

**Videodança / *screendance*, uma discussão contemporânea -
Entrevista com Douglas Rosenberg
por Beatriz Cerbino e Leonel Brum**



Douglas Rosenberg, arquivo pessoal

Temas como política da imagem, autoria, curadoria, festivais, gênero, dança, corpo em movimento e universo acadêmico são abordados de forma brilhante por Douglas Rosenberg, um dos mais importantes artistas e teóricos da *screendance*¹ na atualidade.

De maneira clara e precisa, nesta entrevista concedida por email, Rosenberg apresenta suas perspectivas para o campo da videodança/*screendance*, tecendo considerações sobre o atual estado da arte da videodança, como também apontando os caminhos possíveis que essa pode trilhar. Do seu importante Manifesto de 1999 aos dias de hoje, Rosenberg nos fala de seus projetos para a tela, da aproximação entre teoria e prática em seu fazer artístico e acadêmico, assim como da perspectiva de curador de festival de videodança. Além de apresentar uma ampla visão de quem atua na área também de maneiras colaborativas.

Ele é professor de Arte e Chefe do Departamento de Arte da University de Wisconsin-Madison, nos Estados Unidos. Seu livro mais recente, *The Oxford Handbook of Screendance Studies* (2016), foi publicado pela Oxford University Press. Rosenberg também é autor do livro *Screendance: Inscribing the Ephemeral Image* (2012), publicado pela Oxford Press. É editor e fundador do *The International Journal of Screendance* e seu trabalho para tela vem sendo exibido internacionalmente há mais de 25 anos.

Além disso, foi diretor fundador e curador do Screendance Festival, no American Dance Festival e sua obra mais recente intitulada *Circling* é resultado de uma colaboração com Sally Gross, artista da formação original do The Judson Dance Theater Group. A obra já foi exibida em diversos festivais internacionais de videodança.

1. Em seu texto publicado no livro do “dança em foco” (2012) , você se refere ao seu manifesto de 1999 como escrito sob o estado de uma paixão juvenil e que hoje você tem um olhar mais maduro sobre a produção teórica e prática da videodança. Do ponto de vista de um experiente realizador e pesquisador da videodança, como você a apresentaria para quem está interessado no tema?

¹ Os tradutores mantiveram o termo *screendance* (dança para a tela) em inglês, pois o entrevistado acredita que há diferenças conceituais entre os diversos termos como videodança, vídeo-dança, dança para câmera, dança para o vídeo, entre outros. Segundo Rosenberg, videodança refere-se à dança capturada na cultura material do vídeo, enquanto *screendance* refere-se à qualquer dança gravada em qualquer tecnologia de imagem em movimento e sublinha a forma que o produto final circula, ou seja, em qualquer tela.

Eu digo que a screendance é a intersecção da dança e da tela, ou mais simplesmente, que envolve qualquer tipo de dança em qualquer tipo de tela. Admito que, mesmo agora, em 2016, eu uso muitos exemplos da cultura popular e do cinema para iluminar essas descrições. Eu ainda acho que um exemplo, como uma cena de um musical de Hollywood, Fred Astaire e Ginger Rodgers, ou a maneira como a publicidade usa as mesmas técnicas para vender produtos ou a cultura visual da MTV, tudo converge para uma compreensão de corpos movendo-se na tela em uma conversa com alguém não familiarizado com o nosso campo.

2. Ainda sobre o seu texto referido acima, você menciona que as ideias do manifesto de 1999 foram a base para as suas pesquisas no decorrer das décadas seguintes. A partir dessa perspectiva histórica, o que efetivamente mudou na sua trajetória de 1999 até hoje?

Rosenberg: Quase tudo mudou exceto a ideia singular da screendance em si, que entrou em foco mais nítido ao longo deste tempo. As tecnologias da imagem em movimento mudaram completamente; fomos da era analógica para a era digital aparentemente em uma noite, fazendo a estética de fitas de vídeo e de tela do século XX, mesmo no início do século XXI, uma espécie de alegoria nostálgica. O reconhecimento global da screendance e a mudança de geração para um grupo mais jovem de artistas criou um manancial de atividades, um sentido de internacionalismo e inclusão, trouxe novas ideias sobre gênero, política da imagem, acesso e outras preocupações contemporâneas para o campo. Na minha carreira, especificamente, o meu próprio trabalho evoluiu para uma espécie de híbrido entre teoria/prática. Os projetos que fiz para a tela falam sobre minha escrita e minha escrita, por sua vez, diz sobre meu trabalho para a tela. Como fui ficando mais velho, agora estou mais interessado em representações de corpos e trabalhos que estejam mais perto da minha própria vida. Gestos de intimidade, gestos de perdão e ternura, imagens de pessoas cuja vida é visível na forma como elas expressam sua própria identidade; estas são algumas das coisas que eu me sinto atraído no presente.

² BRUM, Leonel e CALDAS, Paulo (org.). dança em foco: Ensaio Contemporâneos de Videodança. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012.

3. Ao refletirmos nas questões e debates que envolvem o tema da autoria na contemporaneidade, em tempos de acesso ilimitado à internet e de circulação de conteúdos, como pensar a autoria na videodança, nas relações entre coreógrafo, bailarino e videomaker?

Rosenberg: Tais ideias de autoria e igualitarismo, embora você não tenha usado esse termo, na produção da screendance, são mais evidentes agora que no passado. Isso não quer dizer que não seja ainda um espaço preocupante e complicado; ainda é. No entanto, há espaço para consenso agora, o que talvez seja a mais importante conquista. A colaboração é uma possibilidade e a partilha de ideias e ética de crédito é sempre uma possibilidade também. Essa evolução parece reafirmar algo do ethos da década de 1960 e vemos ideias e preocupações sobre a justiça social, o tratamento ético dos indivíduos, dançarinos, técnicos e colaboradores e uma sensação de que o que estamos fazendo importa no mundo. Em parte, essas observações são um pouco utópicas da minha parte, pois a screendance não é uma prática monolítica. No entanto, eu sinto que há uma onda em direção à "humanidade" no campo. É um espaço em que as pessoas têm uma sensação de possibilidade.

4. Recentemente o "dança em foco" disponibilizou um espaço em sua programação para exibição e reflexão sobre os trabalhos realizados no ambiente universitário. Houve uma grande procura de universidades nacionais e internacionais interessadas em intercambiar obras produzidas em seus cursos de graduação. Como você vê a crescente produção da videodança no universo acadêmico com a abertura de disciplinas e projetos de pesquisa dirigidos à experimentação e à investigação sobre o tema da videodança?

Rosenberg: Se você olhar para um mapa topográfico do mundo onde as concentrações de atividades de screendance estão "fixadas", você veria uma disseminação global de tais atividades. Se você pudesse dar um zoom no mapa, universidades e faculdades seriam os hot spots no centro de cada uma delas. Locais de ensino superior são um refúgio para a experimentação, mesmo levando em conta os encargos financeiros e o encolhimento dos orçamentos das instituições, eles ainda servem para concentrar ou focar indivíduos da mesma opinião em campos por vezes muito estreitos de pesquisa. Ambientes acadêmicos são um arquivo vivo das histórias do conhecimento das ciências às artes e humanidades. São lugares onde se pode

encontrar consolo no processo criativo como um fim em si mesmo, sem o peso do mercado. A screendance estende os discursos da videoarte, do filme experimental, da dança, da performance e de outros métodos contemporâneos de produção cultural. A pesquisa e o espaço aberto que as universidades fornecem para a screendance filtram para as comunidades em que as instituições estão situadas e os multiplicam exponencialmente. O resultado é um aumento da consciência dessa forma; vemos festivais e oportunidades de exibição aumentarem, bem como um crescimento da produção do trabalho com suporte em tela nas comunidades em torno de tais instituições. Vemos também uma espécie de diáspora se espalhando do local ao global, assim que artistas viajam de suas casas para outros hot-spots globais de screendance. Esse tipo de movimento nômade mantém a screendance avançando, crescendo e se transformando, em mudança constante que reflete tanto o ponto de origem quanto as relações entre os praticantes contemporâneos do presente global.

5. The International Journal of Screendance, criado em 2010, em open access, Screendance: the ephemeral image (2012), assim como The Oxford handbook of screendance studies (2016), do qual é editor, são referências da área. Fale um pouco sobre essas experiências de publicação acadêmica e como ela dialoga com sua produção artística.

Rosenberg: A minha escrita e publicação estão diretamente relacionadas com a pergunta acima. Eu não fui formado como um pesquisador, mas quando entrei para a Universidade de Wisconsin-Madison fui atraído para o caminho que os estudiosos navegavam no mundo acadêmico. Produção de conhecimento e pesquisa faziam parte de uma prática de plataformas; muitas vezes começando com o ensino, em seguida, desdobrando as teses trabalhadas em sala de aula em artigos e, posteriormente, compartilhando via publicação, trabalhos em anais de conferências, capítulos de livros etc. Tenho sustentado por muito tempo que, para mim, não há fronteira entre erudição e "produção artística". Elas são partes iguais de uma abordagem holística do meu trabalho que inclui facilitar o discurso através da organização de conferências e festivais, curadoria, teorização e outros tipos interdisciplinares de crowd-sourcing³ ou crowd-gathering⁴ em torno de formas de pensar e fazer. Tenho tido muito sorte de ter o apoio de muitas pessoas e instituições que me disponibilizaram os canais pelos quais posso apresentar essas idéias em um fórum público.

6. Você considera que existam elementos formais para criação em videodança? Em caso afirmativo, você acha necessário que eles devam ser estabelecidos?

Rosenberg: Sugiro que o que deve estar presente é, no mínimo, qualquer tipo de tela e qualquer tipo de dança. No entanto, como em qualquer forma de arte, há o elemento mais efêmero a enquadrar que, no mundo pós-moderno é essencial. Parece improvável que uma obra de arte, neste caso a screendance, possa "falar por si mesmo". Parte da forma de qualquer prática é a sua legibilidade em relação a tudo, o que é uma parte ou não da história dessa prática. Forma é uma construção relativa. Intencionalidade pode ser pensada como uma parte da forma assim como estilo e superfície qualidades etc. Tais considerações aumentam a legibilidade e uma maior compreensão da prática em geral. Esta entrevista é um elemento formal na minha própria compreensão da screendance... ela amplia a minha própria visão e compreensão da forma e, talvez, alguém que leia isto vai descobrir que estende a sua própria. Poderíamos simplesmente dizer que sim, deve haver um conjunto concreto de parâmetros para a screendance exclusivamente com base na "forma", mas que seria regressivo. O que eu proponho é uma ideia mais expansiva de screendance que inclui o tipo de curadoria ativista e reunião de conhecimentos que as perguntas desta entrevista podem provocar. Curadoria ilumina um maior significado que as vezes é latente em trabalhos individuais. No entanto, é da responsabilidade do artista tentar criar um significado de qualquer maneira que seja possível dentro da obra. A forma vem sendo historicamente ligada de alguma maneira ao significado, no entanto, muitas vezes encontramos a screendance aparentemente vazia de sentido. Claro, eu também estou sendo um pouco provocador aqui.

7. Como você percebe a relação corpo-câmera-espço nas videodanças produzidas atualmente?

Rosenberg: Se alguém assistiu várias screendances ao longo dos anos como espectador ou como jurado etc., não terá dificuldades para identificar tendências ou direções na produção da screendance. Uma das coisas que eu lembro que escreveram sobre o manifesto de 1999, que vocês citaram anteriormente, é o tipo de

³ Modelo de criação e/ou produção que conta com a capacidade de criar conteúdo ou serviços on-line de forma colaborativa.

⁴ Modo de trabalho que reúne e estimula o agrupamento de pessoas em torno de ideias em comum.

repetição de ideias já inerentes à screendance naqueles primeiros dias. Mimesis é parte dos estágios iniciais de qualquer forma de arte; nós copiamos e repetimos para compreender a maneira como outros artistas pensam e o processo pelo qual eles acessam novos conhecimentos. Mimesis é geralmente seguido por uma ruptura da tradição, o estágio em que artistas e movimentos amadurecem e ganham força, separando-se daquelas amarras fundacionais. Quando eu penso sobre corpos no espaço e, particularmente, no espaço da câmera, noto que todos os corpos têm particularidades. Tais particularidades têm a ver com uma infinidade de coisas: idade, habilidades, gênero, raça etc. No entanto, o espaço da câmera é relativamente fixo e o espaço é limitado à paisagem e/ou ao ambiente construído. Porém, corpos nunca são tão estáticos; cada um possui maleabilidade e identidade extraordinárias; e, ao mesmo tempo, cada corpo apresenta um sistema topograficamente ilimitado de comunicação. Espaço da câmera e espaço locativo telegrafam sentido e, mais ainda, impõem uma camada de narrativa que pode suprimir a possibilidade dos corpos contarem sua própria história. Esse é um longo caminho para dizer que o que eu ainda anseio são aqueles momentos de ruptura, quando algo leva o artista a ultrapassar barreiras; quando o relacionamento que você descreve acima é realmente desafiado e fragmentado no processo de uma visão progressiva da screendance. O que é, de fato, do artista e de seus colaboradores. Contudo, eu digo aos meus alunos que a arte é sobre mudar o mundo, um projeto de cada vez. Finalmente, eu também entendo que certas práticas são pré-determinadas pelos mecanismos dos festivais. Coisas como duração, estilo, dança em si, assim como proficiência técnica, muitas vezes manifestam tais práticas ou pelo menos conspiram para mantê-las.

8. Em relação ao número de festivais de videodança, como você percebe seu aumento na última década? Na sua percepção o que faz com que uma videodança seja selecionada ou premiada?

Rosenberg: Esta é uma boa sequência a partir do final da minha última resposta. Tendo mencionado acima que festivais podem ter efeitos secundários que impedem o crescimento da forma (da screendance) de algum modo, a expansão dos festivais e oportunidades só podem ser vistas como um passo positivo para o campo. A possibilidade de uma massa crítica resultante tanto da prática quanto

das oportunidades de exibição era apenas um sonho há uma década atrás. É através do ativismo e da generosidade de pessoas em nosso campo que existem tais oportunidades. Mencionei acima as qualidades generativas da mimesis, a ideia de que por meio da mimese entendemos como algo é feito e é possível trazer esse conhecimento para nós. O mundo dos festivais é similar; vemos que festivais proporcionam acesso a novos trabalhos e oportunidades para nossas comunidades e desejamos criar isto em nossos espaços locais. Chega uma hora que o festival deve romper e afirmar a sua própria identidade, separado dos outros. O que ele quer? O que os espectadores querem e, ainda mais, o que seus curadores querem dizer/fazer com a oportunidade que eles têm nesse momento para a screendance? Essa é a tarefa, aguçar o foco de cada festival e definir a diferença via prática curatorial. A questão da seleção e, ainda, de prêmios é preocupante. De início, eu diria que ambos são altamente subjetivos. Dizer que não há qualquer tipo de critério pré-existente seria prejudicial para o campo. O que eu sei, do meu envolvimento tanto como criador quanto como jurado/curador etc. é que algo acontece na visualização de certas obras que galvaniza um grupo de pessoas. Para mim, parece que quando eu tenho uma afinidade com o artista, de alguma forma, quando me sinto um sentimento de empatia e carinho para o mise en scène, para a política do trabalho e para o que ele está disposto a sacrificar para o espectador, o risco que está disposto a assumir e, por extensão, é claro, a vontade do cineasta de se afastar da zona de conforto da screendance; então eu sou atraído para o trabalho de uma forma que me faz disposto a assumir um risco por ele. Eu preciso acreditar em uma obra a fim de assumir esse risco.

9. No processo criativo, quais são as similaridades e as diferenças entre videodança, filme de dança e outras criações na interrelação de dança & teatro e dança & audiovisual?

Rosenberg: Eu tenho pensado muito sobre entretenimento ultimamente e as diferenças ou semelhanças com o que chamamos de "arte". Screendance serve completamente a diferentes desejos dos seus constituintes. Por um lado, há o desejo de algum tipo de valor de entretenimento, que prende a atenção de telespectadores contra uma miríade de outras diversões no mundo contemporâneo. Por outro lado, outro constituinte deseja que a screendance, e suas ramificações,

atinja a condição de "arte". Há uma tensão histórica entre entretenimento e arte. É o elefante na sala com os dois: dança e cinema, e teatro também. Por extensão, é a questão que precisa ser tratada com a screendance também. A dança é um tema sedutor para a câmera; há uma beleza extraordinária em um corpo moldado pela prática da dança e a câmera acentua essa beleza. No processo criativo e, ainda, nesses momentos de sobreposição em que a dança e as tecnologias de representação se desviam, cruzando fronteiras, muitas vezes há incerteza. Como é que uma obra de "arte", talvez com a missão de provocar e assumir riscos formais e materiais, disputa a atenção com o trabalho que visa entreter sem pedir uma quantidade similar de sacrifício da parte do espectador? Como essas obras, com as suas diferentes expectativas do espectador, se conformam a qualquer medida de "sucesso"? Esta é talvez a minha própria ansiedade, mas é uma pergunta que eu gostaria de colocar aqui e eu gostaria de deixá-la como uma pergunta retórica. Talvez o leitor possa me ajudar a pensar mais sobre isso. Vivemos entre telas e projeções. Enquanto escrevo este texto estou em Nova York e se você tiver ido a Times Square, você vai entender a referência. No entanto, as imagens em escala e imagens onipresentes de corpos em movimento, reais e digitais, juntamente com a esmagadora paisagem sonora da cidade, me faz pensar novamente em quão valiosa a intimidade da screendance é, se não, apenas como um ato de resistência.