

Contribuições do corpo para criação em videodança

Liana Gesteira

Ao iniciar a pesquisa *Contribuições entre o Corpo e o Vídeo*, um dos primeiros interesses que me surgiu foi de como posso me apropriar das ferramentas de vídeo, seu conhecimento técnico e estético, para usar no momento de criação da videodança. Muitas outras questões apareceram ao longo de um ano de pesquisa, permeado por estudos teóricos e investigações práticas semanais. Entrar em contato com conceitos e teorias da linguagem do vídeo lançou o meu olhar para diferentes horizontes, além daqueles que já conheço na minha trajetória da arte da dança. Mas, ao terminar a pesquisa, percebo que a primeira questão continuou sendo a mais forte, e, assim, a escolhi como ponto de reflexão para minha escrita.

Encontro entre o meu corpo e o vídeo

Meu primeiro contato com videodança foi como pesquisadora do Acervo RecorDança, em 2003, ao conhecer o vídeo *Elástico* (1992), realizado pela companhia de dança Cais do Corpo (1988-1999) e pelos cineastas Lírio Ferreira e Paulo Caldas. Esse encontro foi uma descoberta fascinante, pois percebi, no vídeo, a possibilidade de explorar recursos que não são possíveis ou fáceis de serem realizados ao vivo.

Elástico é um vídeo originário de uma coreografia homônima, que faz parte do espetáculo *Heptágono* (1989). Em 10 minutos de vídeo, a câmera passeia o olhar do espectador em planos detalhes do rosto das bailarinas e pelos efeitos que o movimento de corpo gera na água. Originalmente, a coreografia é encenada em um palco, sem o recurso da água; no vídeo, as bailarinas dançam em uma grande lona de água que ocupa o chão onde pisam e escorre pelas paredes de fundo.

Nesse primeiro momento, quatro possibilidades me chamaram a atenção para a utilização do vídeo como um espaço de encenação da dança: a facilidade de direcionar o olhar do espectador para algum aspecto do corpo ou do movimento; a possibilidade de usar recursos cênicos que seriam mais complicados de colocar em um palco; a utilização do *slow motion*, criando outra

relação temporal do movimento; e uma maior difusão da dança em vídeo, pois tem mais possibilidades de circulação por espaços como internet, salas de cinema, museus, mostras de vídeo, entre outros lugares.

Depois dessa descoberta, a videodança entrou na minha vida cotidiana de espectadora e pesquisadora. Tive oportunidade de apreciar outras videodanças, de ir a mostras, e escrever sobre essa prática no Brasil.

O reencontro

Em 2009, ao ingressar na Cia. Etc., surgiu outra possibilidade de encontro com a videodança, agora como criadora. A companhia já trabalhava com essa linguagem, e tinha produzido as videodanças *Súbito* (2009) e *Sobre* (2009), em parceria com o diretor Breno César. E minha primeira experiência do corpo na tela foi com a videodança *Maxixe* (2010).

A circularidade foi o mote para a criação desse trabalho. Em três meses de pesquisa de movimento, conseguimos elaborar o corpo e, em seguida, o conceito para o vídeo. Foi também a primeira experiência da companhia de elaborar a concepção do vídeo após a investigação corporal. Uma mudança na própria metodologia do fazer videodança na companhia, visto que, nas experiências anteriores, Breno trouxe a proposta de concepção inicial do vídeo e o corpo foi criado a favor dessa ideia.

Em 2010, participei como intérprete-criadora de outros dois vídeos que entraram no repertório da companhia: *Bokeh* e *Dança Ai!* E, na pesquisa *Contribuições entre o Corpo e o Vídeo*, essa experimentação se intensificou; agora, com reflexões e práticas voltadas não apenas para criação corporal, mas também para as técnicas de gravação, edição, sonorização, fotografia e montagem do vídeo. Novos encontros e olhares foram gerados em meu corpo, e, nesse artigo, pretendo levantar questões suscitadas nessa pesquisa.

Em contracampo

A partir da pesquisa *Contribuições entre o Corpo e o Vídeo*, minha perspectiva mudou. O que até então era um maravilhamento diante das possibilidades do vídeo para o corpo, durante os estudos da pesquisa,

transformou-se também em reflexão sobre como o meu corpo pode intervir na criação do vídeo.

Ângulos, planos e movimentos de câmera são recursos experimentados ao mesmo tempo em que a corporeidade se faz na tela, com o mesmo risco do agora, e que podem ser manipulados no momento de edição e montagem do vídeo. Assim, entendi que o conceito de improvisar pode ser usado a favor da criação, quando se entende as técnicas de composição de uma obra, seja em dança ou em vídeo.

Nessa descoberta, foi possível olhar a criação de um corpo na tela a partir de um plano geral, ou de um plano detalhe, ou de um ângulo *plongée*, ou de uma câmera fixa. Todas essas possibilidades trazem para o espectador diferentes possibilidades de corpo e de movimento. E, ao entendermos a corporeidade que queremos atingir no vídeo, podemos utilizar esses recursos a favor do dançarino. A referência de imagem pode ser construída a partir da consciência do corpo em movimento diante da câmera.

Exemplo: sou um corpo em plano aberto; se me movimento rapidamente em direção à câmera, de maneira a ficar bem perto da lente, criarei um plano detalhe, obviamente. Mas antes de ter essa consciência, eu me mantinha no espaço proposto no início da filmagem e deixava à mercê do câmera a vontade de aproximar a imagem ou não. Entender que podemos criar planos a partir do movimento coloca o dançarino e o câmera em um lugar de diálogo, de lidar com imprevistos.

Retrospectiva: se eu colocar um *rewind* em minha experiência com a videodança, lembro que o resultado do vídeo *Maxixe* não se aproximou da experiência de corpo que tive no dia da gravação. Meu cansaço pela repetição, meu suor pelo calor, minha instabilidade pelo salto alto, caminhando pelas calçadas do mercado, não fizeram parte da obra final. A sensação foi de não reconhecimento, mesmo concordando que o resultado condizia perfeitamente com as discussões dramáticas escolhidas no roteiro da obra. *Maxixe* teve um resultado muito mais interessante do que minha performance corporal na gravação. O olhar do câmera e do editor, que no caso era a mesma pessoa, Breno César, conduziu para uma dramaturgia muito clara e eficiente. Entretanto, me senti um corpo em movimento manipulado por um olhar externo.

Relato isso apenas para discutir minha condição de artista. E levantar o contracampo desse processo: como o meu corpo pode também interferir na gravação e edição da videodança? Como isso pode ocorrer durante o processo de realização da performance? Ao iniciar a pesquisa Contribuições entre o Corpo e o Vídeo visualizei o espaço para essa discussão. A apropriação das ferramentas advindas da linguagem audiovisual me forneceria recursos para entender como meu corpo pode interagir e guiar o próprio processo de gravação e edição do vídeo.

Diante desses questionamentos, me deparei com duas possibilidades de intervir na criação da videodança enquanto dançarina: surpreender a câmera, utilizando o corpo para criar os efeitos de planos, ângulos e movimento; e propor um pulso para o vídeo a partir do estado corporal.

Incorporando recursos do vídeo

Ao me familiarizar com os recursos técnicos de gravação em vídeo, entendi que é possível incorporar algum deles. E essa incorporação traz mais autonomia para o dançarino fazer sua própria gravação, sem precisar de outro corpo além da câmera. Entender o enquadramento de planos e ângulos, permite que possamos posicionar a câmera fixa em um lugar e construir durante a própria performance esses enquadramentos: plano conjunto, plano médio, plano detalhe, primeiro plano, segundo plano, ângulo zenital, ângulo *plongée* ou *contra-plongée*. Todos esses efeitos podem ser conduzidos também pelo movimento do corpo e não apenas pelo movimento da câmera. Como também trabalhar a relação temporal no movimento do corpo na hora da filmagem pode trazer outras possibilidades para essa imagem.

Temos a possibilidade de brincar com os movimentos de câmera, com o exercício inverso, do corpo para a câmera, construindo a sensação do *spin*, ou do *zoom*. Inclusive a relação do corpo que se aproxima da câmera pelo movimento no espaço, e não pelo movimento da lente, cria uma relação maior de tridimensionalidade. O uso do *zoom* chapa a imagem, pois a lente se aproxima do objeto fazendo o fundo crescer. Entender essa diferença traz outras percepções para a composição da imagem.

É lógico que mudar a referência do movimento da câmera para o corpo nem sempre causa os mesmos efeitos. Uma câmera girando em *spin* é mais rápida do que um corpo girando em torno da câmera parada. Além do mais, outros recursos como o *travelling* e a câmera panorâmica não podem ser reproduzidos somente no corpo. Mas a intenção aqui não é afirmar que o movimento do corpo pode se igualar às ferramentas já existentes da linguagem audiovisual, e sim aproximar sua interação, trazer novas possibilidades de movimento da imagem.

Obviamente, saber utilizar esses recursos com o corpo e uma câmera parada possibilita que um dançarino possa filmar sua própria performance, com algumas diretrizes de planos e ângulos e imagens que deseja construir. E isso traz uma liberdade de produção e experimentação. Mas essa exploração também pode ser instaurada com uma câmera guiada por outro corpo, e a imprevisibilidade desse encontro pode trazer outras possibilidades de imagem.

O improviso estabelecido entre o corpo que dança e o corpo que filma é um campo novo de experimentação na Cia. Etc. Estamos acostumados a improvisar, mas, em geral, com direcionamento de quem filma e sem saber que recursos a câmera está usando. Acredito que é possível trabalharmos conjuntamente nessa improvisação corpo-câmera e corpo-objeto, justamente na criação desses enquadramentos e na criação de movimentos e dinâmicas da imagem.

Proponho, portanto, que a relação de improviso do dançarino não se dê apenas na criação de uma corporeidade para o vídeo, mas também nessa relação com o espaço e tempo: intervindo diretamente na hora da filmagem, investigando momentos de imprevisto para a câmera ao propor planos e ângulos e temporalidades diferentes do que ele está prevendo. E, assim, estabelecer um jogo de improviso criativo entre o corpo-câmera e corpo-objeto.

O pulso da videodança

Outra reflexão que me surgiu a partir das leituras e discussões realizadas no grupo de estudos da pesquisa foi a respeito da criação do “pulso” do vídeo. Até então, nunca tinha pensado que um vídeo tinha um pulso.

O pulso é a menor, a mais constante e, talvez, a mais inefável unidade de ritmo em um filme. Está sempre presente, assim como está em seu corpo, e desapercebido, tal como em seu corpo. O pulso no cinema tem algumas outras características em comum com o corpo vivo – tende a ficar dentro de uma certa extensão de velocidade, organiza a percepção da rapidez ou lentidão e mantém o filme vivo. Assim como em um corpo vivo, se o pulso de um filme para, diminui, ou acelera demais, os resultados são terríveis para o ritmo, a história ou a experiência do filme. (PEARLMAN, 2009, p. 40).

Segundo essa explicação de Karen Pearlman, é possível entender que o pulso é uma propriedade diferente do ritmo, anterior a ele, inerente a ele. O ritmo pode mudar ao longo do filme. Mas o pulso é algo vital, que mantém o filme. “[...] assim como a batida do coração, existe um contínuo liga/desliga dos pontos de ênfase, acento nas palavras, gestos, movimentos de câmera, cores ou qualquer outro evento profílmico.” (PEARLMAN, 2009). E essa propriedade do pulso é instaurada no vídeo no momento da edição, ela é estabelecida pelo editor através “da seleção de takes e da escolha dos pontos de corte” (PEARLMAN, 2009).

Ao me deparar com esse conceito de pulso para o vídeo, percebi que uma obra de dança também tem um pulso. Ou seja, existe um estado vital que pulsa em uma obra de dança, seja ela um espetáculo, uma performance ou uma coreografia. E esse pulso tanto pode ser proposto pelo diretor ou coreógrafo, por quem compõe a obra, como também pode ser usado pelo dançarino, a partir do seu estado corporal. Ainda segundo Pearlman (2009), “atores podem desenvolver personagens em parte através do uso de um pulso característico; isto é, a energia e a velocidade com que eles colocam ênfase sobre as palavras, gestos, etc. Os pulsos são formados pela energia ou intenção perceptível ao espectador”.

Entender isso me fez compreender que não apenas o editor pode estabelecer o pulso da videodança, mas o dançarino também tem possibilidade de criar esse pulso a partir do estado corporal que estabelece em sua performance. Claro que o editor é quem vai escolher os takes e pontos de corte, mas a consciência de construção de um pulso a partir do estado corporal pode guiar essa edição.

Contribuições do corpo na videodança

Essas reflexões aqui levantadas não pretendem desvalorizar ou descartar o trabalho desenvolvido pelo editor, montador ou câmera na realização da videodança. É apenas um olhar de como o dançarino pode se apropriar do conhecimento desses profissionais para potencializar o seu fazer na videodança. Uma vontade de interação e diálogo maior com a linguagem audiovisual em prol de outras experimentações na prática da videodança. Uma proposta de experimento para quem está se engajando nesse fazer, criando possibilidades de invenção e investigação também para o corpo que dança.

Ao longo dos três anos em que tenho participado das discussões e reflexões sobre a criação em videodança, a possibilidade de diálogo e de aprendizado entre profissionais das duas áreas sempre foi um ponto de força. E os apontamentos aqui levantados apenas encaminham mais um ponto de vista para criação em videodança, a partir da experiência de uma artista em busca de mais ferramentas para potencializar suas criações.

Referências

BOKEH. Direção e roteiro de Breno César. Recife: Cia. Etc., 2010. Disponível em: <<http://ciaetc.com.br/home/?p=1220>>. Acesso em: 10 dez. 2012.

MAXIXE. Direção e roteiro de Breno César. Recife: Cia. Etc., 2010. Disponível em: <<http://ciaetc.com.br/home/?p=147>>. Acesso em: 10 dez. 2012.

PEARLMAN, Karen. Edição como Coreografia. In: CALDAS, Paulo; LEVY, Regina; BONITO, Eduardo. (org.). *Dança em Foco: dança na tela*. v. 4. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria/Oi Futuro, 2009.