

## VÍDEODANÇA

PRESIDENTE DA REPÚBLICA: Dilma Vana Rousseff  
MINISTRO DA EDUCAÇÃO: Aloizio Mercadante

**SISTEMA UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL**  
DIRETOR DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA DA COORDENAÇÃO DE  
APERFEIÇOAMENTO DE PESSOAL DE NÍVEL SUPERIOR – CAPES:  
João Carlos Teatini de Souza Clímaco

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CENTRO-OESTE  
UNICENTRO**

REITOR: Aldo Nelson Bona  
VICE-REITOR: Osmar Ambrósio de Souza  
DIRETOR DO CAMPUS SANTA CRUZ: Ademir Juracy Fanfa Ribas  
VICE-DIRETOR DO CAMPUS SANTA CRUZ: Darlan Faccin Weide  
PRÓ-REITORA DE ENSINO: Márcia Tembil  
COORDENADORA NEAD/UAB/UNICENTRO: Maria Aparecida Crissi Knüppel  
COORDENADORA ADJUNTA NEAD/UAB/UNICENTRO: Jamile Santinello

**SETOR DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES**

DIRETOR: Carlos Eduardo Schipanski  
VICE-DIRETOR: Adnilson José da Silva

**CHEFIA DEPARTAMENTO DE ARTE-EDUCAÇÃO**

**CHEFE: Daiane Solange Stoeberl da Cunha**  
**VICE-CHEFE: Desirée Paschoal de Melo**

**COMITÊ EDITORIAL DO NEAD/UAB**

Aldo Bona, Edelcio Stroparo, Edgar Gandra, Jamile Santinello, Kleivi Mary Reali,  
Margareth de Fátima Maciel, Maria Aparecida Crissi Knüppel,  
Rafael Sebrian, Ruth Rieth Leonhardt.

**EQUIPE RESPONSÁVEL PELA IMPLANTAÇÃO DO CURSO DE  
LICENCIATURA DE ARTE EDUCAÇÃO PLENA A DISTÂNCIA**

COORDENADOR DO CURSO: Clovis Marcio Cunha  
COORDENAÇÃO DE TUTORIA: Nara Maria Warpechowski Górski  
COMISSÃO DE ELABORAÇÃO: Eglecy do Rocio Lippmann,  
Márcia Cristina Cebulski, Gabriela Di Donato Salvador, Clovis Marcio Cunha



**UNICENTRO**  
PARANÁ

**Igor Capelatto**  
**Kamilla Mesquita**

**VÍDEODANÇA**

COMISSÃO CIENTÍFICA: Clovis Marcio Cunha, Eglecy do Rocio Lippmann, Daiane Solange Stoeberl da Cunha, Evandro Bilibio, Maria Aparecida Crissi Knuppel

PROJETO GRÁFICO E EDITORAÇÃO

Andressa Rickli  
Espencer Ávila Gandra  
Natacha Jordão

GRÁFICA UNICENTRO

260 exemplares

Dados Internacionais da Catalogação na Publicação (CIP)  
Biblioteca Central da Unicentro-Guarapuava, Campus Santa Cruz

Capelatto, Igor  
C238v Videodança / Igor Capelatto, Kamilla Mesquita.– Guarapuava:  
Unicentro, 2014.  
113 p.

Bibliografia  
ISBN

1. Dança. 2. Vídeo. 3. Coreografia I. Título.

CDD 20. ed. 793.3

Nota: O conteúdo da obra é de exclusiva responsabilidade das autoras.

# SUMÁRIO:

CONSIDERAÇÕES INICIAIS	09
INTERFACES ENTRE DANÇA E VÍDEO	11
O CORPO NO VIDEODANÇA	23
COREOGRAFANDO COM A CÂMERA	33
SENSAÇÕES E EMOÇÕES CENOGRÁFICAS: LUZ, COR E FORMA	65
PAISAGEM SONORA: MANIFESTAÇÕES DO SOM NO VIDEODANÇA	85
[RE-] MONTANDO A COREOGRAFIA (EDITANDO O VÍDEO)	91
CONSIDERAÇÕES FINAIS	107
REFERÊNCIAS	109



**VÍDEODANÇA**





## CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O que é um videodança<sup>1</sup>? É uma dança filmada no formato de um vídeo? É um vídeo que contém cenas de dança? Qualquer vídeo que tenha cenas de dança é um videodança? O que afinal definiria essa linguagem?

Não temos aqui, neste trabalho, a pretensão de estabelecer um conceito único e fechado para a definição do videodança, mas esperamos que, ao longo das leituras, o leitor que nunca tenha ouvido falar de videodança possa, minimamente, conhecer esse universo. Para aqueles que já o conhecem, esperamos que, no mínimo, vislumbrem novas possibilidades e lancem novos olhares sob essa linguagem artística.

O videodança é, inevitavelmente, uma linguagem híbrida e, portanto, nosso texto foi composto a quatro mãos – por uma bailarina e por um cineasta – sendo

1 Consideramos videodança um substantivo masculino quando nos referimos ao suporte vídeo. Contudo, essa palavra também pode ser utilizada no feminino (a videodança), quando se refere diretamente à linguagem da dança no vídeo (Dicionários Houaiss e Aurélio)

que cada um buscou contribuir com a sua visão singular sobre a videodança, mas também com observações relativas ao próprio fazer artístico na construção de uma obra dentro dessa curiosa e fascinante linguagem.

O leitor não precisa se preocupar caso não tenha tido contatos prévios com a dança e/ou vídeo, pois para a compreensão da leitura não é necessário qualquer conhecimento específico em nenhuma dessas linguagens. O único elemento desejável é a receptividade do olhar e um pouco de curiosidade, pois ao longo do texto, exemplificamos determinados conceitos relativos a essa forma de expressão, justamente com cenas de videodanças. Afinal, a apreciação da obra é, no contexto da arte-educação, uma das formas mais eficazes de conhecimento do objeto de estudo. Sendo assim, solicitamos aos leitores que não apenas leiam, mas também que apreciem os videodanças propostos ao longo deste trabalho.

Na última parte deste livro (Referências), mais especificamente nas “Referências Videográficas”, estão listados, em ordem alfabética (pelo nome do diretor), todos os vídeos mencionados ao longo do texto, e que também podem ser encontrados na biblioteca virtual do curso ou pesquisados pelo leitor na *internet*.

Fiquem à vontade para assistir aos videodanças à medida que eles forem sendo mencionados no texto, ao final da leitura de cada capítulo ou mesmo antes de dar continuidade à leitura do presente trabalho. Experimentem e descubram que dinâmica funciona melhor para cada um de vocês. Pode ser, inclusive, que alguns dos videodanças sejam assistidos repetidas vezes, seja para a observação de algum detalhe específico ou simplesmente porque a obra tenha suscitado o desejo de ser revista.

Esperamos, sinceramente, que tanto a leitura quanto as audiências sejam prazerosas e que todos tenham uma ótima jornada por esse híbrido e instigante universo do videodança.

## INTERFACES ENTRE DANÇA E VÍDEO

Optamos por iniciar o presente trabalho falando de mitologia, de musas e deidades inspiradoras, antes de falarmos propriamente da Dança e do Vídeo. Essas duas linguagens podem parecer, *a priori*, muito distantes uma da outra, em razão da própria linha do tempo que aparentemente as separa, visto que o vídeo, em decorrência de sua relação com a tecnologia, é uma arte extremamente jovem em comparação à Dança, que por sua vez, existe desde os primórdios da humanidade. Tanto é longa a existência da Dança, que os povos antigos já lhe prestavam homenagens em caráter mitológico, personificando-a na figura de uma das nove Musas das Artes: **Terpsícore** – a Musa da Dança.

Etimologicamente, a palavra “musas” se relaciona “as que desejam instruir ou as que fixam o espírito sobre uma ideia ou sobre uma arte.” (BRANDÃO -2000, p.150). As nove musas tiveram seus nove nomes e funções fixadas na época clássica, sendo cada uma delas responsável pela instrução e inspiração, em diferentes áreas de conhecimento. Dentre elas, muito nos interessa, dentro do nosso contexto de estudo, a oitava das filhas – Terpsícore. Segundo Brandão (2000, p. 423), “Terpsícore

é filha de Zeus e Mnemósina, uma das nove Musas e sua função básica é presidir à Dança, ao menos a partir da época Clássica (séc. V a. C.)”.

Lançando nossa atenção à citação acima, que trata da linhagem da Musa da Dança, aliás, de todas as Musas das Artes, temos como a mãe geradora de todas elas, outra deidade mitológica que merece destaque em nossos estudos: **Mnemósina** – a Deusa da Memória.

Os antigos gregos consideravam a memória algo divino, portanto, a mitologia grega reservou um lugar especial para essa capacidade cognitiva na figura de Mnemósina, a deusa da memória e controladora do tempo. Mnemósina era filha de Urano, deus do céu e das estrelas, e de Gaia, deusa da Terra. Zeus uniu-se à deusa da memória por nove noites consecutivas, e foi pai, após um ano, das nove musas.

Analisando rapidamente a etimologia do nome da mãe das Musas, notamos que Mnemósina, relaciona-se a “*fazer pensar; lembrar-se de*” (BRANDÃO, 2000, p.140). Segundo a mitologia grega, a deusa da memória dava, aos poetas e adivinhos, o poder de voltar ao passado e de lembrá-lo para a coletividade.

Relembrar o passado para Terpsícore sempre foi um grande desafio. Como lembrar-se das danças por ela inspiradas em tempos demasiadamente remotos? As esculturas arcaicas e pinturas rupestres nos trazem algumas pistas de possíveis movimentos humanos realizados sob a inspiração dessa musa em períodos muito anteriores, até mesmo à criação dessa deidade mítica pelos gregos. Contudo, mesmo após a sua existência personificada, Terpsícore inspirava seus artistas na realização de obras efêmeras, que se dissipavam no tempo, deixando raros resquícios de memória, fragmentos em desenhos, pinturas, relatos e outras pequenas pistas que Mnemósina esforçava-se para deixar de herança às gerações futuras dos inspirados pela sua filha Terpsícore.

De fato, essa musa não se preocupava tanto com a preservação durável da lembrança, dando mais importância para o momento presente. Assim sendo, cada obra, por ela inspirada, só existe no Espaço/Tempo real de sua criação, sendo inevitável, portanto, a presença do ser inspirado – nesse caso, o bailarino.

Com o passar do tempo, Mnemósina passou a ter o auxílio da tecnologia para aperfeiçoar a sua função de mantenedora da memória. Surge no século XIX,

a fotografia, que permite a captura mecânica de imagens estáticas. Terpsícore se aproveita também dessa nova tecnologia para propagar sua função inspiradora. Afinal, a imagem captada de um ser inspirado registra, de certa forma, aquele momento efêmero de inspiração, sendo que esse registro pode inspirar, posteriormente, novos seres dançantes. Mas ainda assim, é apenas uma pista – o registro de um rápido instante – e todos os outros instantes dançados se esvaecem no tempo.

Relativamente pouco tempo após o advento da fotografia (cerca de 50 anos), Mnemósina recebe uma nova tecnologia de auxílio, capaz de capturar imagens em movimento – o Cinema (e mais tarde, o Vídeo). Pela primeira vez, é possível manter um registro mais próximo do real daquelas obras outrora inspiradas por Terpsícore. Os instantes dançados por um inspirado pela musa, no século XIX, podem ser visualizados pelos viventes da atualidade e, por essa simples audiência dos momentos dançados no passado, os bailarinos contemporâneos podem receber a visita inspiradora dela em cada nova criação em dança.

Nesse sentido, percebemos uma possível relação entre a função da deusa Mnemósina e a linguagem videográfica, no que diz respeito à possibilidade de permanência, do registro durável das imagens, diferentemente da arte da Dança, que é efêmera e somente acontece em seu momento presente pela ação do próprio agente artístico (o bailarino) no tempo/espço de sua execução.

O vídeo, ao contrário, é criado em um processo constituído pelo momento presente da captura, mas também por momentos posteriores de refinamento (edição de imagens), resultando em um produto final de caráter permanente, que pode ser visto e revisto diversas vezes, em diferentes situações de Tempo e Espaço, sem a necessidade da presença física de seus primeiros agentes criadores (atores; bailarinos; *videomakers*; editores). Enfim, embora não exista uma deidade mitológica própria para a linguagem videográfica, poderíamos, neste âmbito da permanência mnemônica, relacioná-la à deusa mãe de todas as Musas – Mnemósina.

De fato, por algum tempo, as relações entre Dança e Vídeo tinham unicamente o sentido de registro mnemônico, muitíssimo benéfico ao universo da Dança, por constituir um grande avanço tanto nas pesquisas históricas sobre a dança, quanto nas possibilidades do seu ensino-aprendizagem, além de possibilitar maior acesso

à dança por novos públicos. Mas até então, o vídeo era um instrumental de registro, não havendo ainda qualquer relação criativa entre vídeo e dança.

Por ser fruto de uma criação corporal, a dança tem uma premissa presencial muito peculiar, e mesmo o balé clássico que compôs uma gramática própria, ou as notações de Rudolf Laban que também são resultados da tentativa de sistematizar um método de trabalho físico, o desenvolvimento da dança sempre esteve atrelado ao instante do movimento, tornando difícil para os pesquisadores e criadores seu registro pela escrita ou imagem estática. A possibilidade de filmar e reproduzir os movimentos realizados por bailarinos trouxe, num primeiro momento, a inovação do estudo técnico da dança, expansão e repetição do conhecimento dessa área. As experiências inaugurais do vídeo com a dança, portanto, são do campo do utilitário. (In: <http://www.wikidanca.net/wiki/index.php/Videodan%C3%A7a> – acesso em 31 de Maio de 2013).

Voltemos agora, nossa atenção para outros seres míticos relacionados à Musa da Dança, já que de acordo com Brandão (2000, p. 423), “da união de Terpsícore com o rio Aquelôo teriam nascido as Sereias”, intrigantes figuras míticas cujo corpo é metade peixe e metade mulher. Esses seres híbridos não são humanos, mas também não podem ser considerados peixes, tendo em vista que possuem, simultaneamente, características das duas espécies.

Interessantemente, as Sereias possuem livre acesso ao universo marítimo, permeando as águas e também os ares, já que em algumas variantes do mito, elas possuem asas. Por se tratar de seres sedutores, elas habitam, de certa forma, também o espaço terrestre, e por meio de sua música e canto encantadores, enfeitiçam os humanos e habitam territórios múltiplos.

A Musa da Dança, ao se unir com outro ser – o Rio Aquelôo (um ser permanentemente em fluxo) – foi capaz de gerar esses intrigantes seres híbridos, capazes do encantamento musical herdado pela mãe e de atravessarem fluxos e territórios diversos, tal como o pai Aquelôo. As Sereias não são musas nem bailarinas, mas também não são peixes ou riachos. São simplesmente e magnificamente Sereias: seres totalmente independentes de seus precedentes e progenitores.

Enquanto a dança somente utilizava o vídeo como forma de registro, não se caracterizava como um hibridismo de linguagens, visto que cada uma delas desempenhava apenas a sua função própria, sem estabelecer relações criativas

com as outras, não havendo, de fato, um encontro artístico.

De maneira metafórica, poderíamos associar a linguagem do videodança à figura mítica das Sereias. Afinal, ela não é puramente vídeo nem puramente Dança. Essa nova linguagem não é uma coisa nem outra, mas carrega em si, analogias com ambas, porém é tida como uma terceira linguagem, com características próprias que a identificam como uma nova linguagem artística, merecendo, inclusive, segundo a lógica dos gregos antigos, uma Musa própria.

Todavia, a inexistência dessa Musa única a faz desfrutar da inspiração poética de Musas diversas, o que a torna uma linguagem artística rica e múltipla em possibilidades, podendo inclusive, assim como as Sereias, habitar múltiplos territórios, sendo atraente e sedutora tanto para bailarinos quanto para profissionais da área de audiovisual. Poderíamos afirmar então, que o Videodança é uma arte em devir, constituída das similaridades entre Dança e Vídeo, ou melhor, do *Devir Dança* existente no Vídeo e, simultaneamente, do *Devir Vídeo* existente na Dança. Baseamo-nos, nesse sentido, no pensamento filosófico pós-estruturalista<sup>2</sup>, mais especificamente no trabalho de Gilles Deleuze (França: 1925-1995) e Félix Guattari (França, 1930-1992), grandes expoentes dessa corrente filosófica e amantes das artes.

Para melhor estabelecer as relações entre arte e filosofia, faremos uso de alguns conceitos filosóficos para elucidar as relações existentes também entre a Dança e o Vídeo. Homologias, relações de contiguidade entre as duas linguagens nos fazem vislumbrar uma relação de devires entre ambas, algo que passa de uma a outra, mas que só pode ser precisado pela sensação. Conforme Deleuze e Guattari (1997, p. 91), “Um devir está sempre no meio, só se pode pegá-lo no meio. Não é nem um nem dois, nem relação de dois, mas entre dois, fronteira ou linha de fuga, de queda, perpendicular aos dois”.

Nesse encontro de linguagens, a dança não deixa de ser dança para tornar-se vídeo, nem o vídeo deixa de ser vídeo para tornar-se dança. Pelo contrário, as singularidades de cada uma das linguagens são mantidas, porém, uma deixa se afetar pela outra na construção de uma nova linguagem, que também será singular, no sentido de que não será “Dança” nem “Vídeo”, mas “Videodança”.

---

2 O Pós-Estruturalismo francês marcou definitivamente as Ciências Humanas, na segunda metade do século XX. A teoria teve a França e, especificamente, Paris como berço. Sua concepção era a de que não existiam as “verdades absolutas” identificadas pelos estruturalistas. Pelo contrário, trata-se de uma forma de pensamento que se dispunha a reconhecer as multiplicidades, os movimentos, os devires.

Para Zourabichvli (2004, p. 24):

[...] todo devir forma um ‘bloco’, em outras palavras, o encontro ou a relação de dois termos heterogêneos que se ‘desterritorializam’ mutuamente. Não se abandona o que se é para devir outra coisa (imitação, identificação), mas outra forma de viver e de sentir assombra ou se envolve na nossa e a ‘faz fugir’.

Ao invés de permanecerem, cada uma em seu território único, as linguagens artísticas podem se retroalimentar, criando novos espaços que se intercomunicam, transpondo algo de um para outro, num aparente caos criativo, que combate a estagnação.

É justamente num período de grande fervor criativo, na década de 70, quando predomina um potente hibridismo de linguagens no cenário das artes, a partir das *performances* e *happenings* – quando o aparente *caos criativo* e a não limitação da arte em linguagens específicas era uma premissa artística – que emerge o terreno fértil e propício ao surgimento da videodança:

A videodança como linguagem surgiu no início dos anos 70. [...] O vídeo deixa de ser apenas um meio de registro e reprodução e passa a ser parte componente de uma criação. As primeiras experiências nessa direção são atribuídas por pesquisadores da área principalmente ao coreógrafo Merce Cunningham. Sua primeira videodança foi *Westbeth*, produzida em estúdio pelo filmmaker Charles Atlas, no outono de 1974, e lançada em 1975. Estava inaugurada a parceria entre os dois artistas, que geraria muitas outras obras. *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. A diferença da videodança para o registro de dança é quando o artista se apropria da mídia utilizada a partir de seus (mídia) valores estéticos e poéticos. Nesse aspecto, o uso do vídeo passa a ser também artístico. (In: <http://www.wikidanca.net/wiki/index.php/Videodan%C3%A7a> – Acesso em 31 de Maio de 2013)

Nessa época, os *videomakers* vão se deixando afetar pelos movimentos



plásticos dos corpos dos bailarinos, ao mesmo tempo em que os bailarinos e coreógrafos se deixam afetar pelas múltiplas possibilidades de criação de imagens a partir da tecnologia videográfica. Desse encontro, surge uma nova linguagem artística que potencializa a expressividade tanto da imagem videográfica como também da expressividade do movimento corporal.

Artistas de linguagens distintas se contaminam, artisticamente, fornecendo, uns aos outros, novos materiais criativos, os quais passam a ser trabalhados de maneira inovadora na criação de um novo composto de sensações visuais, auditivas e sinestésicas, denominadas, hoje em dia, de Videodança. Para Deleuze e Guattari (1992, p. 227),

[...] os grandes afectos criadores podem encadear ou derivar em compostos de sensações que se transformam, vibram, se enlaçam ou se fendem: são estes seres de sensação que dão conta da relação do artista com o público, da relação entre obras de um mesmo artista, ou mesmo de uma afinidade de artistas entre si.

Historicamente, poderíamos considerar, como marco do surgimento da Videodança como linguagem, conforme já mencionado, a conjunção de afetos entre Merce Cunningham<sup>3</sup> e Charles Atlas<sup>4</sup>, em 1974. Todavia, se lançarmos nosso olhar para fatos históricos mais remotos, podemos perceber alguns indícios bem anteriores à década de 70, que já demonstravam ao menos um desejo de afetação recíproca entre as linguagens da Dança e do Vídeo.

---

3 Merce Cunningham (EUA: 1919 - 2009) foi um bailarino e coreógrafo norte-americano cuja dança possuía características marcantes, como o caráter experimental e o estilo vanguardista. Entre seus colaboradores, figuram grandes nomes da arte pós-moderna, tais como John Cage, Jasper Johns, Andy Warhol e Robert Rauschenberg.

4 Charles Atlas (EUA: 1958) foi um *videomaker* que fez inúmeros trabalhos de vídeo de palco, televisão, museus e instalações. Ficou conhecido no meio das artes e das multimídias por, juntamente com Cunningham, desenvolver o termo-conceito videodança, a partir de estudos próprios e análises de filmes da vanguarda dadaísta e surrealista de artistas, tais como Deren, Clair e Richter.



**Figura 1: Fragmento do vídeo *Westbeth* (CUNNINGHAN e ATLAS, 1974/1975)<sup>5</sup>**

No cenário francês da Dança, no século XVIII, poderíamos destacar como um exemplo bem interessante, o maitrê de dança Charles Didelot, que em um de seus trabalhos coreográficos, solicitou o espelhamento de todo o espaço cênico, em que seria realizado o seu balé, para que o público pudesse visualizar os bailarinos, simultaneamente, em diversos ângulos. Essa foi, sem dúvida, uma atitude bastante inovadora para a época, e que já demonstrava um desejo por aparatos que possibilitassem a multiplicidade de ângulos visuais da Dança.

Mesmo tendo ocorrido um pouco mais de um século antes do surgimento do vídeo, podemos perceber, nessa opção artística de Didelot, um “*devir vídeo*” em sua criação, visto a importância dada por ele ao fator *Visualidade* da Dança. A própria origem etimológica da palavra *vídeo*, do latim “*eu vejo*”, demonstra a importância do caráter visual nessa linguagem.

Sem a pretensão de hierarquizar os componentes de uma obra audiovisual, sem dúvida, o componente “imagem” é de extrema importância. Nesse seu desejo

<sup>5</sup> Todas as imagens utilizadas neste livro foram extraídas dos videodanças referidos na videografia, exceto a figura 50 (Fonte: Capelatto, I. *printscreens* da tela do programa Premiere CS5, 2013).

de exploração da visualidade múltipla na Dança, muito provavelmente, caso Didelot tivesse acesso à tecnologia videográfica, teria a utilizado em suas criações.

A Dança sempre atraiu o espectador, dentre outros fatores, pelo seu caráter visual, mesmo antes da existência da tecnologia audiovisual. As possibilidades plásticas de criação de imagens visuais diversas e efêmeras (são imagens constantemente em movimento) encantam o olhar. A linguagem da Dança, embora seja considerada uma arte cênica, tendo em vista a *presença cênica do seu agente criador*, poderia ser considerada também, uma Arte Visual, ainda que tenha uma visualidade dinâmica diferente de uma pintura ou de uma escultura.

Além do caráter visual que aproxima essas duas linguagens artísticas – a dança e o vídeo – outro componente comum, de extrema importância para ambas, também deve ser mencionado: o movimento. É justamente a possibilidade de visualização das imagens em movimento que diferencia a linguagem videográfica das demais linguagens visuais, tais como a pintura ou a fotografia que eternizam um único instante. O vídeo traz a inovadora possibilidade de eternizar um sequenciamento de instantes, tornando possível a visualização do movimento no âmbito artístico, que até o surgimento da tecnologia videográfica só era possível no âmbito das artes cênicas (Dança, Teatro, Mímica, etc.).

Avançando até o final do século XIX, já nos primórdios do surgimento da linguagem cinematográfica, poderíamos destacar como um potente encontro artístico, as relações criativas entre a Bailarina moderna Loie Fuller<sup>6</sup> e os irmãos Lumière<sup>7</sup>, na criação do Vídeo de *Le Danse Serpentine* (fragmento exibido em 1896), sobre o qual falaremos detalhadamente mais adiante, e que, sem dúvida, constituiu um marco histórico nessa potente relação entre dança e vídeo.

---

6 Loie Fuller (EUA: 1862 -1928) foi uma atriz e bailarina norte-americana, considerada uma das pioneiras da Dança Moderna, que combinava suas coreografias com trajes confeccionados em seda, iluminados por luzes multicoloridas. Constituiu uma sólida carreira na Europa, tornando-se uma artista regular no elenco do *Folies Bergère*. Morreu em Paris, aos 65 anos de idade.

7 Auguste Marie Louis Nicholas Lumière (França: 1862 - 1954) e Louis Jean Lumière (França: 1864 - 1948) inventaram o cinematógrafo (*cinématographe*), sendo frequentemente referidos como os pais do cinema.



Figura 2: Fragmento do vídeo *Danse Serpentine* (LUMIÈRE, 1895-1908)

Loie Fuller também explorava, em suas performances, um caráter extremamente visual da sua dança, propondo uma nova concepção de movimento cênico para a época, na qual preponderava o Balé Clássico e as demonstrações de virtuosismo físico das bailarinas. De maneira inovadora, ela abria mão da demonstração das habilidades corporais, e mais do que isso, praticamente não mostrava o próprio corpo, mas os efeitos visuais propiciados pelos tecidos e luzes em movimento. Segundo Corbin, Courtrine e Vigarello (2008, p. 510):

[...] A dançarina aparece, mas, sobretudo desaparece nas volutas borbulhantes de seus véus, que lançados no espaço, voltam a se enrolar em torno de seu corpo, como que aspirados por um vácuo, um vórtex. O corpo encantava não se deixando encontrar.

A dança de Fuller não se preocupava com o virtuosismo técnico, mas com a exuberância do movimento existente além do corpo, e em como ele poderia atingir, de maneira flagrante, o espectador. Os jogos de luzes e os tecidos tomavam vida por meio dos movimentos do corpo, ou seja, o corpo era o agente principal da arte de Fuller, mas não mais o protagonista da cena. Mais do que o corpo em

si, o importante era o movimento corporal que dava vida às formas e às cores que se transmutavam durante a dança, numa explosão de constantes metamorfoses e infinitos devires. Ou seja, o corpo enchia o espaço de formas efêmeras, que traduziam a constante sensação de *movimento*:

Loie Fuller sonda as propriedades do movimento – movimento dos corpos, mas também da luz. Com arremessos de véus, a dançarina procura antes de tudo visualizar a trajetória dos gestos no espaço. Noutras palavras, ela procura tornar visível a própria mobilidade, sem o corpo que a carrega. (CORBIN & COURTRINE & VIGARELLO - 2008, p.511).

A mobilidade das formas, na dança de Fuller, provavelmente chamou a atenção dos irmãos Lumière, que perceberam, naquelas imagens múltiplas em movimento, um mote de criação não apenas na dança, mas também na jovem linguagem videográfica que adentrava, naquele momento, o cenário artístico. Pela primeira vez, Dança e Vídeo estabeleciam contato, e embora fosse ainda considerado, por muitos um vídeo predominantemente de registro, já possuía um germe da relação artística de devires entre Dança e Vídeo que, ao longo do tempo, assumiria a nomenclatura de *Videodança*.

Imagens, movimento, luzes, cores, dinamismo. Essas duas linguagens artísticas, em um primeiro momento, tão distintas, apresentam inúmeras similaridades à medida que lançamos um olhar mais cuidadoso para elas. A partir dessas semelhanças, podemos estabelecer também inúmeras relações no âmbito criativo. Contudo, para que esses devires se estabeleçam de maneira potente, é necessário que reconheçamos algumas singularidades de cada uma das linguagens (Dança e Vídeo). Como essas particularidades podem ser devidamente exploradas dentro desse novo território, que não pertence mais nem especificamente a uma nem a outra linguagem, é necessário que ambas se *desterritorializem a priori* e se *reterritorializem* nesse novo universo híbrido.

Ao longo do presente texto, abordaremos algumas particularidades e possibilidades técnicas da linguagem videográfica (planos, ângulos, *close-ups*, etc.), mas antes de adentrarmos no âmbito técnico, gostaríamos de lançar nosso olhar para outro elemento comum às duas linguagens, e que se tornará o nosso

principal *interfluxo de devires: O Corpo*.

O bailarino e seu corpo, considerados simbioticamente um único ser, sem dúvida, é o agente principal da arte da Dança. Já no vídeo, embora seja imprescindível a presença física (e, portanto corporal) de seus agentes (*videomakers*; editores, etc.), em relação a seu produto final, não necessariamente são utilizadas imagens do corpo humano em movimento. Como neste trabalho nos debruçaremos sobre a linguagem da Videodança, torna-se inevitável falarmos do corpo. Afinal, na grande maioria dos trabalhos artísticos (videodanças) sobre os quais discorreremos ao longo deste trabalho, a imagem do *corpo em movimento* estará presente e será o mote de criação, além da zona maior de atravessamento dos devires existentes entre o Vídeo e a Dança.

## O CORPO NO VIDEODANÇA

O corpo humano, inegavelmente, comunica algo, esteja ele em pausa ou em movimento, já que sempre carrega em si alguma informação expressiva, mesmo que despretensiosamente. Ainda que fora do contexto artístico, não há como evitar que o corpo expresse o cansaço, a alegria, a tristeza ou o medo. Todas as emoções que acometem o ser humano perpassam seu corpo. Portanto, o corpo humano sempre carrega em si algum tipo de expressão. Para Rodin apud Gsell (1990, p. 20):

[...] não há um só músculo do corpo que não expresse variações interiores. Cada um fala de alegria ou tristeza, de entusiasmo ou desespero, de calma ou raiva. Braços que se esticam, um torso que se abandona pode sorrir com tanta doçura quanto olhos ou lábios.

Sendo o corpo humano um potente continente de expressividade, todas as linguagens artísticas de cunho visual, cênico ou mesmo literário já lhe fizeram referência em todos os períodos históricos. Sempre houve pinturas, esculturas, fotografias, poemas ou danças que exploraram essa potência expressiva do corpo. Com o surgimento do vídeo, não demorou muito para que seus agentes também se encantassem pela expressividade corporal e passassem a utilizá-la como mote de criação das imagens videográficas.

Obviamente, o corpo como expressão ultrapassa o território da dança, afinal, ele não necessariamente precisa dançar para ser expressivo. Qualquer postura ou gesto por si só é carregado de informações expressivas. Conforme assinala Menerth (1968, p.51), “Toda expressão da face, todo gesto, toda postura do corpo corresponde a uma emoção ou condição interna da mente, sendo sua expressão externa”.

O vídeo traz uma possibilidade estética muito interessante nesse contexto de exploração da expressividade do corpo, pois a partir de suas possibilidades técnicas, ele propicia o direcionamento do olhar do espectador, potencializando a capacidade expressiva de determinada região corporal ou de determinado gesto, sendo esse um ponto culminante, por exemplo, na singularização de um videodança em relação a uma dança cênica.

Quando o bailarino está em cena, durante uma dança teatral, existem também as pausas e os gestuais conciliados aos movimentos amplos e virtuosos movimentos da dança, mas o espectador tem a liberdade de focar naquilo que lhe chama mais a atenção. Ou seja, em uma *performance* de grandes e voluptuosos movimentos, dificilmente o espectador atentar-se-á para minuciosos detalhes de movimento, como, por exemplo, uma pequena contração muscular ou movimento dos dedos das mãos, ou ainda, para uma expressão facial.

Entretanto, o vídeo permite esse direcionamento do olhar do espectador, propiciando assim, uma maior possibilidade de exploração desses pequenos detalhes expressivos do corpo humano que dança, podendo inclusive, transformar em dança, aquilo que em outro contexto não teria esse caráter, como, por exemplo, uma sequência de partes isoladas do corpo que adquire um ritmo, uma velocidade e, por consequência, uma expressividade diferenciada que a torna uma dança, ou melhor, um videodança.



A sequência de imagens da obra “Pé de Bolso” (Santos, 2009), na qual o sequenciamento de imagens de pés, olhos e alguns relances de uma das mãos e fragmentos de um figurino, compostos em uma determinada velocidade rítmica e combinados a uma trilha musical transmitem, ao espectador, uma nítida sensação de movimento, remetendo-o ao universo da dança, sem em nenhum momento mostrar de maneira integral o corpo humano nem tampouco uma movimentação ampla e virtuosa de dança.

Esse exemplo demonstra que tal capacidade de direcionamento do olhar do espectador aumenta sensivelmente as possibilidades de ampliação do próprio conceito de dança, desvinculando-a, de certa maneira, da necessidade de corpos extremamente virtuosos, além de ampliar as possibilidades de criação a partir de pequenos detalhes, visto a capacidade do vídeo de potencializar determinadas expressividades.



**Figura 3: Fragmentos do vídeo ‘Pé de Bolso’ (SANTOS, 2009).**

De certa forma, isso democratiza a possibilidade criativa em videodança e permite que qualquer pessoa que se encante pelo potencial expressivo do corpo humano e pelas possibilidades de composição de imagens videográficas possa se aventurar pelo universo criativo do videodança, sem que seja preciso, necessariamente, ser um hábil e virtuoso bailarino, visto que o corpo de todo e qualquer ser humano, seja ele bailarino ou não, é potencialmente expressivo.

Continuaremos, portanto, as análises das cenas específicas de algumas obras de videodança, a partir das quais discutiremos algumas singularidades do corpo dentro dessa linguagem. Ainda com relação ao direcionamento do olhar do espectador, poderíamos destacar alguns trechos muito interessantes da obra

*Anarchic Variations* (AGGISS e COWIE, 2002), em que fica muito nítida a utilização do direcionamento do olhar do espectador como elemento potencializador da expressividade pretendida.

Em suas primeiras cenas, o corpo vai sendo revelado em fragmentos. Primeiro um dos pés, depois o outro. É interessante destacar que os pés estão calçados com pesadas botas, o que já transmite ao espectador a sensação de densidade desse corpo, embora apenas eles tenham sido visualizados até então. Pouco tempo depois, aparecem as mãos, com unhas azuis, e aquele enquadramento de apenas mãos e pés muitíssimo valoriza os gestuais das mãos – o “esfregar”; a densidade do “abrir” e, em especial, o incômodo de “arranhar-se”.

Somente após esse sequenciamento de ações é que o rosto identitário da bailarina é mostrado, mas até então, em nenhuma das cenas, ela pode ser visualizada de corpo inteiro. Tal fragmentação do corpo e a valorização de cada uma das partes, a cada momento, diz respeito ao seu papel expressivo e narrativo, e é algo muito mais comumente encontrado em videodanças do que em danças cênicas, por exemplo, até mesmo pela facilidade técnica de conquista desse efeito dentro de um vídeo.



Figura 4: Fragmento do vídeo *Anarchic Variations* (AGGISS e COWIE, 2002).

Mas e o bailarino? Como é, para ele, executar esse tipo de movimentação? Aparentemente, parece simples, mas para a execução desse tipo de cena, faz-se necessário que o bailarino desenvolva uma capacidade de percepção e abstração espacial extremamente refinada. Afinal, cada um dos fragmentos corporais só pode entrar em cena nos momentos precisos, o que exige dele uma percepção apurada do espaço físico disponível para a sua movimentação, sem sair do enquadramento da câmera, ou ainda, sem revelar partes do corpo antes do momento exato para que isso aconteça.

Nesse caso, podemos trabalhar com a marcação de limites (fitas adesivas, por exemplo) do espaçamento físico a ser ocupado pelo bailarino, sem sair do enquadramento da câmera. Também é interessante que o bailarino tenha a oportunidade de visualizar esse espaçamento pelo monitor ou pela própria câmera, para que seja possível a percepção, por exemplo, de que o espaço virtual da cena pode aparentar ser razoavelmente grande enquanto o espaço físico real é muito reduzido.

Ou seja, a câmera pode ocasionar ilusões ópticas que confundem o bailarino cênico em relação à utilização do espaço, visto que em seu treinamento, ele é geralmente encorajado a utilizar de maneira ampla o espaço. Na linguagem do videodança, muitas vezes, essa utilização espacial é extremamente reduzida, em virtude dos planos mais fechados.

Ainda acerca da fragmentação dos corpos, como exemplo, utilizaremos as primeiras cenas de *Westbeth*, nas quais, durante um longo período de tempo, nenhum corpo humano é revelado na íntegra, aos olhos do espectador, pois apenas um aglomerado de torsos humanos passa pelos olhos de quem assiste à cena, inclusive dificultando a percepção de que seriam, de fato, torsos humanos, até que a cena para em um deles, que vai virando, aos poucos, de frente para o olhar do espectador. A cena concentra-se ainda, por alguns instantes, naquele único torso humano e somente após alguns instantes, a câmera se distancia, revelando o corpo e a identidade de um bailarino.

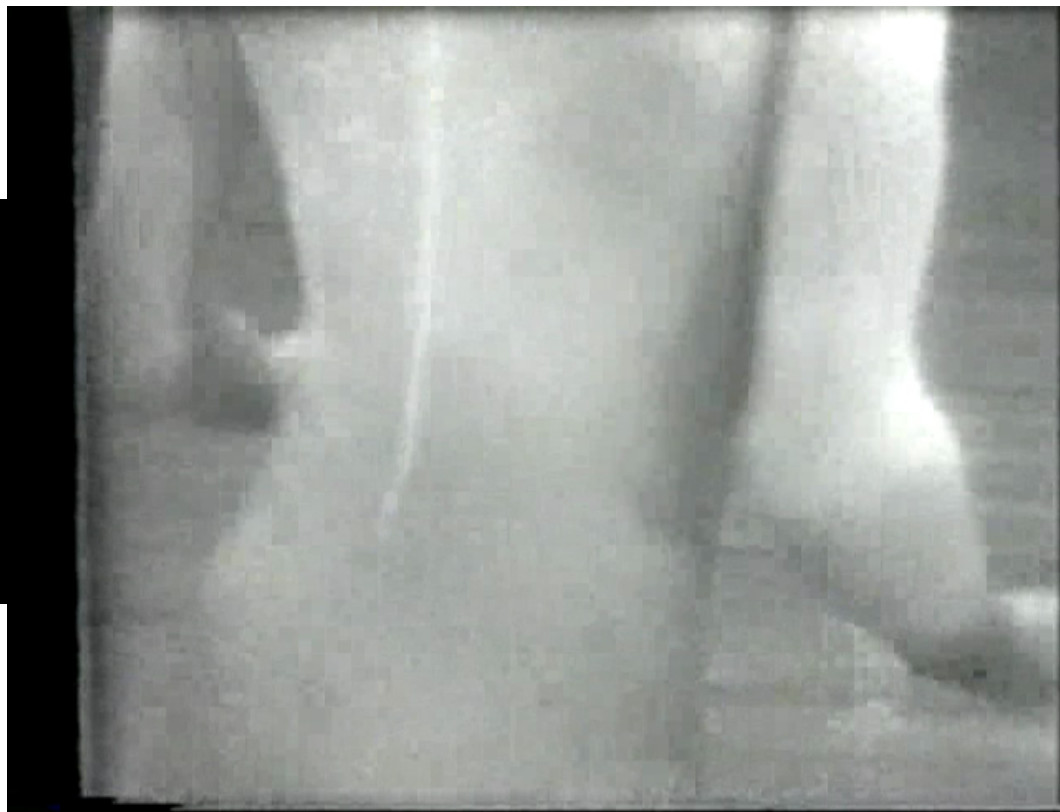


Figura 5: Fragmento do vídeo *Westbeth* (CUNNINGHAN e ATLAS, 1974/1975).

É bem interessante essa possibilidade de fragmentação corporal propiciada pelo vídeo, pois ela reforça a ideia de que o corpo, nesse caso, um torso, por si só pode ser extremamente expressivo. Ela revela ainda, uma interessante visão metonímica do corpo humano, pois uma única parte deixa entrever o poder de expressividade humana.

Insistindo novamente na valorização dos pequenos gestos, na obra *Motion Control* (Aggiss, Cowie e Anderson, 2000), há algumas cenas compostas apenas por gestuais bastante cotidianos da bailarina que, estando em uma cama, senta-se, cruza e descruza as pernas, coça-se, proporcionando ao espectador, a sensação de que a tela comporta-se como um espelho daquela personagem que o utiliza para limpar os dentes e depois o despreza, simplesmente cuspidando-o. Essas últimas ações são muito interessantes pelo poder de diálogo que estabelecem com o espectador, que sai da total passividade da audiência e, de certa forma, sente-se ativo dentro da narrativa abstrata que se estabelece na obra.



Figura 6: Fragmentos do vídeo *Motion Control* (AGGISS, COWIE e ANDERSON, 2000).

Outro recurso bem interessante e muito singular à linguagem videográfica, que também reforça essa possibilidade de “não passividade” do espectador, é o recurso da câmera subjetiva, também utilizada dentro da obra *Motion Control*, em suas primeiras cenas, nas quais o espectador pode ter, visualmente, a sensação de ser um personagem daquela cena, que emerge do subsolo; caminha freneticamente pelas ruas; adentra um recinto; sobe de maneira inebriante algumas escadas, depara-se com um gato; encontra uma porta; abre-a e entra no quarto, onde está a outra personagem. Nesse caso, outra metonímia acontece. Afinal, o corpo do espectador, por meio do seu olhar, é convidado a participar de maneira ativa da cena proposta.

Voltemos agora a nossa atenção novamente para a questão da utilização espacial dentro do videodança. Algumas observações já foram feitas em relação às possíveis dificuldades do bailarino, no que se refere à percepção precisa do espaçamento físico estabelecido por determinados enquadramentos de câmera. Vejamos alguns exemplos de utilização criativa das possíveis ilusões ópticas causadas pela câmera e muito bem aproveitadas pelos bailarinos, como na obra *Weightless* (Janunger, 2007), em que a bailarina desconstrói totalmente a noção de espaço real, trabalhando com um espaço onírico, no qual a gravidade é facilmente desafiada, propiciando efeitos impressionantes de movimento.



Figura 7: Fragmento do vídeo *Weightless* (JANUNGER, 2007).

Vale aqui ressaltar também, que além dos recursos de inversão da câmera, de cenografia e de edição, essas ilusões não seriam possíveis se não fossem as habilidades corporais e expressivas da bailarina, por meio dos apoios de diferentes partes do corpo nas paredes, solo e objetos cênicos. Além da qualidade de movimento extremamente leve, ela foi capaz de transmitir a ilusão do “flutuar” e “deslizar pelas paredes” de maneira fluida e esteticamente interessante.

A utilização do espaço, pelo corpo do bailarino, com certeza, é muito singular na videodança, em relação a uma dança cênica, porque além dessas ilusões espaciais, o vídeo permite, ao bailarino, a transição quase instantânea de espaços, o que num espaço cênico real seria bem mais complicado.

Um exemplo bastante interessante dessa transição por diferentes espaços é a obra *A Study in Choreography for Camera* (DEREN, 1945), que embora tenha sido produzida, cronologicamente, muito antes do surgimento do videodança como linguagem e como terminologia, já carregava em si características muito próximas dele. Afinal, a conjunção artística que se estabelece entre os movimentos corporais e os movimentos de câmera são, de fato, surpreendentes, tendo em vista o contexto cronológico de criação dessa obra, que pelo próprio título – “Um estudo em Coreografia para Câmera” – já demonstra o desejo de relações criativas entre as duas linguagens.

Nesta obra, as utilizações espaciais são realmente muito bem exploradas, visto que o bailarino se encontra, num primeiro momento, em uma floresta, e depois, num simples passo, transfere-se para um espaço residencial, aparentemente uma sala de visitas. Em seguida, dança por entre obras escultóricas de um museu e, nos instantes finais, tal como na cena inicial, está novamente em uma floresta, produzindo realmente a sensação de um ciclo onírico.



**Figura 8: Fragmento do vídeo *A Study in Choreography for Camera* (DEREN, 1945).**

Voltando nossa atenção para a “velocidade”, gostaríamos de exemplificar a variedade de utilizações desse elemento com uma cena de *A Study in Choreography for Camera*, em que há um enquadramento do crânio rodopiante do bailarino em primeiro plano e, ao fundo, pode ser visualizada uma escultura com várias cabeças. O movimento da cena é ora extremamente ralentado ora extremamente acelerado, dando ao espectador, a sensação de que o bailarino também é capaz

de representar a multiplicidade de cabeças da escultura ao fundo. Ou seja, a manipulação, por meio dos recursos de edição da velocidade do movimento do bailarino, nesse caso, contribui para a potencialização da expressividade da cena.

De maneira igualmente expressiva, em uma das cenas do já citado *Motion Control*, é bem interessante notarmos que, quando o cubo em que a bailarina se encontra fica demasiado pequeno para seu corpo, a velocidade da cena é extremamente ralentada, potencializando a dramaticidade do momento da queda. Enfim, essas múltiplas possibilidades de variações do Espaço, do Tempo e da própria configuração do corpo do bailarino nas cenas de um videodança, demonstram as inúmeras possibilidades criativas propiciadas por essa linguagem, que alarga os horizontes expressivos do bailarino e fornece uma matéria-prima muito especial e potente ao *videomaker*: o movimento corporal humano.

Nessa conversa sobre os elementos videográficos e corporais, é imprescindível que haja, de fato, o diálogo entre seus vários agentes, para que o bailarino, compreendendo as possibilidades e particularidades do vídeo, possa explorar devidamente suas potencialidades corporais e expressivas e para que os profissionais do vídeo, também compreendendo as potencialidades expressivas do corpo humano e de seus movimentos, possam explorar os recursos videográficos de maneira a tornar mais produtiva essa relação.

O corpo do bailarino e a lente da câmera (e os efeitos da montagem na edição), aos poucos, começam a se relacionar de maneira quase simbiótica, pois um é o olhar do outro, isto é, esse cria e recria o espaço daquele. Pelos diálogos de movimentos, pausas e velocidades que se constroem entre eles, surge uma obra de caráter visual, porém extremamente corporal: a videodança.

Após estas primeiras considerações sobre as relações entre as linguagens da Dança e do vídeo, bem como de suas possíveis relações criativas e expressivas, continuaremos explorando, de maneira um pouco mais técnica, as diversas possibilidades de utilização dos recursos videográficos na construção criativa do videodança, tendo em vista que qualquer que seja o corpo expressivo em movimento (bailarino ou não-bailarino) ou a tecnologia (câmera profissional, celular, *webcam*, etc.) em questão, é sempre possível a produção criativa dentro dessa híbrida linguagem.



## COREOGRAFANDO COM A CÂMERA

Tudo e qualquer coisa que é incluído na composição de um plano será interpretado por um público como *estando lá* para alçar um propósito específico com o qual está diretamente relacionado [...] (MERCADO, 2011, p.2).

A narrativa da dança, por meio do vídeo, adiciona elementos visuais e sonoros que ultrapassam o campo físico-presencial do bailarino em um palco ou instalação. O *videomaker* lida com um novo espectador, que interage não com um bailarino ou grupo presencial (e com um cenário presente em um 'espaço físico'), mas com uma estrutura virtual. Essa linguagem atribuída à dança, pelo vídeo, possibilita novas

sensações espaciais e sonoras, dilatações ou compressões do tempo, transpõe um ‘palco’ e até mesmo o bailarino, que pode inclusive, coreografar com a câmera, de maneira que não precise estar em cena.

Começa então na tela, e no interior da pessoa, a incursão pela noite do inconsciente, como no sonho, as imagens aparecem e desaparecem mediante fusões e escurecimentos; o tempo e o espaço tornam-se flexíveis, prestando-se a reduções ou distensões voluntárias; a ordem cronológica e os valores relativos da duração deixam de corresponder à realidade; a ação transcorre em ciclos que podem abranger minutos ou séculos; os movimentos se aceleram. (BUÑUEL apud SAVERNINI, 2004, p.63).

Com o vídeo, o jogo de luz cênica excede os refletores de palco, e cores, luz e sombra tomam planos mais intensos, tornando possível criar uma imagem em tons de cinza ou em uma única cor (monocromia), alterar todas as suas cores, ou ainda, colocar cor sobre uma imagem ‘preta e branca’.

Os trabalhos dos irmãos Lumière (em 1896) e de Dickson (em 1897) retratam duas versões da coreografia *Danse Serpentine*, de Loie Fuller, uma da própria Fuller e outra de Annabelle, cujo atributo do filme cinematográfico (a câmera e a película) permitiram que as cores propostas por Fuller, durante sua dança e projetadas sobre suas roupas, fossem registradas e ainda transpusessem o próprio jogo de luzes dos refletores, em certos momentos, cobrindo a tela toda do filme e colorindo não somente o figurino, mas todo o cenário em torno da bailarina. O recurso da sobreposição de imagem permitiu ainda, que as bailarinas fossem multiplicadas e reproduzidas diversas vezes simultaneamente.



Figura 9: Fragmento do vídeo *Danse Serpentine* (LUMIÈRE, 1895-1908)

Para entender essas sensações atribuídas à narrativa da dança com a intervenção do vídeo, é importante compreender como funciona essa linguagem, tanto no que se refere à técnica (suas ferramentas e composições) quanto à questão sensorial (aquilo que cada elemento videográfico: plano, enquadramento, movimento de câmera, velocidade da imagem, montagem sequencial, cor e som, traz como percepção).

É necessário compreender que o vídeo não é apenas imagem, mas a associação da imagem e do som, na qual ambos se tornam narrativa, podendo transitar, simultaneamente ou separadamente, a partir da criação de cenas com apenas imagem ou cenas com apenas som, ou ainda, a narrativa de um acontecimento em som (seja ele uma música, um efeito sonoro ou uma voz), enquanto a imagem mostra outro acontecimento, como por exemplo, em “Divagações em um Quarto de Hotel” (Barcinski e Toffoli, 2007), em que a voz da narrativa do depoimento do

bailarino em uma entrevista sobrepõe imagens de sua memória, de sua imaginação e de suas coreografias.

Antes de nos aprofundarmos nos conceitos técnico-sensoriais do vídeo, é importante fazer um parêntese sobre a imagem na tela em sua composição diante das estruturas tecnológicas que dialogam entre os múltiplos formatos de imagem. A imagem no vídeo é atribuída, dentre outros fatores (como cor, luz, sombra, objetos cênicos), à associação entre plano e enquadramento. Compreendemos por plano, a posição da câmera (filmando por cima, por baixo, na linha do horizonte, numa diagonal) e a proporção em que as personagens ou objetos são colocados em cena. O enquadramento se refere à área abrangida pela cena, isto é, de que ponto o cenário (ambiente interno ou externo) será mostrado. Conforme Mercado (2011, p. 15), “[...] cada plano no seu filme [ou vídeo] é essencial para aproveitar verdadeiramente a força dessa forma artística e conectar-se com o público”.

Diversas são as possibilidades de planos construídos e trazidos – em colaboração com os diversos suportes – pela estrutura cinematográfica, ao longo de sua existência, para as múltiplas linguagens videográficas (cinema, vídeo, televisão, *web*, celular, instalação etc.). Cada um desses planos, associado a outros ou estudados individualmente, traz inúmeras sensações e compreensões sobre a imagem fílmica (o sentido daquilo que está sendo transmitido naquele instante).

Nesse capítulo, selecionamos alguns desses elementos videográficos para fazer uma breve análise de sua estrutura técnica (funcionalidade enquanto ferramenta) e sensorial (o que ela traz de significados, sensações), ilustrando-os por meio de alguns videodanças. Para facilitar a descrição e estudo de cada elemento analisado, os dividimos em tópicos. Porém, é importante ressaltar que todos esses elementos estão sempre correlacionados.

## Planos: o Olhar da Câmera (o Olhar do Espectador)

Dentre os muitos planos possíveis de compor com o vídeo – e por deles desmembrarem quase todos os demais planos – escolhemos alguns considerados essenciais, e elaboramos uma análise técnico-sensorial de cada um deles. No entanto, lembramos que é importante considerar a subjetividade do espectador (sua cultura, seu sentimento, sua maneira de absorver aquela imagem e som transmitidos pelo vídeo), que pode compreender determinado plano por outra perspectiva sensorial.

O papel do *videomaker* não é o de consolidar um ponto de vista, pois ele não é o dono da verdade. Os planos de câmera, na mão do *videomaker* e do coreógrafo, são ferramentas para propor novos olhares, para criar subjetividades, mas não para objetivar caminhos únicos. Todavia, a escolha de planos pode forçar, até certo ponto, olhares necessários para compreensão de uma cena, de uma narrativa. Segundo Vertov (1983, p. 254), “eu posso forçar o espectador a ver esse ou aquele fenômeno visual do modo como me é mais vantajoso mostrá-lo”.

Em *Mirrors from Embodiments of Silence* (Gleen, 2008), o *videomaker* se apropria de planos abertos e fechados, de acordo com a expansão ou retração do movimento da bailarina, numa tentativa de transmitir, ao espectador, a sensação de fluidez (dilatação e compressão) dos movimentos corpóreos presentes na coreografia em questão. Na cena final do vídeo, a câmera sai de um plano aberto para um plano fechado.

A bailarina recobre quase toda a tela, fazendo um movimento de imersão no chão (uma espécie de câmera baixa que mostra a bailarina de cima para baixo), e finaliza em uma câmera plana (que revela a personagem centralizada diante da linha do horizonte, geralmente, na altura dos olhos). Esse jogo de planos (ângulos, enquadramentos) nos coloca junto à bailarina, transpondo a percepção corpóreo-espacial causada pela sua descida ao chão, a qual somos capazes de “tocar”, de sentir.



Figura 10: Fragmento do vídeo *Mirrors from Embodiments of Silence* (GLEEN, 2008).

Apropriando-nos dos estudos de Vertov (1896-1954), cineasta russo, considerado um dos pais do cinema, podemos afirmar que o *videomaker* deve levar o espectador à compreensão da linguagem utilizada em sua obra. Conforme Savernini (2008, p. 134), “Para Vertov, era fundamental que o filme instrumentalizasse o espectador para sua decodificação [...]”.

Na videodança, é papel do vídeo trazer toda essa sensação e decodificação da linguagem da dança (corpo, espaço, movimento, emoção, som, poesia etc.), fazendo com que o espectador não somente vivencie a dança em questão, mas seja introduzido na sua linguagem. Para isso, o *videomaker* deve fazer uso dos recursos videográficos possibilitados pela linguagem fílmica e pela tecnologia.

## Panorâmica

A palavra “panorâmica” designa aquilo que representa um “panorama”, vocábulo formado por dois termos do grego antigo – *παν* (pan), que significa “total”, e *ὄραμα* (órama), que significa “vista”. Para a fotografia, a panorâmica é a representação de uma vista total, ou seja, um enquadramento que concebe todo um espaço que geralmente se refere a uma vista expandida de um cenário amplo (cidade, praia, floresta). A panorâmica deve capturar um campo de vista maior do que o do olho humano.

Com o avanço da tecnologia fotográfica, surgiram câmeras capazes de realizar fotos de 180 até 360 graus, gerando fotografias esféricas. No vídeo, a panorâmica também pode atingir 360 graus, tanto horizontais como verticais. No entanto, diferentemente da fotografia estática, no vídeo, o espectador pode acompanhar o movimento da câmera que circunda uma paisagem, criando assim, um plano panorâmico.

No vídeo, a panorâmica não consiste somente em criar movimento de câmera, seguindo geralmente por um eixo horizontal, acompanhando a linha do horizonte, mas podem ser criados também planos abertos estáticos, nos quais o movimento pode ou não existir, mas que quando acontecem, é por meio de pessoas e objetos, movimento de água (rios, mares), movimento de nuvens.

Em “Coda”, vídeo de Marcos Camargo, após um pequeno prólogo, uma câmera aberta revela um centro urbano, à noite. A câmera está fixa e o movimento se dá pela aceleração do vídeo, que retrata os carros e as pessoas pelas ruas da cidade. Com essa panorâmica, é possível compreender que a narrativa do vídeo faz uma analogia aos centros urbanos e à vida noturna, revelando uma cidade que não dorme. Toda ação coreografada, representada pelas personagens da trama, assim como a ‘dança’ da luz feita por uma técnica de iluminação de cena (*lighting painting*), dessa maneira, estão correlacionadas ao ambiente criado pela panorâmica.



Figura 11: Fragmento do vídeo 'Coda' (CAMARGO, 2008).

A panorâmica geralmente é feita com a câmera posicionada em ângulo plano, colocando a linha do horizonte abaixo da linha mediana da tela. Todavia, nem todas as ambientações podem ser representadas com a câmera plana. Em “Coda”, para que as ruas e avenidas pudessem ser mostradas, foi preciso posicionar a câmera em um plano alto, diagonal, apontando a lente para baixo (ou seja, filmando a cidade por cima).

Além de servir para situar ambientes, o plano panorâmico pode agregar o caminhar de uma personagem em meio a um cenário desconhecido, que lhe traz determinadas lembranças ou perturbações. De acordo com Mercado (2011, p. 131):

Fazer uma panorâmica com a câmera deve levar em vez de usar planos específicos para abranger certo aspecto de uma cena deve levar em conta o fato de que uma panorâmica preserva a integridade do tempo e espaços reais e, portanto pode transmitir para um público que está acontecendo uma conexão especial que exige seu uso.

Quando não há aceleração ou desaceleração, a ação segue por um tempo real. Nesse caso, é possível ter a noção real de quanto tempo uma personagem leva para chegar de um determinado lugar a outro.



A escolha do ritmo (no caso, da velocidade) e do ângulo em que a câmera se situará depende do que a trama trata e daquilo que precisa ser mostrado ao espectador. No videodança, o ritmo da coreografia, sua narrativa e seus signos influenciarão diretamente na escolha de uma panorâmica ou até mesmo se ela deve ou não ser usada.

Em “Divagações em um Quarto de Hotel” (BARCINSKI E TOFFOLI, 2007), a sensação da panorâmica é percebida no começo do videodança, porém não há um plano panorâmico preciso. Os *videomakers* Barcinski e Toffoli optaram por utilizar uma sequência de pequenos planos (fragmentos), compondo a trajetória das duas personagens – bailarino e coreógrafo – de um aeroporto até a chegada ao quarto do hotel. Com cada um desses fragmentos sequenciados de maneira precisa, é possível compor uma panorâmica, visualizando o todo onde a trama ocorrerá (e relacioná-la com a coreografia apresentada).



Figura 12: Fragmentos do vídeo ‘Divagações em um Quarto de Hotel’ (BARCINSKI e TOFFOLI, 2007).

## Considerações Básicas

Para compor uma panorâmica fixa, na linha do horizonte ou em um plano de visão de baixo para cima, podemos trabalhar com a câmera em um tripé, que lhe dará segurança e estabilidade, ou então, filmar com a câmera na mão (o que gera uma desestabilidade proposital). Todavia, podemos causar algumas sensações, como a de uma pessoa observando a paisagem.

No caso de uma câmera alta e de uma visão aérea da paisagem, a câmera (na mão ou no tripé) deve estar sobre um objeto muito alto, distante do cenário a ser mostrado, de maneira que o ângulo de visão capturado por ela, com sua lente, deve ser bastante amplo (existem lentes como a teleobjetiva ou a macro, que aumentam o campo de visão da câmera). Geralmente, é utilizado um equipamento chamado “grua” – uma espécie de guindaste que acopla a câmera em uma de suas extremidades e chega a certas alturas – que possibilita obter a panorâmica (a grua ainda permite que a câmera se desloque horizontalmente e verticalmente).

## Plano Geral

[...] Este serve para ambientar nossa personagem. Nos dizer, por exemplo, em que ela trabalha ou onde ela mora. [...] Está é a função do plano geral, em uma rápida olhada, ambientamos nossas personagens e conseguimos pelo menos ter idéia do que são e o que fazem (DAROS – 2011. in: <http://www.lightroom.com.br>).

Como vimos, a panorâmica não é somente o plano mais aberto do cinema, mas aquele que traduz a sensação espacial de onde a história se passa, em sua totalidade externa (como, por exemplo, o centro urbano, no vídeo “Coda”). Ele não precisa ser composto por um enquadramento amplo, como em “Divagações em um Quarto de Hotel”, cujos planos fechados e planos detalhes conduzem à percepção panorâmica.

Partindo desse plano que suscita o efeito de amplitude, temos o plano geral, um plano de composição que também determina o cenário da trama. Ainda que muitos cineastas e *videomakers* coloquem, entre o plano panorâmico e o plano geral, o plano geral extremo (também chamado de plano de ambientação) é muito mais comum e essencial na composição de um vídeo.

Planos gerais extremos são planos muito próximos das panorâmicas, porém são mais utilizados quando relacionados à reação de uma personagem com o ambiente mostrado. O plano geral, por sua vez, é aquele que se centra na personagem como um todo, diante do ambiente, porém sem a preocupação direta com ele, que se torna um pano de fundo. Para Mercado (2011, p. 131), “o plano geral inclui inteiramente os personagens no quadro [...]. Esse plano se concentra no corpo e naquilo que ele revela.” Assim sendo, semelhanças e contradições são muito bem expressas com esse plano, quanto à relação entre as personagens e o ambiente em que elas estão presentes, mesmo que esse não esteja no foco direto da cena.

Em “Coda”, Camargo retrata a bailarina, à noite, caminhando sozinha, em meio a uma rua (ponte). Ao fundo, desfocada, vemos a avenida movimentada.

Podemos compreender a solidão da personagem (semelhança com essa rua vazia), apesar da cidade agitada ao fundo (contradição).

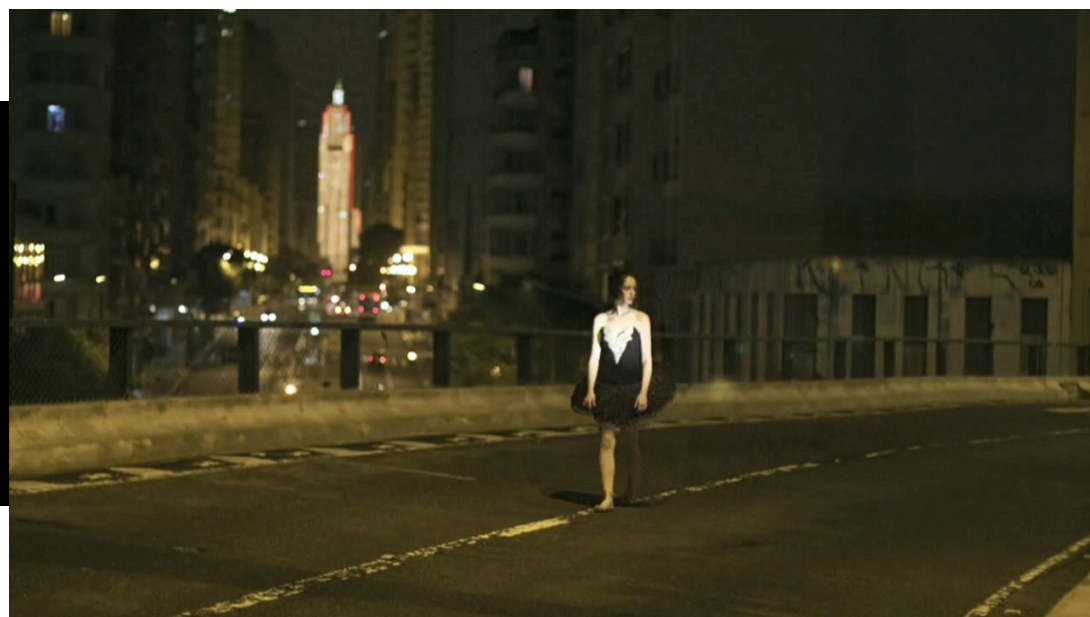


Figura 13: Fragmento do vídeo 'Coda' (CAMARGO, 2008).

No videodança, o plano geral é muito utilizado, pois permite que a coreografia seja mostrada, sem que haja cortes de enquadramento. É como se mostrássemos o palco do teatro como um todo. Movimentos de pernas e braços, a fluidez do corpo do bailarino e seus deslocamentos são possíveis de serem vistos como um todo. Por se concentrar no corpo, esse plano direciona o olhar do espectador para o movimento gestual do bailarino.

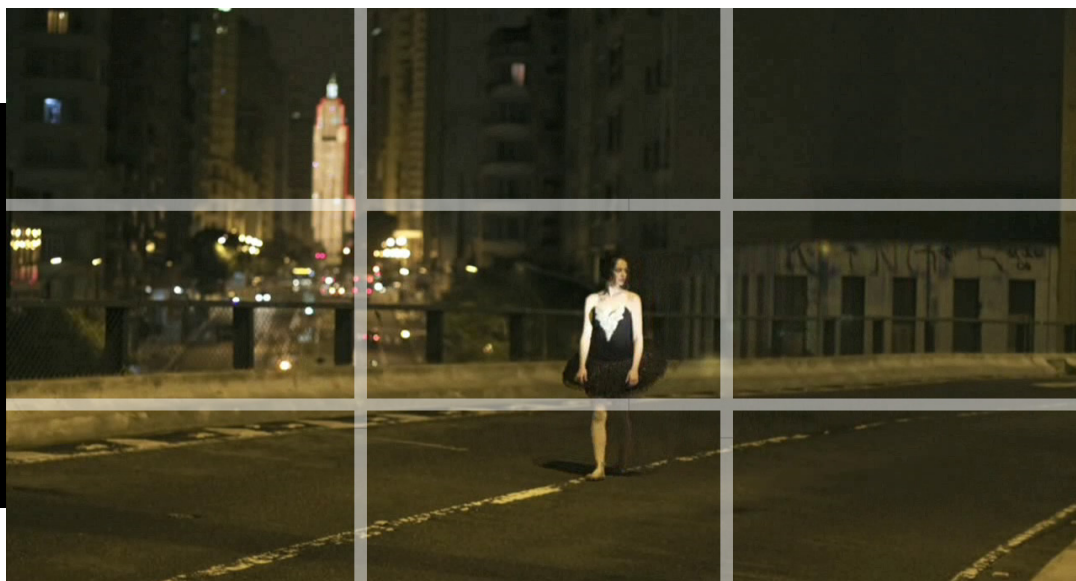
Todavia, é necessário que o plano geral não seja usado em longas tomadas, por muito tempo seguido, pois ele pode causar um distanciamento entre o espectador e a trama em questão, fazendo com que o videodança acabe se tornando um registro de dança (de palco).

#### Considerações Básicas

Para compor um plano geral, inicialmente, é preciso pensar na relação entre a personagem e o ambiente da trama, a fim de situá-la em um determinado cenário. Geralmente, esses planos são filmados com um tripé, quando a intenção

é fazer uma câmera fixa – nesse caso, a sensação é de que o bailarino é quem se desloca em cena. Quando a câmera é utilizada em movimento (na mão ou sobre um carrinho, movendo-se sobre um trilho), a sensação é outra: a de que quem se move é o espectador ou a de que estamos acompanhando o bailarino, colocando assim, o espectador em cena.

O enquadramento dessa cena deve dar espaço para que o cenário, mesmo desfocado, possa ser compreendido pelo espectador e para que a personagem tenha espaço suficiente para se mover, sem sair de quadro. Geralmente, posicionamos o rosto da personagem no campo central da cena, acima da linha do horizonte (no caso de um cenário interno, como uma sala ou mesmo o palco, essa linha geralmente é a altura da cintura da personagem). “Com isso, você consegue o mesmo efeito de destaque, nossos olhos são direcionados para as personagens” (DAROS, 2011 n.p. In: <http://www.lightroom.com.br>).



**Figura 14: Fragmento do vídeo 'Coda' (Camargo, 2008), com sobreposição de uma grade que mostra, através da regra dos terços da fotografia, como posicionar a personagem no plano geral. As câmeras digitais, profissionais ou não, têm a opção de visualizar essa grade em seu visor, para facilitar o posicionamento.**

## Plano Conjunto

O plano conjunto é bem similar ao plano geral, pois trabalha com o mesmo tipo de enquadramento, todavia com enfoque diferenciado. Segundo Daros (2011 n.p. In: <http://www.lightroom.com.br>):

A principal diferença é que no plano geral, o destaque maior está no ambiente (na sua relação com a personagem), o que se destaca é o lugar em que a personagem está inserida, enquanto que no plano conjunto é a personagem que está em destaque (sem menção do ambiente)

O olhar do espectador deve estar centrado na ação da personagem e não na sua relação com o cenário, o qual, muitas vezes, pode nem aparecer. Alguns autores costumam chamar esse plano de plano geral médio, tendo em vista que ele intermedia o plano geral e o plano médio (plano em que a câmera se aproxima da personagem, mostrando-a da cintura para cima, geralmente centrada na cena, para que suas expressões faciais e gestos de mãos, como manuseio de objetos ou linguagens de sinais – como os mudrás, na dança indiana, sejam mais bem compreendidos).

Como muitas danças se preocupam com a gestualidade de rostos e mãos (e também dos pés), esse plano auxilia muito a aproximação e percepção dos gestos, e talvez por isso, juntamente com o plano detalhe e o *close*, seja um dos planos mais utilizados pelos *videomakers*, pois nele residiria o diferencial entre a dança de palco e o videodança. No palco, geralmente, o espectador não pode se aproximar do bailarino, e mesmo que isso seja permitido, o coreógrafo não alerta o espectador acerca de qual gesto ele deve observar em cada momento. O vídeo, por sua vez, determina “o quê” e “quando” olhar. Para Mercado (2011, p. 53):

O posicionamento central dos personagens no quadro, somado à exclusão da maior parte do fundo e o uso da profundidade de campo, isola-os do seu ambiente, destacando a estranheza do relacionamento e permitindo que o público se concentre nas roupas e na aparência física dramaticamente contrastantes.

Em *Mirrors from Embodiments of Silence* (Gleen, 2008), podemos observar o ambiente e a espacialização da personagem e sua relação com o cenário em que se situa, por meio de um plano geral (no caso, usado com uma câmera alta) e da aproximação dos gestos da bailarina, pelo uso do plano conjunto.



Figura 15: Plano Geral - Fragmento do vídeo *Mirrors from Embodiments of Silence* (GLEEN, 2008).



Figura 16: Plano Conjunto - Fragmento do vídeo *Mirrors from Embodiments of Silence* (GLEEN, 2008).

## Considerações Básicas

O plano conjunto recebe esse nome, porque a palavra “conjunto” significa ‘próximo’, e porque cria uma cena que foca o conjunto, isto é, a unidade criada entre a personagem e os objetos que com que ela se relacionam.

Esse plano pode ser filmado com a câmera na mão ou em um tripé, que se mantém fixo, uma vez que raramente a câmera se movimentará. Em vídeos realizados por suportes de visualizações pequenas (cuja tela tem dimensões pequenas) como, por exemplo, *l-pads* ou celulares, o plano conjunto é utilizado como o plano mais amplo, substituindo o plano geral e a panorâmica.

No caso de ferramentas com baixa definição, como celulares ou *webcams* – cujo foco da câmera se restringe a filmar objetos ou pessoas muito próximas – para haver um bom enquadramento do plano conjunto, é usual fazer um plano alto ou baixo (posicionar a câmera acima ou abaixo da personagem). Entretanto, é importante lembrar que o significado da cena pode sofrer mudanças, pois mudamos o ângulo de olhar do espectador.



## Plano Médio

O plano médio é o misto entre ação e expressão (BIDARRA – 2005.  
In: <http://www.univ-ab.pt>).

O plano médio retrata a personagem da cintura para cima, de modo a criar uma aproximação maior com sua emoção, geralmente expressa pelos gestos faciais. Os planos médios também são utilizados para constituir os fatos da cena, local e personagem, antes de uma nova ação dramática ser introduzida.

Em *Mirrors from Embodiments of Silence* (Gleen, 2008), a bailarina surge com os espelhos na mão, mas não se relaciona com o reflexo deles. Após os primeiros movimentos, em um plano médio, ela os vira para si, permitindo observar que olha diretamente para eles. A partir disso, é possível fazer uma relação simbólica entre a bailarina e os espelhos (diretamente, o seu reflexo).



Figura 17: Fragmento do vídeo *Mirrors from Embodiments of Silence* (GLEEN, 2008)

Nesse plano, em *Mirrors from Embodiments of Silence*, há uma composição de plano médio, que não retrata a personagem da cintura para cima, mas na altura de seu busto, num movimento denominado “plano de busto”, o qual facilita ainda mais a percepção dos gestuais que pretendemos revelar com o plano médio.

Tanto o plano médio convencional como o plano de busto geralmente são feitos com a personagem de frente para a câmera, produzindo a sensação de que ela está dialogando com a câmera ou com o espectador. Quando desejamos passar a sensação de que a personagem ignora o espectador, mas ainda assim é necessário usar o plano médio, utilizamos então, o “plano de perfil”, no qual a personagem está totalmente de lado, na eminência de uma possível fuga.



Figura 18: Fragmento do vídeo *Weightless* (JANUNGER, 2007).

### Considerações Básicas

Não há uma regra técnica para filmar um plano médio. Geralmente, em um videodança, esse plano é fixo, e podemos fazer uso do tripé, obtendo assim o mínimo de movimento, pois esse plano contém informações precisas que devem ser assimiladas pelo espectador.

Outra razão para esse plano ser fixo, na maioria das vezes, em um videodança, é porque ele transita em duas ações dramáticas, acabando por compor o ponto de

esfriamento da cena, pois tanto a ação anterior, como a ação seguinte, estão em extremo movimento – são ações ‘tensas’, que precisam de uma ação ‘relaxada’ para que possam ter seu tempo de compreensão (absorção) pelo espectador. De acordo com Mercado (2011, p. 53), “[...] como o plano médio pode conter vários detalhes visuais, ele normalmente precisa permanecer mais tempo na tela do que os planos mais fechados que contém menos informações (visuais)” (MERCADO, 2011, p.53).

Na narrativa videográfica, toda cena de tensão tem seu ritmo acelerado e, por compreender movimentos intensos, os detalhes de objetos ou emoções das personagens não permanecem muito tempo em cena, muitas vezes, passando despercebidos. Dessa forma, trabalhamos com a cena relaxada para contrapor essa aceleração. Assim sendo, um plano médio deve permanecer mais tempo em cena do que um plano em movimento, tenso, ou um plano mais fechado como um *close*.

Em *Mirrors from Embodiments of Silence* (Gleen, 2008), a bailarina quase pausa seu movimento, fixando-se em um ponto único do cenário, quando se realizam os planos médios, que duram quase o dobro de tempo dos demais planos (exceto os planos gerais).

## Plano Detalhe (Close-up e Extreme Close-up)

[O close-up] permite que o público veja as nuances e comportamento da emoção de um personagem (MERCADO, 2011, p.35).

O conceito de plano detalhe surgiu com o avanço da tecnologia fotofílmica que, por meio de lentes objetivas de pouca profundidade, definem melhor os objetos mais próximos da câmera, permitindo desfocar fundos ou lentes macro que ampliam, inúmeras vezes, o objeto enquadrado, permitindo que detalhes de partes do corpo (como olhos, dedos, lábios) ou de objetos muito pequenos

possam ser filmados, nas suas minúcias, por isso, o termo “plano detalhe”.

O plano detalhe é mais conhecido pelas particularidades de enquadramento, denominado *close-up*, e pode ser assim definido:

Utilizado pela primeira vez, na língua inglesa, em 1913, o termo *close-up* é sinônimo de primeiro plano, grande plano e plano fechado. Sua origem é o duplo significado da palavra *close*, que em inglês significa tanto fechar - *to close* - quanto próximo - *close to* (HOUAISS, 2001, n.p.).

Conforme o plano detalhe for mais aberto ou mais fechado, temos o *close-up* e o *extreme close-up*, essenciais para focar alguma proeminência necessária para entendimento da trama, seja ela parte de um objeto ou a essência emocional de uma personagem (como o olho lacrimejando).

Num videodança, é possível observarmos gestos do bailarino além dos movimentos de corpo. O *close-up nos* permite perscrutar o interior da personagem e observar minúcias impossíveis de serem verificadas num plano aberto. Mesmo em uma dança mais intimista, cuja coreografia em determinada instalação proponha a aproximação do público com os bailarinos, determinados detalhes não são vistos, pois cada espectador ocupa uma posição diferente, por vezes, interagindo com apenas um lado dos objetos cênicos ou do bailarino em cena.

Em “Coda” (Camargo, 2008), a tristeza da bailarina deve ser sentida pelo espectador, que deve acolher a emoção com intensa força, pois o *close-up* das lágrimas que escorrem do triste olhar, pelo rosto da bailarina, assim como a mão que tampa a boca, transmitem total insegurança e amargura.



Figura 19: Fragmento do vídeo 'Coda' (CAMARGO, 2008)

Logo em seguida, esse gesto é rompido, mas o *close-up*, que nos permite ver a bailarina transitar da tristeza para a raiva, expondo-se totalmente por seus sentimentos, é mantido. Entretanto, essa aproximação emocional não seria possível nos planos abertos (plano geral e médio).



Figura 20: Fragmento do vídeo 'Coda' (CAMARGO, 2008)

Nas cenas de "Coda", anteriormente destacadas, podemos observar como o *close-up* se constitui. Além da proximidade da câmera, que destaca o rosto da

bailarina (suas expressões e emoções), o cenário é excluído, e o fundo é uma sombra negra que realça ainda mais o objeto em *close-up*, nesse caso, a face da personagem. Nosso olhar se direciona exclusivamente para seus olhos e lábios e para a contração dos seus músculos faciais. Há tempo suficiente para perceber seu gesticular, e não são necessários mais do que cinco segundos para compreender a transgressão da tristeza para a raiva (diferentemente do plano geral, conjunto ou médio, que exigem um tempo maior para observação e compreensão).

O *close-up* fornece ainda, um conjunto de informações, como, por exemplo, a mão na boca e os olhos lacrimejando, como em “Coda”. Quando um desses detalhes precisa ser exclusivo, é preciso aproximar ainda mais a câmera, direcionando o olhar para um único detalhe. Para isso, a linguagem do vídeo (por meio do cinema), com o advento das novas lentes (e depois com os recursos digitais), desenvolveu o *extreme close-up* (*close-up* extremo).

O *close-up* extremo aproxima um único detalhe de uma personagem ou objeto, criando “[...] afirmações visuais bem poderosas dentro do sistema de imagens de sua história”, conforme afirma Mercado (2011, p.29). Esse plano permite afirmar ou reafirmar determinados signos presentes no vídeo, possibilitando, ao espectador, compreender determinadas ações ou sensações. De acordo com o autor citado,

um uso comum do *close-up* extremo envolve o isolamento de um objeto ou detalhe de um personagem que aparentemente não é importante, mas acaba desempenhando um papel fundamental mais adiante na narrativa (MERCADO, 2011, p.29).

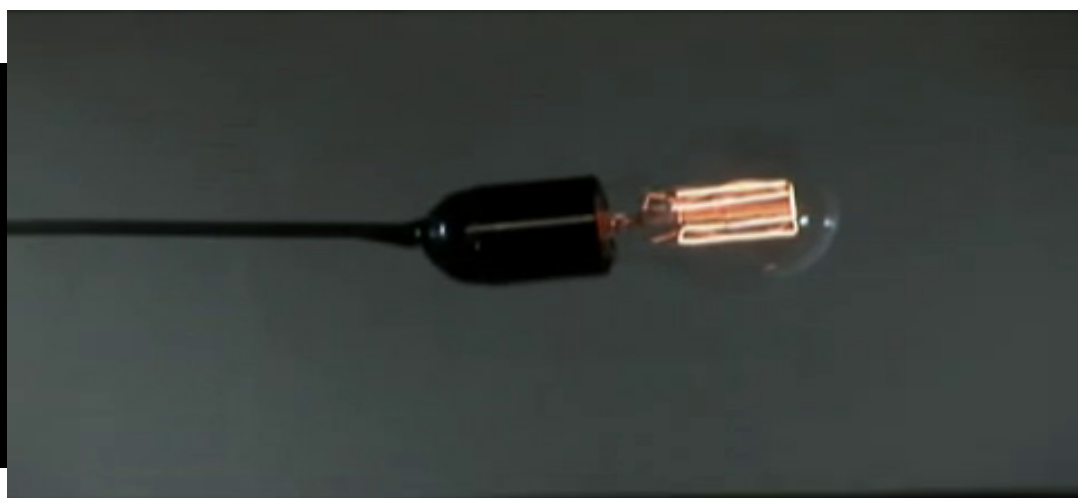


Figura 21: Fragmento do vídeo *Weightless* (JANUNGER, 2007).

Em “Divagações em um Quarto de Hotel” (BARCINSKI e TOFFOLI, 2007), o coreógrafo não atua somente fora do vídeo, como diretor-criador, mas também dentro da história narrada, como personagem. Em um primeiro entendimento, essa personagem não passa de um coadjuvante, no entanto, com o *insert* de um *extreme close-up*, o espectador passa a compreender a sua importância. Os pequenos gestos dos dedos se mexendo, cutucando as unhas, nos transmitem a angústia e a ansiedade do coreógrafo, refletidas mais adiante, na coreografia do bailarino.



Figura 22: Fragmento do vídeo ‘Divagações em um Quarto de Hotel’ (BARCINSKI e TOFFOLI, 2007)

### Considerações Básicas

Como os planos detalhes são muito aproximados da câmera, qualquer movimento mínimo é perceptível, e sua impressão é mais ampla do que ao nosso olhar fora da câmera. Às vezes, não percebemos que a face da personagem está se movendo, porque quando a câmera é aproximada para um *close-up*, acaba saindo do enquadramento, gerando, muitas vezes, a sensação de instabilidade.

Dessa forma, planos detalhes devem ser filmados sempre com a câmera estática sobre um tripé. Todavia, se o vídeo for filmado com celular – caso essa

instabilidade exista e seja proposital para a estética sensorial do vídeo – uma possibilidade de recurso é prendê-lo em um suporte ou fixá-lo com fita adesiva em um objeto ou mesmo no tripé.

Esses planos extremamente aproximados são muito comuns em videodanças realizados *por* e *para* serem vistos em celulares ou em aparelhos como *Ipads*, e costumam ser conhecidos como ‘videodanças de bolso’. Em um *workshop* realizado pelo Museu da Imagem e do Som (MIS), de São Paulo, em 2009, Anahí dos Santos realizou o videodança “Pé de Bolso”, em que trabalha esteticamente e unicamente com *close-ups* e *extreme close-ups*, brincando com uma narrativa acerca dos fragmentos (partes) do corpo humano.

Estamos acostumados a observar sempre o todo, e a cada olhar lançado para um detalhe, sentimos a necessidade de voltar a ele (plano geral). Em “Pé de Bolso”, somos obrigados a deixar de lado esse costume, e aprendemos a olhar o todo sem sua presença no vídeo, mas somente na nossa mente, criando-o por meio dos fragmentos.



Figura 23: Fragmentos do vídeo ‘Pé de Bolso’ (SANTOS, 2009).



A câmera subjetiva é aquele tipo de construção cinematográfica em que há uma coincidência entre a visão dada pela câmera ao espectador e a visão de uma personagem particular [...] (MACHADO, 2002, p.12).

A câmera subjetiva (também denominada plano subjetivo) é uma técnica sensorial desenvolvida na linguagem cinematográfica para provocar a percepção da cena, pelos olhos de uma personagem, esteja ela em terceira ou em primeira pessoa. Quando está inserida a primeira pessoa, o olhar não é mais o de uma personagem outra, mas o olhar do próprio espectador, como se ele não estivesse mais do lado de fora da tela, como um observador passivo, mas dentro do filme, se tornando uma personagem observador-onisciente, ou até mesmo, interagindo com as demais personagens.

Segundo Machado (2002), “a câmera subjetiva insere imaginariamente o espectador dentro da cena”, e nos torna mais sensíveis não somente às emoções das personagens observadas, já que há uma sensação de que nossas emoções (nós - espectadores) estão atingindo as personagens do filme. Em um videodança, é como se dançássemos junto aos bailarinos presentes em cena. Conforme o autor citado,

O Plano Subjetivo é único na sua capacidade de deixar o público sentir a ação por meio da perspectiva de um personagem. Nesse tipo de plano, os personagens interagem com a câmera como se fossem uma pessoa, olhando, falando e até mesmo tocando-a (MACHADO, 2002, p.12).





**Figura 24: Fragmentos do vídeo *Motion Control* (AGGISS, COWIE e ANDERSON, 2000)**

Quando usamos a câmera subjetiva, tiramos o espectador da sua sala de cinema (ou do espaço em que ele está vendo o vídeo) e o transportamos para a paisagem da trama (para o cenário do filme). Toda relação de observação externa passa para um campo sensorial ainda maior, e é como se, de alguma forma, fosse possível sentir fisicamente (utilizando o tato) os objetos cênicos, o chão, as paredes e as personagens.

A interação é muito maior. Os signos ganham um novo patamar de significação, pois eles não são mais traduzidos segundo suas relações com a trama ou com os personagens, mas, em especial, por suas afinidades com o espectador, que agora se encontra dentro do filme, fazendo parte da trama, da história, da coreografia. Segundo Aggiss (2000), no videodança, usar uma câmera subjetiva significa dar a oportunidade de o espectador ser coreografado (dirigido pelo coreógrafo) e de dançar junto com os bailarinos do vídeo. No entanto, não somente a interatividade direta, por assim dizer, é causada pelo plano subjetivo.

Por meio desse recurso, podemos transportar o espectador para o vídeo – na sua própria ‘pele’ ou na pele de um bailarino ou outra personagem – sem que ele

interaja com as personagens em ação e continue a ser um observador passivo, como acontece em *Roseland* (1990), de Win Vandekeybus, no qual o espectador entra no filme (temos o seu ponto de vista), mas fica na surdina, sobre um andaime ou atrás de pilastras, observando a coreografia, os bailarinos, sem que seja observado nem que haja qualquer interação física.



Figura 25: Fragmentos do vídeo *Roseland* (VANDEKEYBUS, 1990)

### Considerações Básicas

Planos Subjetivos geralmente devem ser filmados com movimentos de câmera, para que tenhamos a percepção do olhar de uma personagem (ou do espectador). O enquadramento da cena deve ser pensado de modo a simular a altura exata dos olhos da personagem em questão, além de acompanhar sua oscilação de olhar, sendo importante pensar em profundidades pequenas. Ou seja,

o fundo da cena deve ter pouco campo de visão e os objetos muito distantes devem estar fora de foco, intensificando ainda mais essa visão do olho humano (e não a da lente de uma câmera). Assim, para filmarmos um plano subjetivo, geralmente posicionamos todo tipo de câmera – celular, *tablets* e *webcams* – sobre os ombros do *cameraman* ou na altura dos seus olhos.

O *zoom* – movimento de aproximação ou distanciamento da lente da câmera, isto é, o recurso da câmera que amplia ou reduz a imagem, abrindo ou fechando o enquadramento – é utilizado apenas quando desejamos imprimir a sensação de um objeto ou pessoa se aproximando com “tensão, urgência e perigo” (MERCADO, 2011, p.126). No caso do plano subjetivo, é importante lembrar que o olho humano não funciona como uma lente e não possui o recurso de distanciar ou aumentar seu campo de visão, por isso, para se aproximar de um objeto ou personagem, é preciso mover-se até ele.

Em videodança, é muito comum também, utilizarmos a câmera na mão, na altura dos olhos, durante uma coreografia, para provocar a sensação do olhar do bailarino enquanto dança, mesmo que esse olhar transpasse um plano de enquadramento de objetos e personagens e se direcione para o teto ou para o chão, por exemplo, pois, nesse caso, o que está em destaque não é o que se vê, mas o movimento causado. Alguns diretores apontam a necessidade, nesse caso, de causar uma espécie de vertigem no espectador.

Algumas particularidades cinematográficas são utilizadas em videodança. São planos cujas especificidades os tornam precisos, ou seja, que têm seu significado direto. Um deles é o “plano sequência” – geralmente associado ao plano subjetivo, para melhor enfatizá-lo –, no qual a câmera transita por várias ações sem um corte de cena (mudança de planos). É a popular ‘cena corrida’.

Outra técnica bastante comum no videodança é o plano sobre os ombros (câmera sobre os ombros – cujo termo técnico utilizado em roteiros é OTS, do inglês *Over The Shoulder*), geralmente utilizado quando são intercalados enquadramentos entre duas ou mais personagens que dialogam entre elas. A câmera se posiciona sobre o ombro de uma personagem (ou a uma distância de um ou dois passos dela), que está de costas, e focaliza a personagem a sua frente. Essa câmera é associada a planos médios ou particularidade.

A câmera sobre os ombros também pode ser utilizada em situações em que há uma única personagem, nesse caso, para confirmar o que ela está vendo ou com o que ela está interagindo (sempre quando não podemos aplicar o plano subjetivo, quando não queremos que o espectador entre na personagem).

Quando há duas ou mais personagens – e se faz um plano de uma personagem e depois o da outra, sucessivamente, denominados planos e contraplanos – a própria troca rápida de foco causa um distanciamento. Já em um plano com uma única personagem, a câmera posicionada sobre seu ombro proporciona mais intimidade, pois coloca o espectador em cena, como se ele estivesse bem atrás dela, à distância de não mais do que um ou dois passos, como podemos observar em *Mirrors from Embodiments of Silence* (Gleen, 2008), em que o plano sobre os ombros enfatiza a relação da bailarina não somente com os objetos em sua mão, como acessórios de sua dança, mas com o simbolismo do reflexo do espelho.

A câmera, estrategicamente posicionada, não permite que a bailarina nos veja (a câmera não aparece no reflexo). Ela observa somente o seu próprio reflexo,

tornando-nos observadores passivos, mas com o poder na mão, já que podemos agir a qualquer instante, sem que ela saiba. Gleen (2008) nos aproxima da bailarina e nos dá a sensação de que ela não sabe que estamos lá, e mesmo quando se aproxima, de frente para a câmera, ela não nos vê, pois seus olhos estão fechados.



Figura 26: Fragmento do vídeo *Mirrors from Embodiments of Silence* (GLEEN, 2008).

### Considerações Básicas

Para obtermos um bom plano sobre os ombros, a câmera deve ser fixada, geralmente sobre um tripé, a um palmo (distância vertical - altura) do ombro da personagem, e se estiver levemente distanciada, a dois ou três palmos de distância (vertical). O foco deve estar nítido em toda a cena, ou direcionado para o objeto ou personagem que está de frente para a câmera, nesse caso, desfocando a personagem que está em primeiro plano, de costas para a câmera. A luz da cena deve ser controlada para direcionar o olhar do espectador para aquilo que a personagem que está de costas (e mais próxima da câmera) está observando.

Em *Mirrors from Embodiments of Silence* (Gleen, 2008), há a incidência da luz sobre o espelho, objeto para o qual a bailarina está direcionando seu olhar, estando ela em um plano próximo, com apenas um contorno luminoso em um de

seus lados, o que a deixa numa sombra (numa incidência menor de luz do que o espelho).



Figura 27: Fragmento do vídeo *Mirrors from Embodiments of Silence* (GLEEN, 2008).





## **SENSAÇÕES E EMOÇÕES CENOGRÁFICAS: LUZ, COR E FORMA**

No cinema, a luz é ideologia, sentimento, cor, tom, profundidade, atmosfera, história. Ela faz milagres, acrescenta, apaga, reduz, enriquece, anuvia, sublinha, alude, torna acreditável e aceitável o fantástico, o sonho, e ao contrário, pode sugerir transparências, vibrações, provocar uma miragem na realidade mais cinzenta, cotidiana. Com um refletor e dois celofanes, um rosto opaco, inexpressivo, torna-se inteligente, misterioso, fascinante. A cenografia mais elementar e grosseira pode, com a luz, revelar perspectivas inesperadas e fazer viver a história num clima hesitante, inquietante; ou então, deslocando-se um refletor de cinco mil e acendendo outro em contraluz, toda a sensação de angústia desaparece e tudo se torna sereno e aconchegante. Com a luz, se escreve o filme, se exprime o estilo (FELLINI, 2000, p.182).

No vídeo, a imagem é composta por cenários, objetos e por personagens, mas também por elementos abstratos, à primeira vista, intraduzíveis, além de composições emblemáticas, nas quais não é possível definir exatamente que plano

está sendo usado. Temos uma preocupação com a profundidade de campo, com o que pretendemos mostrar em virtude da narrativa proposta.

A apreensão, ao compor esses enquadramentos, não se baseia somente na escolha dos planos, na posição da câmera, no foco direto que pretendemos objetivar, mas em uma série de elementos da fotografia. Num vídeo (ou cinema), quem geralmente faz esse estudo é o diretor de arte (que cuida da estética das cenas, dos objetos cênicos, figurinos e maquiagem) e o diretor de fotografia (que se preocupa com estética dos planos, enquadramentos e das sensações causadas pelos efeitos das lentes e dos filtros aplicados às lentes – que incluem a luz<sup>8</sup> e a cor da cena).

Na preocupação com a estética visual das cores e luzes, o diretor de fotografia (em um videodança, muitas vezes, o próprio *videomaker* faz a direção de fotografia da cena) dialoga com emoções, sentimentos, sensações, pois a luz é responsável pelos claros e escuros do vídeo, pelo destaque de um objeto ou personagem, pela composição das sombras e contornos, e as cores, pelas emoções frias e quentes e por significâncias tempo-espaciais.

Ao falar de luz e cor no cinema (ou no videodança), estamos falando de sensibilidade e de cultura, tendo em vista que uma cor pode significar algo em uma cultura e outra completamente diferente em outra. Na cultura ocidental, por exemplo, o preto significa o luto, a morte. Assim, usamos preto em um funeral, enquanto que em algumas culturas orientais, é o branco que tem essa significância. Usa-se branco para representar a morte, o luto. O mesmo vale para a luz. Há culturas em que estar sobre uma sombra significa estar sobre a proteção divina. Há povos que meditam em lugares escuros, enquanto em outras culturas, a luz (estar em ambientes iluminados) é símbolo da divindade. Dessa maneira, não abordaremos a significância de uma determinada cor, mas a sua relação de uso estético-sensorial no vídeo, de acordo com a composição cênica, assim como a funcionalidade técnica da luz no videodança.

Para tratarmos da luz é preciso entender que, no vídeo, ela não diz respeito apenas à iluminação cênica, de palco, mas às diferentes sensações luminosas. Podemos trabalhar com a luz natural em contraste com as luzes artificiais. Podemos

8 “O termo iluminação vem sendo substituído, cada vez mais, na prática atual, pelo termo luz, provavelmente para indicar que o trabalho da iluminação não é iluminar um espaço escuro, mas, sim, criar a partir da luz” (PAVIS - 1999, p.201).

simular artificialmente a luz natural ou inserir luz na edição do vídeo. Ela não serve somente para destacar um ou outro objeto ou uma personagem, mas também pode gerar movimento, passagem de tempo (uma luz transita em cena dando a sensação do nascer e do pôr do sol em poucos segundos).

Dentre as funcionalidades da luz, podemos citar três pontos mais importantes para sua composição no vídeo: o destaque (o próprio raio de luz), a sombra (os pontos de pouca ou nenhuma luz – o não-visível da cena) e o reflexo. Em *Weightless*, Erika Janunger reforça a existência de uma camada de água na parede (que se comporta de maneira supostamente absurda, estando contra os princípios naturais da lei da gravidade), utilizando o reflexo da luz – o abajur e parte da parede são refletidos no espelho d'água.



**Figura 28: Fragmento do vídeo *Weightless* (JANUNGER, 2007)**

Nesse caso, além de chamar nossa atenção para a impossibilidade da maneira como a água se comporta na parede, o reflexo reforça a narrativa do vídeo e da coreografia, que propõe todo um jogo anti-gravitacional, no qual o cenário é apresentado em posição 'normal': o chão abaixo, o teto acima, as paredes ao lado, mas a bailarina e os objetos que ela manipula seguem uma força gravitacional que não obedece à posição do cenário – como se o chão, na verdade, fosse a parede

que, nessa cena, se encontra com a água.

Isso só é possível em *Weightless*, pois o cenário, na verdade, foi montado de lado: a parede com a água está no chão, a parede com a janela está no teto (e por isso possibilita esse movimento horizontal dos fios com bocais e lâmpadas), e assim por diante; a bailarina se desloca pelo chão do *set* de filmagem – com a câmera posicionada de lado, tombada, no vídeo, temos uma inversão de eixos e esse chão do *set* (que está camuflado de parede, com um papel de parede) é visto como a parede do quarto em que a bailarina dança. Os objetos cênicos como a cama, a cadeira e o abajur estão fixados numa parede.



Figura 29: Inversão de eixo de fragmento do vídeo *Weightless*  
(JANUNGER, 2007)

Notamos ainda, a intensidade da luz externa que entra pela janela, e que não incide uma importância nas sombras geradas em cena nem tampouco avigora a visualização da bailarina. Ela é um contraponto que reforça nosso olhar sobre a própria janela, ampliando ainda mais a sensação de que o cenário está na posição adequada, não invertida (como ele fora construído). Nosso olhar diretamente ressalta o fio com lâmpada que se comporta estranhamente (em relação à força da gravidade), num eixo horizontal.

Quando um raio luminoso incide sobre um objeto, determina nesse objeto uma zona de luz e uma zona de sombra delimitada pela forma. A distância que separa as intensidades respectivas dessas duas zonas constitui aquilo a que se chama o contraste. O contraste depende do gosto artístico do diretor de fotografia. É através do contraste que o diretor de fotografia se exprime e dá à imagem uma cor e sonoridade própria (AGEL, 1972, p.168).

Enquanto em *Weightless*, o contraste estabelece dois pontos de visão importantes para a proposta de eixo invertido do cenário – a janela e a água na parede – em “Coda” (Camargo, 2008), o contraste serve para reforçar a relação da bailarina com os objetos cênicos, destacando o quadro pintado, que se encontra encostado numa parede.

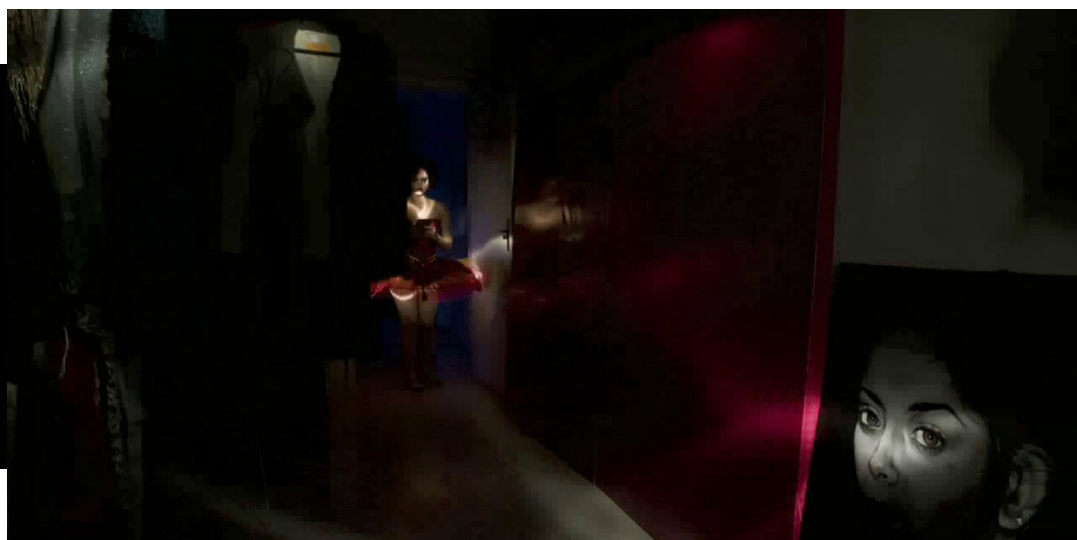


Figura 30: Fragmentos do vídeo ‘Coda’ (CAMARGO, 2008).

Neste *frame* (fotograma) de “Coda”, vemos que a luz incide sobre a bailarina e sobre os olhos do rosto pintado no quadro sobre a parede. Há um imenso vazio causado por sombras densas que preenchem o restante da cena. Dessa forma, há uma ligação direta da bailarina com o quadro, ou seja, é direta a conexão existente entre os signos presentes na cena. Em seguida, a luz continua sobre a bailarina e observamos o acréscimo de uma luz do ambiente por trás da personagem. Não temos mais a luz sobre o quadro ou qualquer outra luz. É um *insert* para que voltemos nossa atenção à bailarina (e talvez ao cenário, do qual ela acabou de vir).

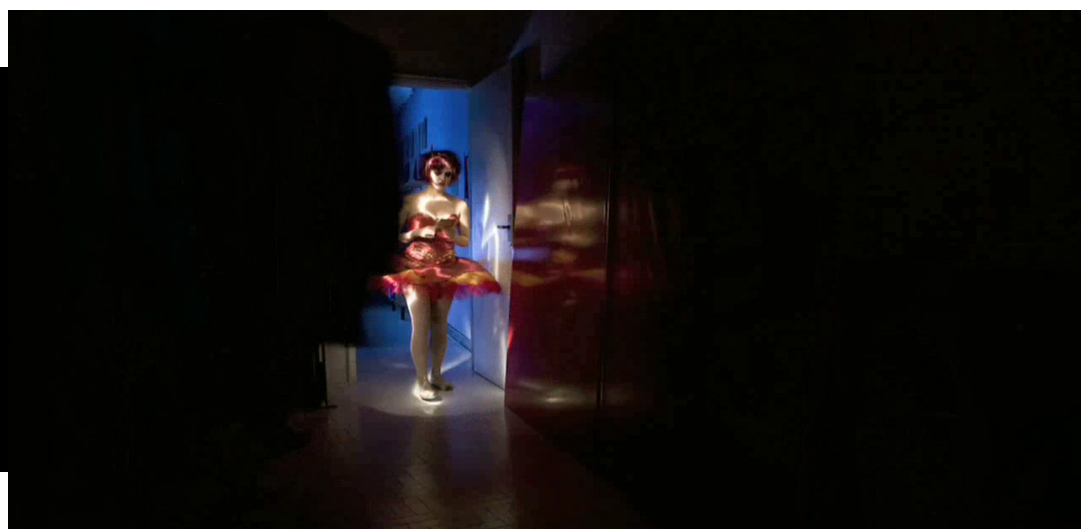


Figura 31: Fragmento do vídeo ‘Coda’ (CAMARGO, 2008).

“Coda” foi gravado com fotogramas isolados, quadro a quadro, como uma animação, a partir de sucessivas fotografias. Além da iluminação, que simula a luz do ambiente, foi utilizada a técnica denominada *lighting painting*, que utiliza minirrefletores ou lanternas para iluminar a cena, desenhando com a luz, com o obturador da máquina fotográfica aberto por mais tempo. Obturador é um dispositivo das câmeras (fotográficas e filmadoras), que permite a passagem de luz durante um período de tempo determinado, capturando assim, várias imagens sobrepostas. A luz segue de um ponto “a” até um ponto “b”, e seu rastro é registrado na fotografia.

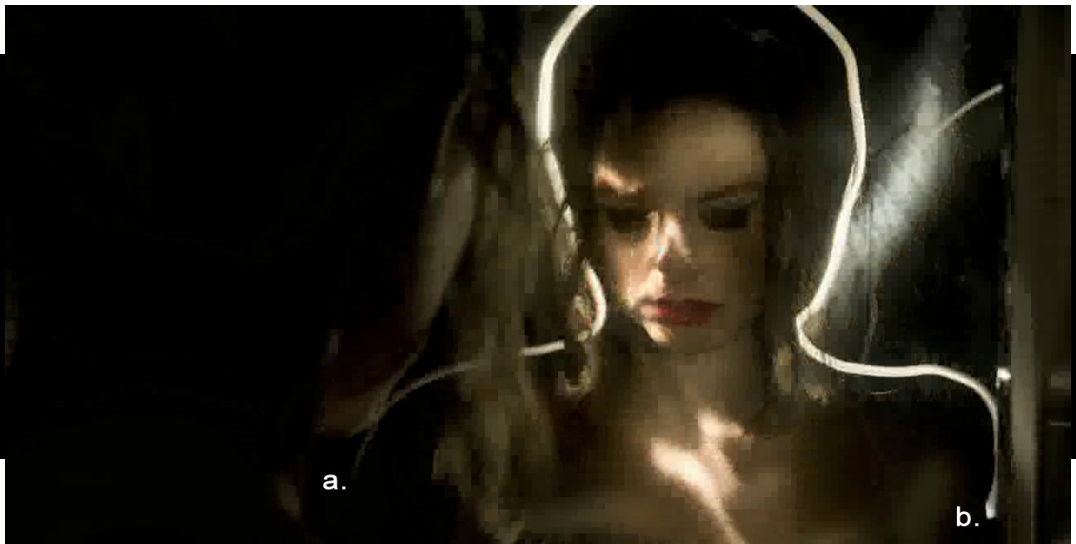


Figura 32: inserção de legenda (“a” e “b”) sobre fragmento do vídeo ‘Coda’, indicando o trajeto da luz (CAMARGO, 2008)

Voltemos para a sequência em que a bailarina entra no cômodo onde há um quadro com um rosto pintado, provavelmente, o dela mesma. No instante seguinte, a luz se volta para o quadro e a relação entre eles torna a acontecer. Contudo, há rastros de luz dançando sobre as paredes, que nos transportam agora para esse novo cenário. Conforme Loiseleux (2005, p. 51), “usar de modo particular a luz em um plano ou sequência para inspirar um sentimento é fazer com que a luz participe da narrativa”.

Observamos em “Coda”, que os rastros de luz, provocados pelo efeito *lighting painting*, saem de enquadramento, gerando a sensação de continuidade do cenário, mais precisamente, do trajeto da bailarina.

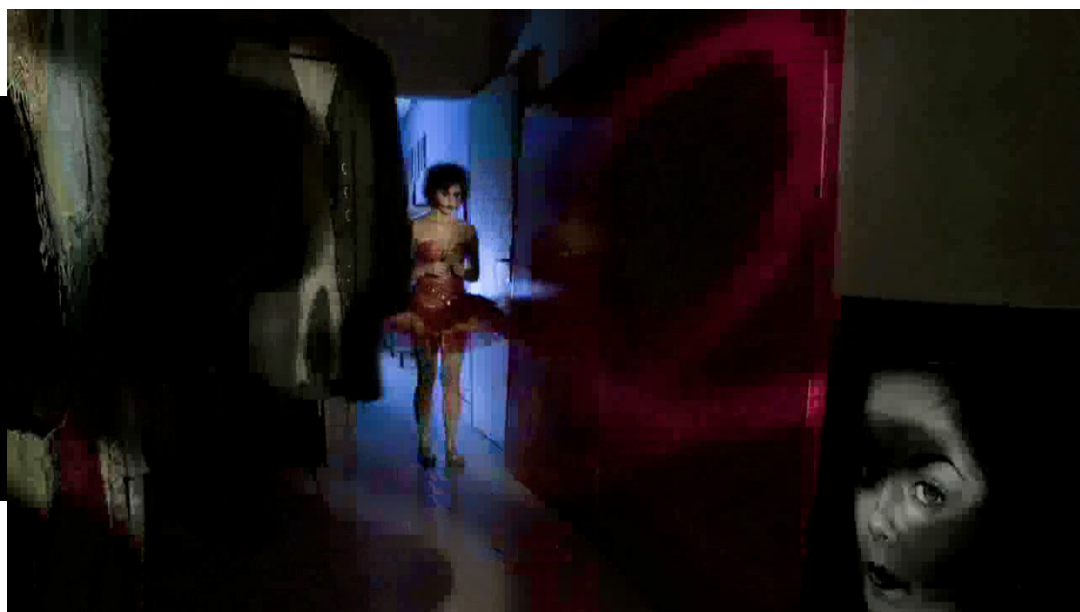


Figura 33: Fragmento do vídeo 'Coda' (CAMARGO, 2008)

Como recurso simbólico que dialoga com os objetos, a luz pode, além de criar contrastes e analogias, recriar as formas de um cenário, já que pode recortar parte do ambiente e criar um novo espaço cênico, dando novas significâncias à trama (no caso do videodança, pode ressignificar a coreografia em questão).

Em *Personal Space* (KAFTIRA e LEUNG, 2010), há uma luz interna na caixa onde se encontra a bailarina, ressaltando-a no espaço cênico. Em alguns planos, a luz incide sobre a caixa toda, mas em outros, apenas em parte dele.

Há um recorte na parte inferior da bailarina, o qual nos chama muito a atenção. Nesse plano, temos uma imensidão da escuridão tomando quase toda a tela, e a luz apenas na parte inferior da caixa.



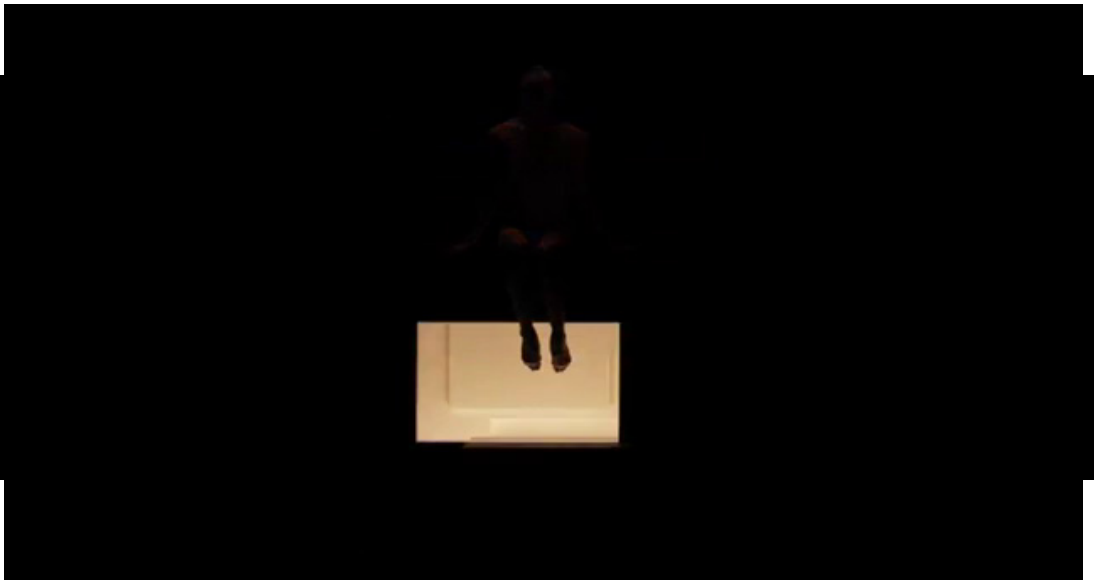


Figura 34: Fragmento do vídeo *Personal Space* (KAFTIRA e LEUNG, 2010)

Vemos levemente a silhueta da bailarina, mais precisamente pelos seus pés que se sobrepõem à luz. A sensação que temos, ao ver esse jogo de luz, é a de que essa caixa está suspensa. Para Mattos (2002, p. 272), “trabalhar a luz é uma forma de se criar além do texto, além da representação”.

Em outro instante, o uso de um plano conjunto ou mesmo de um plano médio, com o cenário todo iluminado com uma luz contra-iluminação, em que *spot* ou refletor são situados por detrás da personagem ou dos objetos cênicos, geralmente apontando a luz para a câmera, que deixa a bailarina em uma penumbra, criando sombras nos objetos cênicos e uma tridimensionalidade espacial, proporciona a sensação de que esse cubo não está mais suspenso.

O ambiente externo ao cubo sai de jogo e toda a coreografia e a relação bailarina-cenário são direcionadas para o interior dele, para o que acontece apenas lá dentro – ou como o próprio nome do vídeo indica – nesse espaço pessoal (*Personal Space*).



**Figura 35: Fragmento do vídeo *Personal Space* (KAFTIRA e LEUNG, 2010)**

Além do cenário, nesse plano de *Personal Space*, a luz contorna as nuances da bailarina, do corpo que frui pelo ambiente, que se contorce e que nele reflete suas emoções.

As contorções e expansões musculares – traduzidas num jogo de luz (a luz contra do cenário) e sombras – definem cada tensão e cada relaxamento, dialogando com o sentimento da bailarina e sua relação com a narrativa sensorial da coreografia nesse espaço que parece aprisioná-la.

Nesse vídeo, há um diálogo entre bailarino e espectador, por meio de uma metalinguagem, que traz os espectadores para dentro do vídeo, como personagens em cena, em planos que mostram pessoas sentadas em cadeiras, assistindo à coreografia que acontece a sua frente. Para isso, a luz não pode ser usada somente sobre a bailarina e o cenário que a envolve, mas na sua relação com os espectadores, mais especificamente com uma senhora cuja expressão facial (principalmente o olhar) está carregada de signos e sensações, dando a ideia de que a bailarina quer fugir do cubo que a aprisiona, ao mesmo tempo em que a senhora se identifica com ela e parece querer resgatá-la.

A luz dramática sobre o rosto em *close* da senhora, que assiste emocionada à dança, revela uma iluminação que vem de dentro do cubo. Segundo Zani (2009, p. 139):

A luz é um fator decisivo para a expressividade de uma cena ao permitir que se crie uma atmosfera adequada para cada tipo de filme. Se pensarmos nas poéticas das luzes, podemos também dividir a iluminação em duas grandes intensidades de acordo com os efeitos simbólicos que objetivamos proporcionar, usando-se para isso uma luz com função dramática ou uma luz com função atmosférica.



Figura 36: Fragmento do vídeo *Personal Space* (KAFTIRA e LEUNG, 2010)

Em outro momento, observamos o cubo com uma meia luz. Em contradição ao aprisionamento – a luz interna e exclusiva no cubo – há um raio de luz que vem de fora e que entra por uma fresta do cubo. Seria talvez a esperança de que a pessoa fora dele resgate a bailarina? Ou talvez a tradução da identificação entre a senhora e a bailarina (uma vez que a senhora acaba trocando de lugar com a bailarina)?

O raio de luz que corta o cubo, atravessando horizontalmente o cenário, geralmente é utilizado para traduzir a sensação de solidão, contornando (a frente ou por detrás) a personagem, e direcionando o olhar do espectador para um mínimo gesto, mesmo estando, a cena, em um plano conjunto ou geral<sup>9</sup>.

---

<sup>9</sup> No espaço cênico do placo, é utilizada uma luz de corredor – gerada por uma ferramenta dos canhões de luz, por *spot*, Fresnel, etc. – denominada “faca”, que cobre as laterais do canhão, recortando a luz. As facas permitem a criação de formas geométricas e o contorno de objetos, assim como a formação de corredores de luz.



Figura 37: Fragmento do vídeo *Personal Space* (KAFTIRA e LEUNG, 2010)

A luz ainda se torna objeto cênico, isto é, pode ser utilizada como elemento de significância cênica, não apenas por sua essência luminosa ou por sua funcionalidade de iluminar ou criar sombras, mas por ser algo supostamente físico. Nessa cena do feixe de luz que cruza o cenário, a bailarina de *Personal Space* segue o raio de luz, observando para onde ele se desloca. Em seguida, temos um plano com a câmera sobre os ombros, no qual o jogo de luz permite ver a bailarina – e apenas ela – em meio a uma imensidão negra. A luz-contra incide sobre o seu corpo e rosto, mais precisamente sobre suas mãos, que parecem alçá-la, tornando-se objeto (de desejo). Ao ser alçada pela bailarina, a luz revela a fuga desse espaço que a aprisiona.



**Figura 38: Fragmento do vídeo *Personal Space* (KAFTIRA e LEUNG, 2010)**

Em *Personal Space*, a luz é o signo mais presente durante todo o vídeo e dança junto com a bailarina, fazendo parte da coreografia e compondo o espaço em que ela acontece. Nesse videodança, as cores são homogêneas: um único tom de luz esbranquiçado e o reflexo da cor da pele da senhora que assiste à dança da bailarina. A intencionalidade desta monocromia, arrebatada apenas por brancos e pretos excessivos, serve para que o espectador possa associar a composição do cenário ao corpo humano, seu interior, ao espaço que pertence à bailarina, que a aprisiona e que pode ser senão ela própria. De acordo com Farina; Perez; Bastos (2006, p. 13),

A cor é vista: impressiona a retina. E sentida: provoca uma emoção. E é construtiva, pois tendo um significado próprio, tem valor de símbolo e capacidade, portanto, de construir uma linguagem própria que comunique uma ideia.

A cor tem uma dimensão sensorial e cultural muito forte nos vídeos. Contudo, como alertamos, há que se levar em consideração a cultura inserida na trama e

também a cultura do espectador que assistirá ao videodança. Para entendermos como as cores se comportam na sua sensação direta com o espectador, é importante relacionar as cores com a luz.

A luz tem diversas propriedades físicas, mas há duas, entre outras, que colaboram para compreender melhor as cores: a procedência físico-química e a sua frequência (intensidade).

A procedência físico-química é o material com o qual a luz é feita e o resultado que ela produz: luz fria, luz quente e luz natural. É importante lembrar que, no vídeo, tanto na sua produção durante as filmagens, quanto digitalmente na edição, é possível manipular as luzes com gelatinas e filtros, que podem transformar uma luz fria em quente (por exemplo, um filtro amarelo sobre uma luz branca) ou simular, em um ambiente fechado, a luz natural (do sol).

A diferença entre luz fria e quente no quesito técnico-material (e não nas suas cores) é de que a luz fria (assim denominada por emitir menos calor que a luz quente), gerada por lâmpadas fluorescentes, tem uma luz difusa. Por conseguinte, como não vemos o raio de luz, ela provoca sombras menores e difusas, enquanto as luzes quentes (alógenas ou *led*) geram raios de luz e sombras mais definidas.

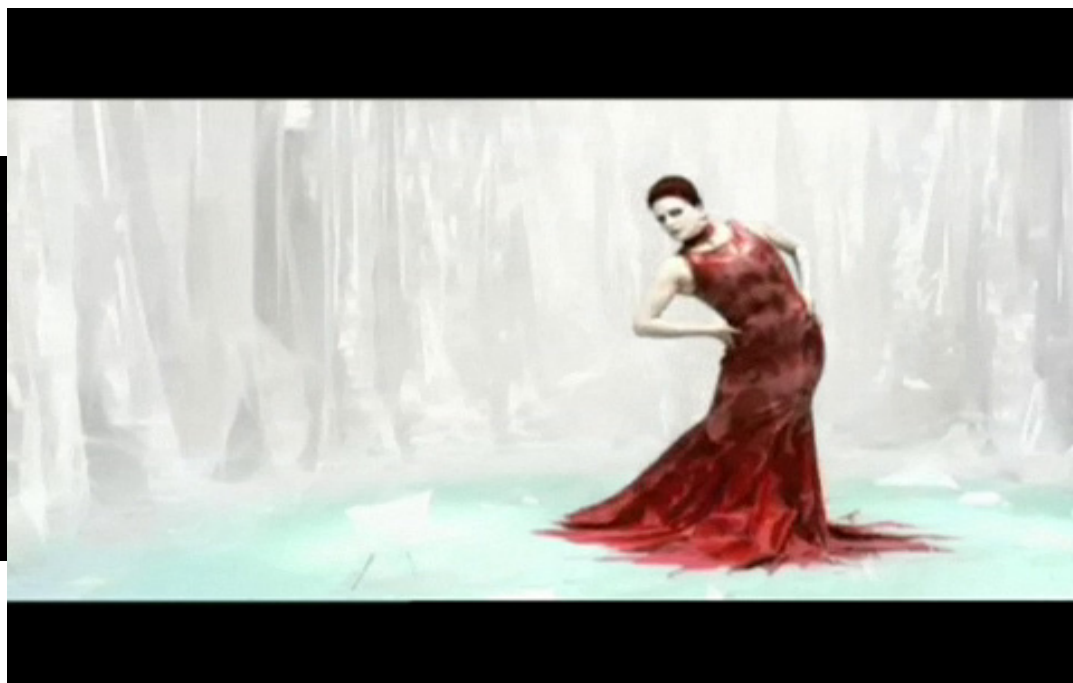
As luzes, além de suas cores originais de fábrica, podem ser definidas por sua potência – em *watts* (valor normalmente impresso no vidro da lâmpada), que define a maior ou a menor intensidade de luz no cenário (ainda é possível somá-las, isto é, agregar mais de uma luz em um mesmo ambiente). É possível ainda, usar um *dimmer* (dispositivo utilizado para variar a intensidade de uma corrente elétrica) para aumentar ou diminuir a amplitude de luz de uma lâmpada.

Na sua relação com as cores, a luz fria ou quente não interfere diretamente na variação de Croma (o valor das cores – escala de tons). Podemos iluminar uma cena com uma luz fria (fluorescente) e obter uma cor quente, apenas variando a formação de raios de luz e sombras.

No entanto, as cores se comportam como quentes e frias em relação à percepção sensorial humana. Aquelas com maiores vibrações geram uma sensação de calor e, por isso, são geralmente associadas a elementos da natureza que lembram o calor (fogo, lava de vulcão, brasa, sol) e sentimentos excitantes

(lembre-se de que há variações culturais). Conforme Tiski-Franckowiak (2000, p. 151), “a cor, às vezes, cria o clima desejado e fala por si só, o que deve ser aproveitado como instrumento técnico”.

No caso de *Motion Control* (AGGISS, COWIE e ANDERSON, 2000), a cultura na qual se insere o videodança carrega como significância do vermelho a paixão. Assim, a bailarina tem sua sensualidade retratada pelo figurino, em vermelho excessivo, que vibra na tela. Não há nenhum elemento cênico (ou simbolismo), além do branco do cenário (um tecido que reflete a intensa luz fria) e a bailarina (seu figurino vermelho), pois o branco e o vermelho bastam como significado para a narrativa da coreografia em cena.



**Figura 39: Fragmento do vídeo *Motion Control* (AGGISS, COWIE e ANDERSON, 2000)**

As cores com menor vibração são aquelas que transmitem a sensação de frio e estão geralmente associadas a sentimentos que exprimem calma e leveza, bem como elementos da natureza como o ar, a água e a folhagem.

O contraste de luz é o que impulsiona a maior percepção ou destaque de uma ou de outra cor. Podemos observar, em *Motion Control*, o vivo branco causado

por uma luz intensa que reflete sobre o cenário, ressaltando assim, o vermelho gritante do vestido da bailarina. O branco é uma cor fria, portanto, uma cor que se opõe ao vermelho, uma cor quente: “quando [uma cor] entra em combinações com outras cores, cada uma recebe dessa combinação determinadas funções espaciais, favorecendo a lógica das formas” (TISKI-FRANCKOWIAK, 2000, p. 151).

No caso de *Roseland* (VANDEKEYBUS,1990), as cenas, em tons de cinza, são impulsionadas pelo contraste do preto intenso dos figurinos com o branco do solo (a incidência de maior luz nesse enquadramento). Segundo Moreno (2008), “o contraste é um fenômeno com o qual se podem diferenciar cores atendendo à luminosidade, à cor de fundo sobre a qual se projetam [...]”.



Figura 40: Fragmentos do vídeo *Motion Control* (AGGISS, COWIE e ANDERSON, 2000) e escala de cinzas.

Um contraste entre uma cor fria e uma cor quente pode suavizar a percepção visual de uma cena, na qual uma delas está ocupando um espaço muito amplo do enquadramento.



Uma mesma cor pode mudar muito seu aspecto visual dependendo da cor na qual se encontrar embutida. Este efeito dá mudança de aparência de uma cor dependendo da incidente sobre ela, do material de que está formado ou da diferente cor que lhe sirva de fundo. (MORENO, 2008. In: <http://www.criarweb.com/artigos/teoria-da-cor-contrastes-de-cor.html>)

Em *Motion Control*, o vermelho suaviza a imensidão branca, e no seguimento coreográfico de “Divagações em um Quarto de Hotel” (BARCINSKI e TOFFOLI, 2007), o azul (cor fria) contrasta com o preto (cor quente), que cobre a maior parte da tela. A sobreposição de uma luz azul sobre o corpo do bailarino faz com ele pareça ter, como sua cor natural, o azul, ou seja, é como se a pele do bailarino tivesse essa cor.



**Figura 41: Fragmento do vídeo ‘Divagações em um Quarto de Hotel’ (BARCINSKI e TOFFOLI, 2007)**

A iluminação pode, além de dialogar com as cores, com a luz e a sombra, criar um espaço (geométrico) que aparentemente não existe, e definir as dimensões entre um objeto e outro, os perímetros entre um chão e uma parede, bem como os limites entre o bailarino e o cenário.

Em *Anarchic Variations* (AGGISS e COWIE, 2002), a sombra projetada pela luz permite que a parede ao lado da bailarina seja percebida (ela está toda branca, assim como o chão, como se fossem uma única forma, uma imensidão de luz branca, e mesmo que a bailarina toque essa parede, ela parece invisível, imaginária). Somente com a projeção da sombra da bailarina é que podemos perceber o eixo vertical da parede e conseguimos imaginar a borda que a separa do chão. Há, ainda, uma sombra sobre o chão, que auxilia na concepção do espaço (ambiente), e que somente existe por sua relação física-sensorial com a bailarina.



Figura 42: Fragmento do vídeo *Anarchic Variations* (AGGISS e COWIE, 2002)

De acordo com Greiner e Katz (2005, p.7):

As relações entre o corpo e o ambiente se dão por processos coevolutivos que produzem uma rede de pré-disposições perceptuais, motoras, de aprendizado e emocionais. Embora corpo e ambiente estejam envolvidos em fluxos permanentes de informação, há uma taxa de preservação que garante a unidade e a sobrevivência dos organismos e de cada ser vivo em meio à transformação constante que caracteriza os sistemas vivos. Mas o que importa ressaltar é a implicação do corpo no ambiente, que cancela a possibilidade de entendimento do mundo como um objeto aguardando um observador. Capturadas pelo nosso processo perceptivo, que as reconstrói com as perdas habituais a qualquer processo de transmissão, tais informações passam a fazer parte do corpo de uma maneira bastante singular: são transformadas em corpo.

Assim como a sombra, a posição da bailarina colabora para a precisão de um cenário invisível. Segundo Dultra (2006, p.1), “o dançarino precisa estar

num estado de prontidão, tal que esteja conectado aos dois tipos de ambiente simultaneamente, o real e o imagético, uma vez que interage com a imagem [...]”.



Figura 43: Fragmento do vídeo *Anarchic Variations* (AGGISS e COWIE, 2002)

Ainda em *Anarchic Variations*, a sombra sobre o encontro entre duas paredes determina a existência de uma delas. No entanto, o que define que a personagem está na incidência de duas paredes, numa quina, são as mãos posicionadas sobre elas, de maneira que podemos identificá-las e distingui-las.



Figura 44: Fragmento do vídeo *Anarchic Variations* (AGGISS e COWIE, 2002)



## PAISAGEM SONORA: MANIFESTAÇÕES DO SOM NO VIDEODANÇA

Som usado como uma metáfora pode criar toda uma dimensão de significado não imediatamente aparente nas imagens visuais de uma cena. É uma das mais poderosas ferramentas disponíveis para nós ao escrever o roteiro (COOPER e DANCYGER, 2000, p.33, tradução do autor).

A estrutura poética de um vídeo é constituída pela combinação sensorial da imagem e do som. Entendemos por imagem toda e qualquer exposição visual presente nos enquadramentos, que compõe o vídeo: as personagens, o cenário, os objetos cênicos, a luz, as cores e textos (e também os símbolos escritos e as infogravuras<sup>10</sup>). O som é todo e qualquer signo perceptível pelo nosso estímulo sensorial auditivo (ruídos, efeitos sonoros, trilha sonora, voz, silêncio).

---

10 No vídeo, a sobreposição – por meio de transparências e recortes realizados com projeção de imagem sobre o cenário, objetos ou atores ou na edição - de fotografias, pinturas, ilustrações, manuscritos, enfim, toda imagem que se comporte como gravura, tem esse caráter de infogravura. A Infogravura “se utiliza dos conceitos da gravura tradicional, como a xilogravura, metal e litogravura, contribuindo para o enriquecimento da gravura como técnica. Em vez de madeira, metal ou pedra, a matriz da infogravura é um arquivo digital”. (JOSEPH, 2012.

In: [http://www.informedeo.pb.com.br/index.php?option=com\\_lyftenbloggie&author=70#.UYpVj0rAEm8](http://www.informedeo.pb.com.br/index.php?option=com_lyftenbloggie&author=70#.UYpVj0rAEm8)

A composição sonora agrega valores sensoriais ao vídeo, compondo novos significados aos elementos presentes em cena. Podemos introduzir elementos da paisagem do filme – som de um objeto, de uma paisagem rural ou urbana – sem ilustrá-los visualmente. Podemos ainda, contar parte da história com sons ou até mesmo inserir apenas sonoramente uma ou outra personagem em cena.

Em “Divagações em um Quarto de Hotel” (BARCINSKI e TOFFOLI, 2007), há a sobreposição da fala do bailarino sobre sua coreografia. São dois espaços distintos, e enquanto vemos uma coreografia em um palco, ouvimos a voz do mesmo bailarino que se encontra em um quarto de hotel. Com isso, o videodança agrega não somente suas divagações, suas angústias traduzidas nas palavras, mas sugere que a coreografia, apesar de visualmente acontecer em um palco, pode estar sendo realizada dentro desse quarto de hotel.

Nos momentos coreográficos não há uma música de fundo, e o bailarino dança sobre o silêncio, mas os sons produzidos pelo atrito do seu corpo sobre o chão podem ser ouvidos e transpassam para um primeiro plano, confrontando com a narrativa sonora de suas divagações. Conforme Eisler (p. 288-289):

A música pode comentar a imagem como um espectador. [...] À medida em que se vai experimentando pode comprovar-se facilmente que uma nova forma de acompanhamento no qual a música comenta supera em eficácia o recurso da ilustração convencional.

Em *Mirrors from Embodiments of Silence* (GLEEN, 2008), não há música, e a narrativa sonora é composta pelos sons produzidos pelo corpo em contato com o chão, associados à respiração da bailarina. Essa narrativa sonora nos remete ao vazio do espaço em que ela se encontra: uma casa supostamente abandonada (vazia). Os únicos elementos externos são os sons de pássaros, ao fundo, e a luz que entra pelas frestas da porta (em fragmentos muito rápidos, quase imperceptíveis, observamos que há uma grama se mexendo com o vento, do lado de fora).

Diferentemente da narrativa proposta em *Weightless* (JANUNGER, 2007), na qual há um único som dialogando com a imagem, isto é, uma trilha sonora, uma canção cuja melodia, ritmo e letra (entram também o arranjo e o timbre vocal) interferem na compreensão dos signos visuais, em *Mirrors from Embodiments of Silence*, o som não vem de dentro da cena, da bailarina ou dos objetos cênicos.

Também não há elementos de paisagem cênica, tais como o vento, o som da água ou de algum objeto, e a música está numa camada fora da cena, cobrindo-a, transportando-a para uma dimensão extraimagem<sup>11</sup>.

Composições sonoras que agregam diferentes instâncias do som formam camadas narrativas que, por si só, trazem signos e elementos da trama, criando ambientes sonoros. Surgem assim as paisagens sonoras. Para Schaffer (1977, p. 274):

O termo Paisagem Sonora refere-se à qualquer ambiente sonoro ou qualquer porção do ambiente sônico visto como um campo de estudos, podendo ser esse um ambiente real ou uma construção abstrata qualquer, como composições musicais, programas de rádio, etc.

Ao nos depararmos com uma paisagem sonora, podemos compreender não somente as estruturas narrativas auditivas e os signos que elas agregam ao vídeo, mas o processo cognitivo de apreensão das multiplicidades que o som oferece. Há uma convenção cultural (um pré-conceito) de que a dança não existe sem música. Isso não significa que a música não tem um emprego bastante funcional na dança – ela tem ritmo e melodia, elementos fundamentais na dança – no entanto, todo e qualquer som se torna música quando compreendido como narrativa sonora rítmica para uma determinada linguagem artístico-sensorial.

Ao mesmo tempo em que há o emprego de uma canção em *Weightless*, em *Mirrors from Embodiments of Silence* não há canção ou harmonia instrumental, entendida como a música como melodia executada por instrumentos musicais. Para Cage apud Santos (1998, p.16), “em qualquer lugar, o que mais ouvimos são ruídos. Queremos capturar e controlar esses sons, e usá-los não como efeitos de estúdio, mas como instrumentos musicais.” .

A linguagem do videodança permite dialogar com inúmeras possibilidades sonoras, criar e recriar sensações, discorrer entre elementos audíveis e inaudíveis (e usufruir, por exemplo, do silêncio). Podemos usar tanto uma música tradicional como uma narrativa experimental. A paisagem sonora pode definir o ritmo do videodança, dentre outras maneiras, pela sonoridade corporal (e vocal) da bailarina,

<sup>11</sup> Em *Weightless*, a música tem um caráter, ao mesmo tempo extrassubjetivo, denominado som não-diegético (todo o som imposto na cena que não é percebido pelos personagens) e intrassubjetivo, denominado meta-diegético (sonoridade que traduz o imaginário de uma personagem)

como propõe Gleen, em *Mirrors from Embodiments of Silence*, em que podemos notar as mudanças de planos, os cortes de cena produzidos pela respiração e gesticulações corporais, pela base sonora de uma canção como em *Weightless*, ou ainda, por ruídos como nas cenas iniciais de *Motion Control* (AGGISS, COWIE e ANDERSON, 2000).

Ruídos são interessantes, pois por serem indefinidos, podem agregar inúmeras significações. Um único ruído (a mínima unidade sonora perceptível de um ruído como sendo um som isolado) traz inúmeras possibilidades de interpretação. Isso não significa que o efeito sonoro e a trilha sonora também não possam, dependendo do seu contexto e de sua associação imagética, trazer diferentes significações, mas os ruídos não carregam signos pré-formulados.

Uma música tem sua história cultural. Um samba paulista, por exemplo, pode trazer elementos de uma capital brasileira que influencia nas tradições, nas cores, nas formas, na narrativa da trama. Ao ouvirmos um tango, o vermelho e preto, automaticamente, recobrem nosso imaginário, pois os efeitos sonoros são compreendidos pelas suas associações naturais (ou impostas pelo homem), isto é, são sons que quando ouvidos, automaticamente são associados a um determinado objeto (associação icônica).

Quando ouvimos um efeito sonoro ou uma trilha musical, podemos associar o som à imagem mostrada simultaneamente. Conforme Silva (2005, p. 9), “quando um ruído é incorporado intencionalmente ganha *status* de efeito sonoro, deixa de ser pura desordenação interferente ou sem sentido e passa a participar da composição da cenografia acústica.”

*Motion Control* abre com uma tela preta. Não vemos nada, apenas ouvimos sons intraduzíveis – ruídos, que perduram ao longo do vídeo, passando pela cena do quarto, depois, pela cena em que o buraco retangular se fecha, comprimindo a personagem, traduzindo a sensação da agonia, do desespero e da loucura em que se encontra a bailarina. Não sabemos o que a aflige e também não compreendemos sua emoção, mas os *videomakers* trabalharam com esse som enigmático (uma associação de diferentes frequências de ruídos) como trilha de *Motion Control*.

Como observamos em *Mirrors from Embodiments of Silence*, os cortes de imagem – mudanças de um plano para outro ou de uma sequência para outra – são realizados pela apropriação do som, nesse caso, o atrito do corpo e a respiração da bailarina.



Paisagens sonoras podem dialogar com a percepção do vídeo não somente no plano simbólico de cada cena, da narrativa visual, mas com o ritmo do vídeo, criando sensações de tempo, espaço e emoção (e podemos incluir gêneros – drama, comédia, suspense etc.). É o usufruir do ritmo, da duração de um elemento sonoro, do tempo e do contratempo, dos impulsos e repousos e das pausas como sinal de corte de uma cena. Quando a imagem segue o ritmo da paisagem sonora ocorre um fenômeno que associa a imagem diretamente ao tempo do som. Toda e qualquer mudança sonora é diretamente espelhada na imagem, na sua compreensão – permitindo, assim, que qualquer imagem siga o percurso da paisagem sonora em questão.

Num videodança, esse fenômeno intui a sensação coreográfica. Não é somente o corpo ou a câmera que dança, mas o conjunto e recorte dos fragmentos de imagem, a sequência de diferentes planos, cada um deles em um tempo de presença, na tela, determinado pelo som que o sobrepõe, também geram a impressão de uma dança. Para Cage (1973, p. 87), a música deveria constituir “mais do que acompanhamento” e “parte integrante da dança”. Esse fenômeno, compreendido como o ritmo sonoro da edição, é facilmente perceptível na videodança “Pé de Bolso” (SANTOS, 2009), em que se cada take<sup>12</sup> do vídeo for isolado, perceberemos que são imagens estáticas e que o movimento e a sensação de um corpo que dança estão diretamente associados ao recorte e montagem feitos no *timing*<sup>13</sup> da trilha sonora.

---

12 *Take* é uma palavra inglesa, que significa ‘tomada’. No audiovisual (cinema, vídeo, etc), corresponde a um trecho de imagem rodado ininterruptamente - do instante em que o diretor designa ‘ação’ e o *rec* inicia na câmera (a câmera começa a gravar) até o ponto em que se ‘corta’ a gravação (o botão de gravação da câmera é apertado para dar um *stop*).

13 *Timing* é uma palavra inglesa que significa ‘tempo’, empregada no audiovisual para designar o tempo (cronometrado) corrido de uma imagem ou som. O som é calculado em horas, minutos, segundos e milissegundos, enquanto a imagem é calculada em horas, minutos, segundos e *frames* (quantidade de quadros que compõe cada segundo do filme). Para cada ‘segundo de imagem, há uma quantidade sucessiva de imagens para compor a sensação de movimento – a menor quantidade de *frames* que o olho humano consegue observar é de 24 quadros por segundo. Abaixo disso, temos aquela sensação fragmentada da imagem, que parece pular, usada para criar efeitos de *stop-motion*. “Coda” foi realizado seguindo esse efeito. Por isso, percebemos o ‘pulo’ de um *frame* ao outro, vendo o quadro-a-quadro da imagem. Já no som, nossos sensores auditivos percebem milissegundos de som. No entanto, para que um som seja compreendido, é preciso, pelo menos, de acordo com Murray Schafer, um segundo completo de som.



## [RE-] MONTANDO A COREOGRAFIA

### (EDITANDO O VÍDEO)

O que a gente [editores] faz é construir o filme com o material que foi filmado. A gente tem que lidar com ritmo, com a interpretação, com tempo, com a narrativa, com a dramaticidade (Rezende, 2008/2009).

A sensação poética de continuidade, da construção de um ou mais espaços e de tempos distintos, de ritmo, de olhares, de perspectivas diversas, está presente não somente na escolha e composição dos planos (e os objetos e ações neles presentes) de uma narrativa ou da coreografia sequenciada diante de uma música ou de sons que provocam uma impressão de ininterrupção, mas na maneira como esses planos e sons são justapostos, ou seja, montados.

É na montagem que decidimos onde cortar um plano para dar continuidade em outro, onde encaixar determinado som ou criar efeitos de sobreposição, de mescla, de diferentes imagens, de remodelar o que foi proposto como imagem e como paisagem sonora.

O montador (ou editor) é o responsável pela construção do filme. Além de cortar e colar (montar o filme, fazer os encaixes das imagens e sons), na montagem, é possível refazer a velocidade de uma cena (acelerar ou desacelerar); inverter (espelhar) ou girar uma imagem; seccionar o plano, reenquadrando-o; ampliar ou reduzir (por exemplo, transformar um plano geral em um *close*); mudar cores; criar efeitos especiais; e transformar a imagem filmada crua (denominada ‘material bruto’) em uma nova imagem.

A escolha dos planos e de onde cortá-los deve ser bem precisa, pois a montagem de uma sequência deve falsear a ideia das secções (cortes invisíveis), que não devem ser percebidas (exceto em casos propositais, em que o conceito do vídeo seja o de passar o estranhamento de ruptura de uma imagem ao espectador), de modo a causar, no espectador, a sensação de um plano, de um tempo e espaço contínuos, ainda que ele se dê conta dos diferentes planos e contra-planos utilizados.

O corte invisível aliado à imagem aparentemente naturalista potencializam a criação, não de um universo fantasioso, escapista, mas desvelam uma lógica onírica sob a camada racional da realidade tangível (SAVERNINI, 2004, p.77).

Em *Mirrors from Embodiments of Silence* (GLEEN, 2008), temos a sensação de um plano sequência, pois a bailarina repete, do início ao fim do vídeo, uma única e contínua coreografia. No entanto, é possível observar que foram usados diferentes planos e ângulos de câmera, como câmeras altas, planas e baixas, planos conjuntos, planos sobre o ombro, *closes*, entre outros. Na montagem, para termos uma percepção de continuidade, cada plano deve complementar o anterior: em um instante de movimento da bailarina, prestamos atenção em como ela se move e não na mudança da câmera ou no corte.





Figura 45: Fragmentos sequenciais, *frame a frame* do vídeo *Mirrors from Embodiments of Silence* (GLEEN, 2008).

Nessa sequência de *Mirrors from Embodiments of Silence*, observamos a transição do fragmento (*frame b*) de plano geral lateral para o fragmento (*frame c*) de plano conjunto frontal. No plano geral, a bailarina está em um movimento acelerado de queda. Já o plano distanciado permite a observação de sua movimentação célere em direção ao chão. No instante em que a bailarina desacelera e toca o chão, há um corte e uma mudança para o plano conjunto frontal, que permite perceber, com mais dinamismo, a mudança de ritmo da cena e as reações da bailarina, dando mais flexibilidade de olhar à cena (diferentes perspectivas), sem perder a noção de continuidade (não podemos perceber o corte da cena e quando nos damos conta, a mudança de plano já aconteceu). De acordo com Paz apud Savernini (2004, p. 130), “o ritmo é sentido e diz ‘algo’. [...] O ritmo é um processo mágico com uma finalidade imediata: encantar e aprisionar certas forças, exorcizar outras”.

O processo de corte e sequenciação das cenas é fundamental para dar ritmo ao filme. No videodança, a montagem deve acompanhar o ritmo proposto pela coreografia, mesmo que, durante as filmagens, essa coreografia seja filmada de maneira fragmentada ou em velocidades diferentes daquela esperada no resultado final.

O ritmo de uma cena depende da duração dessa cena, isto é, de quanto tempo cada plano ficará exposto, pois a duração de um plano pode determinar o ritmo cênico. Se o editor de *Mirrors from Embodiments of Silence*, por exemplo, tivesse deixado mais do que os três segundos em que acontece o plano conjunto frontal (Figura 37, *frames c, d*), talvez a sensação de uma queda rápida, em que

a bailarina, ao tocar o chão, imediatamente se levanta, não acontecesse, dando a sensação de uma pausa longa, e causando a ideia de que a bailarina permaneceu estável por algum tempo, sem se movimentar.

No vídeo, o ritmo é a percepção de duração de uma ação, assim como a mudança de planos não sequenciais. Em um vídeo, a composição rítmica depende dessa forma, do tempo e do espaço. O tempo determina a aceleração, a desaceleração ou a pausa de um movimento, isto é, a velocidade com que uma personagem ou objeto se movem. O espaço determina os momentos, de modo que um corte de um plano para outro, alterando o espaço cenográfico, pode causar a sensação de que se passou certo tempo a mais do que o tempo cronometrado na transição de cena.

Pode proporcionar ainda, conforme a proposta narrativa, a impressão de que a cena anterior ou a cena posterior pertencem a um *flashback* (referência ao passado da trama) ou *flashforward* (referência ao futuro da trama). Segundo Sacramento (2008/2009), “tempo e Espaço são base [...] é o que está no background”.

A continuidade pode ser proposta, entre outras formas, por três composições básicas: a. continuidade do movimento (da ação); b. continuidade do som; c. continuidade de um infograma (texto, gravura, animações digitais, como uma linha em movimento, etc.). Em *A Study in Choreography for Câmera* (1945), Maya Deren constrói uma coreografia contínua<sup>14</sup>, na qual o bailarino dança sem que haja ruptura de seu movimento, proporcionando assim, a sensação precisa de um movimento contínuo, pois cada gesto corporal dá prosseguimento ao plano seguinte.

No entanto, o espaço muda em alguns planos, e mesmo percebendo a mudança, continuamos com a impressão de continuidade. Em determinado momento, a perna elevada do bailarino começa a abaixar em um plano que parece ser um ambiente externo, como um jardim ou floresta, e continua em outro plano, agora interno, que parece ser um atelier.

---

14 No caso de *A Study in Choreography*, o uso de uma música contínua também colabora para a percepção de continuidade.



Figura 46: Fragmentos sequenciais, frame a frame do vídeo *A Study in Choreography for Camera* (DEREN, 1945).

Em “Divagações em um Quarto de Hotel” (BARCINSKI e TOFFOLI, 2007), há uma multiplicação do bailarino (em momentos diferentes da coreografia), que nos causa uma sensação de passagem de tempo, de transgressão de espaço, muitas vezes, gerando a impressão de o bailarino estar contracenando com ele mesmo.



Figura 47: Fragmento do vídeo ‘Divagações em um Quarto de Hotel’ (BARCINSKI e TOFFOLI, 2007)

Nesse caso, é necessário escolher qual dos fragmentos da composição será o plano principal, para que seu som seja aquele que se sobressai na montagem,

de forma que a sincronidade entre imagem e som seja percebida, não causando estranheza ou a impressão de um “erro”, mesmo que as demais imagens estejam dessincronizadas.

A justaposição de sons também é possível, no entanto, somente quando se trata de ruídos e efeitos sonoros, pois sobrepor momentos distintos de uma trilha musical (canção, música instrumental) pode causar estranheza; dificultar a percepção da própria trilha; e até dar outras significâncias, às vezes, fora da proposta narrativa do videodança em questão. Conforme Rezende (2008/2009):

A gente tem um poder muito grande em transformar o material filmado em vários caminhos. Eu acho que a montagem tem uma coisa muito parecida com a criação do roteiro – é de você estruturar a narrativa do filme [...]. Na montagem você pode descobrir que aquilo que você imaginou no papel, de repente não funcionou exatamente como você tinha programado. Então, é o momento que você tem de tentar, muitas vezes de encontrar uma narrativa pouco diferente do que você tinha imaginado antes.

Ao editar um vídeo, é necessário fazer escolhas, a fim de estruturar a narrativa do filme, ou seja, é preciso analisar todo o material bruto de filmagem e todo o som, escolhendo os planos que melhor se encaixam tanto no processo sequencial como na composição da trama do vídeo, os sons que se encaixam (e as camadas de som – qual som vai sobressair, aquele que comporá a camada sonora de fundo, qual efeito sonoro deve ou não ser audível, quando propor o silêncio, etc.), os efeitos especiais, além de analisar se serão usados infogramas ou não, e assim por diante.

Em “Divagações em um Quarto de Hotel”, as ferramentas de edição permitiram que manuscritos fossem inseridos – sobrepondo a coreografia, como se o diário do bailarino estivesse sendo escrito ou como se ele já estivesse pronto e o bailarino apenas recordasse o que escreveu – representados pela imagem filmada e pela narrativa sonora.





Figura 48: Fragmento do vídeo 'Divagações em um Quarto de Hotel' (BARCINSKI e TOFFOLI, 2007)

### Considerações Básicas:

O processo de edição de um filme consiste na transformação do roteiro, a partir das ideias do diretor, dos projetos de arte, fotografia etc., na narrativa final audiovisual. O editor deverá decupar<sup>15</sup> todo o banco de imagens e sons brutos, escolhendo os planos e elementos sonoros que melhor dialogam com a proposta final idealizada pelo diretor, para compor as sequências presentes no vídeo.

Em um videodança, além da narrativa e da trama, o editor tem de adequar o ritmo, a estética e o tempo do vídeo a uma coreografia. Dessa forma, ele também deve ter conhecimento coreográfico para poder escolher o tempo certo de cada cena, os planos adequados, os efeitos visuais e sonoros, além de realizar, com precisão, os cortes de cena para que a coreografia não perca sua fluidez e pauta.

Diversos são os métodos de edição, em um filme analógico (filmado em película ou fita magnética). O material bruto pode ser editado, recortando a película, que pode ser encaixada com fita adesiva ou cola especial, compondo assim as sequências. As fitas magnéticas (Beta, VHS, Mini-DV, DV, etc.) podem ser transpostas por aparelhos similares a videocassetes, e os trechos escolhidos do

15 Decupar (francês *découper*, cortar): 1. Dividir um texto em cenas, fazendo anotações técnicas e cênicas para a sua posterior gravação. 2. Inventariar o material gravado, anotando informação pertinente para a sua edição. (Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, <http://www.priberam.pt/DLPO/default.aspx?pal=decupar>)

material bruto podem ser copiados em outra fita. O material bruto pode ainda, ser transposto por meio de uma placa de vídeo, em sinal digital, em um computador para edição digital.

Nas filmagens feitas por meio de suportes digitais (câmeras que armazenam arquivos em sua memória interna, em cartões de memória ou direto em um HD externo ou no computador), por sua vez, os arquivos já estão em formato digital e são copiados – transferidos – diretamente para o programa de edição.

Há diversos programas que podem ser utilizados na edição de imagem, de som e de efeitos especiais, e é importante ressaltar que o editor geralmente associa mais de um programa na composição de um vídeo, escolhendo uma plataforma base para a montagem das cenas (programas como *Adobe Premiere*, *Sony Vegas* ou *Final Cut* da *Apple*) e outros programas para criar efeitos visuais, animações e editar sons.

Além dos recursos profissionais, que precisam de licença de uso, há *softwares*<sup>16</sup> livres, que podem ser baixados da *internet* ou ainda, alguns que já acompanham as plataformas operacionais da MAC, WINDOWS, LINUX e até mesmo programas livres de edição para celulares (*Android*).

Como cada suporte de edição (análogo ou digital) apresenta suas particularidades, no que se refere ao formato de arquivo, às ferramentas para manipulação de imagem e som e saída do vídeo (formato final do arquivo ou suporte final como DVD, *Bluray* etc.), seria muito amplo falar de cada *software* de edição ou das ferramentas físicas (*hardwares*<sup>17</sup>, câmeras, gravadores de som, leitores de cartão, etc.), sob pena de restringi-los, optamos por abordar técnicas de edição que podem ser aplicadas em qualquer sistema de edição.

---

16 *Software* (palavra inglesa, de *soft*, mole + *ware*, mercadoria): Conjunto de programas, processos e regras, e, eventualmente, de documentação, relativos ao funcionamento de um conjunto de tratamento de informação. (Dicionário Priberam da Língua Portuguesa. Disponível em: <http://www.priberam.pt/DLPO/default.aspx?pal=software>)

17 *Hardware* (palavra inglesa, de *hard*, duro + *ware*, mercadoria): Material físico de um computador. (Dicionário Priberam da Língua Portuguesa. Disponível em: <http://www.priberam.pt/DLPO/default.aspx?pal=hardware>)



**Figura 49:** Fragmento do vídeo 'Coda' (CAMARGO, 2008), em que, além do *software* usado para sequenciar cada fotografia, um programa de efeitos especiais foi utilizado para criar o fogo que toma a janela, atrás da bailarina.

## Projeto: organizando a edição

1. Crie uma pasta (virtual) – 'pasta do projeto' – em seu computador ou HD externo, com o nome do vídeo que você irá editar;
2. Dentro dessa pasta, crie outras duas, conforme as instruções a seguir. Separe todo o material bruto de imagem em uma pasta com o nome 'Vídeo Bruto' – lembre-se de incluir fotos, infogramas, arquivos com os textos e tudo aquilo que poderá ser usado na composição da imagem do vídeo – e todo material bruto de som em uma pasta com o nome 'Áudio Bruto' (durante a edição, caso venha a escolher outras músicas, efeitos sonoros, coloque-os também dentro dessa pasta);
3. O roteiro deve ser de fácil acesso. É recomendado que ele seja digitalizado e salvo na pasta do projeto. No caso de videodança, tenha acesso ao coreógrafo ou ao roteiro de coreografia;
4. Ainda na pasta do projeto, crie uma pasta chamada "Material de Apoio", e insira dentro dela, toda e qualquer referência ou sugestão encaminhada pela equipe do vídeo (referências visuais de cores, efeitos, sugestões de sons, vídeos da *web*, etc.);
5. Escolha os programas com os quais você trabalhará a imagem, os efeitos especiais e o som. Verifique se os arquivos de vídeo, imagens e som são

compatíveis com esses programas. Por exemplo, o *Windows Movie Maker* não lê arquivos com extensão FLV (formato indicado do *youtube*). Assim será necessário baixar um programa que converta FLV para AVI ou WMV (esses *softwares* de conversão são, na sua maioria, gratuitos e distribuídos por *sites* como *Superdownloads* ou *Baixaki*).

6. Procure dar preferência para os arquivos de vídeos em extensões AVI, imagens em formatos JPG ou TIFF e sons em WAV (MP3 não é indicado para músicas, pois comprime o som, baixando sua qualidade);
7. Leia o roteiro, decupando as imagens e os sons brutos. Faça um roteiro de edição (como o filme será montado), e tendo escolhido o material a ser utilizado, copie (importar) todo ele no programa de edição (se for preciso editar o som em outro programa, você poderá usar o *Wavosaur* ou o *EXPStudio*, por exemplo). Copie o som somente após ter sido editado, assim como os infogramas, que podem ser editados em programas gratuitos como o *Windows Live Gallery* ou *Photoshop CS2*<sup>18</sup>.

## Sequenciando o Vídeo

1. No programa de edição, inicialmente, faça a montagem básica das cenas, recortando e sequenciando cada plano, conforme o roteiro. No caso do videodança, especificamente nas cenas coreográficas, é necessário definir se há ou não uma música a ser seguida. Se houver, é importante inseri-la na linha de som do programa de edição, para que os planos (e realizar seus cortes) possam ser sincronizados nos instantes exatos em que devem aparecer na música.
2. Após dois ou três comandos realizados (corte, efeito, importar imagem, som, etc.), lembre-se de salvar seu projeto (a maioria dos programas tem como atalho Ctrl+S para salvar), pois no caso de ter de fechá-lo ou de a máquina travar, você não perderá o que já fez.
3. Sequencie ao menos três planos para depois assisti-los, verificando se estão

bem encaixados (se estão dando a sensação de corte invisível ou se o corte

18 O programa de edição e imagens *Photoshop CS2* pode ser adquirido gratuitamente, no *site* da Adobe do Brasil: <http://www.adobe.com/br/downloads/>

está brusco). Com apenas dois planos, a percepção não é tão precisa. Caso tenha a sensação de ‘pulo’ da imagem, corrija o corte ou verifique se o som da sequência resolve o ‘pulo’<sup>19</sup>.

4. Para uma melhor harmonia entre os planos e o vídeo como um todo, mantenha uma concordância de cores, luzes e sombras, corrigindo o brilho, o contraste (*brightness, lightness*) e o corretor de cores (*color correction, rgb color correction, levels* ou *change to color*). Se for necessário, reduza a intensidade das cores ou transforme-as em tons de cinza (usando o corretor de saturação: *saturation*, converter para tons de cinza ou *Color Correction (HLS)* ).
5. Com relação aos cortes, há três maneiras de criar a transição entre um plano e outro: a) corte seco: corte ríspido de uma cena para outra, sem nenhum efeito, em que o primeiro quadro de um plano se sobrepõe ao último quadro do plano anterior, gerando a sensação de mesmo tempo/espaço; b) corte suave: transição de *fade* (também denominado *crossfade*), em que um plano vai sumindo (esmaecendo), na medida em que o seguinte vai surgindo (há uma mescla dos planos e uma sensação de atemporalidade); c) a transição com efeito técnico: quando é colocado um efeito animado de transição, como os efeitos que geram movimentos de um *slide* a outro, em programas como o *Powerpoint*;
6. Alguns efeitos especiais podem ser necessários para sequenciar planos, que podem ser criados nesse momento de montagem inicial das sequências.
7. A velocidade da cena também é fundamental. Caso ela seja acelerada ou retardada, é preciso realizar esse processo antes de cortar um plano e sequenciá-lo. Alguns programas de edição costumam chamar isso de *Speed/Duration*<sup>20</sup>, e trabalham com porcentagem (quanto menor, mais lento o vídeo, quanto maior, mais rápido, sendo 100% a velocidade original em que

<sup>19</sup> A relação som e imagem pode auxiliar no processo da montagem dos planos e definir os cortes. Em planos não sequenciais, quando se passa de uma sequência para outra, não contínua, há uma sensação de ruptura muito densa, que, muitas vezes, pode causar estranheza, pois há um corte de imagem e som acontecendo ao mesmo tempo. Caso não haja algum efeito de transição da imagem, para resolver essa brusca transição, é necessário que o som vaze sobre a cena seguinte, falseando o “pulo” causado pela mudança de cena e ação.

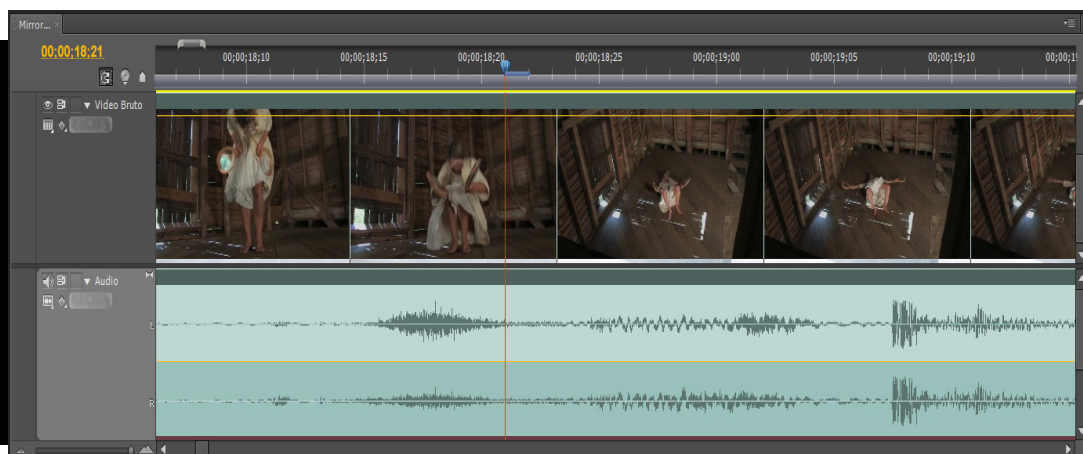
<sup>20</sup> *Speed/Duration* significa, em português, Velocidade/Duração. É importante ressaltar que o termo *Speed* é usado para imagens que são aceleradas ou ralentadas (calculadas por múltiplos ou porcentagem) e *Duração* para o som cuja aceleração ou retardo é considerada, na linguagem dos softwares de edição, pelo tempo cronometrado de um segmento de som.

o vídeo bruto foi gravado), outros têm a opção editar>ajustar>velocidade (e trabalham com múltiplos: 2x, 4x, 6x... sendo 1x a velocidade original do vídeo bruto).

8. Lembre-se sempre de que seu vídeo deverá ter créditos iniciais (em telas separadas ou sobrepondo seu vídeo), com nome do vídeo, do produtor ou diretores (*videomakers*), dos principais atores (no caso de videodança, os bailarinos), e também créditos finais (também em telas separadas ou sobrepondo seu vídeo), com todo o elenco e equipe técnica, nome das músicas utilizadas (e seus respectivos créditos), produtores, realizadores e apoios e patrocínios (logomarcas podem ser inseridas<sup>21</sup>). Por isso, deixe espaço para inserção desses textos.
9. Os vídeos não podem causar ‘socos’ nos aparelhos de DVD/*Bluray* ou computadores (*desktops, laptops, tablets, celulares*), que acontecem com som e imagem, quando há certo ruído (na imagem, uma espécie de falha, e no som, um barulho grave). Isso se dá quando um som ou imagem começam ou terminam bruscamente. Imagine que sua TV está com o som zerado, totalmente mudo e, de repente, tem início um som alto. A caixa de som não aguenta essa frequência brusca de som e energia, e dá um ‘soco’. Para evitar esses “socos” de imagem e som, é preciso que seu vídeo inicie e termine com um *fade*, isto é, que a imagem e o som iniciem e terminem gradualmente.
10. Após o vídeo estar sequenciado, inicie o processo de edição de efeitos especiais, inserções de infogramas, etc.
11. No programa de edição, você deverá criar algumas camadas (*layers*). Alguns programas, ao invés de trabalhar com *layers*, trabalham com pistas isoladas. Nomeie uma camada para o vídeo bruto, uma para textos e outra para infogramas, etc., conforme a necessidade do projeto. Em cenas com sobreposição ou justaposição de vídeos, crie *layers* nomeando-os “vídeo 1”, “vídeo 2”, e assim por diante.

---

21 Alguns programas, como o *Premiere*, inserem logomarcas no próprio comando de texto. Caso o programa utilizado não insira, as logomarcas podem ser colocadas da mesma maneira que os infogramas, isto é, importando o arquivo para a *timeline* (importar imagens).



**Figura 50:** *Timeline* do programa *Premiere CS5*, mostrando *layer* de imagem e som.  
**Fonte:** Capelatto, I. *printscreen* da tela do programa *Premiere CS5*, 2013

## Sequenciando o Som

1. A maioria dos programas de edição tem ferramentas para manipulação do som: cortar, ampliar ou reduzir o volume (frequência do som), mudar timbres, transformar mono (um canal sem som) em estéreo (ou o contrário), criar espacialização (colocar os áudios na esquerda, na direita, gerar sensação do som estar próximo ou distante, ecos, acústicas etc.) e até criar efeitos (voz metálica, duplicação de vozes, ralentar ou acelerar, inverter entre outros). Porém, nem todos os programas de edição de vídeo oferecem os recursos adequados para um ou outro efeito desejado, sendo necessário, nesses casos, utilizar um programa de edição de som. Lembre-se de salvar seu som em formato WAV (extensão que permite máxima qualidade e preservação do som e efeitos nele aplicados), para o melhor aproveitamento na edição do seu vídeo.
2. Cada som (vozes, ruídos, efeitos sonoros e trilhas musicais) editado—quando editado em programa externo ao programa de edição de vídeo, deve ser salvo em uma pasta (dentro da pasta do projeto) nomeada ‘sons editados’

- deve ser importado para sua plataforma de edição e sincronizado com as imagens editadas (é nesse momento que são feitos os cortes do som).
3. Toda passagem de som, por mais brusca que seja, deve ter um mínimo de *fade* no início e final, diferente da imagem cujo *fade* será feito somente no começo e no final do vídeo todo. É preciso que cada pedaço (arquivo) de som inserido tenha um *fade* inicial e final para não acontecer o ‘soco’ ou pulo do som (com um segundo ou menos de duração é possível evitar o ‘soco’ do som e ainda preservar a sensação de corte seco).
  4. Crie um *layer* ou pista para as vozes, um *layer* para efeitos sonoros (se em um determinado momento do vídeo houver mais de um som sobreposto, acontecendo ao mesmo tempo, crie mais de um *layer* denominado “efeito sonoro 1”, “efeito sonoro 2” e assim sucessivamente), um *layer* para ruídos (como para os efeitos sonoros, crie mais de um *layer*), e um *layer* para música (que poderá ser denominado “Trilha Musical”, como os diretores de som ou editores de estúdios de som costumam chamá-lo).
  5. Comece sempre pelas vozes, quando houver, pois é por meio do volume delas que regulamos o volume dos demais sons. No caso de um videodança, caso a coreografia dependa da música, comece pela música, usando-a como padrão para definir o volume médio do seu vídeo. Em *Mirrors from Embodiments of Silence* (Gleen, 2008), não há trilha sonora. É a respiração e os sons causados pela bailarina que regem a narrativa sonora, definindo o volume do vídeo.
  6. Quando iniciar pelas vozes, em seguida, insira as trilhas musicais, mas se iniciar pela trilha, insira as vozes, depois. Quando não houver voz ou trilha, a segunda etapa a ser editada são os efeitos sonoros e ruídos (não há uma regra para editar primeiro os efeitos ou os ruídos).
  7. Ao compor o som de uma sequência, lembre-se de realçar aqueles que são mais importantes para a narrativa e verifique se é necessário que algum deles seja audível. Diversos pesquisadores de paisagem sonora em vídeo e cinema, como Murray Schafer e John Cage, salientam que o ser humano, de modo geral, não é capaz de distinguir mais do que três sons sobrepostos. Assim sendo, não devemos poluir auditivamente o vídeo.



8. Assista ao seu vídeo, verificando se os sons estão sincronizados ou combinando com a imagem, e se estão trazendo informações pertinentes à narrativa proposta. Um bom exercício é, após verificar vídeo e som, escutar o som sem a imagem, para observar se não há algum barulho indesejado ou se os cortes do som não estão “comendo” parte importante de um efeito, fala ou música.

## Exportando o Vídeo Finalizado

1. Após terminar a edição, o vídeo deve ser exportado. Inicialmente, defina em que mídia ele será exibido: projetor em instalação, em sala de cinema, na televisão, DVD, *Bluray*, *Internet* (*Youtube*, *Vimeo*, Redes Sociais, *Sites*, *Blogs* etc.), celular, etc. Em seguida, escolha a saída no programa de edição (a maioria dos programas tem essas opções de mídias).
2. Caso o programa que você esteja utilizando não tenha a opção desejada, exporte-o para sua pasta do projeto e depois use um programa para convertê-lo no formato desejado.
3. Para mídias como DVD ou *Bluray*, o formato MPG-2 é um dos indicados (ele exporta imagem e som no formato mais adequado para essas mídias); Para *web*, cada destino terá seu formato mais adequado, mas alguns padrões são mais indicados: MP4 ou FLV para *websites*, *Youtube* ou *Vimeo* e WMV para *blogs* ou para encaminhar por *email*. Para salas de cinema ou espaços interativos (projeção), o mais indicado é usar um DVD ou *Bluray*. Se for projetar diretamente de um computador, utilize o MOV ou AVI (com a opção ‘sem compressão’) para obter a melhor qualidade da imagem.
4. Para autorar (termo que designa finalizar mídia com *menu*) um DVD ou *Bluray*, existem programas profissionais como o *Adobe Encore* que permite criar menus interativos com auxílio do *Photoshop* ou de programas gratuitos. Para quem não está familiarizado com autoração, programas como *Nero*, *EasyDVD* ou *WinXDVD* são excelentes e têm versões gratuitas). O *menu* é a primeira apresentação do seu trabalho, após a capa do DVD/*Bluray* e/ou cartaz. Assim sendo, deixe-o com uma aparência próxima do seu vídeo (é comum usar a imagem do cartaz ou um *frame* congelado do vídeo).
5. Alguns festivais de vídeo pedem que ele esteja sem *menu*, em *looping*, para que possa ser exibido ininterruptamente sem que ninguém precise estar clicando o *play* a cada execução. A maioria dos programas de autoração apresenta essa opção, geralmente denominada *plug-play*, *looping* ou *loop-able*.



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essas são considerações finais de um processo que nunca finaliza. Afinal, quando começamos a nos aventurar pelo universo do videodança, nos deparamos com uma riqueza tão imensurável de possibilidades impossíveis de serem apresentadas em um único volume.

Mas ainda que todas as páginas fossem escritas, elas nunca seriam suficientes para dar conta de todas as possibilidades dessa linguagem artística, pois se trata de uma linguagem viva e em constante devir. Toda e qualquer novidade tecnológica, na área do vídeo, ou qualquer nova criação ou concepção artística, na área da dança, pode imediatamente contaminar o universo do videodança, que está sempre se modificando.

Toda linguagem artística está sujeita às transformações, mas em especial, as linguagens que nascem do hibridismo estarão ainda mais suscetíveis a elas. Afinal, essas linguagens já nasceram em um meio em transformação, em territórios que se desterritorializaram e se reterritorializaram numa nova linguagem, ou seja,

as transformações são algo eminente no universo do videodança.

Assim sendo, esperamos, sinceramente, que essas leituras tenham contribuído para que você tenha iniciado essa viagem por esse fascinante universo e se sinta à vontade para ser agente dessa história, participando, com suas criações e reflexões, nas possíveis transformações em devir dentro do videodança.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGEL, Henri. **O cinema**. Porto: Livraria Civilização Editora. 1972.

BRANDÃO, Junito. **Dicionário Mítico Etimológico da Mitologia Grega**. Petrópolis: Vozes, 2000.

CAGE, John. **Silence**. Middletown, Connecticut: Wesleyan University Press, 1973.

COOPER, Pat & DANCYGER, Ken. **Writing the Short Film**. EUA, Boston: Focal Press, 2000.

CORBIN & COURTRINE & VIGARELLO. **História do Corpo/As Mutações do Olhar: O século XX**. Vol. III. Petrópolis: Vozes, 2008.

DELEUZE Gilles & GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**. Volume 4, São Paulo: Editora 34 LTDA.1997.

\_\_\_\_\_. **O que é Filosofia?** São Paulo: Editora 34 LTDA. 1992.

DULTRA, Maruzia e SANTANA, Ivani. **Um Olhar que Dança: A Experiência Telemática 'Versus' do Ponto de Vista da Câmera**. In: IX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste (INTERCOM NORDESTE), 2007, Salvador. Anais do IX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste (Intercom Nordeste). Salvador:

Fapesb, 2007.

EISLER, Hanns. **Escritos Teóricos**. La Habana: Editorial Arte y Literatura, 1990.

FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 5. ed. rev. e ampl. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

FELLINI, Federico. **Fazer um Filme**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira. 2000.

GREINER, Christine; KATZ, Helena. **Por uma teoria do corpomídia ou a questão epistemológica do corpo**. São Paulo: Annablume, 2005.

GSELL, Paul. **Auguste Rodin/A Arte: Conversas com Paul Gsell**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

HOUAISS, Antônio: **Dicionário Eletrônico da Língua Portuguesa**. São Paulo: Objetiva 2001. CD-ROM.

LOISELEUX, Jacques. **La luz en el cine**. Barcelona: Paidós, 2005.

MACHADO, Arlindo. **A câmera subjetiva**. In: Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento. XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação: Salvador, 2002.

MATTOS, Carlos Alberto. **Walter Lima Júnior - Viver Cinema**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2002.

MENERTH, JR, Edward F. **Two Mirrors of Movement**. Art Journal, Vol. 28, No. 1, Autumn, 1968.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de teatro**. São Paulo: Perspectiva, 1999.

SANTOS, Sérgio W. C. **Percursos da Música Eletrônica**. Salvador: UFBA, 1998.

SAVERNINI, Erika. **A construção do discurso político no cinema russo dos anos 1920: relações intra e extratextuais no filme Câmera-Olho (1924) de Dziga Vertov**. Pós: Belo Horizonte, v.1, n.2, p. 127 – 139, nov. 2008.

SAVERNINI, Érika. **Índices de um Cinema de Poesia**. Editora UFMG: 2004.

SCHAFER, Murray. **Lê paysage sonore**. Paris: J. C. Lattès, 1977.

SILVA, Marcia R.C. **De olhos e ouvidos bem abertos: uma classificação dos sons do cinema**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO. Rio de Janeiro, 2005.

TISKI-FRANCKOWIAK, Irene T. **Homem, comunicação e cor**. 4. ed. São Paulo: Ícone, 2000.

VERTOV, Dziga. **Extrato do ABC dos Kinoks (1929)**. In: XAVIER, Ismail (org.) A

Experiência do Cinema: antologia. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilme, 1983.

ZOURABICHVILI, François. **O Vocabulário de Deleuze**. Campinas: IFCH – UNICAMP, 2004.

## REFERÊNCIAS VIDEOGRÁFICAS

**A Study in Choreography for Câmera**. DEREN, M. 1945. 4min. 16mm. Digitalizado para DVD e Web.

**Annabelle Dances and Dances**. DICKSON, W. 1897. 4min30seg. 35mm. Digitalizado para DVD e Web.

**Anarchic Variations**. AGGISS e COWIE. 2002. 07min20s. Digital.

**Coda**. CAMARGO, M. 2008. 09min55s. Digital.

**Danse Serpentine**. LUMIÈRE, A. e LUMIÈRE, L. 1895-1908. 04Min34s. 16mm. Digitalizado para web.

**Divagações em um Quarto de Hotel**. BARCINSKI e TOFFOLI. 2007. 27min13s. Digital.

**Mirrors from Embodiments of Silence**. GLEEN, T. 2008. 01min16s. Digital.

**Motion Control**. AGGISS, ANDERSON e COWIE. 2000. 08min18Ws. Digital.

**Pé de Bolso**. SANTOS, Anahí. MIS-SP: 2009. 30s. Digital.

**Personal Space**. KAFTIRA, A. e LEUNG, P. 2010. 07min11s. Digital.

**Roseland**. VANDEKEYBUS, W. 1990. 46min. versão para web de 07min52s. DV e Digital.

**Weightless**. JANUNGER, E. 2007. 6min40s. Digital.

**Westbeth**. ATLAS, C. e CUNNINGHAM, M., 1974/75. 32 min. VHS. Digitalizado para web.

## REFERÊNCIAS DE INTERNET

BIDARRA. **Video.Grafias**, 2005. em 01 de Maio de 2013. In: <http://www.univ-ab.pt>

DAROS. **Planos**, 2011. Acessado em 01 de Maio de 2013. In: <http://www.lightroom.com.br>

MORENO. Teoria **das Cores: Contrastes de Cor**, 2008. In: <http://www.criarweb.com/artigos/teoria-da-cor-contrastes-de-cor.html>

WIKIDANCA.NET. **Videodança**. Acessado em 02 de Junho de 2013. In: <http://www.wikidanca.net/wiki/index.php/Videodan%C3%A7a>



