

ARTIGOS

PROCESSO DE CRIAÇÃO QUE (SE) CONTAMINA E (SE) OCUPA: NOS “ENTRES” DE DANÇA, VÍDEO E CIDADE

Carlos Gonçalves Tavares

Faculdades Sudamérica, Cataguases

Alba Pedreira Vieira

Universidade Federal de Viçosa

Bruno Mendes da Silva

Universidade de Algarve, Faro

RESUMO

Na arte contemporânea, as videodanças contribuem para difusão da arte, visibilidade e sustentabilidade de obras, além de borrarem fronteiras, permitindo que linguagens artísticas interajam, cruzem e estabeleçam interfaces. Dentre processos intermediários em artes cênicas, a videodança se destaca como linguagem híbrida e resultado do diálogo entre dança e vídeo. Assim, tecnologias digitais dialogam com poéticas da dança, diferindo-se do registro videográfico. Refletimos aspectos processuais, poéticas, estratégias e dispositivos nas interfaces entre dança, vídeo e espaço urbano na criação de uma videodança em Cataguases (Minas Gerais, Brasil). Focamos, a partir da investigação baseada na prática, na discussão do processo de criação da obra *Bárbara*. Observamos que ocorreu não somente a ocupação da cidade de arquitetura modernista pela dança e pela tecnologia digital (registro imagético). Todos esses agentes se contaminaram.

Palavras-chave: Videodança. Novas mídias. Espaço urbano. Dança contemporânea. Meios de comunicação

Luz, Câmera, Ação 1

A videodança se insere na arte contemporânea como linguagem híbrida em que tecnologia e dança dialogam. Ela é importante, pois, na era digital em que vivemos, enriquece os processos de criação e a difusão artística, ao ampliar a visibilidade e a sustentabilidade de obras. A videodança permite que linguagens artísticas interajam, cruzem e estabeleçam interfaces. Borra fronteiras. O ato de filmar uma dança pensada e realizada especificamente como videodança a partir de um aparato tecnológico (e.g., filmadora, celular), implica adaptações de um meio para o outro e possibilita ao artista criar e experimentar poéticas em inúmeras situações e lugares, inclusive no espaço urbano.

Essa pesquisa artística, *Videocorporicidade*, iniciou-se em outubro de 2016 para compreender processos, poéticas, metodologias, estratégias e dispositivos utilizados na criação de videodanças, além de refletir a relação entre videodança e espaço urbano. Inteiramente desenvolvidas em Cataguases (Minas Gerais, Brasil), as videodanças dialogam com a arquitetura modernista e espaços específicos dessa cidade. Durante os processos de criação, procuramos estabelecer conexões com aspectos arquitetônico-culturais que explicamos ao longo do texto. Apresentamos e discutimos um recorte da pesquisa, o processo de criação da obra *Bárbara*.¹

Luz, Câmera, Ação 2



Figura 1. Cena do processo de criação de *Bárbara*

1 [Link da videodança *Bárbara*: https://vimeo.com/291991127](https://vimeo.com/291991127). Senha de acesso: burlemarx

Vivemos em um mundo cada vez mais convergente para as tecnologias digitais. Nesse contexto, a troca de experiências e informações em nível mundial são realidades do século XXI. Com o acelerado desenvolvimento tecnológico, a *world wide web/www*, dentre outras evoluções que acompanhamos, tem levado o ser humano, na contemporaneidade, a ter de se relacionar com um ambiente *globalizado* em termos de acesso à informação e à divulgação de notícias. O uso diário de computadores para funções corriqueiras se tornou, para várias pessoas, ação habitual. Domingues (1997, p. 15), ao discutir a influência direta das mídias no nosso dia a dia e nos diversos âmbitos da sociedade, afirma:

[...] a vida vem se transformando, com uma série de tecnologias que amplificam nossos sentidos e nossa capacidade de processar informações. [...] Hoje, tudo passa pelas tecnologias: a religião, a indústria, a ciência, a educação, entre outros campos da atividade humana estão utilizando intensamente as redes de comunicação, a informações computadorizadas; e a humanidade está marcada pelos desafios políticos, econômicos e sociais decorrentes das tecnologias.

A arte, que também tem se relacionado com a tecnologia desde os primórdios da humanidade, envolve expressões do desejo humano de se comunicar e comunicar com o outro e com o mundo. Ao explorar interfaces entre arte e tecnologia, homens e mulheres problematizam seu papel na sociedade enquanto exploram a criação e a evolução dos meios técnicos disponíveis. Marshall McLuhan (1960), importante pesquisador canadense, já considerava, em meados da década de 1960, que os meios de comunicação e os instrumentos fabricados pelas “novas” tecnologias, como câmera, rádio, TV e vídeo, são extensões do ser humano. Atualmente, além desses, temos *smartphones, tablets, laptops, desktops* e outros.

São inquestionáveis as relações entre máquina e corpo ao longo da história, mas notamos que, a partir de meados do século XIX, aparatos técnicos tiveram sua utilização intensificada em obras e pesquisas artísticas da dança moderna. Uma das artistas que usaram aparatos tecnológicos “novos” para sua época foi Loie Fuller: Na sua dança, “[...] não se percebia a figura humana, ela era transformada em gigantescas borboletas, lírios, labaredas, nuvens, ondas do mar, e outros” (Vieira, 2009, p. 6). Esse efeito, alcançado em obras como *Serpentine Dance* (1896), era devido à iluminação e tecidos esvoaçantes. Dentre as experimentações de Fuller com o cinema e a iluminação teatral, destaca-se *Animated Picture Studio* (1903), com participação da dançarina Isadora Duncan e que foi dirigida por Thomas Edison. A obra narra a produção de um filme e sua exibição, e foi projetado em um pequeno quadro emoldurado e apoiado sobre uma mesa. Em certo momento, a tela é jogada no chão pela bailarina e, ainda assim, a imagem continuava a ser projetada no quadro caído no chão. Santana (2006) considera esse acontecimento como precursor do que hoje em dia chamamos de videodança.

Citamos dois destaques, dentre várias pessoas importantes nas relações entre tecnologia e dança no século passado. A ucraniana Maya Deren produziu filmes identificados como “cinedance”, tais como *Meshes of the Afternoon* (1943) e *Ritual of Transfigured Time* (1946). O norte-americano Merce Cunningham fez em 1945 o famoso *A Study of Choreography for Camera*.

Cunningham foi bailarino da companhia de dança moderna da coreógrafa Martha Graham, mas depois fundou sua própria companhia. Ao longo da sua carreira, percebeu na informática, no vídeo e na música experimental (trabalhando principalmente com John Cage) possibilidades de o corpo dançante dialogar com aparatos técnicos desenvolvidos até então. O software Life Forms, criado pela Simon Fraser University, foi apresentado para experimentação ao coreógrafo em 1989. Desde então, o programa foi muito utilizado pela companhia de Cunningham nas suas obras coreográficas e nas concepções artísticas que integraram vídeo e dança (SANTANA, 2002).

Dando continuidade ao trabalho da Cunningham Dance Company de integrar a tecnologia computacional à dança, um dos seus ex-bailarinos, Steve Paxton, também sentiu necessidade de pesquisar dança de forma diferente da feita usualmente. O corpo formatado e disciplinado pelas técnicas do balé clássico e da dança moderna já não lhe servia. Interessado nas formas improvisacionais de se mover, percebeu no vídeo a potencialidade de registrar e propagar suas ideias em dança, intensificando o movimento com o contato-improvisação.

A partir da década de 1960, outro diálogo entre dança e tecnologia se deu com o uso de *softwares* de notação de movimento (SPANGHERO, 2003). Esse fato abriu espaço para trocas de experiências entre áreas consideradas por artistas e pesquisadores como distintas. Houve então um potencial encontro entre as ciências exatas, por meio da informática, e as artes cênicas. Aos poucos, as intervenções tecnológicas nas artes em relação ao uso de *softwares*, aparelhos eletrônicos e utilização de computadores, principalmente na dança, vão aumentando. Em 1964, Jeanne Beamen e Paul Le Vasser realizaram o primeiro experimento utilizando computadores como assistente coreográfico.

Como podemos perceber nessa breve introdução histórica, a mídia vídeo — em um primeiro momento timidamente — entra cada vez mais em contato com a dança e descortina uma diferente área de interesse, a videodança. Vários outros artistas se lançam então nesse diálogo entre dança e tecnologia, tais como Willian Forsythe, Xavier Le Roy, Jerome Bell e Meg Stuart, dentre outros.

Nas últimas décadas, a tecnologia digital vem diversificando as formas como estabelece interfaces com a dança. Um exemplo é a telemática, em que bailarinos interagem a partir de locais diferentes, o que é possibilitado por transmissões de satélites ou da internet. O Konic Thtr é um grupo catalão que realiza criações contemporâneas em confluência entre as artes e a telemática. Outro exemplo é o uso de *softwares* da indústria de videogames e da cinematográfica. Essas novas possibilidades na criação, baseadas em suas nuances, são identificadas por nomenclaturas

diversificadas, tais como *Ciberdança*, *Networked Performance*, Dança Distribuída, dentre outras (SANTANA, 2013).

No Brasil, o grupo Cena 11 é um dos que une dança e tecnologia digital. Seus trabalhos mesclam a utilização de vídeos, câmeras e programas de computador para a concepção de seus espetáculos. No meio universitário, há vários artistas, professores e pesquisadores que trabalham com dança e tecnologia digital, sendo alguns deles: Guilherme Schulze (Universidade Federal da Paraíba), Isabel Coimbra (Universidade Federal de Minas Gerais), Ivani Santana e Ludmila Pimentel (ambas da Universidade Federal da Bahia), Leonel Brum (Universidade Federal do Ceará) e Alba Vieira (Universidade Federal de Viçosa). Em plataformas virtuais podem ser vistas algumas das videodanças do ContemDança 2² (grupo dirigido por Schulze) e da Cia. Mosaico de Dança Contemporânea³ (dirigida por Vieira).

Assim como a videodança, a performance também se fortalece como uma proposta híbrida. É importante destacarmos a performance, pois existe uma relação estreita entre corpo, dança e cidade quando falamos dos cruzamentos de fronteiras existentes nas artes. Para Santos (2008), devido às suas características “emprestadas” de outras linguagens artísticas, a performance se apresenta como uma arte multidisciplinar, fronteirística. É nomeada, então, como uma arte híbrida. A performance alarga possibilidades de experimentações e utilização de diversos elementos que caracterizam o encontro de novos materiais, mas não legitima ou rotula as linguagens como produtos estagnados, sedimentados (SILVA, 2013). A performance amplia o deslocamento das ações, sejam elas na dança, no teatro, na música ou em qualquer linguagem imbricada na concepção de obras performáticas. Ao questionar locais tidos como legitimadores da arte, tais como museus, salas de apresentações e/ou palcos italianos, a performance convida a arte para se materializar em diferentes locais do espaço urbano (e.g., ruas, parques, praças) e da natureza, como as eperformances.⁴

Com seus múltiplos estímulos, a cidade potencializa a criação artística, além de expandir possibilidades de se explorar diferentes sensações e movimentos, e de ampliar a produção de deslocamentos nas formas de se pensar a performance e a dança (RIBEIRO, 2014). Dentre as propostas de intervenções urbanas e videodanças, várias procuram modificar interações e pontos de vista do e sobre o ambiente urbano.⁵ Se alguns artistas ressaltam a função pública e política da performance urbana,

2 Vide alguns trabalhos de videodança no canal do YouTube da Cia. ContemDança 2: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLNUJzFUXcHiTTyF63-wYFHLKpOwDdsxW>.

3 Vide alguns trabalhos de videodança no canal do YouTube da Cia. Mosaico: https://www.youtube.com/channel/UCQc_AKtjZqRKTJckbFG4YQ/videos e um artigo sobre uma dessas videodanças em https://www.academia.edu/37646664/09_pedreiravieira_magalhaes_147-175.pdf.

4 Vide, por exemplo, os seguintes trabalhos da Cia. Mosaico de eperformance: *Ábar*: <https://youtu.be/MYcXQJABrHQ>; *Margo e Karvo*: <https://youtu.be/nDp8Zxal-mQ>; *Masom*: <https://youtu.be/qSVLTIFvg4w>.

5 Ilustram intervenções urbanas e videodanças no espaço urbano, os seguintes trabalhos da Cia. Mosaico: *Corpaço 1 – BBT*: <https://youtu.be/lhY9yZa4YYQ>; *Corpaço 1 – Reta*: <https://youtu.be/O2M4gcGAMul>;

outros defendem que a sua “inutilidade” é o que, talvez, a fortaleça ainda mais.

Ao diluir a distância entre “espaço cênico” e espaço da suposta plateia, a performance urbana aproxima artista e espectador. Essa arte tem potencial para desterritorializar os que a experimentam, modificar valores da sociedade e jogar luz em diferentes formas de se enxergar um “mesmo” espaço.

As vidoedanças de performances nas cidades diluem ainda mais as fronteiras entre linguagens da arte e produzem um outro trabalho híbrido – ou seja, feito a partir do anterior. Por acreditarmos que, na arte contemporânea, as vidoedanças contribuem para difusão artística, visibilidade e sustentabilidade de obras, além de borrarem fronteiras, permitindo que linguagens artísticas interajam, cruzem e estabeleçam interfaces, desenvolvemos o trabalho artístico-investigativo “Corporicidade”, que apresentaremos a seguir.

Luz, Câmera, Ação 3

A pesquisa “Corporicidade”⁶ aborda a vidoedança como linguagem híbrida que resulta do cruzamento entre vídeo, corpo dançante e cidade. No processo investigativo, orientados pela investigação baseada na prática (CANDY; EDMONDS, 2010; CANDY, 2006; SCRIVENER, 2000), buscamos as contaminações mútuas entre tecnologias digitais e poéticas da dança, buscando diferenciar nosso trabalho do registro videográfico. Refletimos a seguir aspectos processuais, poéticas, estratégias e dispositivos nas interfaces entre corpo, performance de dança, vídeo e espaço urbano na criação de vidoedança em Cataguases (Minas Gerais, Brasil). Focamos nossa discussão no processo de criação de uma das obras produzidas, *Bárbara*.

Corpaço 1 – RU: <https://youtu.be/jaGjzjk0NY>; *Ba(i)laústre*: <https://youtu.be/sExW5qM34zs>; *Ôi o trem*: <https://youtu.be/lh60BC4cON4>; *Hospiciu*: <https://youtu.be/z734Ex47DAo>; *DR Corpo*: <https://youtu.be/1Qo-dbmceVpQ>; *Libertas Quæ Sera Tamem* (em parceria com a Companhia de Dança Contemporânea da UFRJ): <https://youtu.be/LNAWTPHOJXg>.

6 “Corporicidade: experimentações em vidoedança” é a pesquisa de doutorado de Carlos Tavares na Universidade de Algarve em Portugal, orientada por Bruno Mendes e co-orientada por Alba Vieira.



Figura 2. Cena do processo de criação de *Bárbara*

Cataguases possui 74.609 habitantes (IBGE, 2016) e localiza-se na Zona da Mata mineira. Apesar das muitas características encontradas em outras pequenas cidades brasileiras, foi lá que o conhecido cineasta Humberto Mauro produziu os primeiros filmes de sua carreira. Foi lá também que um grupo de jovens estudantes publicou uma revista literária vanguardista, a *Verde*, de arte e cultura, com a contribuição de importantes modernistas. Também foi lá que, no início da década de 1940, arquitetos cariocas, influenciados pelo modernismo, projetaram algumas de suas obras.

A influência modernista de artistas brasileiros vem de correntes de vanguarda da Europa (BOSI, 2006). Em Cataguases, Le Corbusier aparece nas curvas da escada do Clube Social, prédio construído nesse período, assim como Bauhaus desponta em várias fachadas livres de residências espalhadas pela cidade. Mas não é nosso intuito ressaltar a influência e consequente produção artística modernista decorrente da primeira metade do século passado. Destacamos a importância de movimentos artísticos de vanguarda que aconteceram em uma cidade do interior de Minas Gerais e como propostas da Literatura, Arquitetura e, não menos importante, do Cinema têm servido de *gatilho* para a continuidade da produção artística nesse local.

Um dos *gatilhos* foi a revista *Verde*.⁷ Os envolvidos nessa proposta tinham consciência da dependência cultural estrangeira que se vivia, então, no Brasil. Mas buscavam o nacionalismo por meio da compreensão da realidade brasileira, das suas tradições sociais, das condições socioeconômicas do povo e do que era considerado como “atraso cultural” — principalmente nas pequenas cidades do interior do Brasil. Incluem-se aí cidades mineiras com um “cenário” entre o rural e o urbano.

Os criadores da *Verde* desenvolveram um sentimento de mineiridade presente

7 A revista *Verde* foi criada por um grupo de nove rapazes entre 17 e 28 anos: Rosário Fusco, Francisco Ignácio Peixoto, Ascânio Lopes, Guilhermino César, Camillo Soares, Christóphoro Fonte-Bôa, Oswaldo Abritta, Martins Mendes e Henrique de Resende (SANT’ANA, 2006).

em algumas de suas falas e também em poemas que retratavam situações típicas da Cataguases daquela época: a fazenda do avô, as festas do interior, os homens trabalhando na construção das estradas de rodagem ou na pedreira, os bairros da cidade. Alguns desses poemas apresentavam crítica veemente da sociedade interiorana e de seus costumes; outros faziam uma revisão da história do Brasil, abordando temas como o descobrimento, a colonização, o encontro de raças e entre personagens históricas e míticas (SANT'ANA, 2006).

Peregrino Júnior, em artigo publicado na *Verde* (n. 5, p. 16, jan. 1928), afirma que a revista de Cataguases constituía uma quarta corrente no Modernismo brasileiro, apresentando alegria, entusiasmo e vivacidade. Para ele, o grupo da *Verde* estava menos ligado a “preconceitos partidários” do que percebido em grupos anteriores. Os rapazes de Cataguases recuperaram para o movimento modernista brasileiro o entusiasmo dos primeiros anos, mas com uma forte consciência das contradições do período. Cataguases e seus jovens poetas foram aplaudidos porque, na perspectiva dos modernistas dos grandes centros, traduziam o sucesso do Modernismo nacional. Desde 1924, o Modernismo brasileiro ganhava uma acepção nacionalista, e o nacionalismo era uma palavra de ordem. A descoberta do interior mineiro sem tradição barroca era uma novidade. *Verde* era a novidade (MORAN, 1992).

Nesse contexto, pontes podem ser estabelecidas entre a literatura modernista e a arquitetura. Destacamos a industrialização como processo importante no desenvolvimento da arquitetura moderna em Cataguases. Surge uma necessidade de reformulação do ambiente urbano, devido ao desenvolvimento industrial que se estabeleceu no Brasil do início do século XX. Isso fortaleceu na cidade mineira a ligação entre indústria e arquitetura (MELLO, 2014, p. 239). A “nova” estética possuía entre seus traços mais marcantes a estilização geometrizada, nomeada simplesmente de moderna.

Essa nova representação de modernidade foi nomeada de art-déco somente em 1925, após o destaque global na sequência da *Exposition Internationale des Arts Décoratifs et Industriels Modernes*, em Paris (FICHER, 2012). Na art-déco, as linhas retas ou circulares estilizadas predominam, assim como o *design* abstrato e as formas geométricas. É possível afirmar que seu estilo limpo caminha em direção ao moderno e às vanguardas do começo do século XX, beneficiando-se de suas contribuições (LEMME, 1986).

Art-déco foi o estilo adotado nas construções que renovaram a cidade na década de 1930. Em Cataguases há inúmeros exemplos da art-déco, mas o primeiro foi a sede da Companhia Industrial de Cataguases, na Vila Teresa.⁸ O edifício tem em sua composição linhas verticais através de apliques escalonados e repetição de janelas e basculantes em ferro e vidro no decorrer da fachada. A arquitetura modernista invadiu a cidade em 1940 e continuou como uma das representações da moder-

8 Vide imagem em: <https://www.facebook.com/192101854302082/photos/a.198995026946098/385223954989870/?type=3&theater>.

nidade local em quase toda aquela década, por exemplo, a Casa Felipe, o Banco Nacional, a agência de Correios e Telégrafos (MELLO, 2014).

Para as experimentações práticas da nossa pesquisa, selecionamos dois recortes urbanos, a Igreja e a Praça Santa Rita — incluindo seus arredores —, que foram ocupados pela performance de dança e pelo vídeo no processo de criação de *Bárbara*, videodança que analisamos nesse texto. Em 1943, a Igreja matriz no estilo modernista foi projetada pelo arquiteto Edgar Guimarães do Valle para substituir a antiga igreja em estilo neogótico construída no mesmo local (ALONSO, 2012). A nave principal da igreja foi criada por meio do arqueamento de casca de concreto,⁹ e a torre sineira, que também foi construída em concreto armado, manteve a posição vertical como nas igrejas tradicionais.

Conforme Mello (2014), as novidades não vieram somente da técnica e da estrutura empregadas na construção, mas também da sua composição. Observa-se a junção de linhas sinuosas com retilíneas para totalizar o “corpo” monolítico marcado pela entrada principal voltada para a Praça Santa Rita. Na fachada, o painel em azulejos de autoria de Djanira intitulado *A Vida de Santa Rita* ressalta a modernidade da obra.



Figura 3. Experimentações dos artistas Alba e Carlos. Ao fundo, a igreja com o painel em azulejos de Djanira *A Vida de Santa Rita*.

No novo edifício, a nave da igreja foi implantada diagonalmente ao terreno. Além dos espaços típicos — nave, sacristia, torre sineira —, foram adicionados um auditório e espaços de apoio que colocam o templo sacro no discurso funcionalista da arquitetura modernista.

A videodança *Bárbara* foi gravada em maio de 2018 e contou com a participação

⁹ Vide imagens em: https://i.vimeocdn.com/video/501754642_1280x720.jpg.

dos artistas pesquisadores Carlos Tavares e Alba Vieira. Durante a gravação da performance de dança urbana, cada um dos artistas interagiu individualmente com a igreja Santa Rita, a praça e os arredores. Foram utilizadas várias estratégias de filmagem. Para a edição da videodança *Bárbara*, Carlos selecionou apenas imagens de Alba dançando na igreja Santa Rita.

No início do processo de criação, optou-se por explorar corporalmente determinados espaços da praça e da igreja com corpo e câmera parada e em movimento (câmera GoPro acoplada no corpo dos artistas).



Figura 4. Corpo e câmera em movimento: recortes inusitados do corpo da artista e do espaço urbano por meio das imagens automaticamente capturadas



Figura 5. Corpo e câmera em movimento: ângulos inusitados do espaço urbano revelados por meio das imagens automaticamente capturadas



Figurs 6. Câmera em movimento: *performer* inusitado, pássaro, revelado por meio das imagens capturadas por Carlos

Foram estabelecidos dois tipos de interação: movimentando-se da porta da capela até a porta principal da igreja, passando pela marquise presente na fachada, e interagindo com as pilastras que sustentam a mesma. Houve também interação com a parede de tijolinhos no vão do corredor dessas pilastras.



Figura 7. Interação da artista com as pilastras da marquise



Figura 8. Interação dos pés da artista (deitada no chão) com a parede de tijolinhos

Cada participante improvisou duas vezes com dois tipos de lente: uma com a lente 50 mm e outra com a lente 18-55 mm. Ficou clara a possibilidade de recorte espacial e recorte corporal favorecida pela câmera e pelas lentes. Como cada lente possui uma abertura do quadro, isso favoreceu uma experimentação e uma exploração corporal e videográfica em uma espécie de *scanner*.

Interações entre os corpos dançantes e o espaço exploraram relações de proximidade e distanciamento: com a câmera estática, em um tripé, a proposta foi a de explorar, cada participante em um local, as possibilidades daquele recorte urbano e alterar a composição cênica através da troca de lugares entre si, ou aproximação ou distanciamento da câmera e/ou do outro bailarino.



Figuras 9 e 10. Câmera estática: composição cênica urbana alterada pela troca de lugares entre os intérpretes-criadores

Ainda com a câmera em um tripé, foram feitas experimentações no chafariz da praça, como se os dois artistas quisessem se encontrar, se comunicar, mas estivessem separados por uma barreira (no caso, a construção arquitetônica com água, como se fosse uma piscina no meio da praça da matriz). Essa poética do encontro teve como mote central o fato de que a praça da matriz é considerada por cataguasenses como o principal local de encontro da cidade. E tem sido assim desde que foi inaugurada.

A função usual do local como ponto de encontro foi performada inicialmente pelos artistas de uma forma similar à de um jogo lúdico: separados pela “piscina” da fonte, Carlos o tempo todo chama a atenção de Alba, mas ela faz “charme” e respon-

de de diversas maneiras: ora balança sua saia, ora tampa o rosto envergonhada, ora lhe vira as costas. Esse jogo entre os artistas remete ao tipo de relação habitual de namoro ou paquera da época da construção da igreja, em que as mulheres eram normalmente cortejadas pelos homens em locais tidos como típicos para paquera, como na praça da matriz. Os homens geralmente tomavam a iniciativa de um possível relacionamento afetivo e cabia às mulheres responderem aquiescendo ou não.



Figura 11. Câmara estática: a praça da matriz como local de encontros e algumas possíveis interações entre corpos



Figura 12. Câmara estática: a praça da matriz como local de encontros e outras possíveis interações entre corpos

É interessante notar a “pose” ao fundo da outra *performer* que observa atenta essa cena de interação corporal entre os artistas: a igreja imponente que, ao final, abençoará ou não a relação entre o casal. Logo depois, nesse local da fonte, ambos os artistas começam a interagir também com a água da fonte, tocando-a ou fazendo duetos com sua própria sombra ali projetada.



Figura 13. Carlos em dueto com sua sombra projetada na água da fonte

Foram feitas interações corpo-espço nas portas que compõem o recorte urbano da praça e adjacências. A princípio, os dois artistas dançam com a porta da capela no estilo modernista. Enfatizando a poética de contraste, ambos posteriormente interagem com a porta de entrada e demais elementos arquitetônicos (como os degraus) do edifício ao lado da igreja, o Instituto Nossa Senhora do Carmo, colégio católico de educação básica. A porta rebuscada desse instituto, bem como todo o edifício do colégio, tem um estilo arquitetônico bastante diferente do estilo modernista da igreja.

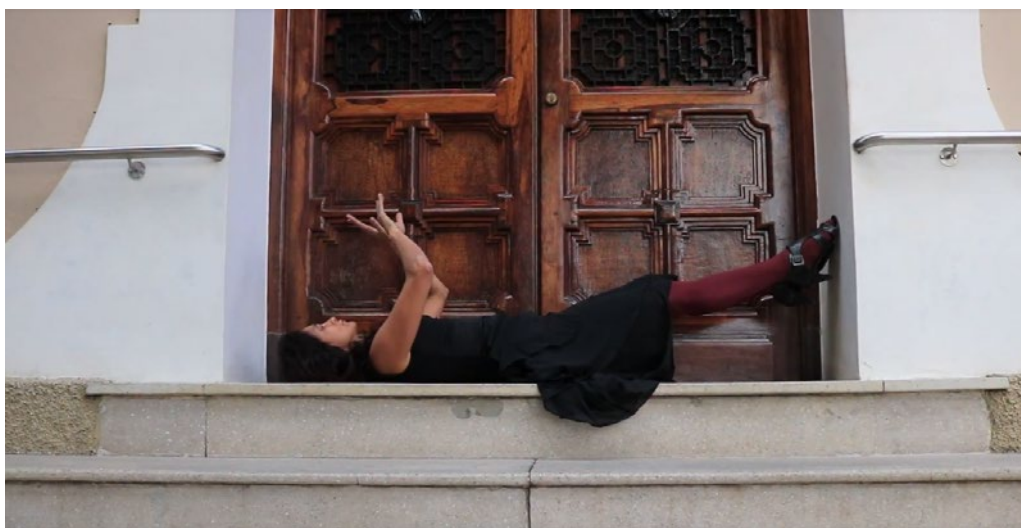


Figura 14. Artista dança com a porta do Instituto Nossa Senhora do Carmo



Figura 15. Artista dança com a porta da capela

Finalmente, houve um direcionamento da exploração espacial através da câmera esportiva. A câmera GoPro também foi utilizada no processo de criação porque permite diferentes explorações. Esse equipamento contém *Wi-Fi* integrado, que possibilita a manipulação de imagens de forma remota. A experimentação se estabeleceu da seguinte forma: cada bailarino elencava um lugar do próprio corpo para acoplar a câmera, e o outro bailarino, através de um aplicativo para celular, dirigia e coordenava a exploração.



Figura 16. Imagem da sombra de Alba que mostra nitidamente a câmera acoplada em seu braço

Essa proposta revelava possibilidades de interações dos corpos entre si, dos corpos com o espaço urbano e dos corpos com o equipamento tecnológico e com o espaço urbano simultaneamente, permitindo deslocar perspectivas e pontos de vista.



Figura 17. Com a câmera acoplada, Carlos é dirigido por Alba via *Wi-Fi* (ao fundo e à direita na imagem)

A experimentação com a GoPro revela tanto o corpo quanto o espaço urbano por meio de perspectivas variadas — por exemplo, a câmera, dependendo do movimento do bailarino, pode filmar edifícios de cabeça para baixo e/ou capturar ângulos inusitados na interação corpo-espaço. Nessa proposta, é bastante intimista a relação corpo e câmera.

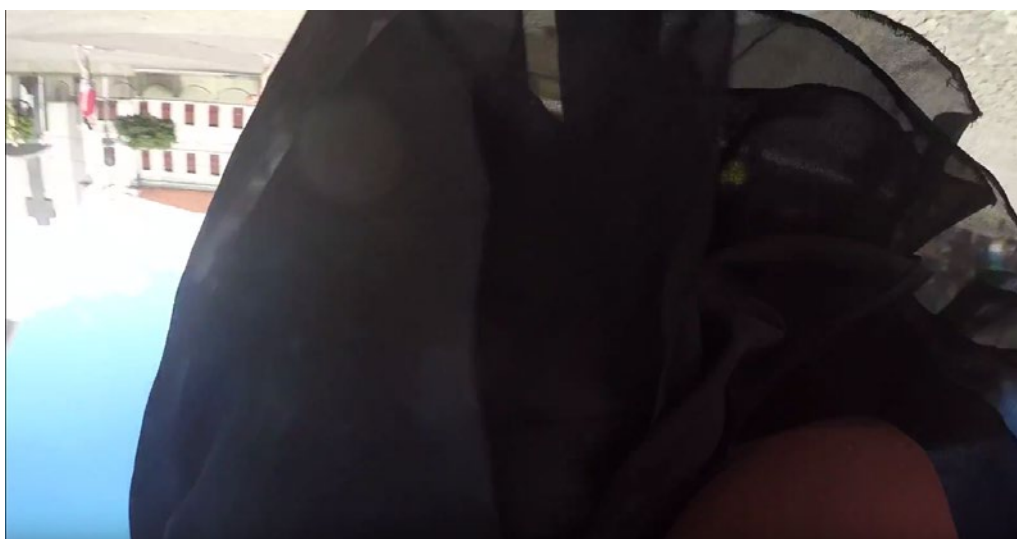


Figura 18. Diferentes ângulos do espaço urbano captados pela câmera acoplada



Figura 19. A câmera acoplada capta o corpo em movimento a partir de diferentes ângulos



Figura 20. Ângulos inusitados do corpo da artista e da igreja capturados automaticamente pela câmera acoplada: ondulação do quadril da artista em harmonia com ondulação do telhado da igreja

A câmera acoplada também revela imagens de beleza surpreendente, como a da igreja espelhada na água da fonte. O azul do céu, da água e do mosaico da igreja fazem uma composição harmoniosa. O ângulo ainda dá a impressão de que as mãos de Carlos estão acima da altura da igreja, como se quisessem tocar o céu, como se o braço esquerdo fosse a torre sineira da igreja.



Figura 21. Imagem surpreendente capturada pela câmera acoplada na testa de Carlos: reflexo da igreja na “piscina” da fonte, suas mãos buscando tocar o céu e seu braço esquerdo como a torre sineira

Mas a câmera acoplada não somente revela belas imagens, como a anterior. O equipamento também captura imagens que denunciam aspectos de pouco cuidado com o espaço urbano, como o mato crescendo em volta do chafariz. Com essa captura automática da imagem, a “performance” da câmera — mesmo sem esse equipamento ter realmente vontade própria — vai ao encontro de um dos preceitos do modernismo (principalmente em seus primórdios), que é o compromisso maior com causas sociais do que com causas estéticas.



Figura 22. Imagens capturadas mostrando certo descuido com o espaço urbano: mato crescendo em volta do chafariz

Movimentos corporais que predominam na videodança *Bárbara* vão ao encontro da maior parte da arquitetura moderna de Cataguases, no sentido da simplificação e da concentração. Assim, a artista concentra e repete movimentos simples, quase econômicos, que vão de encontro à virtuosidade típica de vocabulários da dança, como o balé clássico. Esse comedimento de elementos de composição arquitetônica é claro na capela da igreja, onde até a imagem de Santa Rita é diminuta.



Figura 23. Artista realizando movimentações simples; a pequena estátua de Santa Rita ao fundo na cena

Porém, nós, pesquisadores-artistas, não consideramos simplificação como uma das marcas principais da Igreja Santa Rita. A capela da igreja, sim, é simples. Mas não a igreja como um todo. Esse edifício transparece a preocupação com a ousadia plástica, pois percebe-se rebuscamento na composição de volumes e na definição das proporções. Como a igreja pareceu aos artistas uma exceção em relação à frugalidade, elemento característico do modernismo, e em comparação aos demais edifícios modernistas de Cataguases, Alba também marcou sua movimentação majoritariamente simples e econômica com alguns poucos movimentos que buscavam certa ornamentação.

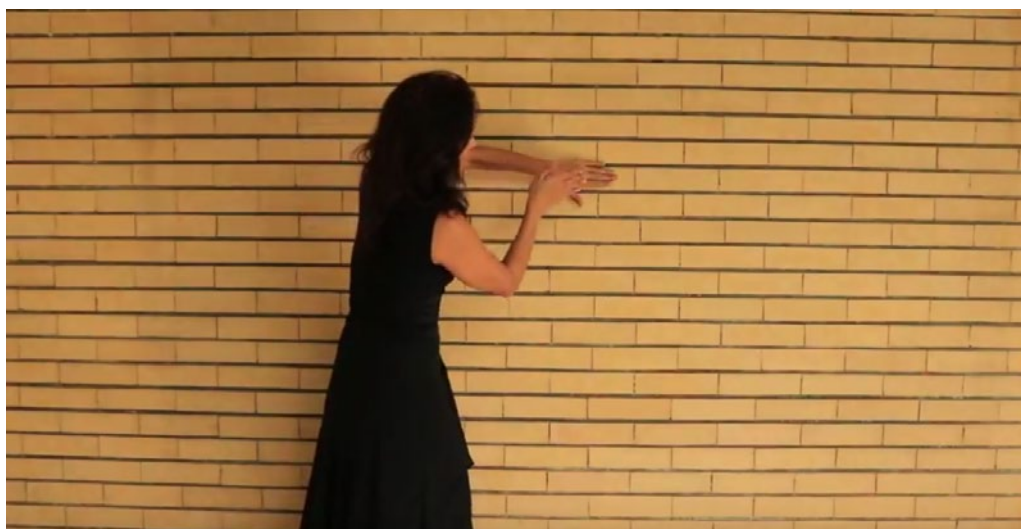


Figura 24. Artista, com movimentos simples, interage com a parede de tijolinhos da igreja, seguindo uma das máximas do modernismo: “Menos é mais” (frase cunhada pelo arquiteto Mies Van Der Rohe).



Figura 25. Artista em movimento ornamentado, como são ornamentadas certas partes do edifício modernista da Igreja Santa Rita

Outro elemento estético presente tanto na arquitetura modernista da Igreja Santa Rita como nos movimentos da artista é o emprego de formas tanto curvas como retílineas, criando uma poética do contraste.



Figura 26. Movimentos retilíneos em harmonia com as linhas da porta da capela

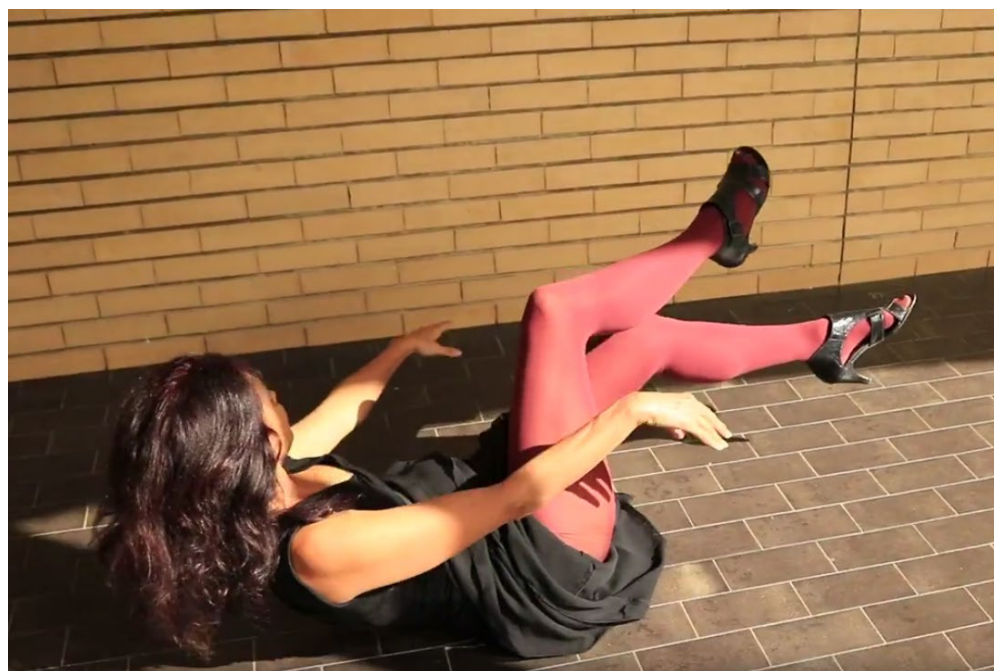


Figura 27. Movimentos sinuosos em contraste com as linhas retas dos tijolinhos e da cerâmica do chão

Uma das características marcantes da arquitetura modernista de Cataguases é a integração das artes plásticas e do paisagismo, dos ambientes interno e externo, dos ambientes artificial (ou construído pelo ser humano) e natural. Isso está muito presente na Igreja Santa Rita, pela presença próxima ao edifício de um jardim

com plantas, que se integra ao interior do edifício com a porta de vidro da capela. Essa mesma integração foi buscada pela artista. Logo após interagir com a porta da capela e a parede de tijolinho da igreja, ela se relaciona simultaneamente com as pilastras e as plantas e, finalmente, ela interage somente com as plantas do jardim.

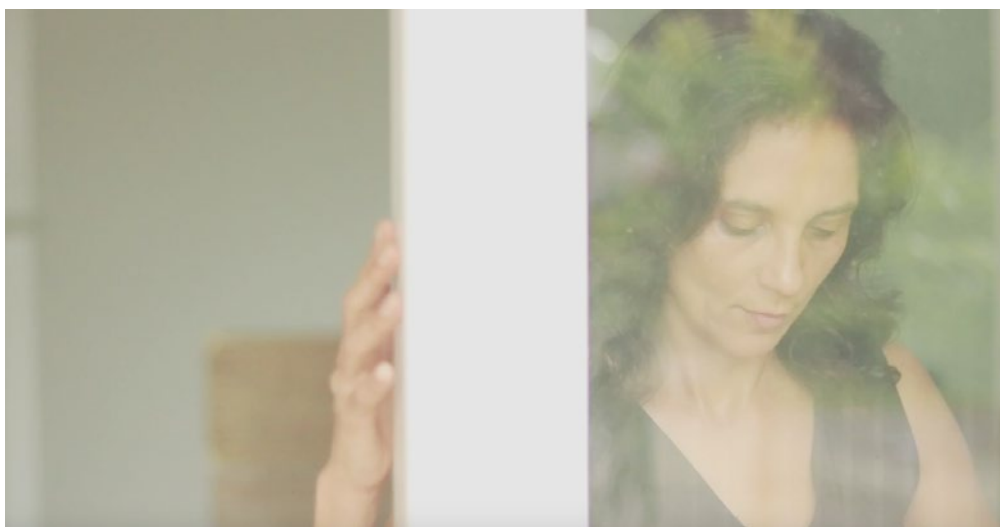


Figura 28. Interação da artista com a porta de vidro da capela



Figura 29. Interação simultânea da artista com a pilastra (elemento artificial) e com uma planta do jardim (elemento natural)



Figura 30. Interação da artista com plantas do jardim da igreja

A contextualização com o simbolismo religioso do espaço urbano da praça da Matriz de Santa Rita foi feita algumas vezes pela artista durante sua movimentação, como, por exemplo, quando ela se põe semiajoelhada na porta de entrada da capela, onde, ao fundo, há uma imagem de Santa Rita. Ela tem as mãos levantadas. Na Igreja Católica, as mãos nessa posição simbolizam súplica e entrega a Deus, além de ser uma atitude comum dos que estão em oração. Ajoelhar revela atitude de humildade e humilhação dos fiéis perante Deus.



Figura 31. Artista semiajoelhada, mãos para cima, numa relação contextual com o catolicismo

O gesto de mãos unidas, tipicamente usado em orações, é repetido em outro momento, com a artista já de costas para igreja e de frente para a praça. Essa imagem é usada na edição para finalizar a videodança. Ao olhar o espaço exter-

no ao santuário religioso, a artista mantém as mãos em gesto de oração. Ela estabelece outra relação com o movimento modernista, que busca estabelecer conexões entre espaço interno e externo (um exemplo é a porta de vidro da capela).



Figura 32. Artista de frente para a cidade, de costas para a igreja, mas mantendo as mãos em gesto de oração

O aspecto religioso também se faz presente no figurino da artista, vestido preto, sóbrio, comprimento abaixo do joelho, uma meia fina vinho e sapato preto com pequeno salto. Essa vestimenta lembra o hábito usado por Santa Rita na escultura da capela. Lembra também roupas usadas por beatas, mulheres que se dedicam excessivamente à oração e às práticas religiosas.



Figura 33. Figurino da artista segue o estilo das roupas geralmente usadas por beatas e também do hábito de Santa Rita (vide estátua da capela ao fundo da imagem)

O recorte ondulado do figurino da artista estabelece contraste com o movimento retilíneo de alguns elementos arquitetônicos, como a porta da capela, mas essa ondulação do figurino acompanha a ondulação da marquise da igreja.



Figura 34. Movimento ondulatório do figurino em contraste com o movimento retilíneo da porta da capela



Figura 35. Movimento ondulatório do figurino



Figura 36. Movimento ondulatório da marquise da igreja

Luz, Câmera, Ação 4

Observamos que as experimentações que ocorreram durante o processo de criação e gravação da videodança *Bárbara* culminaram não somente na contaminação/ocupação da cidade de arquitetura modernista pela performance de dança e pela tecnologia digital (registro imagético). Todos esses agentes se contaminaram.

Percebemos que houve uma contaminação em via de mão dupla: os bailarinos se retroalimentaram com as informações, características e sensações que o espaço possibilitou, assim como os corpos dos bailarinos com suas danças também contaminaram o ambiente, transformando-o em um lugar de performance de dança e de arte corporal, além da arquitetônica e paisagística. Concordamos com Hunter (2015) que atos temporários, como os de performance, intervenção urbana, performance *site-specific*, dança performativa e outros afins, desafiam a percepção de lugares tidos como familiares ao deslocá-los em nossas consciências como lugares de jogos, *engajamentos* e interações corporais. Isso se dá em contraposição a ver tais lugares (no caso deste estudo, uma igreja, uma praça e seus arredores) somente como fachadas de fundo ou componentes arquitetônicos de uma paisagem urbana na qual passamos ou atravessamos em nossas rotas para algum outro lugar ou para realizar ali ações habituais.



Figura 37. Ao fundo na imagem, ações habituais realizadas por moradores da cidade no *playground* infantil da praça; no primeiro plano, uma ação infrequente no local: uma dança na igreja e na praça

Esses encontros entre tecnologia digital, vídeo, dança, performance, arquitetura e cidade têm grande força para promover fraturas que rompem o pensamento linear do que é arte, do que é espaço urbano, do que é corpo, do que é tecnologia e de como todos esses podem se relacionar. Assim, conexões que nos são tão familiares podem ser rompidas para gerar outras, diferentes, que ampliam nossa imaginação e nosso potencial de criação de “outras” possibilidades.



Figura 38. Possibilidade de ver o mundo de cabeça para baixo a partir do que captura o “olhar” da câmera



Figura 39. Possibilidade de imaginar o mundo de cabeça para baixo a partir da captura do que vê o olho da artista em posição invertida

Essa proposta de conectar o modernismo arquitetônico e paisagístico de Cataguas (que, para muitos, pode parecer ultrapassado) com a tecnologia digital e a dança revelou possibilidades de *esgarçar* fronteiras entre áreas e linguagens, tecendo tramas para que novos “tecidos” artísticos se configurem. Essas tramas revelam que as identidades tidas como fixas de determinados locais podem se reconfigurar e ser ressignificadas para além do que nos parece ser tão habitual.



Figura 40. Ressignificação espacial: ao fundo na imagem, um fiel faz o sinal da cruz em sinal de reverência dentro da capela, enquanto a artista dança e interage com a porta da capela



Figura 41. Resignificação corporal: da porta, a artista realiza um movimento de reverência estilizado para a imagem de Santa Rita que está dentro da capela

Ao relacionarmos via tecnologia digital corpos humanos dançantes contemporâneos (Alba Vieira e Carlos Tavares) com nuances do corpo urbanístico modernista cataguasense, problematizamos, questionamos, festejamos, rompemos e unimos o que, à primeira vista, parece ser ou estar tão distante e separado.



Figura 42. Diferentes formas de aproximar, pelas lentes da tecnologia digital, corpo e fé, dança e arquitetura, tecnologia digital e espaço urbano: artista e Santa Rita visíveis através de vidros que refletem elementos do espaço

Pensar na dança que é modificada pela incorporação de tecnologias digitais resulta na emergência de novos fazeres e pensamentos sobre esta arte (SILVA; GROTTTO, 2010). Assim, percebemos que nessa pesquisa não analisamos somente o movimento dos artistas da dança – que em alguns momentos são também artistas da câmera –, tampouco nos ativemos somente aos movimentos dos artistas da câmera, que são também artistas da dança. Essa alternância de papéis, o uso da tecnologia e o fazer/criar da dança interagem e possibilitam um diálogo em movimento complexo.

Esperamos que a trama de relações reveladas contamine artistas pesquisadores a pensarem uma gama de possibilidades em relação às (im)possíveis ocupações do corpo dançante e “filmante” contemporâneo na cidade. E vice-versa.

Ao termos nos colocado em situações que para muitos podem parecer inusitadas, sentimo-nos confiantes para ousar mais um pouco e sugerir que outros artistas que participaram do processo de criação da videodança *Bárbara* incluíram as câmeras, o espaço urbano, os elementos arquitetônicos, a água da fonte, o vento, as plantas, a sombra, o pássaro, as nuvens – somente para mencionar mais alguns, porque há muitos outros.

Referências

ALONSO, P. H. *Guia da arquitetura modernista de Cataguases*. 2. ed. Cataguases: Instituto Cidade de Cataguases, 2012.

BOSI, A. *História concisa da literatura brasileira*. São Paulo: Cultrix, 2006.

CANDY, L. Practice based research: a guide. *CCS Report*, v. 1, p. 1-19, 2006.

CANDY, L.; EDMONDS, E. The role of the artefact and frameworks for practice-based research. In: BIGGS, M.; KARLSSON, H. *The Routledge Companion to Research in the Arts*. London: Routledge, 2010.

DOMINGUES, D. Dispositivos interativos: imagens em redes telemáticas. In: DOMINGUES, Diana (org.). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Ed. Unesp, 1997. p. 295-302.

FICHER, Sylvia. Antonio Garcia Moya, um arquiteto da Semana de 22 ou pro Mário, o Moya era moderno, parte 1. Disponível em: <http://mdc.arq.br>. Acesso em: 17 ago. 2018.

HUNTER, V. Introduction. In: HUNTER, Victoria (ed.). *Moving Sites: Investigatin site-specific dance performance*. New York: Routledge, 2015. p. 1-22.

LEMME, A. V. de. *A guide to ar déco style*. London: The Apple Press, 1986.

MCLUHAN, M. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 1964.

MELLO, F. A. O. *Cataguases e suas modernidades*. Tese (Doutorado) – UNB, Brasília, 2014.

MORAN, P. *Tangentes da modernidade: o grupo Verde de Cataguases – província e cultura nos anos 20*. Dissertação (Mestrado) – UFRJ, Rio de Janeiro, 1992.

RIBEIRO, T. N. Dança e intervenção urbana: a contribuição do regime dos editais para a espetacularização da arte e da cidade contemporânea. *Redobra*, v. 14, n. 5, 2014.

SANTAELLA, L. *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora visual verbal: aplicações na hipermídia*. 3. ed. São Paulo: Iluminuras, Fapesp, 2005.

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

SANT'ANA, R. M. T. O Movimento Modernista Verde, de Cataguases — MG. *Em Tese*, Belo Horizonte, v. 10, p. 172-177, dez. 2006.

SANTOS, J. M. P. Breve Histórico da performance “art” no Brasil e no mundo. *Revista Ohun*, v. 4, n. 4, p. 1-32, 2008.

SCRIVENER, S. The art object does not embody a form of knowledge. Working Papers in Art and Design 2. Disponível em: https://www.herts.ac.uk/__data/assets/pdf_file/0008/12311/WPIAAD_vol2_scrivener.pdf. Acesso em: 14 out. 2018.

SILVA, D. D.; GROTTTO, V. Vídeo, Dança e Comunicação e suas ligações com mídia. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO CENTRO-OESTE, 12., 2010, Goiânia. *Anais [...]*. Goiânia, 2010.

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

VIEIRA, A. P. Dançando nos espaços das rupturas: olhares sobre influências das danças moderna e rupturas expressionista no Brasil. *Fênix*, UFU, v. 6, p. 1-18, 2009. Disponível em: http://www.revistafenix.pro.br/PDF20/ARTIGO_9_Alba_Pedreira_Vieira_FENIX_JUL_AGO_SET_2009.pdf. Acesso em: 1 jan. 2018.