

em quadros coreoeditados

Uma dança em quadros coreoeditados

Uma dança

Adriano André Rosa da Silva (UFRN)

Patricia Garcia Leal (UFRN)

Resumo: Este texto tem como proposta a reflexão sobre a criação de imagens mediada pela tecnologia da filmagem e edição de vídeo digital, refletindo formas de criações coreográficas em dança. A coreoedição é apresentada aqui na linha coreográfica em relação com corpo que cria ritmo em movimento, projetado na imagem digital. São apresentadas aqui fotografias e vídeos das experiências do autor que vivenciam essas práticas e seu fazer artístico. O objetivo dessa escrita não é apresentar uma forma estruturada de criação, mas compartilhar possíveis criações em filmagem e edição digital.

Palavras-chaves: dança, digital, coreoedição, quadro.

Abstract: This text proposes a reflection on the creation of images mediated by the technology of filming and digital video editing, reflecting forms of choreographic creations in dance. Choreoediting is presented here in the choreographic line in relation to the body that creates a rhythm in motion, projected on the digital image. Photographs and videos of the author's experiences that experience these practices and his artistic practice are presented here. The purpose of this writing is not to present a structured form of creation, but to share possible creations in filming and digital editing.

Keywords: dance, digital, choreoedition, painting.

Este texto é composto por imagens e escrita sobre minha experiência artística como pesquisador e coreoeditor na cidade do Natal - Rio Grande do Norte. As fotografias aqui apresentadas são poéticas que expressam minha relação com dança, tecnologia da filmagem e edição digitais. Sendo elas elementos fundamentais para a escrita desse texto, convido você a começar pelas imagens, ou pelas palavras, ou fazer uma ligação entre ambas. Reconfigure seu olhar e crie uma experiência em movimento.

A relação entre os aparelhos de filmagem e software de edição com a dança expandiu o movimento do corpo. No contexto histórico da dança com a tecnologia é perceptível a configuração e transformação do seu movimento através da introdução de técnicas e tecnologias que potencializam a dramaturgia do corpo. Dessa forma, a criação em dança não se limita às salas físicas tradicionais, outras formas de criação são múltiplas e importantes, e destaco neste texto as ferramentas digitais, como uso de câmera e programas de edição. A dança passa a habitar fora e dentro dos palcos, gerando em seu movimento múltiplas dimensões, possibilitando a criação.

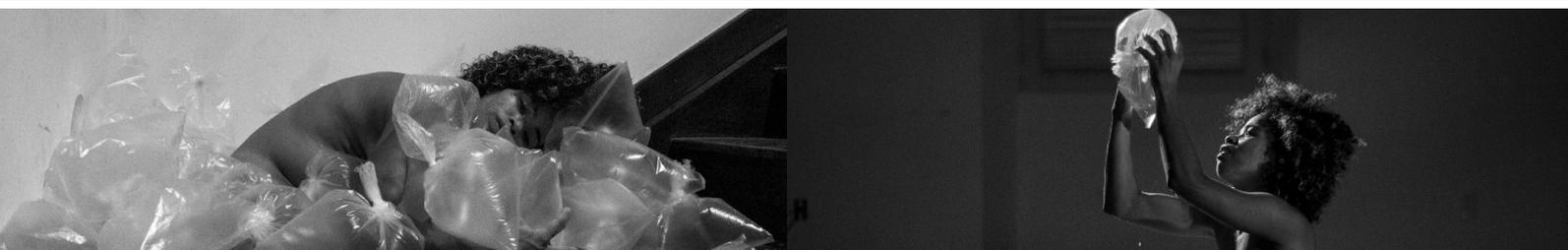
A tecnologia digital do vídeo nos permite dimensões espaciais que só são possíveis por meio de suas ferramentas. Seus recursos devem ser pensados e explorados como poéticas que transcendem o corpo e se tornam extensão do movimento. Por exemplo, ao assistir uma obra cinematográfica de Maya Deren (1917 - 1961), podemos perceber a criação de um corpo através da associação entre quadros/frames. Um corpo dividido por quadros que, em sua totalidade, expressa sensações e poéticas através do tempo-espaço da imagem no vídeo. O bailarino Talley Beatty (1918 - 1995), que contribuiu com Maya Deren na obra “A Study in Coreography for Camera” (1945), ganha, por meio da montagem cinematográfica, um salto de três segundos por meio da técnica *slow-motion*, um movimento impossível de ser realizado de forma presencial.

A tecnologia não é um complemento para dança, ela deve ser a própria dança. Ao criar o conceito *mediadance*, Gretchen Schiller (2003) propõe ampliar a discussão prática e teórica entre dança e tecnologia. Para a autora, o que acontece nessa relação é um diálogo interativo, no qual ambas as partes se mostram como forças cinestésicas.

As tecnologias se cruzam continuamente com nosso senso de movimento dentro, ao redor e longe de nossos corpos. Vibrações do carro, aceleração em um avião, desaceleração em um trem ou uma descida em um elevador são todas experiências sentidas cinesticamente e mediadas pela tecnologia. Essas experiências estendem a gama de repertório de movimento (SCHILLER, 2003, p.99).

Schiller (2003) em seus estudos também destaca a experiência cinestésica na edição de vídeos de dança, propondo o conceito chamado por ela de *coreoediting*, traduzido para o português como coreoedição. Ela afirma que as imagens digitais do vídeo possuem qualidades e, no processo da coreoedição, abrimos nosso corpo para uma experiência cinestésica, na qual a imagem rompe com os limites da tela e se torna sensações em movimento (SCHILLER, 2003). Ao criar um filme/vídeo, você expressa no quadro seu universo e as imagens passam a ser a materialização de suas ações. Segundo Gretchen Schiller (2003, p. 67), “coreoeditar é uma experiência tátil”. O corpo é aberto por uma troca de informação entre tecnologia e pele, por meio de funções neurológicas que acionam a empatia cinestésica que acontece a partir dos estímulos e cuja função é enviar sinais eletroquímicos até a parte do córtex cerebral correspondente à área sensorio-motora, fazendo com que tenhamos percepção de como nos movemos, onde estamos no espaço e o estado geral do nosso corpo.

Ao sentar na frente do computador, o editor começa a desenvolver, de forma consciente, uma relação direta com as imagens na linha de edição do software (algumas pessoas vão chamar de ilha de edição). Essa linha é intitulada por mim de linha coreográfica. O software de edição se torna uma sala de dança onde acertamos, erramos e persistimos na fluência do movimento entre os quadros. Acredito que todo quadro da imagem digital possui uma tensão e, quando associado a outros quadros, ganha ritmo e a libera, criando um fluxo interativo na associação dos quadros. No processo da coreoedição, o quadro do vídeo é um ponto de energia que carrega em sua composição o olhar espacial filmado.



A coreoedição é uma escrita poética, ela vai além das análises técnicas do cinema e a produção conceitual da videoart. O coreoeditor é coreógrafo de suas imagens no tempo-espaço do vídeo, por meio de seu movimento corporal. Ao coreoeditar, podemos criar dimensões cinestésicas. Assim como um poema expande as palavras por meio das metáforas, a coreoedição escreve em imagens múltiplos significados abertos por meio de seu movimento.



Como artista da dança e do audiovisual, as dúvidas ainda são frequentes ao coreografar imagens, e, quando me perco, procuro encontrar a principal sensação de liberdade que é dançar com meu corpo, para dançar com minhas imagens.

Nós coreógrafos devemos estar atentos aos novos modos de produção tecnológica da imagem e da comunicação, visando incorporar esses recursos à linguagem da dança, inserindo-a cada vez mais no cotidiano, redimensionando o fazer coreográfico (PIMENTEL, 2000 p.177).

A câmera digital hoje está no cotidiano de muitas pessoas e a criação e edição de imagens se tornaram frequentes; basta ter um smartphone, tablet, notebook para viver diferentes experiências com as redes sociais e aplicativos. Essa relação nos traz a experiências e percepções sobre como organizamos o movimento das nossas imagens criando informações e narrativas sobre nossa localização no espaço-tempo geográfico. Os aplicativos trouxeram uma facilidade de aproximação com a edição de imagem digital.

A montagem, e depois a edição, que era apenas um discurso do cinema, hoje se tornou uma possibilidade para muitos e os artistas vêm se configurando e se apropriando desses recursos para sua criação. Arlindo Machado discute em seu livro *Arte e Mídia: aproximações e distinções* (2008) que as máquinas semióticas são, na maioria dos casos, concebidas dentro de um princípio de produtividade industrial para produção de larga escala, tendo como objetivo criar lucros e estabelecer padrões através do consumo. Ele indica que o artista por meio da sua percepção podem ir ao contrário dessas funções:

O que faz, portanto, um verdadeiro criador, em vez de simplesmente submeter-se às determinações do aparato técnico, é subverter continuamente a função da máquina ou do programa de que ele se utiliza, é manejá-los no sentido contrário de sua produtividade programada. Talvez até se possa dizer que um dos papéis mais importantes da arte numa sociedade tecnocrática seja justamente a recusa sistemática de submeter-se à lógica dos instrumentos de trabalho, ou de cumprir o projeto industrial das máquinas semióticas, reinventando, em contrapartida, as suas funções e finalidades (MACHADO, 2008, p.23).



Através dessas palavras de Arlindo Machado (1941-2020) irei refletir acerca da minha aproximação com edição de vídeo de forma artística, na qual a edição de imagem se tornou uma forma de coreografia para palco.

A minha relação com a edição de imagem de vídeo aconteceu em uma sala presencial de dança, durante o processo coreográfico de um mês com Clébio Oliveira, artista da dança de Natal/RN que atualmente reside na Alemanha. Em 2017, Clebio utilizou recursos de filmagem e edição para criação do espetáculo *Inverno dos Cavalos*, com a *CDTAM - Companhia de dança do Teatro Alberto Maranhão*. Ele fez uso das ferramentas de vídeo com objetivo de criar composições coreográficas para o palco por meio de cortes e transições editadas por ele. Durante o processo, para além de um registro, a filmagem se mostrou ser uma possibilidade de coreografar. A câmera se tornou uma anotação das ações do corpo em movimento e a edição teve como função criativa a união entre gestos.

Durante todo o processo, a câmera ficou ligada e durante os solos e duetos Clébio manuseava a câmera do seu tablet para próximo dos corpos dos intérpretes, com objetivo de filmar todos elementos visuais e sonoros presente no espaço do quadro da tela de seu dispositivo, captando o som da madeira, batidas, o arrastar e o amassar do cobertor de alumínio. Ele gravava essas ações e, após 6 horas de criação, estudava todo material em casa trazendo no dia seguinte recortes e fragmentos de imagens que ele considerava potentes para a dramaturgia.

Segundo Ludmila Pimentel (2000), essa relação entre dança e tecnologia possui um hibridismo que libera novos percursos criativos que só a tecnologia digital pode proporcionar através dos aparelhos de gravação, pois “A essência da dança permanece no movimento. O corpo continua sendo o lugar expressivo da dança, mas ambos são reconfigurados a partir do encontro com as diversas possibilidades das novas tecnologias” (PIMENTEL, 2000 p.170); e utilizar a câmera e a edição como uma possibilidade de criação neste processo, ajudou no diálogo entre coreógrafo e o intérprete, no qual ambos são criadores do movimento.

A imagem filmada era dividida em partes, cada gesto sendo equivalente a um frame. Se eram feitos vinte movimentos, existiam vinte possibilidades de cortes. Clébio escolhia dez movimentos e criava entre eles uma ligação através da edição. No dia seguinte ele mostrava essa imagem e pedia para fazer de forma semelhante com vídeo. O que facilitou a minha relação de aprendizado com movimento, uma vez que na imagem eu tinha meu corpo configurado pelo coreógrafo.

Essa prática de coreografar tem uma relação direta com a coreoedição, ambas tem como objetivo expressar poéticas visuais; e o corpo na cena também é visual. Só que ao invés de deixar o movimento no vídeo, a prática aconteceu em um percurso contrário. A filmagem e a edição se materializaram no corpo do intérprete para palco cênico.

Essa experiência invadiu a minha percepção. Passei a perceber a dança através das câmeras e das telas, vendo nelas uma possibilidade de criação, despertando em mim um desejo de criação com uso dessas ferramentas digitais. Meus devaneios se tornaram frequentes, liberando minha imaginação que se tornou materialização através das imagens do vídeo digital.

“A imagem se transforma num ser novo de nossa linguagem, exprime-nos fazendo-nos o que ela exprime, ou seja, ela é ao mesmo tempo um devir de expressão e devir de nosso ser. No caso, ela é a expressão criada do ser” (BACHELARD, 1988 p.100). Com essas palavras, Bachelard expressa que a relação com a imagem se dá em seu ato poético, ou seja, é quando passamos a experimentar e perceber uma nova dimensão que transforma nossas ações, mas que, no fundo, assumem a nossa identidade. A minha identidade pertence à dança, mas hoje encontrei outros caminhos que transformam a minha dança em um movimento poético.

A minha criação atualmente está no processo da coreoedição e perceber os percursos até aqui me fez criar novas dimensões através das imagens digitais em movimento. Hoje, ressignifico a dança cênica para criação em videodança. Já foram quatro obras desenvolvidas e três delas são do coreógrafo Clébio Oliveira. São elas: *Rio Cor de Rosa* (2018), *Proibido Elefantes* (2019) e *Inverno dos Cavalos* (2019). Ilustro neste texto imagens da videodança *Inverno dos Cavalos*. Essas imagens foram feitas sobre minha direção artística em parceria com Tiago Lima, artista da fotografia e do vídeo em Natal/RN, no Memorial Câmara Cascudo com a intérprete Margoth Lima, bailarina da CDTAM. Essas imagens cruzam dois olhares coreoeditados por mim. Acesse o QR Code para assistir um minuto da obra:



Esse texto traz os QR Codes como uma possibilidade de movimento, para que você possa ter uma experiência prática das imagens editadas que fazem parte do meu corpo dançante. A criação em imagem digital no audiovisual e na dança é uma possibilidade que deve ser vivenciada de formas múltiplas. Existem diferentes maneiras para os processos de edição de imagens digitais e foi apresentada aqui algumas formas possíveis de criação em dança. Acredito que essa relação pode ser expandida a cada nova ferramenta tecnológica, e os artistas podem experimentar e trazer para sua dança novos percursos mediados pela tecnologia que estão ao seu alcance.

A videodança *Inverno dos Cavalos* tem sua primeira estreia na escrita desse texto por meio das fotos e da seleção de um recorte do vídeo dançando pela intérprete Margoth Lima (*solo corpo ilha*) para presentear os 10 anos de *Jam Session*, realizado pela professora e doutora Patrícia Leal, atualmente minha orientadora de mestrado em artes cênicas do PPGARC (Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas) na UFRN (Universidade Federal do Rio Grande do Norte).

A *Jam Session*, para mim, é um encontro de possibilidades que move e expande a comunicação entre linguagens em movimento. A cada encontro, novas comunicações entre corpo e arte são criadas. Durante os anos que participei, tive diferentes experiências, encontros e percepções. Em 2019, dancei com a câmera em mãos e fiz registros dos corpos nos espaços.

Criei para esse texto uma seleção de imagens para você, espectador e leitor destas palavras. Quero que você contemple o movimento de uma *Jam Session* antes de encerrar essa leitura. Sinta-se convidado a abraçar esse movimento em seus próximos anos.



Referências

BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**; tradução Remberto Francisco, Antônio da Costa Leal, Lídia do Valle Santos Leal. - São Paulo : Nova Cultural, 1988.

PIMENTEL, L. C. M. **Corpos e bits: linhas de hibridação entre dança e novas tecnologias**. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2000.

SCHILLER, G. **The Kinesfield: a study of movement-based interactive and choreographic art**. Thesis (Doctor of Philosophy) – School of Computing, Faculty of Technology University of Plymouth, Plymouth, 2003.

MACHADO, A. (2008). **Arte e Mídia: aproximações e distinções**. Galáxia. 2. 10.30962/ec.v1i0.15. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/50361451_Arte_e_Mi-dia_aproximacoes_e_distincoes Acesso em: 09/04/2021