

## O que é ser artista da dança e artista do vídeo

Marcelo Sena

*Jovens artistas de hoje não precisam mais dizer “eu sou um pintor” ou “um poeta” ou “um dançarino”. Eles são simplesmente “artistas”. Tudo na vida estará aberto para eles. Descobrirão, a partir das coisas ordinárias, o sentido de ser ordinário. Não tentarão torná-las extraordinárias, mas vão somente exprimir o seu significado real. No entanto, a partir do nada, vão inventar o extraordinário e então talvez também inventem o nada.*  
Allan Kaprow

Se 12 anos de companhia parece um tempo longo para a forma de investimento das políticas públicas que temos em todo o território nacional, ou até mesmo pelo inexistente mercado cultural para a dança, esses mesmos 12 anos transformam-se em um período curto quando o olhar se volta para a continuidade de uma pesquisa, com seus desdobramentos em criações e pensamentos.

Mas o que é pesquisa? Se esta foi uma palavra tão na moda nos últimos anos, sendo absorvida e até mesmo utilizada de forma abusiva em muitos editais, talvez denuncie um estreito pensamento entre arte e ciência, mas também um limite borrado entre criar realidades e estudar as realidades já construídas.

Lembro-me de um primeiro encontro com a artista Gícia Amorim, que veio a Recife ministrar um curso da Técnica de Merce Cunningham. Ela havia estudado no Internacional Training Program do Merce Cunningham Studio e, entre 1997 e 1999, coordenou o Projeto Cunningham, uma parceria da Cunningham Dance Foundation (NY) com o CED-PUC (SP) e o SESC-SP, para difusão da técnica e estética de M. Cunningham. E foi nesse encontro que, em 2001, escutei pela primeira vez o termo videodança.

“Videodança não é um registro de espetáculo. É outra forma de criar, que nem é vídeo, nem dança, mas uma terceira criação.” Ela dizia e repetia sempre que havia alguma pergunta sobre o que era videodança.

Inclusive essa pergunta ontológica do “ser” da videodança, foi o que deu início às questões em nossa pesquisa “Contribuições entre o Corpo e o Vídeo”. A partir de

algumas leituras, principalmente das publicações do Festival Dança em Foco, tivemos muitos pontos de vista, alguns bastante vagos e outros estreitos demais. E ficávamos sempre naquela angústia de estarmos pesquisando, criando e investigando algo que nem sabíamos a cabo o que era.

Mas fomos descobrindo que esta pergunta causava algumas armadilhas bem comuns nas artes contemporâneas e, talvez, por isso mesmo, a pergunta sempre sobrava no ar, ao tentar responder em um paradigma moderno, o que já nascia contemporâneo. E daí fomos percebendo o motivo de nossa afinidade e identificação com os elementos do vídeo em interseção com a dança: ali estavam conexões que nos ajudavam a entender o que fazíamos, por outro meio, outro olhar, e numa plataforma que reforçava a própria metodologia das nossas criações: editar, sobrepor, mudar as perspectivas, emergir o espectador em nossos corpos, aproximar, mostrar detalhes que não eram vistos na maioria das danças que conhecíamos, entre outros elementos.

Não por acaso, desde 2005, a companhia abandonou em seu título o termo “dança contemporânea”, e nos anos seguintes, deixou de utilizar até mesmo o termo dança. Tornando ainda mais explícita essa questão, o próprio nome da companhia reforça essa vontade de borrar limites: Cia. Etc.

Em 2008, Breno César entrou na companhia como integrante residente. Bailarino? Não (apesar de ter feito algumas aulas). Coreógrafo? Professor de dança? Também não. Nada disso, mas tudo isso junto: um compositor de imagens em movimento – videoartista (termo que ele defende dentro da companhia e por onde transita). Por que ele passou a participar da companhia? Vi um videocenário que ele acabara de fazer para a Cia. ArteFolia (companhia de dança popular, que também se questiona algumas vezes se o que fazem é dança popular).

“Quer trabalhar com a gente? Estamos precisando muito de alguém de vídeo!”. Foi basicamente o que falei. E ele aceitou. Pronto! Há muitas ligações entre artistas que não sabemos como se dão, como surgem... Mas elas funcionam assim também: sem ter visto o portfólio, sem ter projeto, sem ter uma conversa de acordos.

Logo em seguida, aproveitamos um projeto de pesquisa para oficializar o primeiro trabalho dele conosco: uma videoaula e um videodocumentário. Primeiros vídeos

dessa categoria que iríamos fazer (mas já havíamos pensado esses vídeos, antes mesmo da entrada de um profissional de vídeo na companhia). As sincronicidades iam acontecendo. Por quê? Outras razões que às vezes a arte encontra para driblar nossas racionalidades ainda condicionadas.

Daí em diante, entramos num processo de criações em videodança que seguiam a vontade por este caminho das intuições, das vontades e das ideias visuais que surgiam na imaginação de Breno e, algumas vezes, nas nossas. Pensar as imagens dançantes em vídeo ainda não era um caminho fluido para os “artistas da dança” da companhia. O artista do vídeo comandava parte desse processo criativo, ainda mais quando a etapa era a edição final.

E vibrávamos em nos vermos na tela, em ver a dança tomar corpo nas abstrações das imagens, e o corpo transformar-se em superfície plana, abandonando suas tridimensionalidades para abrir outras dimensões que a câmera e a tela tornavam possíveis.

Primeiro foi: “Precisamos aprender a filmar.”

Depois: “Precisamos aprender o básico das ferramentas de edição.”

E mais adiante: “Nem tudo o que estamos fazendo está sendo inventado agora. Quero saber a história do cinema, do vídeo, da videoarte, do videoclipe, da videodança...”

Resultado: “Vamos tornar consciente nosso processo? Tentar entender o que criamos até agora e o que queremos criar daqui pra frente?”

E assim, a escrita do projeto, no final de 2009, descreve:

“O presente projeto propõe a manutenção e aprofundamento do trabalho desenvolvido pela Cia. Etc., na área de dança para o vídeo, a partir da realização de um grupo de estudos e pesquisas prático-teóricas, com laboratórios de dança e experimentos em vídeo. Todo o processo será compartilhado com o público através de imagens, textos e vídeos publicados no site da companhia. Dessa forma, a Cia. Etc. busca ampliar e aprofundar o desenvolvimento das contribuições entre o corpo e o vídeo, potencializando suas criações e pesquisas, que apontam para um olhar diferenciado que a companhia propõe em suas produções, realizando uma arte que amplia suas fronteiras e a percepção do público em relação à dança.”

Um projeto de manutenção de pesquisa de uma companhia de dança por um ano, tendo como objeto de pesquisa a videodança. Seria muito delírio, não fosse a aprovação. A primeira companhia no Brasil a ter uma manutenção, por uma pesquisa continuada em videodança.

Infelizmente, tivemos que esperar mais um ano, e inscrever o projeto novamente, devido a problemas burocráticos, que independiam da companhia. E foi aprovado pela segunda vez! Hoje, escrevo este texto no último mês da pesquisa, tendo passado 11 meses de muitas leituras, muitas sessões de vídeos, discussões, escritas no blog, registros em fotos, experimentos em vídeo e muitas ideias do que poderia ser escrito aqui.

No princípio, perguntávamos: “Como o corpo pode e deve utilizar a riqueza das possibilidades do vídeo para pôr em discussão as funções que queremos exercer com esse corpo contemporâneo e com a produção de imagens que dançam, lançando um olhar diferenciado na produção de uma companhia de dança?” Hoje, me pergunto, quase retoricamente: “Como diferenciar processos de criação entre linguagens que lidam com o tempo e com o espaço de forma tão próxima?”

Mas não vou fugir da pergunta inicial. E não é apenas como desafio a responder a uma pergunta elaborada por nós mesmos, mas também por ter entendido a importância das possibilidades que surgiram dela durante a pesquisa.

### **“As riquezas das possibilidades do vídeo”<sup>1</sup>**

Em cada linguagem artística, as possibilidades se dão não apenas pelo que se pode, mas também (e muitas vezes, apenas) pelo que é impossibilitado, sendo corriqueiro o recurso de imposição de limites como método de criação. Em dança, é muito comum

---

<sup>1</sup> Esse tópico e os dois próximos que escolhi como subtítulos foram retirados do texto do projeto inicial que justifica a importância desta pesquisa para a companhia. Ao mesmo tempo, esses tópicos, que são utilizados como justificativa, também podem ser olhados como objetivos, pois todos eles também têm sido alvos a serem conquistados em todas as ações da companhia, desde as criações, a um modo de realizar sua produção, à escrita dos textos, às estratégias de comunicação, ao desenvolvimento de novas habilidades dentro da companhia; além de priorizar uma autonomia do pensamento de cada um, nas discussões geradas dentro e fora da companhia.

lançarmos alguns comandos para os bailarinos-criadores, dizendo: “desenvolva uma movimentação sem tirar os dois pés do chão”; ou “utilize apenas movimentos fluidos”; ou “faça uma breve sequência e repita em proporção menor ou maior”.

Em vídeo, fomos descobrindo também o desenho desses limites, como a concepção de uma direção de arte, uma forma de enquadramento, um modo de manipular a câmera, a utilização de luzes artificiais ou não, a lógica de edição entre os enquadramentos (takes), manipulação da velocidade do vídeo (ralentando ou acelerando na edição), entre tantos outros recursos que vão sendo consciente, ou até inconscientemente, incorporados à concepção do que se quer criar enquanto vídeo.

Usei os dois momentos para trazer ferramentas bem específicas das duas linguagens, mas podemos ir percebendo que, nos dois parágrafos acima, a interferência de um no outro pode acontecer, sem necessariamente terem sido pensados juntos.

Durante a pesquisa, fomos percebendo que há, de maneira simplificada, duas formas de trabalho entre artistas do vídeo e da dança: os que se entendem ao compartilhar os mesmos códigos, facilitando e potencializando suas criações; e aqueles que basicamente se encontram no campo das coincidências e “encontros intuitivos” para o diálogo entre as duas linguagens. Não há garantia de que o compartilhamento e o entendimento desses códigos pelos artistas das duas linguagens assegurem uma criação de alta coerência e afinidades, assim como o inverso não é garantia de uma criação frágil.

Como nossa pesquisa não é quantitativa e nem aplicamos essas questões a outros grupos, só podemos tirar algumas conclusões a partir de nosso próprio exemplo. E assim, percebemos, que trabalhar com vídeo sem entender seus códigos estava causando uma incoerência com nossa metodologia de trabalho, que parte, quase sempre, de uma necessidade de compreender e elaborar no corpo, de forma consciente, o que estamos construindo enquanto pensamento/arte/ideologia. Já não cabia um trabalho que dependesse apenas de uma sintonia intuitiva entre o artista do vídeo e o artista da dança.

**“Funções que queremos exercer com esse corpo contemporâneo e com a produção de imagens que dançam”**

Uma função, em matemática, acontece quando, entre dois conjuntos, há uma relação entre seus elementos. Seguindo esse raciocínio, o que enunciamos nesta frase é que o “corpo contemporâneo” e essas “imagens que dançam” devem ter alguma relação com nossas criações. E, então, surge uma resposta bastante instigante que parte da nossa própria experiência prática durante a pesquisa, que é a de entender as “próprias imagens que dançam” como um “corpo contemporâneo”. O que caberia à obra é estabelecer uma “dramaturgia imagética e sensorial” entre certo estado de dança, ou “dancidade” (conceito de Armando Menicacci). Esse “estado de dança” iria libertar as possibilidades de entendimento do que seria uma videodança, assim como também passaria a estabelecer alguns limites como ferramentas de criação.

Desta forma, ultrapassaríamos as conceituações mais simplórias que definem a videodança como o encontro da dança com o vídeo. Não há a obrigação de um corpo dançante, nem de imagens dançantes, mas de uma composição que se faça corpo dançante na tela ou naquele que assiste, tirando a responsabilidade, exclusivamente, de estarem impressos na tela os elementos que a tornem videodança. Há também a responsabilidade de quem vê – assim como a arte contemporânea tem insistido há décadas em nos fazer perceber que a arte depende do seu público –, não como contemplador, mas também como criador e responsável por dar sentido àquilo com o que se relaciona. Obra, público e artistas estabelecem, assim, uma relação, como a explicação inicial, do que seria uma “função”. Um está em função do outro, em diversos sentidos.

### **“Lançando um olhar diferenciado na produção de uma companhia de dança”**

Apesar de em seu nome a Cia. Etc. não ter o nome de companhia de dança, temos sempre partido de modos de composição que são próprios da dança, nos seus procedimentos de criação e no diálogo com outras obras de dança. Mas isso não tem impedido a abertura para diversas possibilidades de interagir com outras linguagens, não apenas como inspiração, mas, até mesmo, esboçando interseções entre dança e essas outras linguagens.

Um fator importante para isso é a própria participação de diversos artistas-pesquisadores deste projeto em outras áreas: Liana Gesteira (bailarina, jornalista, pesquisadora em história da dança); Breno César (videoartista, fotógrafo e artista plástico); Natalie Revorêdo (bailarina, estudante de design de interiores e experiências com iluminação); Marcelo Sena (músico, jornalista, bailarino, com experiências em produção); e José W Júnior (bailarino, com experiência em iluminação). Além desses artistas-pesquisadores já passaram pela companhia também outros artistas e técnicos que trouxeram experiência em outras áreas, além de novos integrantes que passaram a fazer parte da companhia durante esta pesquisa.

Por começar a surgir diversas inquietações sobre outras possibilidades de criação na companhia, em 2010 surgiu a ideia de a companhia criar seus próprios canais de comunicação para escoamento de outras formas de produção, que não fossem apenas os espetáculos. Surgiram, assim, a TV Etc., a Rádio Etc., o boletim mensal Fluxo e um blog; e tudo isso utilizando a própria internet como forma de distribuição e publicação desse conteúdo que não se resume apenas a uma divulgação dos espetáculos, mas também se apresenta como novas plataformas de criação.

Devido a isso, hoje temos o entendimento de que esta pesquisa fortalece ainda mais esse outro olhar para a dança ao aprofundar questões relativas a uma dessas novas plataformas na companhia: o vídeo.

### **Ser artista**

Volto aqui à citação de Allan Kaprow, que fiz no início deste texto. Talvez seja um momento na companhia de aprender, com esse processo de criação e pesquisa em videodança, que tentar definir o que é videodança, o que é o artista do vídeo ou o artista da dança podem ser apenas perspectivas diferentes de um mesmo pensamento artístico. Incluindo pensar na própria escrita ou na fala também como um modo de continuar desenvolvendo as potencialidades do “ser artista”, fazendo do ordinário e do extraordinário importantes fatores que se retroalimentam e se confundem no fazer artístico.