

Um depoimento acerca do corpo e do vídeo

José W Júnior

*É preciso se ter muito caos interno para dar à luz (se parir) uma estrela
brilhante!*

Nietzsche

Trago algumas reflexões acerca do corpo e do vídeo, através dos recursos e ferramentas disponibilizados pelo desenvolvimento da dança e do vídeo e suas interseções com outras linguagens. Onde pode estar o cruzamento entre a linguagem dança e a linguagem do audiovisual, a ponto de constituir e desenvolver outra chamada videodança? Em que aspectos identificamos vestígios de corpo e de movimento no vídeo, tornando-o uma linguagem híbrida? De que forma o audiovisual tem contribuído para o desenvolvimento dessa nova linguagem, a videodança?

Introdução

Sentia-me extremamente inquieto quando era invadido por algumas informações advindas de outras linguagens que não fosse a dança. Tentava proteger o corpo de interferências que, achava eu, iriam turvar as imagens e conceitos que outrora havia construído. O vídeo era uma dessas interferências; na minha visão, não existiam possibilidades de diálogo com a dança, talvez, por não entender o *jogo de forças* que jogava uma contra outra. No entanto, as palavras *corpo* e *vídeo*, começaram a fazer sentido, dessa forma, juntas, sempre *de mãos dadas*, e outras palavras, aos poucos, explodindo e recheadas de conceitos, começaram a fazer parte de meu vocabulário: imagem, edição, *plongée*, contracampo, etc.

As informações que recebi chegaram de uma maneira que me tirou de um lugar de conforto; pude perceber caminhos que nos levam a reflexões extremamente ricas e de grande importância. Sempre resisti bastante à ideia de trabalhar com vídeo porque achava que ainda não dava conta de entender e trabalhar com o corpo anatômico e filosófico, que havíamos começado a

descobrir na pesquisa *Pele e Ossos*¹; como se o corpo ou a ideia que eu tinha de corpo me fosse suficiente para dançar. Eu não entendia de que forma eu poderia dialogar com essa outra linguagem – o audiovisual.

Querer hibridizar, fundir, misturar, fazer dialogar duas linguagens para gerar outra, criar conexões ainda era um lugar de difícil acesso. Entretanto, tudo isso implicava conseguir olhar para a dança como um espaço de diálogos abertos, de possibilidades; não poderia ir contra tudo e ser retrógrado, ignorante, desconsiderando o que já havia sido construído historicamente e artisticamente; todo o esforço de dar movimento e animar as imagens, até então, paradas; dos irmãos Louis e Auguste Lumière a Georges Jean Méliès, de Busby Berkeley e de Maya Deren a Anne Tereza de Keersmaeker.

Metáforas do Corpo

Permiti-me desvairar acerca da palavra corpo para tentar traduzir em palavras como fui atravessado pela força que o seu significado tem e como a experiência da pesquisa *Contribuições entre o Corpo e o Vídeo* mudou o pensar sobre o fazer criativo e a interface com outras linguagens.

cor.po

Seria tudo o que tem extensão e forma, a estrutura física do homem, do animal ou do objeto, uma porção de matéria; *corpo simples, corpo composto*. Existência real e sensível. Parte principal e central, a espessura entre suas faces anterior e posterior, expressividade. Consistência, densidade. Encorpado. Corporação, comunidade. Tem traços, relevo, é maleável; mesmo duro e/ou sólido, permite ser desconstruído, alterado, invadido por outros agentes e/ou informações. Desenvolve-se com intensidade e força. Corpo biológico, físico, químico. Corpo simbólico. Corpo anatômico, fisiológico, e filosófico. Um lugar que consiste em corpos elementares dentro de uma matriz, onde cada uma das partes constituintes e distinguíveis se supõe ter volume constante. Espaço que podemos identificar como área afim com potência para criar interlocução e diálogo com outras linguagens. Uma superfície ideal que

¹ *Pele e Ossos*: pesquisa realizada pela Cia Etc., em 2008, e patrocinada através do Prêmio Klaus Vianna de Dança da Funarte/Petrobrás.

absorve e irradia possibilidades de investigação. Corpo simples constituído de partes que se unem por uma força de coesão suficiente para opor a sua separação uma resistência sensível; partes que se estendem mantendo contato, criando relações inteiramente sem reservas. Corpo com grande vivacidade, audácia, com capacidade, habilidade e incumbência de se misturar, criar ligas, hibridizar-se.

ví.deo

Indicação que descreve a imagem, transmissão. Local onde aparecem as imagens. Exibidas em tempo real ou não, que nos revelam *movimentos* suaves e contínuos, exigindo, para isso, ferramentas de intervenção. Lento, rápido, nuances, pixels, lentes, obturador; movimento pleno. Ferramenta publicitária de propaganda, o videoclipe, e também utilizado para difusão em meios de comunicação de massa. Vídeo digital! Sistema que define como os sinais de vídeo e áudio devem ser comprimidos e exibidos num computador. DV, DVD, programas de edição, quadro a quadro.

hí.bri.do

Indivíduo que resulta do cruzamento de dois genitores (corpo e vídeo) de matrizes, espécies ou variedades diferentes. Derivado de fontes dessemelhantes, o qual está composto de elementos diferentes.

hi.bri.dis.mo

Qualidade do que provém de naturezas diferentes (videodança).

O hibridismo entre linguagens

O corpo não é um meio por onde a informação simplesmente passa, pois toda informação que chega entra em negociação com as que já estão. O corpo é resultado desses cruzamentos, e não um lugar onde as informações são apenas abrigadas.
Christine Greiner.

Videodança

A videodança desenvolveu-se paralelamente ao interesse crescente pela dança cênica, com novas variantes no teatro-dança e na dança pós-moderna (ROSINY, 2012). Historicamente, essa afirmação nos traz para um momento bem específico, onde o corpo e o espaço no qual ele estava inserido estavam em constante transformação através de questões importantes e de quebra de paradigmas dos conceitos que nos norteavam. A interseção entre linguagens se tornou uma forte aliada na missão da ressignificação de códigos pré-existentes; esta nova tecnologia chegava para dar suporte à criação de vários artistas. Os conceitos sobre corpo e vídeo que vimos até aqui, podem ser desconstruídos e ressignificados para que a imagem reproduzida nos remeta a emoções, sentidos e lugares diferentes. O corpo em movimento no espaço sofre intervenções a partir de técnicas de edição, de registro de imagens, repetição, velocidade, etc., criando dramaturgias diferentes e dando suporte para criação.

A videodança se insere nessa categoria híbrida que termina por fugir as próprias categorizações, ao lado da performance e das videoinstalações, entre outras modalidades sem fronteiras definidas. Ela não existe como apresentação ao vivo e tampouco pode ser caracterizada como o registro de uma performance. Sua autonomia passa a valer quando os processos de captação e edição da imagem tornam-se integrantes da obra artística. É a diferença entre o filme de dança e a videodança, quando essa passa a trabalhar com valores inerentes a própria mídia e a incorporá-las no processo artístico. (TRINDADE, 2009, p. 36).

Dentro desse contexto, podemos perceber o desenvolvimento da videodança com capacidade de projetar e avançar para uma possível relação entre *como*, *o que* e *onde* se move, com o binômio corpo e vídeo empenhado em estar constantemente intervindo, transformando e ressignificando esta ideia. O corpo como criador de um espaço propício para que haja diálogo com o vídeo. Nesse sentido, a experiência do corpo cria o espaço, tornando-o subjetivo, visível, maleável, palpável e real. Assim, desenvolve-se a capacidade expressiva do corpo enquanto potência para se comunicar e simplesmente existir, através dos recursos do vídeo, como objeto, espetáculo e espectador, reinventando e se arranjando a cada momento para compor outros

significados. Porém, o corpo e o vídeo, na contemporaneidade, vêm acompanhados e carregados de diversos adjetivos e significados, que nos permitem vislumbrar e transformar os conceitos que desenvolvemos para tornar uma videodança real e palpável, imergindo no ambiente da criação.

A dança das imagens: experimentos e possíveis contribuições – Slow

As primeiras experiências com vídeo não foram interessantes a ponto de me sentir envolvido e certo de estar contribuindo com todo processo de criação, desde os experimentos até o produto final. A videodança **Súbito** (2009) não passou de uma experiência de um mero executante de movimentos a mando do diretor do vídeo. Somente entender de onde partia a “ideia” não era suficiente; eu (o corpo) necessitava de mais. Em seguida, vieram **Bokeh** e **Maxixe** (2010). Nessas duas, o corpo ainda parecia uma ilustração da ideia. Confesso que muitas dessas impressões eram porque ainda estava muito reticente quanto a essa forma de diálogo, de hibridismo, de relação, de interlocução entre essas duas linguagens. O corpo parecia autônomo, como se pudesse dar conta de responder, provocar. Inquietar-se por si só. Todavia, através dessa forte ligação com o corpo, já conseguia perceber o quanto eu estava sendo nutrido por aquelas informações; o quanto conseguia entender as ressonâncias que advinham do movimento, da ideia de cardume de **Bokeh** e dos círculos do corpo no espaço de **Maxixe**, além de toda dramaturgia que nascia da interação desses elementos.

Eu conseguia ver uma corporeidade nas proposições que me eram feitas, mas não entendia o quanto havia interferências e possibilidades de diálogos com outros elementos. No entanto, sentia que estava borbulhando por respostas, por encontros. Certo dia, sentado à mesa de um bar, fiz um entrançado com dois canudos e deixei sobre a mesa. Aquela trança foi se desfazendo aos poucos e, devagar, parei e prestei muita atenção; vi a dança surgir daqueles dois objetos. O que será que havia acontecido? Talvez, meus olhos seletivos agiram como uma lente do obturador de uma câmera nas mãos de um videasta. Eureka! Lembrei-me de *Pas de Corn*, uma videodança onde pipocas formam o corpo de baile, com ideia de Doug Jung, direção e coreografia de Diego Mac e trilha sonora de Cesar Pugni, do clássico balé

Esmeralda; e também me lembrei de *Vida de Artista*, de direção de Oscar Malta e Miguel Falcão, onde os diretores, em um delírio inebriado, fazem dançar poeira de grafite de um lápis. Estava começando a conseguir administrar o meu “caos interno” proposto por Jaqueline Vasconcelos, produtora, diretora de videodança e documentários, e Mestra em Dança pela UFBA (Universidade Federal da Bahia), dentro da oficina *O corpo e a videodança: uma construção dialógica*, onde consegui pela primeira vez intervir através dos recursos do vídeo – eu era o videasta – e realizar um experimento com os canudos.

Ainda assim, diante de minha incredulidade e desconfiança, tentando perceber onde essas linguagens se encontravam e uma sofria influência da outra, me deparei com um de nossos experimentos em sala de aula que, após a edição, intitulamos **Slow**. Para falar sobre essa experiência proponho voltarmos um pouco no tempo.

Nos experimentos práticos da nossa pesquisa anterior, *Pele e Ossos*, partíamos de várias indicações para treinar o corpo. Uma delas era dar atenção maior aos ossos e articulações quando nos movimentávamos. Com o passar do tempo, percebemos que começamos a nos movimentar de uma forma mais lenta, algo que, talvez, estivesse se inscrevendo em nossos corpos, enquanto qualidade de movimento. Aparentemente, algo se repetiu, quando em um dos exercícios práticos da pesquisa *Corpo e Vídeo* nos foi proposto interagir com alguns elementos cênicos, dos quais, um deles seriam pequenas almofadas. Aos poucos, nos apropriamos da textura macia das almofadas e nos percebemos naquele mesmo estado de corpo, porém, dessa vez, estávamos propondo um corpo e/ou estado corporal para o vídeo.

Tudo corroborou para que o registro dessa imagem – a intervenção de um dos recursos do audiovisual – se delineasse apenas como um passeio sobre aqueles corpos através da câmera de um tablet. Partimos, então, para uma segunda etapa-intervenção: a edição dessas imagens. Para nossa surpresa, mais uma vez, percebemos que só precisávamos passear sobre aquelas imagens – *Pele e Ossos / Corpo e Vídeo*; um verdadeiro híbrido. Os quadros já haviam sido pintados, só precisávamos colocá-los em ordem, decidir que história gostaríamos de contar. Enfim, deixei de ser fariseu, sosseguei após ver o resultado desse experimento, fui convencido de que

poderia sim contribuir, intervir, propor, não somente com movimento, mas com uma corporeidade, nutrindo o vídeo e a dança.

Referências Bibliográficas

GREINER, Christine. *O corpo: pistas para estudos interdisciplinares*. 2. ed. São Paulo: Editora Annablume, 2005.

ROSINY, Cláudia. Videodança: história, estética e estrutura narrativa de uma forma de arte intermediária. In: *Dança em foco: ensaios contemporâneos de videodança*. Rio de Janeiro: Ed. Aeroplano, 2012.

TRINDADE, Mauro. Entre – A videodança e os gêneros da arte. 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.