

## **Impressões sobre dança e sensações de dança nos vídeos da Cia. Etc.**

Breno César

Este texto é um relato sobre dois vídeos da Cia. Etc., onde eu tento destacar as escolhas estéticas na linguagem audiovisual, a coerência com as propostas de corpo da companhia e as relações de trabalho, levando em consideração o ponto de vista da criação. Durante a pesquisa, dediquei-me a entender melhor os processos criativos junto a Cia. Etc. Arrisco voltar agora meu olhar sobre o que já produzimos e fazer uma análise do quão efetivo foi o empenho em buscar caminhos que melhor representassem a nossa ideia sobre videodança.

Logo abaixo, serão descritos dois trabalhos: *Súbito* (2009) e *Maxixe* (2010). Escolhi esses dois por serem exemplos de criações livres, antagônicos em suas formas de desenvolvimento, mas com a semelhança de terem sido produzidos de forma independente, sem patrocínio ou dentro de algum edital de fomento.

### **Súbito**

A ideia de *Súbito* partiu de uma fotografia que fiz há uns 10 anos. Tal fotografia continha a imagem de uma pessoa submersa nas águas de um rio. Depois de muito tempo, quando revi essa fotografia, senti que ela causava certo desconforto. A água fotografada não parecia mais fluida, fora congelada em frações de segundos devido à velocidade do obturador da câmera. E como resultado, a pessoa na foto (um dos meus amigos) nunca mais saiu de dentro daquela água. Na imagem, a água não era mais água e poderia ser qualquer coisa transparente e brilhante.

Esse fato provocou a vontade de experimentar tais sensações não mais com fotografia, e sim, com o vídeo. Alterando o tempo da imagem em movimento, acelerando e desacelerando, talvez pudesse imprimir na água características diferentes. Texturas e densidades se alterariam na relação com os personagens. Fizemos alguns testes com a água sobre a pele nos ensaios e filmamos. E foi o que aconteceu: o tempo expandido na edição fazia com que a água parecesse mais densa; já com o efeito contrário, a água se assimilava a

uma espécie de plástico. Bom, estava garantida a experiência, mas como provocar o espectador com essas questões? Como fazer com que essa plasticidade da imagem pudesse se transformar numa videodança?

A Cia. Etc., neste ano, ainda apresentava um de seus mais provocativos espetáculos, o “Corpo-Massa: Pele e Ossos”, no qual Marcelo Sena e José W Júnior exibiam a plasticidade de suas peles, o tônus muscular, o peso e a força motriz gerada a partir dos ossos. Os corpos em questão entravam num certo transe por longas duas horas e se deslocavam quase sonâmbulos num largo espaço escuro. Um terceiro corpo, vestido de preto e alheio aos outros dois, num estado mais vigilante, tinha a missão de iluminá-los ou exibir para o público partes dos corpos deles, munido apenas de quatro lanternas de LED.

Juntando essas duas ideias – a plasticidade da água e da pele, e influenciado também pelo espetáculo recente, fui vislumbrando imagens mais abstratas, mais sensoriais. Até então, não sabíamos qual seria o resultado do vídeo, mas, como artista plástico, fui trabalhando primeiro nas questões da materialidade. Assim como numa pintura, reuni as “tintas” necessárias para compor a obra. Para mim, essa é umas das partes mais interessantes: tentar esboçar, escolher e delimitar o universo imagético dentro de uma poética intuitiva.

Como falei no início, a água estagnada na fotografia acabava se transformando em outra coisa. Ganhava uma densidade diferente, propriedades físicas diferentes. E no vídeo, quis explorar exatamente isso, expandindo o aspecto visual da água com a pele. Usamos, para tal, materiais como plástico, vidro, cola e gel. Todos transparentes e brilhantes como a água, porém, com densidades e propriedades diferentes.

Para o cenário, usamos uma piscina de plástico infantil e decidimos cobri-la com uma lona preta para que não fosse revelada a cor azul nem os desenhos impressos nela. Assim, a piscina passaria a ser qualquer lugar escuro cheio de água, fazendo com que os tons da pele se ressaltassem. Isso aconteceu de fato com a luz direta do sol sobre a pele, ganhando mais vivacidade e contraste. Em resumo, a composição visual era formada apenas por pele e água, sem que outro elemento concorresse na percepção dessa relação.

Para o figurino, tivemos dúvida no início. Por se tratar de pele, estávamos incertos se iríamos usar os corpos nus ou não. Esconder as genitálias poderia parecer pudor excessivo? Ou revelar a nudez de dois homens desviaria do foco central? Mais tarde, depois de discutir os conceitos primordiais, optamos por não usar a nudez. De fato, o olhar sobre os corpos era como objeto, a câmera muito próxima abstraía o corpo. A relação entre pele, água, película, invólucro era realmente o foco do vídeo. Nessa relação, vimos que as partes mais interessantes para aparecer eram os braços, pernas, torso, dorso, por evidenciar melhor o desenho dos músculos sob a pele. Marcelo Sena e José W júnior vestiram, então, calças pretas na maioria do tempo e, em alguns momentos, usaram sunga preta quando as pernas tinham que ser mostradas. A câmera também aponta para o rosto, mas ainda de forma menos pessoal e mais abstrata com grande aproximação, de modo a confundir os dois personagens.

Os movimentos para o corpo não estavam bem definidos, não existia coreografia no momento da gravação. Havia, sim, alguns fatores com os quais tínhamos que lidar: o espaço pequeno da piscina, o espaço menor ainda aonde a luz do sol chegava, a água rasa, a escolha de não mostrar o rosto nos planos mais abertos, a escolha de não mostrar o corpo inteiro, etc. Tudo isso limitava o campo de atuação dos corpos, mas, por outro lado, ajudava a compor uma postura que mantinha uma coerência com a ideia do vídeo. Lembrando que estávamos lidando com os conceitos de sufocamento e leveza, e a partir daí fomos criando algumas situações e dinâmicas nas quais esses corpos ora pareceriam flutuar calmamente e ora se agitariam em busca do ar que lhes faltava.

Estava dirigindo a primeira videodança com a Cia. Etc. As questões de entendimento sobre videodança, nessa época, ainda não estavam tão afinadas e partilhadas com todos como agora depois da pesquisa. Lembro que o fato aparente de darmos mais atenção à produção do vídeo em si e menos à dança veio a incomodar um pouco. A matemática vídeo+dança parecia desbalanceada: por um lado, havia a não clareza da parte “dança” dos intérpretes-criadores nas filmagens, e por outro, os conceitos e determinações da parte “vídeo” pareciam se sobrepor a essa dança. Entenda-se aqui a “dança” como qualquer manifestação física corporal do intérprete-criador em

relação a um determinado conceito, ou seja, uma ideia específica interna ou externa com a qual esse intérprete-criador está se relacionando.

Quando veio a edição enfim, parte de tal incômodo se dissipou. Os movimentos que pareciam ser aleatórios ganharam sentido. Pequenos impulsos, inércia ou grandes deslocamentos fizeram parte de um fluxo de movimentos juntamente com a própria fluidez da água. Esse fluxo foi construído basicamente através de *raccords*. O *raccord* é um termo francês da linguagem cinematográfica referente à ligação feita, na montagem, entre dois planos distintos, mantendo uma coerência interna de movimento. No trabalho de edição, a noção de *raccord* aliada à experiência com dança faz com que os planos gravados se entrelacem, não somente para indicar uma continuidade naturalista de um movimento qualquer, mas podendo conduzir o espectador a uma percepção diferenciada, provocar outros sentidos, construir ritmos, quebras, vertigens, descontinuidades. Portanto, na montagem do vídeo também há um trabalho coreográfico.

## **Maxixe**

*Maxixe* foi um exemplo justamente controverso do modo de produção apresentado anteriormente. Enquanto *Súbito* partira de uma ideia plástica, *Maxixe* foi sendo construído, pouco a pouco, de acordo com questões puramente corporais. Tinha em mente um fazer diferente para a construção de uma videodança. Nesse novo vídeo, queria que a dança fizesse naturalmente o trabalho de condução das primeiras ideias até o produto final, lidando com o desafio de desenvolver algo sem visualizá-lo primeiro. Isso foi e é um exercício bem difícil, pois o meu caminho criativo é muito visual. Mas para essa proposta só poderia prever apenas que os próprios corpos se imbuíam de suas necessidades de expressão e que em seu tempo a videodança nova iria tomar forma.

Dedicamos um tempo determinado durante as atividades semanais da companhia somente para os laboratórios do vídeo. Foi num desses laboratórios que José W Júnior trouxe a ideia de trabalharmos com círculos. Absorvemos esse conceito e nas semanas seguintes todo o trabalho de corpo se voltou a experimentá-lo.

Neste período (2009/2010), a bailarina Liana Gesteira passou a integrar a companhia. Liana, Marcelo e Júnior foram aprofundando os experimentos em circularidades do corpo, nas formas, nas articulações da bacia, dos braços, ombros, pescoço, pernas, etc. Registramos em vídeo vários desses exercícios, mas até então não sabíamos em que resultaria. Mais para frente, dois fatores determinantes surgiram desses ensaios. Numa das semanas, Marcelo trouxe uma trilha sonora de um espetáculo do Grupo Corpo inspirado nas músicas de Ernesto Nazareth. Uma dessas músicas era um maxixe, que acabou reverberando de prontidão nos experimentos de círculos com as articulações. O outro fator foi que concordamos que esse novo trabalho deveria expressar certo despojamento, menos seriedade no tema, mais leveza, e chegamos, enfim, a concluir que deveríamos trabalhar com o humor.

A junção entre as circularidades nas articulações, o ritmo maxixe e o humor funcionou muito bem. Daí, passamos a criar situações de interação entre os três intérpretes-criadores, até chegar ao desenvolvimento de três personagens definidos a partir de dinâmicas de circularidades distintas. Passamos por várias ideias e o próprio histórico cultural do maxixe, dançado nos salões e cabarés, nos inspirou em relação aos elementos estéticos da videodança.

Enfim, chega o momento de criação visual. Espontaneamente, veio a tona o universo do brega, do exagero, da comicidade, da extravagância. Cores fortes, estampas, contrastes, brilhos, personagens singulares, tudo isso já existia naturalmente aqui em Recife em lugares como os mercados públicos e feiras livres e optamos por interagir com esses lugares. Chegamos a fazer laboratórios *in loco*, visitamos alguns mercados e feiras. Os figurinos e acessórios foram encontrados nessas feiras.

Com figurinos e trabalho corporal bem encaminhados, passamos a desenhar melhor como esses personagens iriam interagir entre si. Ainda durante os ensaios, experimentamos uma dinâmica circular entre Liana, Marcelo e Júnior, onde criamos uma espécie de perseguição e fuga entre os três com cada um mantendo sua caracterização própria de movimentos. Ficou muito engraçado. Na sequência, montamos uma estrutura de roteiro básica, na qual uma mulher era o motivo da cobiça de dois homens.

Num dos *brainstorms*, tínhamos pensado numa história que começaria dentro de um bar perto de uma feira. Achamos as duas locações, o bar e a feira nos arredores do Mercado de São José, no centro do Recife. Porém, o bar ficava um pouco distante da feira. Resolvemos isso usando um truque cinematográfico simples, com um elemento de entrada e saída do interior/exterior dos cenários em comum, no caso, uma cortina de miçangas coloridas. Durante as gravações, usamos essa cortina no bar para fazer referência à saída do lado de dentro. E na feira, usamos essa mesma cortina, recolocada num portal qualquer pra fazer a referência à saída, vista agora do lado de fora.

Estávamos diante de um cenário com muita gente, uma feira de verdade. E foi preciso nos preocupar com as gravações nos planos mais abertos: como iriam reagir esses transeuntes diante de três personagens em performances nada discretas? Previmos, então, algumas possíveis reações das pessoas e como iríamos resolver e interagir sem precisar sair dos personagens ou parar de gravar. De fato, houve bastante reação, mas para nossa surpresa todas elas contribuíram e muito com os intérpretes-criadores e acabamos usando algumas dessas cenas de interação dentro do filme.

Outra coisa importante no filme foi o universo sonoro. Convidamos o diretor de som Guga S. Rocha para contribuir. Gravamos o som ambiente da feira e aplicamos no vídeo para trazer essa atmosfera mais documental e caótica. Para a edição, além de trabalhar na narrativa linear (ou circular), busquei elementos que trouxessem o humor. Fiz uma montagem com referência a filmes mais antigos de humor, acelerando um pouco os movimentos e não usando o *raccord*, provocando pequenas rupturas e repetições entre os planos.

A resposta do público é bem enfática. Em todas as exhibições conseguimos provocar gargalhadas, e em alguns depoimentos ouvimos que as pessoas saem do filme querendo se mexer como os personagens de Maxixe.

### **Considerações finais**

Como havia falado na apresentação, os dois exemplos acima são bem distintos para nós do ponto de vista da criação. O modo de criar para o corpo e

criar a partir do corpo trazem dois tipos de resultados diferentes. Sem querer fazer um julgamento de valor, percebi que o modo de desenvolver as criações futuras da companhia vai depender muito de fatores como o tempo de produção, envolvimento de toda equipe e a natureza da própria ideia.