



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
ESCOLA DE TEATRO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS

DANIELA BEMFICA GUIMARÃES

***CORPOLUMEN: POÉTICAS DE (RE)INVENÇÕES NO CORPO NA
INTERAÇÃO DANÇA E CINEMA***

Salvador
2017

DANIELA BEMFICA GUIMARÃES

***CORPOLUMEN: POÉTICAS DE (RE)INVENÇÕES NO CORPO NA
INTERAÇÃO DANÇA E CINEMA***

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas,
Escola de Teatro, Universidade Federal da Bahia, como requisito
parcial para obtenção do grau de Doutora em Artes Cênicas.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Ivani Lúcia Oliveira de Santana

Salvador
2017

Modelo de ficha catalográfica fornecido pelo Sistema Universitário de Bibliotecas da UFBA para ser confeccionada pelo autor

Guimarães, Daniela Bemfica
Corpolumen: poéticas de (RE)invenções no corpo na interação dança e cinema / Daniela Bemfica Guimarães. -- Salvador, 2017
314 f.: il

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Ivani Lúcia Oliveira de Santana
Tese (Doutorado - Doutorado em Artes Cênicas) --
Universidade Federal da Bahia, Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, 2017.

1. Corpolumen. 2. Dança. 3. Cinema. 4. Corpo. 5. Criação.
6. Ensino. I. Santana, Ivani Lúcia Oliveira.
II. Título

TERMO DE APROVAÇÃO

Daniela Bemfica Guimarães

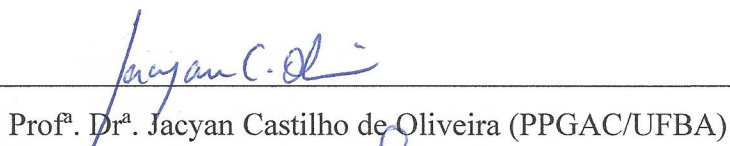
CORPOLUMEN: Poéticas de (re)invenções no corpo na interação Dança e Cinema

Tese Aprovada Como Requisito Parcial Para Obtenção do Grau de Doutora em Artes Cênicas, Universidade Federal da Bahia, pela Seguinte Banca Examinadora:

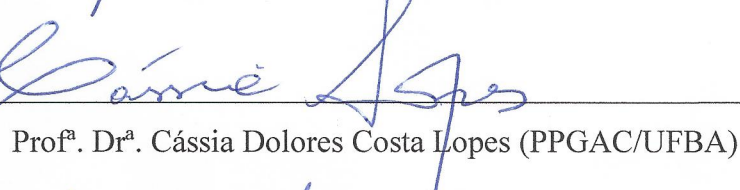
Aprovada em 30 de março de 2017.



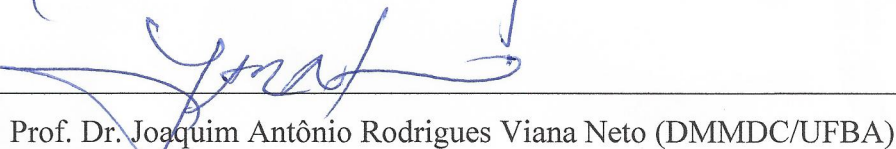
Prof.ª Dr.ª Ivani Lúcia Oliveira de Santana (Orientadora)



Prof.ª Dr.ª Jacyan Castilho de Oliveira (PPGAC/UFBA)



Prof.ª Dr.ª Cássia Dolores Costa Lopes (PPGAC/UFBA)



Prof. Dr. Joaquim Antônio Rodrigues Viana Neto (DMMDC/UFBA)



Prof.ª Dr.ª Maria Lúcia Santaella Braga (PUC/SÃO PAULO)

Dedico este trabalho à minha avó artista Niobe Neves Guimarães (in memoriam), que despertou em mim habilidades manuais, minha querida companheira.

Ao meu tio Fábio Neves Guimarães (in memoriam), que me trouxe a primeira experiência de voar.

À minha querida Dindinha Maria Helena Lacerda (in memoriam), dindinha de minha irmã e de todos nós, que sempre me encantou pela elegância, pelo sorriso, pela liberdade e força de mulher que emanava quando nos abria a porta de sua casa em São Paulo, onde cantávamos e comemorávamos a vida até o dia (quase) nascer.

AGRADECIMENTOS

Ao meu companheiro Llano, quem muito admiro, um grande provocador de ideias. Agradeço pelas longas conversas, por me trazer informações preciosas sobre o universo do Cinema, das Artes Visuais, por me fazer olhar infinitamente para as imagens do mundo. Obrigada por nosso encontro também na arte, lugar de complementariedade, Cinema e Dança juntos em constantes negociações entre o corpo e a câmera. Obrigada pelo carinho, cuidado, respeito e generosidade.

À Ivani Lúcia Oliveira de Santana, orientadora impecável, cujo conhecimento e competência foram imprescindíveis para a realização desta pesquisa. Agradeço pelo envolvimento, pelas questões geradoras de inúmeros conflitos e desafios, pelos encontros em momentos tão variados desta caminhada e por investir na formação do pesquisador, alimentando sua autonomia e confiança. Somos amigas e artistas parceiras de longa data.

Ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal da Bahia (UFBA), pelo início marcante e dedicado da Prof.^a Susana Martins, pela continuidade da gestão cuidadosa do Prof. Fábio Del Gallo e pela colaboração atenciosa dos funcionários para a realização do curso e da pesquisa.

Aos professores do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da UFBA, pela troca de conhecimentos e apoio, sempre disponíveis ao diálogo ao longo de todo o curso.

Minha extrema gratidão à Prof.^a Dr.^a Lucia Santaella, pelas conversas sinceras, pelo seu cuidado, atenção com meus estudos e pelo carinho imenso e recíproco que se instalou desde o nosso primeiro encontro.

À querida Prof.^a Dr.^a Jacyan de Oliveira Castilho, pelos encontros acadêmicos e artísticos em âmbitos diversos que sempre me estimularam a curiosidade e desejos de pesquisa.

À Prof.^a Dr.^a Cássia Lopes, por me trazer distintas perspectivas sobre a pesquisa da tese, desde as aulas dos Seminários de Pesquisa, pelas palavras tão lindas e certeiras trazidas em nossas conversas regadas de toda sua poesia, cuidado e amizade.

Ao Prof. Dr. Joaquim Viana, pelos seus lindos estudos em fotografia que muito me inspiram e pela parceria que estamos tendo, tanto no contexto deste estudo quanto no Grupo Poéticas Tecnológicas-corpoaudiovisual, no qual desenvolvemos nossas linhas de pesquisa, sempre em busca de interseções.

À Companhia Ormeo, da qual faço questão de nomear Carlos Gonçalves, David Peixoto, Deliana Domingues, Elizabeth Scaldaferrri, Marcus Diego e Rayane Rodrigues. Juntos, durante 12 anos, buscamos conhecer, ensinar, aprender, trocar e respeitar, reciprocamente, nossa coletividade e individualidades. Com eles e para eles, nasceu o filme *vaga-LUMES*. São pessoas às quais quero muito bem.

À Elizabeth Scaldaferrri, quase irmã, parceira, foi minha assistente na Companhia Ormeo, e grande amiga. Há vinte anos sempre comigo em todas as empreitadas, das mais certas às mais complexas, sempre contribuiu para a minha felicidade, colaborando de maneira determinada e feliz em todos os chamados.

Aos meus parceiros de Improvisação, criadores de sonoridades múltiplas e da última composição da trilha original do filme *vaga-LUMES*, agradeço aos músicos paraibanos Hélio Medeiros e Xisto Medeiros, e ao seu Quinteto da Paraíba. Os dois, além de amigos queridos, sempre disponíveis para os diálogos criativos em diferentes situações e contextos artísticos.

À João Batista, iluminador e parceiro desde o início da pesquisa da *performance* “Corpolumens” no Eidct, em Setembro de 2016 (Salvador, BA). Com ele, estamos descobrindo a relação entre as luzes – da projeção e da cena –, onde o corpo nos guia o caminho. Agradeço imensamente toda a sua generosidade, inventividade e cuidado dispostos, outros encontros de criação estão lançados para realizarmos juntos.

À Energisa e à família Botelho, na figura de Mônica Botelho, minha amiga e líder da Fundação Cultural Ormeo Junqueira Botelho, pelo apoio contínuo, pelos desafios sempre lançados e pela visão de futuro que constantemente permeia nossas conversas e desejos.

A Simon Fields e Tuca Pinheiro, pelos esclarecimentos sobre criação entre Dança e Audiovisual, pelas trocas tão generosas de informações durante as entrevistas realizadas para esta tese.

À Profa. Dulce Aquino, diretora da Escola de Dança da UFBA, meus agradecimentos pelo apoio, amizade e parceria de tantos anos.

À Beth Rangel, por estar comigo em momentos alegres e difíceis, pontuando, com sua precisão peculiar e seus pontos de vistas tão abrangentes, novas compreensões para a vida e seu entorno.

À Rita Aquino, amiga especial e parceira de variados projetos e sonhos compartilhados, que me deixa sempre abismada com tamanho conhecimento e generosidade.

À Beatriz Adeodato, querida companheira, uma espécie de irmã que muito me orienta, escuta e com quem sempre desenvolvo distintas e deliciosas parcerias na Universidade e no campo artístico.

Aos colegas de Doutorado e de grupos de pesquisas dentro da UFBA, pela oportunidade de conhecê-los, pelas trocas em sala de aula e nos cafés entre as aulas, em conversas virtuais e presenciais.

Aos meus amigos e colegas, professores da Escola de Dança da Universidade Federal da Bahia, Beth Rangel, Rita Aquino, Lucas Valentim, Beatriz Adeodato, Lulu Plugliese, Bel Souza, Vanilton Lakka, Gilsamara Moura, Marilza Oliveira, Edu O, Maria Sofia Villas-Bôas Guimarães e Virgínia Rocha. Pelas conversas, trocas, compartilhamentos, pelos encontros criativos e por nossa amizade.

Aos meus alunos da Escola de Dança da Universidade Federal da Bahia, na qual estou atuando há dois anos, e com os quais descubro, invento e re-invento esse pensamento “CORPOLUMEN” em nossas experiências cotidianas em sala de aula. São eles que alimentam em perguntas as minhas questões corpo-itinerantes.

À Carla Mesquita, amiga mineira da adolescência, a quem convidei a realizar a fotografia *still* do filme VAGA-lumes. São milhares de fotos incríveis de um processo de filmagens de um mês. Ela sugere, como no cinema, o movimento, o deslocamento nos frames registrados criando uma outra poesia das imagens vaga-lumes, tanto de nossa travessia do fazer quanto da captura do feito.

À Lilian Graça por tantas colaborações, parcerias de criação e questionamentos cruciais.

À Marta Ferraz Campos, querida amiga e parceira na missão por Kossen-rufu.

À minha família querida, agradeço pelo incentivo, pelo apoio e pelas saudades que nos fazem curtir de maneira especial cada momento em que estamos juntos. Aos meus pais, Fausto Guimarães e Leny Guimarães, generosos, firmes, observadores e apoiadores incondicionais das minhas difíceis realizações. À Érica, minha irmã e amiga de sempre, agradeço pelas conversas, risadas e reflexões que nos permeiam. A meu irmão Fausto, pela presença e amor. A todos e suas famílias, agradeço por serem tão especiais.

À CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior), pela bolsa concedida, até me tornar professora da Universidade, quando tive que abrir mão. Sem a ajuda inicial, teria sido muito mais difícil a realização desta pesquisa.

Ao meu mestre, Daisaku Ikeda, pelas orientações generosas pautadas no Budismo de Nitiren Daishonin. À Rosângela Taveira que me ensinou o maior tesouro, “Nam Myo Ho Rengue Kyo”.

A todos com quem convivi e convivo, agradeço pela oportunidade da experiência compartilhada.

A palavra que se toma não é uma palavra que se possa ter ou da qual alguém possa se apropriar, mas é, melhor dizendo, uma palavra que vem ou que advém quando alguém se abandona à palavra, quando alguém se coloca em disposição de escutar a palavra que vem. A palavra que se toma é imprevista e imprevisível, escapa a qualquer vontade e a qualquer domínio, é sempre surpreendente, sempre nos surpreende. Por isso, a liberdade de tomar a palavra não deve ser entendida como poder ou como propriedade, mas como uma abertura para o novo e para o desconhecido.

Jorge Larrosa Bondía (2003, p.144 -145)

No descomeço era o verbo.
Só depois é que veio o delírio do verbo.
O delírio do verbo esta no começo, lá onde
a criança diz: *Eu escuto a cor dos passarinhos.*
A criança não sabe que o verbo escutar não funciona
para cor, mas para som.
Então se a criança muda a função de um verbo, ele
delira.
E pois.
Em poesia que é a voz do poeta, que é a voz de fazer nascimentos –
O verbo tem que pegar delírio.

Manoel de Barros (2013, p.176 -177)

GUIMARÃES, Daniela Bemfica. **CORPOLUMEN**: poéticas de (re)invenções no corpo na interação Dança e Cinema. 2017. 315 f. Tese (Doutorado em Artes Cênicas). Escola de Artes Cênicas, Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2017.

RESUMO

Esta pesquisa está implicada na busca de modos de ver, relacionar e criar espaços e tempos em um campo em construção que se pauta na interação Dança e Cinema. Tem o corpo como ignição, meio e apontamento futuro: o corpo é, portanto, suporte em todos os processos de investigação aqui elaborados. Corpo entendido como algo que se constrói em um processo de troca ininterrupta de informações com seu entorno e se transformando mutuamente (SANTANA, 2002). Partimos da ideia de experiência e de como percebemos a experiência para elaborar o conceito de *corpo-itinerante*, através da análise do processo criativo do filme *vaga-LUMES* – longa-metragem realizado pela Companhia Ormeo, iniciado em 2013 –, expandindo para outros dois filmes: *Do.C.orpo* e *Anda luz*. *Corpo-itinerante* é um corpo que, ao transitar, não somente vive a experiência do deslocamento, do estar entre lugares, linguagens, tempos, contextos, mas também se aprofunda no tempo da experiência. A experiência ocorrendo no fluxo, na continuidade, modo pelo qual Dewey (2010) vê a cognição através de continuidades empíricas. A tese **CORPOLUMEN: Poéticas de (re)invenções no corpo na interação Dança e Cinema** levanta a questão: sobrevivem conhecimentos a partir da relação Dança e Cinema quando a criação do filme não é somente um fim, mas também um meio de novos entendimentos no corpo? Nossa hipótese é de que as experiências do corpo que se organizam a partir da interação Dança e Cinema podem sim fazer emergir outros modos de pensar o corpo para serem articulados nos campos do ensino e criação em Dança. Finalmente, a perspectiva futura está em testar como estas experiências coletivas dos/nos filmes se reinventam em corpo – meu corpo – na obra cênica da tese, intitulada **CORPOLUMENS**. Ao pensarmos a metáfora dos vaga-lumes, seres pirilampus ou *luciérnagas*, como filme, como conceito (*corpo-itinerante* em deslocamentos intermitentes da experiência) ou como obra solo da tese, estamos nos referindo ao movimento, a dança dos vaga-lumes, que está resistindo ao mundo. (DIDI-HUBERMAN, 2011). Para estes estudos articulamos os seguintes autores: Santaella (1992; 1993; 2004; 2005; 2008; 2010), Santana (2002; 2006), Dewey (2010), Bondía (2002; 2015), Noë (2004; 2010), Aumont (2004a; 2004b), Dubois (2004), Rush (2006), Rosiny (2012), Brum (2012) e Machado (1997; 2004; 2007) e Salles (2006; 2009; 2010).

Palavras-chave: Dança. Cinema. Corpo. Criação. Ensino.

GUIMARÃES, Daniela Bemfica. *CORPOLUMEN*: poéticas de (re)invenções no corpo na interação Dança e Cinema. 2017. 315 f. Tese (Doutorado em Artes Cênicas). Escola de Artes Cênicas, Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2017.

ABSTRACT

This research is implicated in the search of ways of seeing, relating and creating spaces and time in a field under construction which is based on the interaction of Dance and Cinema. It has the body as an ignition, means and future direction: the body is, therefore, support in all the processes of investigation elaborated here. Body understood as something that is constructed in a process of uninterrupted exchange of information with its surroundings, and transforming each other (SANTANA, 2002). We start from the idea of experience, and how we perceive the experience, to elaborate the concept of *itinerant-body* through the analysis of the creative process of the film *vaga-LUMES* – a feature film by Companhia Ormeo, which was created in 2013 –, expanding to two other films: *Do.C.orpo* and *Anda luz*. *Itinerant-body* is a body that, when traveling, not only lives the experience of displacement, of being between places, languages, times, contexts, but which deepens itself in the time of experience. The experience occurring in the flow, in the continuity, way in which Dewey (2010) sees the cognition through empirical continuities. The thesis *CORPOLUMEN: poetics of (re)inventions in the body in the interaction Dance and Cinema* raises the question: does knowledge survive from the relation Dance and Cinema when the creation of the film is not only an end, but also a means of new understandings on the body? Our hypothesis is that the experiences of the body which are organized from the interaction Dance and Cinema, can rather emerge other ways of thinking the body to be articulated in the fields of teaching and creation in Dance. Finally, the future perspective is in testing how these collective experiences of/in the films reinvent themselves in body – my body – in the scenic work of the thesis entitled *CORPOLUMENS*. When we think about the metaphor of fireflies as a film, as a concept (*itinerant-body* in intermittent displacement of the experience) or as a solo work of the thesis, we are referring to the movement, the dance of fireflies, which is resisting the world. (DIDI-HUBERMAN, 2011). For the purpose of these studies, we have articulated the following authors: Santaella (1992; 1993; 2004; 2005; 2008; 2010), Santana (2002; 2006), Dewey (2010), Bondía (2002; 2015), Noë (2004; 2010), Aumont (2004a; 2004b), Dubois (2004), Rush (2006), Rosiny (2012), Brum (2012) e Machado (1997; 2004; 2007) e Salles (2006; 2009; 2010).

Keywords: Dance. Cinema. Body. Creation. Education.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	– Foto tirada do <i>teaser</i> de apresentação do filme criado em 2016	20
Figura 2	– Estudo de mapa provenientes de anotações e orientações	28
Figura 3	– Pollock (1950)	34
Figura 4	– Pollock (1950)	34
Figura 5	– Seedbed (1972)	40
Figura 6	– Cindy Sherman em <i>Untitled Horrors is the perfect</i>	41
Figura 7	– Gary Hill, Museu de arte Moderna de Nova York, 1990	42
Figura 8	– Muybridge e captação de corpos em movimento	47
Figura 9	– Resultado da sequência fotográfica: <i>The Horse in Motion</i> , 1878	48
Figura 10	– Vôo do pelicano, capturado por Marey, 1882	48
Figura 11	– Etienne-Jules Marey em Estudos sobre os gatos (1883-1886)	49
Figura 12	– Cronofografia de Marey (1886)	49
Figura 13	– <i>Homem sem roupa na bicicleta</i> (1889) – Etienne-Jules Marey	50
Figura 14	– <i>O corpo humano em ação</i> – Etienne-Jules Marey	50
Figura 15	– <i>Funeral do anarquista Galli</i> , 1911	51
Figura 16	– <i>Dinamismo de um cão em uma coleira</i> , 1912	51
Figura 17	– Irmãos Lumière – primeiros filmes (1895)	51
Figura 18	– Irmãos Lumière – <i>A chegada do trem à estação Ciotat</i> (1895)	52
Figura 19	– <i>Viagem à lua</i> , Méliès (1902)	53
Figura 20	– <i>Viagem à lua</i> , Méliès (1902)	53
Figura 21	– <i>Viagem à lua</i> , Méliès (1902)	53
Figura 22	– <i>O encouraçado Potemkin</i> , 1925	55
Figura 23	– <i>O encouraçado Potemkin</i> , 1925.	56
Figura 24	– <i>O homem com a câmera</i> , 1929	57
Figura 25	– <i>O homem com a câmera</i> , 1929	57
Figura 26	– Fluxus (1961)	58
Figura 27	– Gregory Markoupolos – <i>Sangue, Prazer e Morte</i> , 1947/48	61
Figura 28	– Gregory Markoupolos – <i>Sangue, Prazer e Morte</i> , 1947/48	61
Figura 29	– Gregory Markoupolos – <i>Sangue, Prazer e Morte</i> , 1947/48	61
Figura 30	– Gregory Markoupolos – <i>Sangue, Prazer e Morte</i> , 1947/48	61
Figura 31	– Gregory Markoupolos – <i>Sangue, Prazer e Morte</i> , 1947/48	61
Figura 32	– Andy Warhol atrás da câmera, anos de 1960	62
Figura 33	– Filme: <i>Sleep</i> , Andy Warhol (1963)	62
Figura 34	– Filme: <i>Kiss</i> , Andy Warhol (1963)	62
Figura 35	– Filme: <i>Kiss</i> , Andy Warhol (1963)	62
Figura 36	– Saul Lavine 1966/1967	63
Figura 37	– <i>The Deadman</i> , Peggy Ahwesh (1987)	64
Figura 38	– <i>The Deadman</i> , Peggy Ahwesh (1987)	64
Figura 39	– Nam June Paik – <i>Global Groove</i> , 1973	66
Figura 40	– Nam June Paik – <i>Global Groove</i> , 1973	66
Figura 41	– Nam June Paik – <i>Global Groove</i> , 1973	66
Figura 42	– <i>Serpentine Dance</i> , de Loie Fuller (1892)	70
Figura 43	– <i>Fire Dance</i> , filmado por Lumière (1906)	71

Figura 44 – <i>Fire Dance</i> , filmado por Lumière (1906)	71
Figura 45 – <i>Intolerance</i> , Griffith (1916)	72
Figura 46 – <i>Intolerance</i> , Griffith (1916)	73
Figura 47 – <i>Die Austernprinzessin</i> , de Ernst Lubitsch (1919)	74
Figura 48 – <i>Die Austernprinzessin</i> , de Ernst Lubitsch (1919)	75
Figura 49 – <i>Balle Mécanique</i> , de Fernand Léger (1924)	75
Figura 50 – <i>Balle Mécanique</i> , de Fernand Léger (1924)	75
Figura 51 – <i>Balle Mécanique</i> , de Fernand Léger (1924)	75
Figura 52 – <i>42nd street</i> (1933) - dirigido por Lloyd Bacon e Busby Berkeley	76
Figura 53 – <i>42nd street</i> (1933) - dirigido por Lloyd Bacon e Busby Berkeley	77
Figura 54 – <i>42nd street</i> (1933) - dirigido por Lloyd Bacon e Busby Berkeley	77
Figura 55 – <i>Whooppe</i> , Busby Berkeley (1930)	77
Figura 56 – <i>Shall we dance</i> (1937)	78
Figura 57 – Fred Astaire e Ginger Rogers em cena no musical <i>Carefree</i> (1938)	79
Figura 58 – Fred Astaire e Ginger Rogers em cena no musical <i>Carefree</i> (1938)	79
Figura 59 – Gene Kelly em <i>Singing In The Rain</i> (1961)	80
Figura 60 – Maya Deren em <i>Meshes of the Afternoon</i> (1943)	81
Figura 61 – <i>A Study in Choreography for Camera</i> (1945), de Maya Deren	81
Figura 62 – <i>A Study in Choreography for Camera</i> (1945), de Maya Deren	82
Figura 63 – <i>A Study in Choreography for Camera</i> (1945), de Maya Deren	82
Figura 64 – <i>Dance in the Sun</i> (1953)	84
Figura 65 – <i>Pas de deux</i> , de Norman McLaren (1968)	85
Figura 66 – <i>Pas de deux</i> , de Norman McLaren (1968)	85
Figura 67 – <i>Thanatopsis</i> , Ed Emshwiller (1962)	86
Figura 68 – <i>Thanatopsis</i> , Ed Emshwiller (1962)	86
Figura 69 – <i>Crossings and Meetings</i> , Ed Emshwiller (1974)	87
Figura 70 – <i>Crossings and Meetings</i> , Ed Emshwiller (1974)	87
Figura 71 – <i>9 Variations on a Dance Theme</i> , filme de dança de Hilary Harris (1966)	88
Figura 72 – <i>9 Variations on a Dance Theme...</i>	88
Figura 73 – <i>9 Variations on a Dance Theme...</i>	88
Figura 74 – <i>9 Variations on a Dance Theme...</i>	88
Figura 75 – <i>9 Variations on a Dance Theme...</i>	89
Figura 76 – <i>9 Variations on a Dance Theme...</i>	89
Figura 77 – <i>9 Variations on a Dance Theme...</i>	89
Figura 78 – <i>Birds for Camera</i> , Elliot Caplan e Cunningham (1991)	91
Figura 79 – <i>Birds for Camera</i> , Elliot Caplan e Cunningham (1991)	91
Figura 80 – Kristina Talking Pictures (1976)	93
Figura 81 – <i>MURDER and murder</i> (1996)	94
Figura 82 – <i>Trio Film</i> (1968)	94
Figura 83 – <i>Codex the film</i> (1987)	95
Figura 84 – <i>Lhe P'tit Bal</i> (1994)	96
Figura 85 – <i>Dead Dreams of Monochrome Men</i> (1989)	96
Figura 86 – <i>Dead Dreams of Monochrome Men</i> (1989)	96
Figura 87 – <i>Enter Achilles</i> (1995)	97
Figura 88 – <i>Enter Achilles</i> (1995)	97
Figura 89 – <i>One Flat Thing, reproduced</i> , de William Forsythe e Thierry De Mey (2006)	98
Figura 90 – <i>One Flat Thing, reproduced...</i>	99
Figura 91 – <i>One Flat Thing, reproduced....</i>	99

Figura 92 – <i>There is a place</i> (2011)	100
Figura 93 – <i>The times it takes</i> (2013)	100
Figura 94 – <i>M3x3</i> , Ana Livia Cordeiro (1973)	101
Figura 95 – <i>M3x3</i> , Ana Livia Cordeiro (1973)	101
Figura 96 – EiDCT – Encontro Interdisciplinar de Dança Cognição Tecnologia	104
Figura 97 – <i>Screendance Venn Diagram</i>	121
Figura 98 – <i>Screendance Venn Diagram</i> com intervenção nossa	121
Figura 99 – Sagres – Portugal, 2013	143
Figura 100 – Primeiro estudo do barco para a construção do protótipo e para o barco da filmagem.	146
Figura 101 – Estúdio/ interno barco. Cataguases (2013)	146
Figura 102 – Frase do filósofo português Agostinho da Silva	146
Figura 103 – Filmagens Usina Maurício - Leopoldina, Minas Gerais (2013)	147
Figura 104 – Estúdio/ interno barco – Cataguases (2013)	148
Figura 105 – Estúdio/ interno barco, <i>Tarot</i> – Cataguases (2013)	148
Figura 106 – Estúdio/ interno barco, <i>Tarot</i> – Cataguases (2013)	149
Figura 107 – Imagem de uma das cenas filmadas nas falésias de Sagres – Algarve, Portugal	150
Figura 108 – Cena de Daniela Guimarães no filme <i>vaga-LUMES</i>	152
Figura 109 – Jules Marey (1901)	165
Figura 110 – Imagens referências para a cena das figuras 113 e 114	166
Figura 111 – Imagens referências para a cena das figuras 113 e 114	166
Figura 112 – Imagens referências para a cena das figuras 113 e 114	166
Figura 113 – David Peixoto - Filmagens Serra da Canastra – MG, 2013	167
Figura 114 – David Peixoto - Filmagens Serra da Canastra – MG, 2013	167
Figura 115 – Daniela Guimarães - <i>Frame Film</i> - Filmagens Serra da Canastra	168
Figura 116 – Filmagens <i>vaga-LUMES</i> – Sagres – Portugal, 2013	169
Figura 117 – Quadro de informações para os integrantes, 2012	170
Figura 118 – Marcus Diego – Filmagens Leopoldina - MG (2013)	171
Figura 119 – Marcus Diego – Filmagens Leopoldina - MG (2013)	171
Figura 120 – Marcus Diego – Filmagens Leopoldina - MG (2013)	172
Figura 121 – Marcus Diego – Filmagens Leopoldina - MG (2013)	172
Figura 122 – Marcus Diego – Filmagens – Sagres - Portugal (2013)	173
Figura 123 – Cena Deliana Domingues, Cia. Ormeo	175
Figura 124 – Cena Deliana Domingues, Cia. Ormeo	176
Figura 125 – Cena Deliana Domingues, Cia. Ormeo	176
Figura 126 – Cena Deliana Domingues, Cia. Ormeo	176
Figura 127 – Cena Deliana Domingues, Cia. Ormeo	177
Figura 128 – Cia. Ormeo - Cena Daniela Guimarães	182
Figura 129 – Cia. Ormeo - Cena Daniela Guimarães	184
Figura 130 – Barco abandonado no Porto de Sagres - Portugal (2012)	185
Figura 131 – Barco abandonado no Porto de Sagres - Portugal (2012)	186
Figura 132 – Barco abandonado no Porto de Sagres - Portugal (2012)	186
Figura 133 – Barco abandonado no Porto de Sagres - Portugal (2012)	186
Figura 134 – Barco abandonado no Porto de Sagres - Portugal (2012)	187
Figura 135 – Estudo de Cores/ Escala por personagem	187
Figura 136 – Estudos de Figurino propostos por Simone Aquinno (Maio 2013)	188
Figura 137 – Estudos de Figurino propostos por Simone Aquinno (Maio 2013)	188
Figura 138 – Estudos de Figurino propostos por Simone Aquinno (Maio 2013)	189
Figura 139 – Estudos de Figurino propostos por Simone Aquinno (Maio 2013)	189

Figura 140 – Estudos de Figurino propostos por Simone Aquinno (Maio 2013)	189
Figura 141 – Estudos de Figurino propostos por Simone Aquinno (Maio 2013)	189
Figura 142 – Estudos de Figurino propostos por Simone Aquinno (Maio 2013)	189
Figura 143 – Estudos de Figurino propostos por Simone Aquinno (Maio 2013)	190
Figura 144 – Figurinos do Universo barco / tons beges e crus – Simone Aquinno e Beatriz Simões (Maio 2013)	190
Figura 145 – Elenco com figurinos do Universo sonho	191
Figura 146 – Estudo de cores do filme em cenas externas com as águas das cachoeiras de Minas Gerais ao mar de Sagres, Portugal	192
Figura 147 – Elenco com figurinos do Universo sonho – Simone Aquinno e Beatriz Simões (Maio 2013)	193
Figura 148 – Elenco com figurinos do Universo sonho	193
Figura 149 – Elenco com figurinos do Universo sonho	194
Figura 150 – Cartas de <i>tarot</i> com a pintura de Gustav Klint	194
Figura 151 – Cartas de <i>tarot</i> com a pintura de Gustav Klint	195
Figura 152 – Cartas de <i>tarot</i> com a pintura de Gustav Klint	195
Figura 153 – Cartas de <i>tarot</i> com a pintura de Gustav Klint	195
Figura 154 – Estudo de cena Daniela Guimarães - Abril 2013	196
Figura 155 – Estudo de cena David Peixoto - Abril 2013	196
Figura 156 – Estudo de cena Deliana Domingues - Abril 2013	197
Figura 157 – Estudo de cena Deliana Domingues - Abril 2013	197
Figura 158 – Estudo de cena Elizabeth Scaldaferrri - Abril 2013	197
Figura 159 – Estudo de cena Elizabeth Scaldaferrri - Abril 2013	197
Figura 160 – Estudo de cena Daniela Guimarães - Abril 2013	198
Figura 161 – Estudo de cena Daniela Guimarães - Abril 2013	198
Figura 162 – Tabela Daniela Guimarães	199
Figura 163 – Desenho Lioi - Planta baixa interno do barco	200
Figura 164 – Desenho Lioi - Planta baixa interno do barco	201
Figura 165 – Estudo Lioi para cores e texturas - interno do barco	201
Figura 166 – Estudo Lioi para cores e texturas - interno do barco	202
Figura 167 – Processo de montagem do estúdio interno do barco – marcenaria e Direção de arte	202
Figura 168 – Processo de montagem do estúdio interno do barco	202
Figura 169 – Processo de montagem do estúdio interno do barco	202
Figura 170 – Processo de montagem do estúdio interno do barco	202
Figura 171 – Processo de montagem do estúdio interno do barco	203
Figura 172 – Processo de montagem do estúdio interno do barco	203
Figura 173 – Garbage Tower 1975. 27-29, rue Beaubourg, Paris. Matta-Clark	204
Figura 174 - Office baroque –Matta-Clark (1977)	205
Figura 175 - Matta-Clark (Anos de 1970)	206
Figura 176 - Matta-Clark (Anos de 1970)	206
Figura 177 – Matta-Clark (1972)	207
Figura 178 – Elenco - <i>Set</i> Filmagens Serra da Canastra-MG	215
Figura 179 – Elenco - <i>Set</i> Filmagens Serra da Canastra-MG	215
Figura 180 – Elenco - <i>Set</i> Filmagens Serra da Canastra-MG	216
Figura 181 – Elenco - <i>Set</i> Filmagens Serra da Canastra – MG	217
Figura 182 – Marcus Diego e Daniela Guimarães - <i>Set</i> Filmagens Serra da Canastra – MG	218
Figura 183 – Elenco - <i>Set</i> Filmagens Serra da Canastra – MG	219
Figura 184 – David Peixoto - <i>Set</i> Filmagens Serra da Canastra –MG	220

Figura 185 – David Peixoto - <i>Set</i> Filmagens Serra da Canastra –MG	220
Figura 186 – Rayane Rodrigues - <i>Set</i> Filmagens Serra da Canastra –MG	221
Figura 187 – Rayane Rodrigues - <i>Set</i> Filmagens Serra da Canastra –MG	221
Figura 188 – Deliana Domingues - <i>Set</i> Filmagens Serra da Canastra –MG	221
Figura 189 – Daniela Guimarães - <i>Set</i> Filmagens Serra da Canastra –MG	222
Figura 190 – Elizabeth Scaldaferrri - <i>Set</i> Filmagens Serra da Canastra –MG	222
Figura 191 – Elizabeth Scaldaferrri - <i>Set</i> Filmagens Serra da Canastra –MG	223
Figura 192 – Carlos Gonçalves - <i>Set</i> Filmagens Serra da Canastra –MG	224
Figura 193 – Carlos Gonçalves - <i>Set</i> Filmagens Serra da Canastra –MG	224
Figura 194 – Carlos Gonçalves - <i>Set</i> Filmagens Serra da Canastra –MG	224
Figura 195 – Carlos Gonçalves - <i>Set</i> Filmagens Serra da Canastra –MG	225
Figura 196 – Elizabeth Scaldaferrri, Rayane Rodrigues. O corpo na dimensão do espaço fílmico, do enquadramento. Sagres – Portugal, 2013	227
Figura 197 – Elizabeth Scaldaferrri, Rayane Rodrigues.	228
Figura 198 – Elizabeth Scaldaferrri, Rayane Rodrigues.	228
Figura 199 – Elizabeth Scaldaferrri, Rayane Rodrigues.	228
Figura 200 – Carlos Gonçalves	229
Figura 201 - Elenco - cena encontro pelo Contato-Improvisação em uma movimentação ao redor da câmara. Sagres - Portugal 2013	230
Figura 202 - Elenco - cena encontro pelo Contato-Improvisação...	230
Figura 203 - Elenco - cena encontro pelo Contato-Improvisação...	230
Figura 204 - Elenco - cena encontro pelo Contato-Improvisação...	230
Figura 205 - Elenco - cena encontro pelo Contato-Improvisação...	230
Figura 206 – Estudos de corpo nas falésias para escalada - Sagres - Portugal	231
Figura 207 – Estudos de corpo nas falésias para escalada - Sagres - Portugal 20	231
Figura 208 – <i>Frame Film</i>	235
Figura 209 – <i>Frame Film</i>	235
Figura 210 – <i>Frame Film</i>	236
Figura 211 – <i>Frame Film</i>	236
Figura 212 – <i>Frame Film</i>	236
Figura 213 – <i>Frame Film</i>	237
Figura 214 – <i>Frame Film</i>	237
Figura 215 – <i>Frame Film</i>	238
Figura 216 – <i>Frame Film</i>	238
Figura 217 – Ver-se, de outro modo, pelo reflexo - Estúdio-barco - Cataguases	240
Figura 218 – Reflexo da cena pelo espelho na filmagem - Jogo de <i>tarot</i>	240
Figura 219 – Reflexos dos corpos e do espaço pelos objetos de cena	241
Figura 220 – Reflexos dos corpos e do espaço pelos objetos de cena	241
Figura 221 – Sagres - Portugal 2013	241
Figura 222 – Sagres - Portugal 2013	241
Figura 223 – Uma das cenas finais - Sagres - Portugal 2013	242
Figura 224 – O corpo dentro e fora do espaço de reflexo	242
Figura 225 – O rosto colado no corpo do outro pelo reflexo	243
Figura 226 – Trabalho de texturas da imagem - Estúdio - Cataguases – 2013	243
Figura 227 – Trabalho de texturas da imagem - Estúdio - Cataguases – 2013	243
Figura 228 – Mirror Piece I, Joan Jones, 1969	244
Figura 229 – Fotografia da obra de Joan Jones (1972), no Museu Guggenheim	245
Figura 230 – <i>Timeline</i> do primeiro corte do filme <i>vaga-LUMES</i> (Janeiro, 2017)	249
Figura 231 – Muybridge's Human Locomotion Studies	270
Figura 232 – <i>Nu descendo uma escadaria</i> , 1912	270

Figura 233 – Muybridge. Froze Time During an Era of Change	271
Figura 234 – <i>Frame Film</i> -Piloto 3 - Estudo crânio - <i>Do.C.orpo</i> (2016)	271
Figura 235 – <i>Frame Film</i> -Piloto 3 - Estudo crânio - <i>Do.C.orpo</i> (2016)	272
Figura 236 – <i>Frame Film</i> -Piloto 3 - Estudo crânio - <i>Do.C.orpo</i> (2016)	272
Figura 237 – Uma das cenas da abertura do filme <i>Anda luz</i> (2015)	273
Figura 238 – Uma das cenas da abertura do filme <i>Anda luz</i> (2015)	274
Figura 239 – Cenas da abertura do filme <i>Anda luz</i> (2015)	274
Figura 240 – Cenas da abertura do filme <i>Anda luz</i> (2015)	275
Figura 241 – <i>Frames</i> do plano-sequência Daniela Guimarães – Cataguases - MG (2013) <i>Frame Film</i>	286
Figura 242 – <i>Frames</i> do plano-sequência Daniela Guimarães...	286
Figura 243 – <i>Frames</i> do plano-sequência Daniela Guimarães...	286
Figura 244 – <i>Frames</i> do plano-sequência Daniela Guimarães...	286
Figura 245 – <i>Frames</i> do plano-sequência Daniela Guimarães...	286
Figura 246 – <i>Frames</i> do plano-sequência Daniela Guimarães...	286
Figura 247 – Piloto <i>Do.C.orpo</i> - estudos dos pés – Daniela Guimarães	288
Figura 248 – <i>Anda luz</i> – Camila Resende – Juiz de Fora - MG (2015)	289
Figura 249 – Obra da tese <i>CORPOLUMENS: Improvisação Cênica em tempo-real</i> , EiDCT – Salvador -BA (2016)	290
Figura 250 – Obra da tese - <i>CORPOLUMENS</i>	290
Figura 251 – Obra da tese - <i>CORPOLUMENS</i>	291
Figura 252 – Obra da tese - <i>CORPOLUMENS</i>	291
Figura 253 – Obra da tese - <i>CORPOLUMENS</i>	292
Figura 254 – Obra da tese - <i>CORPOLUMENS</i>	292
Figura 255 – Obra da tese - <i>CORPOLUMENS</i>	293
Figura 256 – Obra da tese - <i>CORPOLUMENS</i>	293

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO	17
1	EM MOVIMENTO: CORPO E IMAGEM	30
1.1	O CORPO E SEUS PERCURSOS NO TEMPO	31
1.2	A IMAGEM E O SEU SABER-FAZER	45
2	MOVIMENTOS DE INTERAÇÃO DANÇA E AUDIOVISUAL	69
3	IMAGENS E(M) MOVIMENTO	106
4	<i>VAGA-LUMES</i> 1 - DISCURSO ESCRITO	127
4.1	EXPERIÊNCIAS DO CORPO EM PALAVRAS: ROTEIRO EM ESTUDO	131
4.2	ARGUMENTO: A TRAVESSIA DOS <i>vaga-LUMES</i>	142
4.3	ESTRUTURA DO ROTEIRO	151
4.4	O ROTEIRO COMO FAZER FÍLMICO EM DANÇA	158
4.5	A ESCRITA NA IMAGEM, NO TEMPO E NO ESPAÇO	164
4.6	<i>vaga-LUMES</i> - A TESSITURA DA CRIAÇÃO FÍLMICA	184
5	<i>vaga-LUMES</i> 2: DISCURSOS CORPO-IMAGÉTICO I e II	208
5.1	PESQUISAS DE ESTADOS DE CORPO E CÂMERA: CAMADAS DE SIGNIFICAÇÃO	210
5.2	PLANOS-SEQUÊNCIA: O CENTRO DO CORPO FÍLMICO	232
5.3	<i>TAROT</i> E ESPELHOS: DISCURSO DA METALINGUAGEM	239
6	<i>vaga-LUMES</i> 3: DISCURSO DO CORPO-FÍLMICO	248
6.1	IDEIAS DE MONTAGEM	248
6.2	O PAPEL DA ESCRITA SONORA DO FILME	260
7	MOVIMENTO REVERSO: DO CORPO AO CORPO	268
7.1	<i>CORPO-ITINERANTE</i> : OUTRAS POÉTICAS FÍLMICAS	269
7.1.1	Do.C.orpo	269
7.1.2	Anda luz	273
7.2	<i>CORPOLUMENS</i> : OBRA CÊNICA	275
	CONSIDERAÇÕES FINAIS	294
	REFERÊNCIAS	302
	APÊNDICES	308

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa se situa na contemporaneidade, propondo pensar a interação de duas linguagens distintas, Dança e Cinema, tendo o corpo como suporte em todo o percurso das investigações. A perspectiva contemporânea está pautada nos entendimentos de corpo a partir das relações deste com o ambiente – o seu entorno – em uma troca incessante de informações, e que a partir das interações estabelecidas, ambos são modificados (SANTANA, 2006). Sendo assim, corpo é entendido como um sistema que se desenvolve em um processo continuado e de implicação mútua com seu ambiente. Ambiente com o qual interagimos e percebemos por meio de nossas ações no mundo, em nossa habilidade de experienciar o mundo (NOË, 2010). Portanto, em *CORPOLUMEN: poéticas de (re)invenções no corpo na interação Dança e Cinema*, consideramos que corpo e ambiente seguem em fluxo ininterrupto de trocas, reconstruindo-se em novas organizações a partir de diferentes contextos e situações (GREINER, 2005; SANTANA, 2006).

Podemos perceber ao longo da história da arte que o corpo humano foi de grande interesse na exploração de diferentes linguagens artísticas. A ideia de corpo, de acordo com os contextos, necessidades e interesses de cada época, aos poucos foi se transformando. O que podemos observar é que, de maneira gradativa, foi a partir do século XX que o corpo se fortalece em outro caminho, deixando aos poucos de ser um tema, um conteúdo, uma representação mimética na maioria das ações vigentes de entendimento e estudos de corpo, para se tornar uma investigação em si, uma questão, um problema. Assim, no século XX, a questão do corpo como carne, como vivo, é restaurada, passando a ser estudado com profundidade sob esta ótica. (PONTY, 1960).

Isso se deve ao conceito da natureza do corpo que começa a se alterar, passa a ser imprevisível, criativo, caótico, de acordo com o sistema vivo. Segundo Santaella (2004), as transformações, interações do corpo com o meio agindo, respondendo e gerando mudanças, vão condizer, dialogar e sintonizar com os mesmos movimentos, fluxos, trânsitos que no mundo se desenvolvia em diferentes âmbitos das ciências e das tecnologias. Mudanças nascidas das indagações relativas ao sujeito, ao saber, ao poder do corpo. Outros modos de

perceber e sentir a realidade traziam também outros significados aos processos de experiências do corpo: inseparabilidade da forma, do sentido e do ser corpo. A conversa colocada em prática pelas duas vias: a do corpo e seu entorno. (SANTAELLA, 2004).

O que se percebe então é que, ao ser pensado como vivo, em troca constante com o ambiente numa reconfiguração mútua contínua e também vulnerável, este corpo passa a ser compreendido como aberto também às instabilidades, e mais do que isso, lidando e servindo-se destas instabilidades para continuar vivo. Junto aos novos questionamentos sobre corpo – que vão se instaurando e reinstaurando gradativamente –, distintos autores vão relacionar mudanças ainda maiores da percepção deste mediante as descobertas aceleradas da ciência e da tecnologia do final do século XX e início do XXI, que continuam a modificar de maneira ainda mais acelerada nossos modos de ver, conhecer, agir, observar, perceber, compreender e organizar o corpo e o mundo ao redor.

Como exemplo da mudança e amplitude do uso das formas de imagem, observamos, no desenvolvimento tecnológico da medicina ou pelo viés da cultura digital, que “o corpo nunca foi tão penetrado através das tecnologias de visualização médica, nunca se viu tão superexposto, tão retratado por uma cultura visual crescente”. (COURTINE, 2008, p.09). Sob estas novas perspectivas, imagem e corpo são compreendidos pela mutação do olhar sobre, com e entre eles.

Sendo assim, como sujeitos de nossas próprias ações no mundo, o modo como sentimos, percebemos e significamos o mundo está estreitamente associado ao processo sensório-motor. A partir da seleção e filtragem de informações entre o sensório-motor e o nosso entorno, as informações são transformadas: o ambiente que conhecemos é o ambiente que construímos. Este é um conhecimento representado da união de uma informação externa selecionada na relação com outra informação particular¹, e que forma nosso processo cognitivo: uma tríade de informações a qual o filósofo, matemático e astrônomo Charles Sanders Peirce (1839-1914), justamente, denominou de signo. (VIEIRA, 2006).

Peirce se debruça sobre os mais variados campos, mas é a partir da lógica pensada de maneira expandida que cria sua Teoria dos Signos: a Semiótica. Segundo Santaella (2005), não existe interpretação sem signos, nossa percepção se dá através de signos ou de

¹ Existe o conceito de *Umwelt*, cunhado pelo biólogo estoniano Jakob Von Uëkxull (1884-1944), o qual é justamente este mundo particular: invólucro flexível e permeável do próprio ser vivo. *Umwelt* é o mundo subjetivo da percepção dos organismos vivos com bases na Biologia.

composições entre signos: “qualquer coisa que substitui uma outra coisa para um intérprete é uma representação ou signo”. (SANTAELLA, 2005, p. 31). Este pensamento por signos, essa concepção “é fundamental não apenas para a ciência, mas também para a linguagem, arte, mecânica, lei, governo, política, religião, etc. De fato, ela é fundamental ao pensamento, ação, percepção e emoção humanas”. (SANTAELLA, 2015, p.32).

Ao considerarmos que, como o corpo, evolutivamente, as ciências e as tecnologias também se transformam por meio da criação, recriação e expansão de conhecimentos, métodos, técnicas e aplicabilidades práticas que realizam, as linguagens da imagem não deixam de percorrer este mesmo caminho de trocas e transformações incessantes em épocas e contextos diversos.

Os estudos dos movimentos do corpo no final do século XIX revelam a conexão científica aliada à arte. Os experimentos fotográficos do cientista e médico francês Etienne-Jules Marey (1830-1904) e do artista inglês Eadweard Muybridge (1830-1904) revelaram benefícios, novas perspectivas e novos entendimentos para a arte, ciência e tecnologia pelo encontro entre os campos. Pelo viés da imagem, estes estudos fundam o pensamento do Cinema, da fotografia animada. Já pelo viés do corpo, a decupagem do movimento torna possível compreender o funcionamento do corpo ao se mover, o estudo científico do movimento do corpo comprovado pela fotografia.

Assim, desde a Fotografia, e, depois, o Cinema, o Vídeo, até a Realidade Aumentada dos dias atuais, foram pensadas e experienciadas novas dimensões e entendimentos de tempo e espaço, e estes vêm sendo capazes de modificar nosso modo de ser e de ver o mundo, de perceber o corpo e o ambiente ao redor. O corpo, cada vez mais, participa dos questionamentos e contestações desta evolução científica, como também dos discursos da cultura. A arte, desta maneira, opera como o lugar da emergência de complexidades, indo além do que se podia prever ou pensar. (SANTAELLA, 2004).

Na pesquisa *CORPOLUMEN: poéticas de (re)invenções no corpo na interação Dança e Cinema*, estamos interessados na(s) experiência(s) do corpo que possa(m) surgir a partir do trânsito Dança e Cinema, partindo do contexto de criação de *vaga-LUMES*, primeiro longa-metragem da autora. Obra iniciada em 2013, em Cataguases (MG), e que vem sendo construída concomitantemente com este estudo de Doutorado.

Nesta perspectiva, apresentamos a seguinte pergunta: pelo conceito de *corpo-itinerante*, sobrevivem conhecimentos a partir da relação Dança e Cinema quando a criação do filme não é somente um fim, mas também um meio de novos entendimentos no corpo?

A pesquisa parte das experiências de corpo que trago da Dança, algumas delas já na interação com o Audiovisual, e que precedem o início da criação deste filme. Aqui, o passado funciona como ignição. A aplicação das experiências passadas se apresenta, no presente, como propostas de pensamento para que as equipes do filme (profissionais das Artes Cênicas e do Cinema, especificamente) desenvolvam o corpo/filme *vaga-LUMES*, em suas distintas etapas de criação, realização e finalização. Ainda no presente da construção da tese, os estudos da experiência de criação fílmica, pelo conceito de *corpo-itinerante*, se expandem para outras duas obras: *Do.C.orpo* e *Anda luz*. E, finalmente, a perspectiva futura que está em elaborar como estas experiências coletivas dos/nos filmes se reinventam em corpo – meu corpo – na obra cênica intitulada **CORPOLUMENS**.

Deste modo, a investigação da experiência – no fazer, no saber, no perceber, no nomear – entre Dança e Cinema é que entrelaça, aqui, ensino, criação e pesquisa, tendo como partida para a construção do conceito de *corpo-itinerante* a análise do processo de criação do filme *vaga-LUMES*² (Figura 1).

Figura 1 – Foto tirada do *teaser* de apresentação do filme, criado em 2016



Foto: *Frame-film* Sagres, Portugal, 2014.

² O *teaser* do filme pode ser visualizado através do link: < <https://vimeo.com/daniguimaraes>>.

O filme *vaga-LUMES* é um longa-metragem desenvolvido a partir de 2013 que dá continuidade a minha pesquisa em Dança e Audiovisual realizada no Mestrado, intitulada *Dramaturgias em tempo presente: Timeline da Improvisação Cênica da Companhia Ormeo*, finalizada em 2012, também em Artes Cênicas (Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal da Bahia, doravante, PPGAC-UFBA), e que segue agora no âmbito do Doutorado.

Dentro deste contexto, a proposta foi mesclar diferentes artistas de distintos lugares do Brasil – no diálogo entre Dança e Cinema –, um intercâmbio de conhecimentos para a realização do longa-metragem. A criação contou com colaboradores como o cineasta mineiro Marcos Pimentel, na parceria para a escrita do roteiro; com o arquiteto e artista visual carioca Eduardo Lioi, na função de diretor de arte, o qual conta com mais de 80 longas realizados na criação de cenários, objetos e figurinos para Cinema; com o argentino Cláudio Reiter, na assistência de direção; com a cinematografia de Llano, nascido no Chile; com um segundo núcleo de direção de fotografia de Thais Taverna, além do elenco mineiro formado pela Companhia Ormeo, doravante, Cia. Ormeo.

A Cia. Ormeo, que dirigi de 2003 a 2013 com a mesma formação de bailarinos, atuou na profissionalização de jovens artistas e realizou aproximadamente dezesseis obras cênicas e audiovisuais ao longo destes anos de trabalho, em Cataguases, Minas Gerais. O trabalho na Companhia proporcionou a eles também uma formação acadêmica, em uma cidade onde não existe universidade gratuita. Todo este processo formativo, artístico e educacional, fez com que estes integrantes se tornassem também professores do Projeto Café com Pão Arte Confusão, o qual também coordenei por doze anos. O Projeto lidava com um programa de Artes Integradas, atendendo a 350 crianças ao ano. Atualmente, já adultos e inseridos no mercado de trabalho, estes bailarinos desenvolvem seus próprios projetos artísticos e pedagógicos na cidade e na região da Zona da Mata Mineira.

O filme *vaga-LUMES*, no qual o corpo é considerado a partir das suas experiências em trânsito, se utiliza, como temática, da ideia da travessia de um barco para revelar um percurso de experiências compartilhadas em um momento de vida. Pelo percurso definido pela história vivida, pela história a ser inventada e pela história presente no corpo de agora, o filme se organiza na construção do conceito de *corpo-itinerante*. A palavra itinerante pode ser tanto um adjetivo quanto um substantivo, ambos de dois gêneros (a exemplo, respectivamente, um grupo itinerante ou os itinerantes seguirem viagem). Podendo ser aquilo que se desloca de

lugar em lugar exercendo uma função ou deslocamentos sucessivos de uma atividade. Assim, *corpo-itinerante* é adotado aqui como um princípio de abordagem que lida com a experiência do corpo em ação no espaço e no tempo. Trânsito, deslocamento, fluxo do corpo, itinerância carregam a ideia de continuidade, ou seja, não apresentam necessariamente um começo fixo ou um fim determinado da experiência.

Assim, aqui, a experiência é entendida na continuidade, articulando o modo pelo qual Dewey (2010) vê a cognição – através de continuidades empíricas –, compartilhada ao modo como Peirce (2010) pensa também a continuidade, como axioma principal da sua teoria dos signos, a Semiótica. O importante neste momento para a definição do conceito de *corpo-itinerante* é compreender que a experiência do corpo está na experiência em movimento, em sua itinerância, em sua travessia. *Corpo-itinerante* compõe e é composto pelos capítulos deste estudo, é um modo de pensar transversal em que o corpo pode se alternar sendo às vezes ignição, meio ou apontamento futuro: corpo em travessia em um ciclo ininterrupto de ações, percepções e significações. Ou seja, a itinerância existe do macro ao micro, e vice-versa, dentro dos diferentes processos de estudos contidos na tese. Ação e percepção juntas: enquanto a ação é transitar, a percepção elabora sentido e significação à experiência do trânsito.

Assim, partimos da ideia de *experiência* e de como percebemos a experiência. Tomamos *corpo-itinerante* como conceito a ser construído na análise de *vaga-LUMES*, a partir de sua feitura – desde a criação do roteiro, estudos, decupagem, filmagens até a chegada na montagem fílmica –, e nos outros dois filmes que se desenvolveram dentro dos estudos da tese e apresentamos a metáfora dos vaga-lumes (DIDI-HUBERMAN, 2011) como princípio que busca arquitetar nossa hipótese, aquilo que acreditamos sobreviver da experiência Dança e Cinema como uma nova ignição no corpo em sua itinerância. É importante observar que a noção de vaga-lumes presente na obra de Didi-Huberman nos serviu como inspiração. Isso significa que não estaremos seguindo estritamente o desenvolvimento que o autor deu a essa noção. Foi apenas nosso ponto de partida para seguir um percurso a ser construído no decorrer da pesquisa.

A essa possível nova ignição iremos chamar de *CORPOLUMEN*. Assim, os vaga-lumes estão aqui presentes para pensarmos sobrevivências como resistências, modos de existir. Algo que resiste no corpo, que se torna corpo em meio às intermitências contínuas na experiência itinerante, como nestes seres de luz em movimento: os vaga-lumes de Didi-

Huberman. A sobrevivência como algo que resiste e faz a experiência seguir seu fluxo pelo conceito de *corpo-itinerante*: (re)existindo e (re)significando, por outra ignição, em novas experiências. Por isso, trazemos (re) invenções no título, sob a perspectiva do pensamento da improvisação e de uma abordagem do tempo não linear: modos de fazer sempre abertos às novas recombinações, algo que é diferente a cada dia, pois reorganizam os modos de fazer anteriores pela nova experiência em que o corpo transita naquele instante. Como nos traz Cássia Lopes, em uma de suas aulas em 2015, quando debatíamos sobre minha pesquisa e anotei: “falando em (re) invenção podemos lembrar do Deleuze, quando afirma que a diferença vem da repetição”.

Nossa hipótese permite pensar que ao lidar no trânsito entre linguagens com os conflitos e resistências existentes, algo sobreviverá no corpo – tornando-se uma experiência singular (DEWEY, 2010) –, e dando a ele, corpo, outros conhecimentos e informações. *CORPOLUMEN*, desta forma, seria esses possíveis conhecimentos no corpo que surgem das experiências de construções fílmicas para serem articulados nos campos do ensino, da criação e da atuação artística em Dança. *CORPOLUMEN* aquilo que resiste, a sobrevivência como algo que se reinventa no corpo em sua itinerância, em seus ciclos no percurso.

Para o desenvolvimento da tese, a escolha metodológica foi a criação continuada de mapas durante todo o processo de pesquisa, estes funcionaram como diagramas da percepção do caminho em estudo até chegarmos a mapas conceituais, visando à criação de um mapa conceitual final. A construção de mapa conceitual é uma opção metodológica no trabalho de orientação da Profa. Dra. Ivani Santana, solicitado a cada orientando na parte inicial de suas pesquisas. Ao mesmo tempo, fui utilizando a estratégia de gerar mapas, desenhos da estrutura da tese a partir dos rascunhos, escritos, pensamentos, anotações, registros em fotografia, experimentos em vídeos que foram sendo revistos no percurso de análise de *vaga-LUMES* e dos demais filmes. Esta estratégia, que são mapas de processos e não ainda de conceitos propriamente ditos, mas que aos poucos os indica, tenho aplicado em diferentes contextos de meu trabalho em Dança.

Por se tratar da análise de processos criativos, de um estudo de como se deram os processos dos quais a autora é agente, portanto neles implicada, a metodologia é híbrida. Ao mesmo tempo que segue os procedimentos que são próprios da coleta de materiais que o percurso criativo vai produzindo até chegar ao seu estágio final, segue também uma metodologia fenomenológica. A partir de Santaella (2012), pode-se entender fenomenologia,

neste caso, como a experiência viva da intersubjetividade em troca contínua com o seu objeto no processo de criação. Assim, a metodologia fenomenológica se expressa por meio de descrições do processo, descrições estas que brotam da intimidade das trocas entre o fazer e os efeitos subjetivos, expressos em palavras, que vão gradativamente surgindo no decorrer dos atos criativos.

A área tradicionalmente conhecida como Crítica Genética, a partir do trabalho de Salles (2000; 2009), foi expandida para uma Crítica de Processos. Trata-se de um método de análise de processos criativos de diferentes linguagens artísticas ou entre elas. Crítica de processos é olhar para o caminhar do processo criativo, para suas invenções, escolhas, bifurcações, desvios, rotas e rastros. Via de regra, a aplicação desse método caracteriza-se pelo rastreo e coleta de materiais que os artistas vão deixando como rastros de seu percurso criador. Portanto, o que se tem aí é um olhar de fora de um pesquisador sobre o trabalho de um artista selecionado para estudo. Sob esse ponto de vista, esta tese também apresenta elementos que estão presentes na crítica de processos. Mas a ela acrescentam elementos fenomenológicos, uma vez que o processo é descrito na sua intimidade: é a própria artista que vai descrevendo os atos de criação e os rastros que vão deixando na medida em que o caminho vai sendo percorrido.

Certamente, essa metodologia híbrida apresenta problemas que devem ser cuidadosamente evitados. O mais sério, dentre esses problemas, ocorre quando o artista transforma a descrição do percurso, sua análise e avaliação, em um mero “discurso do eu”, quando a objetivação da subjetividade que deveria decorrer do processo criador se vê transformada em simples transbordamento egóico. Esta pesquisa tomou essa distorção como sinal de alerta, procurando evitá-la por meio do equilíbrio entre a crítica do processo e a descrição fenomenológica desse processo, o que conseqüentemente conduziu a suas necessárias análise e avaliação. Neste caso, a interdependência dinâmica entre o contexto, o objeto da pesquisa e o sujeito, ambos em processo, foi o que nos interessou, uma vez que colocar objeto e sujeito mutuamente vivos e integrados ao processo de conhecimento permite que sejam gerados os significados daquilo que se investiga. Assim, a pesquisa se apresenta na sua natureza exploratória, descritiva, analítica e avaliativa, pois realiza em ato o teste prático das ideias e reflexões teóricas (SANTAELLA, 2010).

Este trabalho está subdividido em capítulos (exemplo, capítulo 1), seções (exemplo, seção 1.1) e subseções (exemplo, subseção 1.1.1). O desenvolvimento desta tese se fez ao

longo de sete capítulos: 1, *Corpo e Imagem*; 2, *Movimentos de interação Dança e Audiovisual*; 3, *Imagens e(m) movimento*; 4, *vaga-LUMES 1: Discurso escrito*; 5, *vaga-LUMES 2: Discursos Corpo-imagético I e II*; 6, *vaga-LUMES 3: Discurso do corpo-fílmico*; e 7, *Movimento Reverso: Do corpo ao corpo*.

Os três primeiros capítulos tratam do campo de pesquisa, são as linhas de força que saem do corpo que dança na relação com o Audiovisual (parte central do mapa – Figura 2), que seria o discurso da pesquisa. No capítulo 1, *Corpo e Imagem*, contextualizamos corpo e imagem pelo viés das experiências que nascem da relação imagem e tecnologia, arte e ciência, referências caras ao pensar fílmico dos processos de criação trazidos na tese.

No capítulo 2, *Movimentos de interação Dança e Audiovisual*, apresentamos o campo específico da relação Dança e Audiovisual, alguns de seus artistas e obras, para discutirmos no capítulo seguinte, 3, *Imagens e(m) movimento*, os termos ou nomes dados aos trabalhos que surgem desta relação, como: “Coreocinema”, “Videodança”, “Vídeo Dança”, “Cinedança”, “Filme de dança”, “Dança para a tela”, “Dança para câmera”, entre outros. E, justificamos e definimos como “filme” o nosso fazer, aquilo que criamos na relação Dança e Audiovisual.

De Santaella (1992; 1993; 2004; 2005; 2008; 2010) extraímos conexões importantes ligando assuntos – corpo, percepção, cognição, matrizes das linguagens, estudos da imagem alinhados à semiótica peirceana –, o que nos auxiliou nas articulações da pesquisa em todos os seus capítulos. Além desta autora, especificamente nestes três primeiros capítulos, contamos com os estudos dos franceses professores da Universidade de Paris III, Jacques Aumont (2004a; 2004b) e Phillippe Dubois (2004), o americano Michael Rush (2006) e o brasileiro Arlindo Machado (1997; 2004; 2007) que fundamentam as investigações sobre Cinema, Vídeo e Imagem. No campo mais específico da Dança e do Audiovisual, colaboram os pesquisadores brasileiros e professores da Universidade Federal do Ceará, Leonel Brum (2012) e Paulo Caldas (2012); Claudia Rosiny (2012), pesquisadora alemã, e Ivani Santana (2002; 2006), pesquisadora e professora da Universidade Federal da Bahia (Instituto de Humanidades Artes e Ciências Professor Milton Santos, doravante, IHAC-UFBA).

A partir da experiência do corpo que dança na relação com o Cinema, buscamos elaborar o conceito de *corpo-itinerante* nos três capítulos seguintes: 4, *vaga-LUMES 1: Discurso escrito*; 5, *vaga-LUMES 2: Discursos Corpo-imagético I e II*; 6, *vaga-LUMES 3: Discurso do corpo-fílmico*. Neles, desenhamos um corpo que abriga os processos do filme

vaga-LUMES e que tem sua análise inspirada no campo da Crítica de Processos, tendo como referência a linguista Cecília Almeida Salles (2006; 2009; 2010).

Analisaremos nestes três capítulos como o *corpo-itinerante* opera no filme desde as primeiras descobertas estruturais até a sua finalização: a criação do roteiro, a decupagem, os estados de imagens, a ação dos corpos, as criações de cenários, a escolha das locações, os movimentos de câmera, o uso de enquadramentos ou tipos de planos, as relações corpo e câmera até a ideia de composição final destes processos em sua montagem. Tudo parte e gira em função das percepções e sensações do corpo, no corpo e para o corpo. Um diálogo prismático de modos de ver e perceber pautado na via do corpo. O corpo é a partida e a chegada, não um fim, mas um ponto de reinício para um novo ciclo de investigação, sempre em processo.

O filósofo americano John Dewey (2010) e o pedagogo espanhol Jorge Larrosa Bondía (2002, 2015) estruturam os estudos sobre a experiência na arte e na construção de conhecimento alicerçando nosso *corpo-itinerante* junto ao filósofo americano Alva Noë (2004, 2010), o qual colabora nos estudos de percepção e cognição, tendo a ação corporal como ignição do desenvolvimento hábil para nos percebermos e, ao mesmo tempo, perceber o mundo.

A divisão desta análise em três capítulos funciona como uma estratégia metodológica para melhor compreender os estudos da experiência do corpo no filme. No entanto, estes três capítulos são entendidos aqui como interligados, apresentam seus propósitos sempre em uma condição relacional na construção fílmica. Esta opção metodológica visa a uma melhor definição das distintas abordagens da criação do *corpo-fílmico*, mas existem pela interseção e pela relação mútua e recíproca entre elas.

O uso do termo “discurso” nos três títulos demonstra a distinta confecção da trama fílmica e cria a conexão entre suas etapas de construção. “Discurso”, em nossa pesquisa, é entendido para além dos limites da linguagem verbal. Visto como possibilidade de criação de outras semioses (SANTAELLA, 2005), outros significados que se expandem por meio do verbo, não somente usado na escrita ou na fala, mas o verbo como ação corporal. Escolhemos assim, utilizar “discurso” por entender que a expansão deste termo constrói nossos discursos entre Cinema e Dança.

Assim, pela perspectiva de Santaella, a fala se dá por meio das escritas dos movimentos dos corpos geradas pelo hibridismo destas linguagens, classificando-as como verbo-visual-sonoras, em nosso caso na interação de linguagens híbridas (Dança e Cinema). Assim, podemos compreender as lógicas semióticas (SANTAELLA, 2005) que estão tanto em uma quanto em outra linguagem, e também nos discursos estudados aqui pela interação entre estas linguagens híbridas.

Destacamos que a discussão do processo do filme dentro destes três eixos dos discursos, pautados no *corpo-itinerante*, está em entender esse corpo no tempo das experiências do fazer fílmico. Na criação destes discursos, o corpo pode agir como ignição, meio e apontamento futuro em cada um dos eixos. Ou seja, dentro dos discursos elaborados no/do filme, estará sendo demonstrado e analisado o trânsito temporal do *corpo-itinerante* para que, posteriormente, possamos verificar na parte prática desta pesquisa, capítulo 7, *Movimento Reverso: do corpo ao corpo*, se, após a construção do filme, outros entendimentos de corpo surgem advindos da relação de linguagens.

Levamos a mesma lógica do *corpo-itinerante* (ignição/meio/apontamento futuro) para a criação dos estudos apresentados no capítulo 7, que traz uma primeira seção, 7.1, *Corpo-itinerante: outras poéticas fílmicas*, com as subseções *Do.C.orpo* e *Anda luz*, que são dois filmes pensados como continuidade da pesquisa entre Dança e Cinema, surgidos durante o processo de feitura de *vaga-LUMES*. E, finalmente, a seção 7.2, *CORPOLUMENS: obra cênica*, que é a montagem cênica da tese. Nesta seção, não só estaremos terminando de delinear nossa construção do conceito de *corpo-itinerante* a partir dos outros filmes, como também buscaremos demonstrar a ideia de *CORPOLUMEN* como algo que sobrevive, como nova ignição nesse fluxo itinerante e ininterrupto do corpo em estudo.

CORPOLUMENS foi desenvolvido como obra cênica em tempo real para testar três distintas ignições no corpo: a do filme *vaga-LUMES*, pelo recorte específico do estudo dos movimentos nos planos-sequência; do filme *Do.C.orpo*, pelo qual trazemos a experiência no corpo pela ideia de tempo dilatado, o tempo como decupagem do movimento; e pelo filme *Anda luz*, em que a ignição está na relação que o filme faz entre as arquiteturas do espaço e do corpo por meio do movimento da luz.

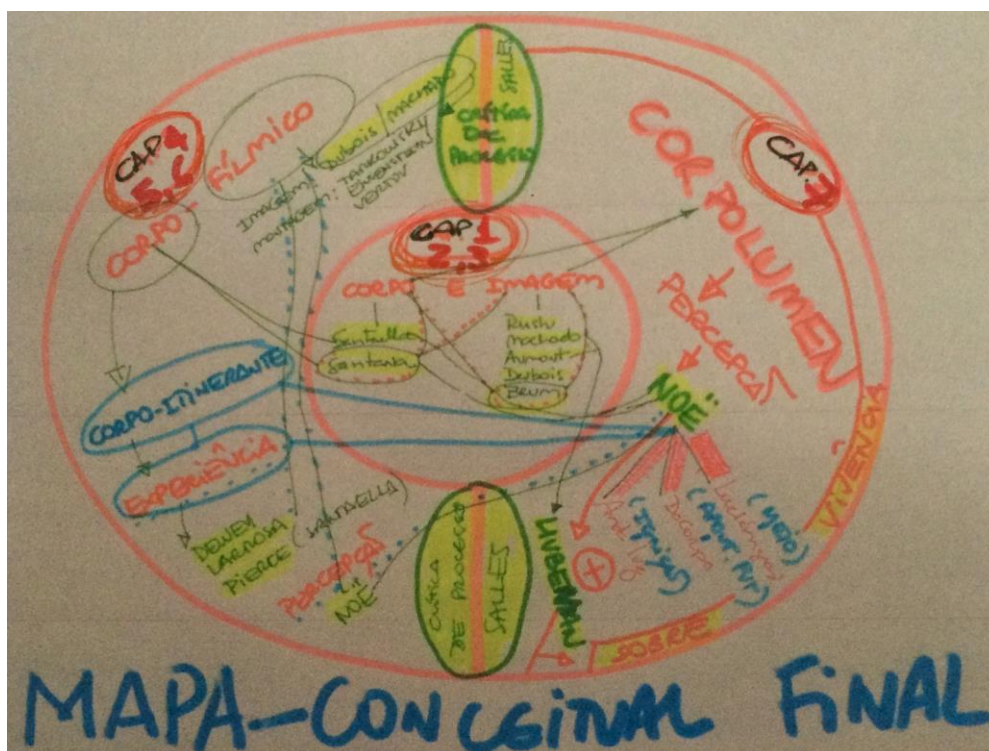
Assim, **CORPOLUMENS** traz o conceito de *corpo-itinerante* sem a ferramenta do Audiovisual, mas elaborado a partir dos filmes. As ignições testadas somente na carne, no corpo que dança, na construção de uma obra pautada no improvisado que surge daquilo que

supomos sobreviver no corpo, como ignição, a partir das experiências dos fazeres fílmicos. Para a discussão do capítulo 7, das poéticas que pressupomos se reinventarem em corpo – em *CORPOLUMEN* –, trazemos as reflexões de Didi-Huberman no livro já apresentado nesta introdução, *A sobrevivência dos vaga-lumes* (2011), que nos inspirou e fortaleceu para uma abordagem que liga Filosofia, Cinema e Literatura.

No desenvolvimento da pesquisa desta tese muitos mapas foram criados, redesenhados e reconfigurados até chegarmos a uma organização dos conceitos e autores desta pesquisa. Para tal, apresentamos nosso mapa-conceitual final (Figura 2), uma ferramenta metodológica bastante importante, uma síntese dos percursos de criação que se elaboraram pelos entrelaces dos assuntos, conceitos e tônicas na descrição detalhada de cada capítulo acima apresentado, e nas experiências trocadas entre construir filmes e uma tese simultaneamente.

Assim, uma cartografia foi sendo gerada pouco a pouco, e também modificada, complementada e reinventada a todo tempo, seguindo nosso próprio modo de fazer artístico e também acadêmico. Ou seja, a pesquisa metodológica escolhida foi esta por possibilitar a manutenção do caráter aberto e “em construção” do processo de conhecimentos e pensamentos, da tese e do filme, que estavam sendo pesquisados e construídos.

Figura 2 – Estudo de mapa provenientes de anotações e orientações



Fevereiro a Agosto 2016.

Pelo caráter transdisciplinar da pesquisa, utilizamos uma bibliografia que funciona também como uma trama conceitual que se articula em rede dentro de toda a tese. Isso, para atender a complexidade dos estudos e termos abordados. Obviamente, em cada capítulo, como conduzimos o próprio pensamento em construção na tese, estes autores operam em tônicas diferentes dentro do todo. Por vezes liderando a discussão, por outras na função de complemento ou apoio: iluminando a travessia em uma tessitura de distintos fios.

Uma espécie de sistemas de passagem em mobilização, geração e aplicação de conhecimentos teórico-práticos e das habilidades criativas e perceptivas em desenvolvimento e interação. Aos poucos e ao mesmo tempo em que ocorrem, as experiências vão reconfigurando a pesquisa, redesenhando nosso percurso como corpo vivo, em constantes trocas e transformações. Dito no início, no centro está o corpo que dança, como partida que se abre em linhas de interação – com restrições e interesses definidos nas trocas com a linguagem do Cinema. Estas linhas são movidas pelas investigações do corpo na interação das linguagens, e parecem produzir outros entendimentos do corpo que dança.

Nossa expectativa é colaborar para que os conhecimentos que venham a emergir das experiências do corpo nesta interação possam ser desdobrados nas pesquisas de criação em Dança, nos campos do ensino e da cena. E que, no futuro, possamos vir a desenvolver um pensamento, um sistema, uma metodologia *CORPOLUMEN* de Dança. Por esta perspectiva desejada, esperamos continuamente que o corpo nos impulse, novamente e cada vez mais, para um novo movimento que desenhe outros espaços e tempos: somos seres vaga-lumes.

1 EM MOVIMENTO: CORPO E IMAGEM

Para pensarmos sobre corpo e imagem dentro do enfoque desta pesquisa, tomamos como parâmetro uma leitura do percurso da arte do século XX, propondo um olhar pelo viés da experiência: modo de pensar o mundo pela habilidade de experienciá-lo, ação habilidosa (NOË, 2010) de se abrir à investigação da percepção e àquilo que dela decorre, ou seja, do reconhecimento das experiências singulares (DEWEY, 2010) que provém de algo que não é pré-determinado, mas que se dá pela nossa percepção de nomear aquilo que nos acontece, enquanto acontece. (BONDÍA, 2002).

Experiência origina do latim, *experientia*, *ex* significa fora, *peri* é perímetro, limite, e *entia*, a ação de conhecer, aprender. Experiência é, portanto, conhecer além das fronteiras. A experiência não está em alcançar um objetivo, em algo pré-determinado. A experiência é uma “abertura para o desconhecido, para o que não se pode antecipar” (BONDÍA, 2002). A experiência “é uma forma de encontro hábil”³, nosso com o mundo. O que Noë nos define como habilidade é o trazer do sistema sensorio-motor na experiência, não algo que vem depois, que é convocado depois que acontece no corpo. Se assim fosse, não criaríamos as habilidades perceptivas, mas somente teríamos o estímulo sensorial sem conteúdo gerado do nosso encontro com o mundo. (NOË, 2004).

A contextualização deste capítulo traz como enfoque o corpo desde seu lugar de objeto da obra de arte passando por alguns de seus desdobramentos gerados pelas mudanças que ocorrem no entrelace de diferentes âmbitos: político, social, cultural e pelos avanços das ciências e das tecnologias. A apresentação da imagem se faz a partir de seu desenvolvimento tecnológico, que também se organiza em diferentes momentos e contextos da história.

Ao fazer nosso recorte, pensamos que este cria uma organização possível, um encadeamento de contextos e pensamentos a partir daquilo que toca e move nossa pesquisa. Concordamos com a escritora nigeriana Chimamanda Adichie (2009) que nos adverte do

³ NOË, 2004, p.208. “... is a mode of skillfull encounter”. Tradução nossa.

perigo de uma única história: “nossas vidas, nossas culturas são compostas de muitas histórias sobrepostas”, entendê-las como únicas é nos deixar levar pelo poder de uma única ideia ou de um desejo soberano que aniquila. “Quando nós rejeitamos uma única história, quando percebemos que nunca há apenas uma história sobre nenhum lugar, nós reconquistamos um tipo de paraíso”. (ADICHIE, 2009)⁴.

Neste capítulo pensamos sobre o corpo em movimento na criação da imagem, mesmo que este movimento não sinalize, a princípio, a existência de uma “dança”. Sendo assim, o estudo do movimento dos corpos passa pela fotografia de Marey ou Muybridge, pelo Cinema na ideia de registro da realidade até os movimentos de câmera (dados pelos enquadramentos, planos e usos de lentes) e o universo revolucionário da montagem. Passamos pelo Cinema experimental, que surge por meio de artistas que vem de outras linguagens, até a chegada do Vídeo como pensamento da imagem (DUBOIS, 2004), que desencadeará inúmeros desdobramentos.

Elaborar nosso recorte da história do corpo e da imagem, aqui, é assumir que ela não é linear e tampouco única. É considerar a experiência como ação que conecta uma sistematização ininterrupta de pensamentos, saberes, modos de leituras e fazeres sobre corpo e imagem, sobre as relações que vão sendo desenvolvidas no decorrer do percurso por nós escolhido até chegarmos à interação Dança e Audiovisual no Capítulo 2.

1.1 O CORPO E SEUS PERCURSOS NO TEMPO

Diferentes modos de pensar o corpo emergem das relações entre ciência, arte e tecnologia desde o final do século XIX, durante o século XX, e ainda em construção nos dias atuais, como nos traz Rush (2006). As práticas artísticas desse período, que “vão além da pintura e da escultura tradicionais, até a inclusão quase frenética de objetos do cotidiano no cenário da arte” (RUSH, 2006, p.1), adquirem uma veloz expansão ligada ao desenvolvimento

⁴ A fala da escritora é de 2009, na TED Talks, uma organização sem fins lucrativos dedicada a espalhar ideias, geralmente sob a forma de conversas ou entrevistas curtas. A TED Talks começou em 1984 como uma conferência ligando tecnologia, entretenimento e *design* e hoje abrange quase todos os tópicos – da ciência aos negócios, às edições globais –, em mais de 100 línguas. Entretanto, os eventos TED acontecem de forma independente e ajudam a partilhar ideias e conhecimentos em comunidades ao redor do mundo. Disponível em: <https://www.ted.com/talks/chimamanda_adichie_the_danger_of_a_single_story?language=pt-br> . Acesso em: 21 fev. 2017.

tecnológico, que, no início, se estabelece fora do ambiente da arte. No entanto, o engajamento da arte à tecnologia por meio da fotografia, filme, vídeo, realidade virtual, entre outras, vem unir áreas que se desenvolveram separadamente. (RUSH, 2006). Podemos perceber, segundo Rush, como estas práticas assumem um caráter experimental ao mesmo tempo em que o desenvolvimento tecnológico – crescente e em expansão – reorganiza percepções e ações que se caracterizam por meio de:

... artistas rompendo os limites da pintura e escultura em uma enorme variedade de modos e incorporando novos materiais aos seus trabalhos; pinturas às quais são anexados objetos prontos ou fragmentos de objetos representando o cotidiano; mudanças no foco da representação “objetiva” para a expressão pessoal, uso de novos meios tecnológicos para expressar significado e novas ideias de tempo e espaço. (RUSH, 2006, p.7).

Assim, durante o século XX, surgem variados artistas, grupos e movimentos que se pautam na experiência do sujeito, na ação de experimentar como mote da própria investigação. Na relação com o avanço tecnológico, estes não se deixam intimidar, ao invés disso, se servem das descobertas e mudanças tecnológicas para participar e fazer de sua arte parte destes novos olhares possíveis sobre si mesmo e seu fazer. Assim, “seguindo um caminho psicológico complexo, pavimentado por Nietzsche e Freud, que coloca o sujeito como centro da história, a arte também ficou entrelaçada com o ‘pessoal’”. (RUSH, 2006, p.2).

Quando surge a Psicanálise, o interesse pelo corpo parece ganhar força. A observação de corpos de pacientes realizada pelo médico neurologista austríaco Sigmund Freud (1856-1939) dá a ele a possibilidade de decifrar a histeria e construir seu enunciado sobre a fala do inconsciente no corpo. Foi neste momento que a questão das somatizações foi aberta e a imagem do corpo considerada na formação do sujeito. (COURTINE, 2008). Assim, a problematização do corpo foi se expandindo e se tornando, cada vez mais, lugar de interesse em pesquisas de diferentes campos e entre eles: sociais, culturais, antropológicos, psíquicos, comunicacionais e filosóficos.

A experiência de fato do artista como sujeito sempre existiu, mas, pela modificação da percepção da arte e do artista pelas crescentes pesquisas e avanços tecnológicos, abre-se um modo diferente de pensar o corpo, o sujeito na arte – uma outra visão pautada diretamente no mundo em transformação. Novas relações entre o sujeito e o mundo fazem nascer diversos e importantes movimentos artísticos, obras, manifestos, pensamentos com variadas abordagens e interações estabelecidas entre as linguagens da arte, a ciência e a tecnologia.

Vamos partir do momento em que o corpo no século XX, segundo Santaella, deixa o lugar de “conteúdo da representação” e ganha espaço como sujeito e objeto da obra de arte, o corpo como centro de investigação. (SANTAELLA, 2003). Sendo assim, falar de corpo implica dizer que:

Enquanto em toda a tradição secular que se estendeu até o século XIX, o corpo sempre compareceu como objeto, ou melhor, como conteúdo da representação visual, no século XX, uma grande transformação se operou no tipo de tratamento que muitos artistas começaram a dispensar ao corpo e, mais especialmente, ao seu próprio corpo: de objeto representado, o corpo do artista passou a ser o sujeito e objeto de seu trabalho. Ao mesmo tempo, foram crescendo exponencialmente tanto os números quanto variações de tendências dos trabalhos que exploram o próprio corpo do artista como fonte material primária de suas obras. Dentre as diferentes facetas apresentadas pela arte do século XX, essas tendências se constituíram em sua faceta transgressivamente dionisíaca. (SANTAELLA, 2003, p.251-252).

Como exemplo do início do século XX, destacamos o artista francês Marcel Duchamp (1887-1968), o qual inicia com a pintura de acordo com os movimentos Expressionista e Cubista até alargar os limites da arte ao exhibir objetos do cotidiano, *ready mades* (como vaso sanitário, cabide, pá), em galerias de arte, trazendo à tona a questão: o que é arte? Produziu uma vasta obra que vai desde a pintura pelo uso de diferentes materiais passando por instalação e filmes. Duchamp possibilita ao artista um outro modo de se colocar, trazendo o lugar do sujeito, livre para se expressar através de conceitos e como foco do seu próprio fazer artístico.

No período após a Segunda Guerra Mundial, o artista se transfere para os Estados Unidos e alarga sua influência sobre as transformações em curso, carentes de novos pensamentos. Artistas americanos estavam cansados do estilo rústico e gestual oriundo do expressionismo abstrato. O incômodo fez com que variados artistas se manifestassem através do “surgimento da arte *pop*, dos experimentos multimídias de John Cage (1912-1992) e de seus colaboradores do *Black Mountain College*: Robert Rauschenberg, o dançarino e coreógrafo Merce Cunningham e o músico David Tudor.” (RUSH, 2006, p. 17).

Figuras 3 e 4 – Pollock (1950)



3



4

Nos anos de 1950, destacamos um artista que toma o corpo na experiência, na ação de pintar: Jackson Pollock (1912-1956). Ele se lança sobre suas telas colocadas no chão, que tomam função distinta da tela na pintura, trazendo o corpo do artista como meio, material e reflexão da obra de arte. Pollock coloca a tela no chão pela necessidade de se sentir dentro do quadro e abandona cavaletes e pincel: a pintura surge da relação corpo, superfície e ação.

Com ele a *action painting* – pintura de ação – ganha sua máxima (Figuras 3 e 4). Trabalha com o *dripping*⁵ (gotejamento), respingando a tinta sobre suas imensas telas. Os pingos escorriam formando traços harmoniosos que pareciam se entrelaçar na superfície formando camadas de informações gráficas que dialogavam com o movimento do corpo, enquanto o processo “performático” da ação de pintar se dava.

Importante trazer Pollock, uma vez que nos parece ser um artista que lida com uma espécie de entendimento de uma certa “tecnologia” do corpo que funciona como um modo de fazer – a pintura via corpo, via gesto –, ou ainda, por exemplo, por uma ideia do corpo dentro da tela, fundindo-se, o corpo visto e entendido imerso na obra, como se fosse dentro de um filme, de uma película. As proposições de Pollock nos trazem essa ideia. Também importante olhar para o pensamento de corpo em que os artistas dos anos de 1960 vão se debruçar, pois pela amplitude das sensibilidades e sensorialidades trazidas pelas práticas corporais, performáticas e cênicas em que estavam interessados, geraram um outro tipo de relação entre corpo, imagem e tecnologia, pautada na interação de linguagens e nas variadas ideias de experimentação que traziam novos entendimentos tanto para os artistas quanto para os cientistas ou engenheiros, ou seja, tanto para o campo artístico pensar o corpo e suas relações, quanto para o campo científico e tecnológico em desenvolvimento também implicado.

Especificamente nos Estados Unidos, no Greenwich Village, em 1963, uma rede de artistas de diferentes linguagens começa a formar “uma base multifacetada de uma cultura alternativa que floresceria na contracultura do final da década de 1960” (BANNES, 1993, p.13), e que alimentaria a arte nos anos de 1970 e 1980 em diante. O pensamento deste momento apresentava novas noções da tecnologia, da democracia e comunidade, do papel da mulher, do trabalho e da diversão, do profano e do absoluto. E, de maneira arrebatadora, trouxe para o corpo todas estas questões na forma de lidar, de experimentar, de conceber, de provocar no corpo processos criativos que surgem nas diferentes linguagens. Bannes diz na abertura do sexto capítulo de seu livro *Greenwich Village 1963 – Avant-garde, Performance and Effervescent Body* (intitulado *O corpo no poder*, em sua versão em português):

As obras de arte no início da década de 1960 são repletas de impudentes imagens corporais. Os sensuais *happenings* de Robert Witman, a série dos Grandes Nus de Tom Wesselmann, as moles e bojudas esculturas de Claes Oldenburg, o Cinema baudelairiano, o teatro fisicizado do Living Theater e do Open Theater, as concreções do Fluxus, a poesia das apresentações e,

⁵ Técnica de pintura criada pelo pintor alemão Max Ernst, que praticou a poesia surrealista e fundou a Escola Dada em Colônia.

acima de tudo, as peças de danças de coreógrafos, compositores e artistas plásticos sustentaram a concretude, intimidade e desalinhamento do corpo humano não só como aceitáveis, mas como belos. Robert Witman escreveu, sobre seus *happenings*: “Pretendo que as minhas obras sejam histórias de experiência física”. (BANNES, 1993, p. 251).

Era a primazia da experiência corporal. Diferentes limites simbólicos e materiais, poderosos significados do corpo surgiam, que livres de restrições sociais foram arquitetando um movimento cultural onde os artistas “lidaram de diversas maneiras com a classificação social do corpo ao longo das linhas racial e de papel sexual”. (BANNES, 1993, p.253). A autora traz a ideia de corpo efervescente que lida com os materiais da digestão, excreção, procriação e da morte do corpo, e que dividem espaço com obras que trazem, na mesma época, outras ideias como: corpo-objeto, corpo tecnológico, corpo botânico ou vegetal. O orgânico também surge como questão, trazendo o “‘corpo consciente’ em que a mente e o corpo já não estavam divididos, mas harmonicamente integrados”. (BANNES, 1993, p.253).

Com todo esse processo de transformação do pensamento do corpo na arte, a experiência também se alarga para o corpo do fruidor. Rush nos traz que “as revoluções social e sexual dos anos 60 encontraram expressão na arte que se afastava da tela em busca de ações que incorporavam o observador à obra de arte”. (RUSH, 2004, p.30). Assim, o corpo do observador começa a ser pensado e considerado também como parte da obra. A ação do corpo operando como modo de arte e fazendo outros corpos (dos observadores) agirem do mesmo modo, traziam uma visão multireferencial que alimentava, ainda mais, o desejo pela experiência entre linguagens, tecnologia e ciência.

Os *Happenings*, nos Estados Unidos, ou o Movimento *Fluxus*, como similar manifestação performática na Europa nos anos de 1960, estavam pautados na causalidade, nos efeitos causais que moldariam as experiências como arte. Preocupados em articular arte e vida sem distinção, seus participantes estavam interessados em fazer emergir arte a partir das ações cotidianas. Neste mesmo período, o coreógrafo americano Merce Cunningham (1919-2009) repensa de maneira radical o corpo em movimento e insiste que o discurso da Dança deve estar no corpo do bailarino. Trabalha na interação de linguagens, Dança, Artes Plásticas, Música, Vídeo, Computação, acreditando que cada linguagem pode se manter independente à outra, mesmo sendo usadas ao mesmo tempo. Para Cunningham, o corpo deixa de ser suporte, algo que representa ou fala sobre coisas. A sua dança se repensa, pois “o corpo não estaria

mais ‘vestindo’ literaturas, dramaturgias, mitos ou psicologismos. O corpo falaria de corpo”. (SANTANA, 2002, p.57).

O músico e compositor John Cage (1912-1992), parceiro constante de Merce Cunningham em diferentes trabalhos e vivências, traz a ideia do acaso como elemento componente e criador da obra de arte. A partir de seus estudos de música experimental e filosofia oriental, estimula e dialoga com diversos artistas e estudantes de sua época, quando também começa a lecionar no *Black Mountain College*⁶ e na *New School for Social Research*, em Nova York. Por incorporar em suas obras, experimentos, performances, o som dos ruídos cotidianos, como o de carros, martelos, chuva, as cordas do piano ou mesmo, e principalmente, o silêncio, Cage instiga os artistas a pensarem a criação através do papel do acaso tanto na vida quanto na arte.

Os *happenings* são a marca do sujeito na experiência, pela relação possível que se pode estabelecer na prática de jogo com o acaso e a imprevisibilidade. Está pautada no interesse em colocar na cena aquilo que nos acontece em nosso mover, escolher, agir e perceber do mundo cotidianamente. Cage, também neste contexto, influencia e compartilha seus pensamentos e práticas com bailarinos, coreógrafos, músicos, artistas visuais, cineastas, entre outros. A interação entre as diferentes linguagens, que o compositor estimula e realiza, abre o caminho para a troca de informações, saberes e percepções sobre o uso do acaso, o trilhar de uma ideia que permeia diferentes formas de vivenciá-la, a criação no tempo do acontecimento (tempo real) e o fazer coletivo engajado.

A questão da arte como experiência na interação de linguagens propostas por Cage, em seus experimentos multimídias, também alimenta esta pesquisa de um modo provocativo e ampliado. Estamos falando aqui do procedimento da experiência entre Dança e Cinema, daquilo que se organiza na própria troca entre linguagens, daquilo que fundamenta o entendimento pelo compartilhamento de saberes: uma troca não hierárquica entre linguagens. Em nosso caso, investigar como a imagem pensa o corpo ou como o corpo pensa a imagem de maneira alternante e com diferentes teores de influência em momentos diversos. Os movimentos e pensamentos que operam nesta época fazem conexão direta com nossa pesquisa por trazerem a ação corporal - a experiência com e no cotidiano - como o lugar da

⁶ O Black Mountain College foi uma instituição americana de ensino superior focada, sobretudo, no ensino das artes, de caráter interdisciplinar, influenciada pelas propostas pedagógicas de John Dewey. Foi fundada em 1933, no estado da Carolina do Norte. Fechada em 1957. Durante o seu período de funcionamento formou uma série de intelectuais e artistas de grande influência para a cultura dos EUA ao longo do século XX.

percepção e da significação da experiência do/no corpo que surge e arquiteta a relação entre linguagens.

Tomemos agora a definição de Goldberg (2006) sobre performance, que se pauta na relação entre diferentes disciplinas e o uso de diversos meios como material, para percebermos como a maneira de operar da arte performativa trouxe um ambiente fértil à experiência do corpo que se alargou, ainda mais, pelas relações também ampliadas entre corpo, arte e tecnologia. Goldeberg nos diz:

A história da performance no século XX é a história de um meio de expressão maleável e indeterminado, com infinitas variáveis, praticados por artistas impacientes com as limitações das formas mais estabelecidas, e decididos a pôr sua arte em contato direto com o público. Por esse motivo, sua base tem sido sempre anárquica. Por sua natureza, a performance desafia uma definição fácil ou precisa, indo além da simples afirmação de que se trata de uma arte feita ao vivo pelos artistas. Qualquer definição mais exata negaria de imediato a própria possibilidade da performance, pois seus praticantes usam livremente quaisquer disciplinas e quaisquer meios como material - literatura, poesia, teatro, música, dança, arquitetura e pintura, assim como vídeo, Cinema, *slides* e narrações, empregando-os nas mais diversas combinações. De fato, nenhuma outra forma de expressão artística tem um programa tão ilimitado, uma vez que cada *performer* cria sua própria definição ao longo de seu processo e modo de execução. (GOLDEBERG, 2006, p. IX).

O importante aqui é observar que a performance surge do campo promissor que se estabelece na interação entre Teatro, Dança, Filme, Vídeo e Artes Visuais. E mais do que isso, pensar como estas relações se constroem: não a priori, mas no processo do encontro. Desta mesma forma, com o fazer pautado no processo e na mistura livre de disciplinas e meios, buscando suas variadas combinações e desdobramentos, é que nosso foco de estudo do corpo nesta tese se alicerça. Este olhar pelo engajamento da arte performativa nos ajuda a contextualizar nosso pensamento de corpo empregado na relação Dança e Cinema, entre a performatividade do corpo em movimento e sua elaboração imagética que se estabelecem como obra audiovisual na troca em mão dupla destas duas linguagens. As possibilidades destas relações serão demonstradas no capítulo 4, o qual se arquiteta na análise do processo criativo de *vaga-LUMES*.

Seguindo por alguns percursos do corpo no século XX, queremos destacar os experimentos entre dança e meios de comunicação em massa que nascem, em Nova York, dentro do movimento da *Judson Church*:

Yvonne Rainer lidera, entre 1962 e 1964, o movimento conhecido como *Judson Church Theatre* que funcionava em uma antiga igreja de Nova York, formado por um grupo de artistas considerados como os fundadores da dança pós-moderna americana. O movimento se inicia com aulas de composição ministradas pelo músico americano Robert Dunn, aluno de Cage, e busca na experimentação, no uso da improvisação, do acaso e da conexão arte e vida, suas premissas. Da primeira apresentação pública (1962), participaram: Steve Paxton, David Gordon, Alex e Debora Hay, Yvonne Rainer, entres outros. Diversos músicos, bailarinos e artistas visuais fizeram parte deste movimento de trocas constantes, como John Cage, Lucinda Childs, Simoni Forti, Trisha Brown, Elaine Summers e Meredith Monk. (GUIMARÃES, 2012, p.53)⁷.

A influência da Judson Church e de outros artistas performativos dialoga com diversos artistas visuais, sendo o principal deles Robert Rauschenberg (1925-2008), um dos primeiros a propor o entrelaçamento de arte e tecnologia. (RUSH, 2004). O próprio conceito de performance e seu modo de operar dá ao artista um ilimitado poder de criação e experimentação, muito além do que se podia imaginar, como é o caso do evento *Nine Evennings: Theatre and Engineering* (Nove Noites: Teatro e Engenharia).

O *Nine Evennings* (1965)⁸ foi uma tentativa de dez artistas, entre eles Rauschenberg, Steve Paxton, John Cage, Lucinda Childs, Öyvind Fahlström, Alex Hay, David Tudor, Robert Whitman e Yvonne Rainer, em experimentar, investigar e testar na ação performática: corpo, arte e tecnologia. Durante dez meses, estes artistas trabalharam com trinta engenheiros. Desta colaboração, resultou-se o desenvolvimento de performances tecnológicas. O que nos importa, aqui, é mostrar que a consultoria e inventividade da engenharia estavam ali presentes e traziam elementos de exploração e de novas percepções sobre o corpo, ampliando suas possibilidades de criação, de interação com diferentes meios e da emergência de novos conhecimentos sobre ele mesmo, e sobre a própria tecnologia.

Nos anos de 1970, surge a *body art*: corpo e obra juntos. Segundo Santaella:

a body art é primariamente pessoal e privada. Seu conteúdo é autobiográfico e o corpo é usado como o próprio corpo de uma pessoa particular e não como uma entidade abstrata ou desempenhando um papel. O conteúdo dessas obras coincide com o ser físico do artista que é, ao mesmo tempo,

⁷ Dissertação de Mestrado, *Dramaturgias em tempo presente: Uma timeline da Improvisação Cênica da Companhia Ormeo*. Defesa em 2012. Orientação: Profa. Dra. Ivani Santana, PPGAC- UFBA.

⁸ No *Nine Evennings* foram utilizadas câmeras infravermelho, microfones sem fio, projetores de vídeo, transmissores de rádio, entre outros. A colaboração estava na responsabilidade de cada artista por aquilo que se propunha a fazer. Sempre que possível, as decisões eram tomadas sob o ponto de vista artístico, e os engenheiros - interessados e abertos à pesquisa da relação tecnologia e arte - trabalhavam no projeto trazendo sugestões e atendendo às demandas das criações: aquilo que entendemos se tratar da experiência do corpo na relação com a tecnologia, a ponto de trazer novos conhecimentos para ambos.

sujeito e meio da expressão estética. Os artistas eles mesmos são objetos de arte. Mesmo nos trabalhos criados para existir apenas na forma de documentação fotográfica ou videográfica, o poder da fisicalidade e a diretividade psicológica do gesto transcendem sua representação imagética. (SANTAELLA, 2003, p.69).

Todo o universo dos anos de 1970 estava ainda centrado em formas transgressoras de expor o corpo, o imaginário oculto sexual. Ações impulsionadas também pelo movimento feminista que estava a todo vapor. Outros artistas desta época podem ser citados como Bill Viola, Marina Abramovic, Judy Chicago, Oppenheim, entre outros. Como exemplo desta época, o artista Vito Acconci (1940–) em *Seedbed* (1972, Figura 5) se masturbava na rampa da *Sonnabend Gallery* (Nova York) enquanto o público entrava.

Figura 5 – Seedbed (1972)



Nos anos de 1980, houve a perda da resistência que movimentos políticos e sociais dos anos 70 geravam. Segundo Santaella, mesmo com a tendência mercantilista que a arte volta a ter, outros movimentos como a performance fotográfica ou o vídeo performativo traziam o eu-como-imagem, os simulacros do eu. Neste momento, a arte performativa se separa das Artes Visuais e se alia ao Teatro, à Dança e à Música para criar em larga escala a partir de espetáculos ou eventos narrativos. (SANTAELLA, 2004).

Figura 6 – Cindy Sherman em *Untitled Horrors is the perfect*



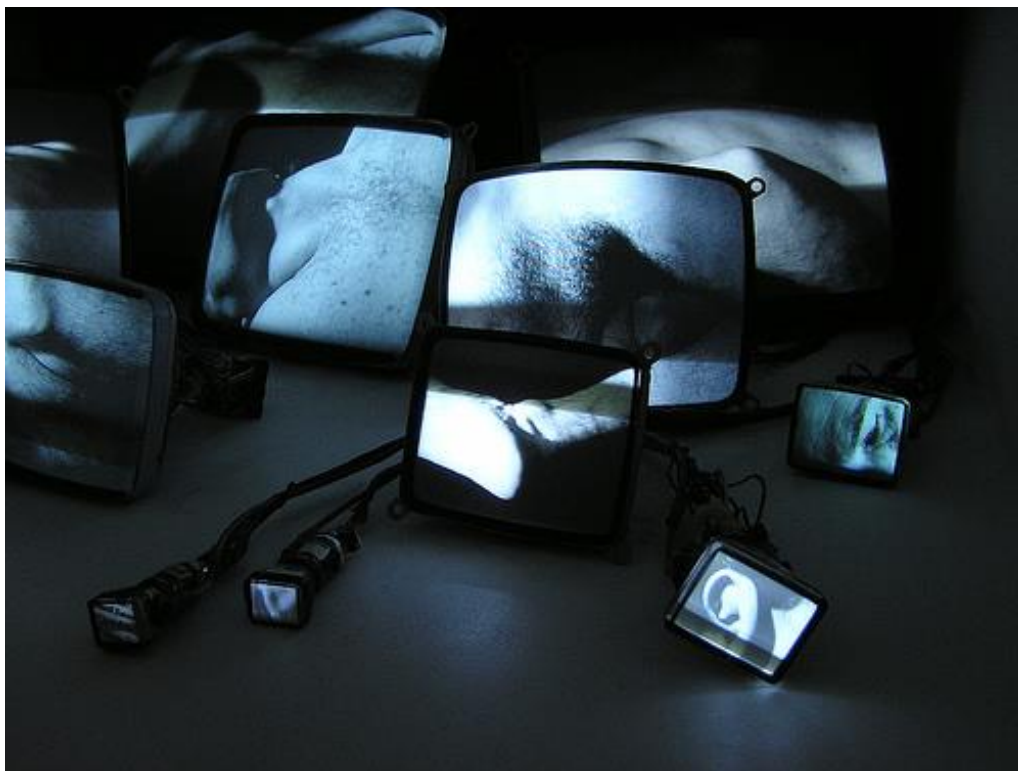
Em contraponto, veio da ideia de exagero, dada pelos artistas como forma a criticar o pancapitalismo e deixar à mostra “tudo aquilo que o verniz dissimulador das mercadorias oculta – as subjetividades em sofrimentos, incoerentes, errantes, os corpos que cheiram, envelhecem, se deformam, adoecem – são os trabalhos fotográficos de Cindy Sherman, Jeff Koons, Yasumasa Morimura.” (SANTAELLA, 2003, p.73). (Figura 6). O corpo retratado em imagens fotográficas e videográficas foi o prenúncio das transformações do corpo fisiológico para o corpo tecnologizado que chegaria logo a seguir, nos anos de 1990.

Mesmo que dissolvido, dissociado, decupado, dividido em múltiplos pedaços, imagens, o corpo ainda se constituía como referencial nos anos de 1990. Este foi o momento das instalações videográficas: o corpo visto pela fragmentação, simbolização, pela representação tecnológica distorcida. Santaella cita a obra abaixo, *Contanto que já esteja ocorrendo* (*In as much as it is already taking place* - Figura 7), de Gary Hill (1951), instalado em 1990 no Museu de arte Moderna de Nova York, como um bom exemplo desta época, e o descreve:

[...] o trabalho constituiu de dezesseis monitores em branco e preto (variando de meia a 21 polegadas) incrustados no interior cavernoso de uma parede. Várias partes abstratas do corpo em tamanho ao vivo, cada uma delas exibida em um único monitor, moviam-se imperceptivelmente ao som de uma voz quase inaudível acompanhada pelo roçar de páginas viradas e outros sons ambientes. O corpo era tanto abstraído quanto documental, quase congelado em partes brancas e pretas, congelado pelo traço fotográfico das marcas indexicais de um corpo no espaço. Ao mesmo tempo, o corpo era

real, em movimento, vivo e diretamente observado pela câmera. O corpo, na sua presença, aparecia nas telas, mas fora do tempo e, portanto, em ausência. Segundo Jones (ibid:219-220), ao se afastar de um vídeo gravado em um simples canal, expandindo a prática dos pioneiros do vídeo, Hill produziu o que era mais típico das obras voltadas para o corpo nos anos 90: tecnologias que fragmentam e multiplicam o corpo através de espaços dramaticamente não perspectivados (SANTAELLA, 2004, p. 268-269)

Figura 7 – Gary Hill, Museu de arte Moderna de Nova York, 1990



Podemos perceber que aquilo que fez conectar, comunicar e propiciar fertilidade ao encontro entre as variadas linguagens no decorrer do século XX, foi tomar o corpo como investigação de maneiras diversas ao longo das décadas, mas sempre o corpo como provocador. Ao pensarmos pela experiência que cada um dos corpos envolvidos – de cada linguagem – apresenta, as suas possibilidades de pesquisa tenderão a ser ampliadas uma vez que a experiência de cada um compartilhada gera uma outra experiência, da relação que servirá tanto para os conhecimentos do corpo que foram se transformando, quanto para os conhecimentos da tecnologia e de suas intersecções com a arte.

É bastante importante trazer a abordagem de Rush (2006) sobre o surgimento do estudo do tempo na arte a partir da metade do século XX, não somente como tema mas também como natureza de uma obra de arte – na ideia de acontecimento e acaso que os

happenings, performances, instalações, vídeos apresentaram – ou numa ideia de suspensão do tempo que a arte interativa em computadores começou a solicitar e promover.

Um bom exemplo de novos entendimentos de corpo, tempo e espaço vem da expansão da ideia de corpo e de arte presente na criação e realização de trabalhos de dança telemática, por exemplo. A dança telemática como o próprio nome traz, é uma obra que se configura com os corpos geograficamente separados (de bailarinos, músicos, operadores) e que se encontram pela informação, de cada um deles, processada na rede informática. A obra se dando parte ao vivo, mas se compondo por completo por meio virtual. Santana nos coloca, sobretudo, a questão direta do tempo nesta linguagem, que funciona como reorganizador do corpo e espaço:

Para contextualizar a dança telemática de hoje, além de Rabinowitz e Galloway, vale ressaltar a importância de Nam June Paik (1932-2006) com suas obras provocativas que transgrediam as possibilidades (e interesses) dos meios de comunicação em massa, tais como o inaugural *Global Groove* (1973) realizado em parceria com John Godfrey e, na década seguinte, *Goog Morning Mr. Orwell* (1984), com vários participantes ilustres como o músico John Cage (1912-1992) e o coreógrafo e dançarino Merce Cunningham (1919-2009). Desde Paik, os meios de comunicação passaram a ser transgredidos pelos artistas expandindo o corpo humano e a arte como expressão. [...] A dança telemática potencializa a visualização dessa convergência do tempo quando é construída através de camadas de imagens. [...] O tempo é uma variante muito maior do que usualmente se imagina no cotidiano, pois não visualizamos essas pequenas diferenças no nosso dia a dia; o tempo civil fez com que a vida fosse baseada no fuso horário mais próximo. Se um indivíduo verificasse o tempo solar a cada instante, provavelmente obteria uma medida diferente do que o relógio marca. A vida é experienciada em um tempo convencionalizado que a cultura digital pode desconstruir para dar visualidade aos instantes até então invisíveis. (SANTANA, 2014, p.02)

Chegamos então ao que Santaella (2004) define como artes do corpo biocibernético: “artes que tomam como foco e material de criação as transformações por que o corpo, e com ele, os equipamentos sensório-perceptivos, a mente, a consciência, a sensibilidade do ser humano vêm passando como fruto de suas simbioses com as tecnologias”. (SANTAELLA, 2004, p.271). E complementa:

De fato, o corpo vivo do artista como suporte da arte dominou a cena artística do século XX por várias décadas. Outro aspecto não tão nítido, mas que deve ser notado, é da expansão nas formas de tratamento do corpo e seu descentramento do corpo do próprio artista com o surgimento das artes interativas. A meu ver, no momento mesmo em que, na trajetória da arte no século XX, a exploração do corpo do artista reduzido a si mesmo atingiu seu limite, o seu ponto de saturação, no final dos anos 70, uma outra grande

transformação na relação do artista com o corpo, não apenas o seu próprio corpo, mas o corpo em geral, começou a se insinuar com o advento das tecnologias computacionais, da engenharia molecular, da explosão das telernetes de informação e comunicação e das nanotecnologias. Esta transformação está sendo e será, provavelmente, muitíssimo mais impactante do que foi, no século XX, a autopropriação pelo artista de seu corpo como sujeito e objeto da experiência estética. (SANTAELLA, 2004, p. 271-272)

Esta contextualização traz importantes referências nas escolhas que fazemos para a pesquisa de corpo em *vaga-LUMES*. Entender o lugar do corpo como expressão direta do sujeito na arte, a criação pautada nas informações e potencialidades de suas sensações, de seus instintos, de suas tomadas de decisão, de sua percepção, de sua relação contínua com o mundo. Também nos interessa em nossa pesquisa o jogo entre o acaso do improvisacional a partir de Cage e seus colaboradores, passando pela relação Dança, Música, Vídeo e Computação preconizada por Cunningham, e que muda de modo arrebatador o modo de pensar e criar Dança e nos convida a pensar a fala do corpo, sobre a Dança como área de conhecimento. O *Black Mountain College* e suas ideias, a partir da arte como experiência na pedagogia de Dewey, nos contemplam aqui também.

Na *Judson Church Theatre*, nos *Happenings* e na força máxima na *Performance*, no que concerne à proposta de interação entre linguagens, tecnologias e artistas que estes movimentos, crescentemente, vão explorar, estão as variadas propostas pautadas no acaso, na aleatoriedade, no uso de materiais e lógicas diversas. O experimentar do corpo como terreno propício para as múltiplas descobertas que nascem dos convívios entre linguagens, que irão revelar suas aproximações, complementariedades e restrições, mas que, sobretudo, vão se desdobrar em frutíferos modos de conhecimentos e contaminações recíprocas.

Por fim, todo esse processo de transformação de acordo com os avanços tecnológicos oxigenam nossos pensamentos, criticamente e criativamente, a respeito do corpo. E, nos fazem elaborar novos ou outros conceitos a partir das mudanças das relações entre corpo, tempo e espaço, já que cada um destes ganha novos contornos à partir destes avanços tecnológicos. Se entendermos que a tecnologia veio alargar, ressignificar, reorganizar e fazer repensar nosso corpo, esta evolução, da mesma maneira, irá refletir na construção da imagem, e de sua relação com o corpo.

1.2 A IMAGEM E O SEU SABER-FAZER

Para tecer uma perspectiva histórica da imagem, é necessário entendermos tecnologia em seu sentido primal, pois sabemos que “toda a imagem, mesmo a mais arcaica, requer uma tecnologia (de produção e por vezes de recepção), pois pressupõe um gesto de fabricação de artefatos por meio de instrumentos, regras e condições de eficácia, assim como de um saber”. (DUBOIS, 2004, p.32). Em outras palavras, tecnologia é um saber-fazer. Esse saber-fazer interessa a esta pesquisa porque do experimentar das tecnologias e do corpo, do saber-fazer ou do recriar tecnologias a partir das necessidades do próprio fazer corpo-imagético, nascem nossos questionamentos e nossas investigações que se alargam na relação da experiência da construção da imagem com o corpo e vice-versa.

Para Dubois, toda a criação de imagem pressupõe o desenvolvimento de uma “*techné*”: uma tecnologia para que seja constituída a imagem ou a arte do fazer da imagem. Sendo assim, segundo o autor, podemos:

[...] encarar como “produtos tecnológicos”, por exemplo, as famosas e paleolíticas imagens das mãos negativas na caverna de Pech Merle (de dezenas de milhares de anos), na França, que, por elementares que sejam, já exigiam um dispositivo técnico de base, constituído de um tubo vazio, um pigmento em pó, o sopro do “autor”, um muro-tela, uma mão-modelo posta sobre a superfície e uma dinâmica particular articulando todos esses elementos (a projeção). O mesmo vale para a pintura dos afrescos dos egípcios, para as estátuas gregas modeladas em bronze, a estatuária romana erigida em mármore, as iluminuras dos manuscritos medievais, a pintura clássica, e, especialmente, todas as invenções ligadas “à perspectiva artificial “do Renascimento, sem esquecer as inúmeras formas de gravura (em madeira, cobre, bronze, etc.). (DUBOIS, 2004, p.33).

A abordagem da imagem se concentrará aqui nas mais recentes tecnologias ou “máquinas de imagens” (DUBOIS, 2004) que surgiram e se desenvolveram de dois séculos para cá: a fotografia aproximadamente em 1839, o cinematógrafo no final do século XIX, o vídeo/televisão com maior desenvolvimento depois da Segunda Guerra Mundial, e a atual imagem informática.

Para Dubois (2004), a partir da fotografia podemos pensar em uma dimensão “‘maquínica’ crescente no seu dispositivo, reivindicando sempre uma força inovadora.” (DUBOIS, 2004, p.33). A tecnologia desenvolvida no momento de invenção de cada uma destas “máquinas de imagem” se apresenta como uma invenção de certo modo radical em

relação às precedentes. (DUBOIS, 2004, p.36). Continuamente, no seu desenvolvimento, o discurso criado era da novidade, que funcionava como elemento promotor e também gerador de algo a ser usado no futuro e que deveria ser obtido de maneira imediata, obedecendo um pensamento de consumo na troca de algo velho, obsoleto, por uma máquina nova de imagens. Esse modo de pensar continua imperando nos dias atuais.

Em seu ensaio *Máquinas de imagens: uma questão de linha geral*, do livro *Cinema, Vídeo, Godard*⁹, Dubois arquiteta sua discussão sobre três eixos – maquinismo-humanismo, semelhança-dessemelhança, materialidade-imaterialidade – das “máquinas de imagem” numa perspectiva histórica e estética entre sistemas de imagens, articulando Pintura e Fotografia, Fotografia e Cinema, Cinema e TV-vídeo, TV-vídeo e Imagem Informática.

A discussão de Dubois (2004), neste ensaio, mostra que a cada momento de invenção de um novo modo de criação da imagem, existe uma tensão continuada entre estes eixos, e dentro deles mesmos. O que poderia ser um caminhar equilibrado, evolutivo do dispositivo no que concerne à sua função mais eficiente como máquina, ou a necessidade da mímese como meta da imagem mais real possível a ser retratada, ou ainda a possibilidade de tocar na imagem e de dizer que a imagem é ainda um objeto, cai por terra. Cai, pois as tensões entre estas questões não estão simplesmente no avanço tecnológico do dispositivo da imagem, mas naquilo que se quer dizer por imagens e na estética que estes novos modos de produzir imagem possibilitam. Estas discussões se farão novamente presentes no decorrer deste estudo.

Ao abordar o desenvolvimento da Fotografia, Rush (2006) faz um paralelo entre a Escultura e a Pintura, nas quais a representação se dá pelo espaço ocupado pelo objeto representado, ou seja, o espaço sendo mais envolvido que o tempo. Já a Fotografia e depois a Fotografia Animada fazem do tempo seu material principal, dando a ele o papel central da investigação.

O filósofo francês Henri Bergson (1859/1941) influenciou fortemente a preocupação deste século com o tempo entre artistas de todos os tipos: fotógrafos, pintores, escritores, coreógrafos, videógrafos. Bergson colocou o tempo no centro da metafísica; para ele, a realidade consistia em fluxo, essencialmente o movimento do tempo. “A essência do tempo é o fato de ele passar”, escreveu em seu livro bastante influente, *Matéria e memória* (1896).”o que chamo de meu “presente” tem um pé em meu passado e outro no futuro.[...] Para os artistas, que sempre foram fascinados com o corpo no espaço e no tempo, ele tornou-se a musa que defendia a interação entre

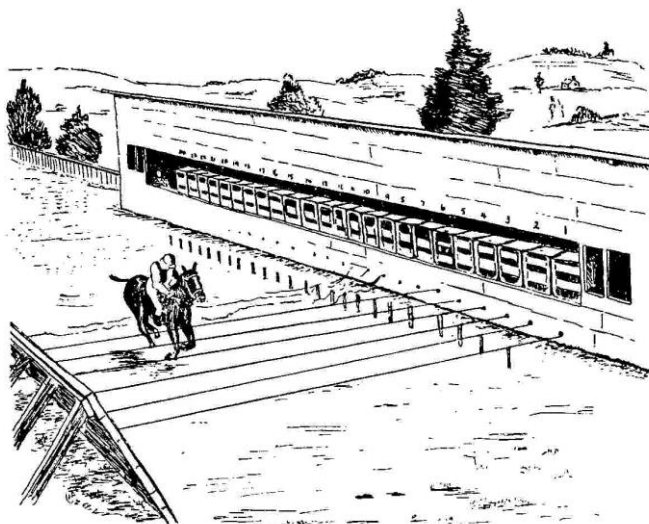
⁹ DUBOIS, 2004. Editado no Brasil em 2004 a partir de uma edição argentina, mas com acréscimo de capítulos, tornando singular a edição brasileira.

intuição e percepção. Ironicamente, embora suas ideias fossem importantes para os artistas, Bergson desprezava a introdução da tecnologia nas artes, acreditando que a percepção pura permitida pela intuição, sem ajuda de máquinas, era o que importava. (RUSH, 2006, p.6).

Mesmo sendo Bergson um crítico às novas tecnologias, nas décadas finais do século XIX, os estudos fotográficos sobre o movimento humano e animal apresentaram um caráter complementar aos estudos científicos da época, e foram rapidamente tomados como parte de interesse dos artistas. Arte e tecnologia trabalhando juntas, promovendo desenvolvimentos que beneficiaram a ambas.

Dois nomes se destacam na cronofotografia ou fotografia instantânea: o fotógrafo Muybridge e o médico Jules Marey, já mencionados. Os dois influenciaram muitos artistas, incluindo o futurismo, pois “adotaram a tecnologia fotográfica e aplicaram-na à pintura” (RUSH, 2006), como veremos mais adiante. Muybridge, já desde 1872, consegue captar corpos em movimento (Figura 8). Em 1878, realiza sua famosa sequência de fotografias de cavalos em movimento, patrocinado por um empresário que o contrata para uma aposta que visava verificar se o cavalo ao correr tirava as quatro patas do chão ao mesmo tempo.

Figura 8 – Muybridge e captação de corpos em movimento

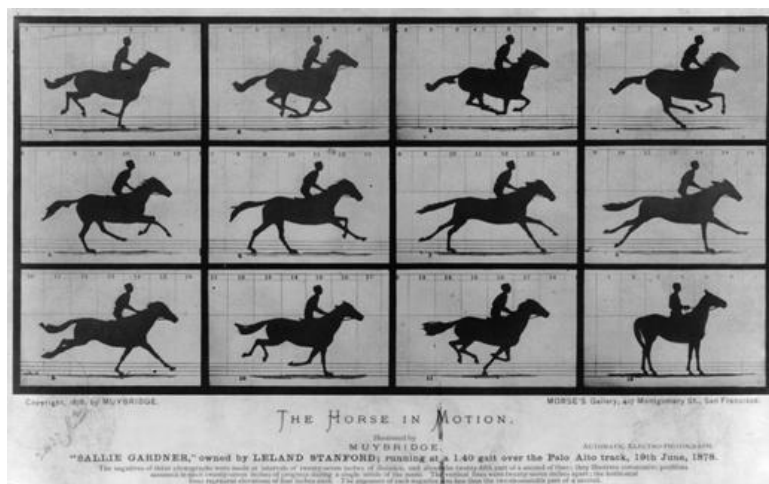


Foram organizados os fios e as câmeras (obturadores) para que na passagem do cavalo houvesse os disparos (1878).

Marey dizia que sim. Para tal empreitada, Muybridge desenvolveu um dispositivo colocando doze câmeras fotográficas enfileiradas, que disparariam em sequência na passagem do cavalo por meio de um cordão preso ao obturador de cada câmera. Cada obturador criava uma imagem a 1/200 de segundo. Quando colocadas em sequência, estas imagens mostravam o cavalo em um movimento que parecia contínuo. A importante série de fotos desta

experiência, chamada *The Horse in Motion* (Figura 9) se encontra hoje na Universidade de Stanford, EUA. Muybridge revolucionou o modo de entender o movimento em si a partir da decupagem das ações que um movimento possuiu no tempo, antecipando o que seria a invenção do Cinema: organização de frames fotográficos.

Figura 9 – Resultado da sequência fotográfica: *The Horse in Motion*, 1878



Ao mesmo tempo, Marey investe na pesquisa de movimento de corpos orgânicos (Figura 10) e em aparelhagens anatômicas necessárias a este fim. Depois, em 1882, ele conhece os experimentos de Muybridge e começa a pesquisar através da Fotografia, contribuindo de forma criativa e própria ao campo da Fotografia Animada.

Figura 10 – Vôo do pelicano, capturado por Marey, 1882



Gravação de várias fases do movimento em uma única foto.

Marey estudou cavalos, pássaros, cães, ovelhas, elefantes, peixes, moluscos, insetos, répteis. Estes estudos são, por alguns, chamados de “zoológico animado” de Marey. Realizou

também um estudo famoso sobre os gatos, sobre suas quedas, e como estes se organizam sempre de pé quando caem. (Figura 11).

Figura 11 – Etienne-Jules Marey em *Estudos sobre os gatos* (1883-1886)

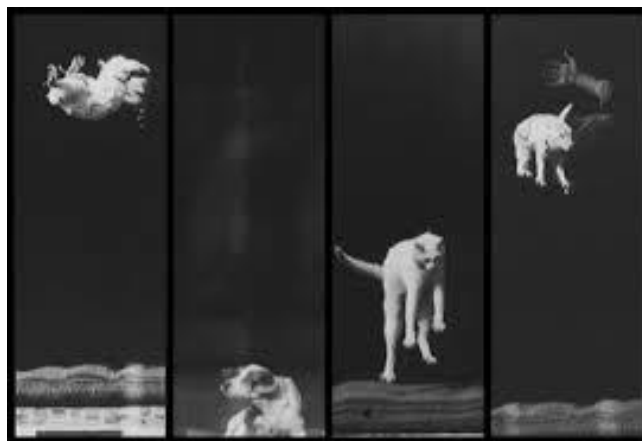


Figura 12 – Cronofografia de Marey (1886)



A originalidade de Marey estava em experimentar a captura de várias fases do movimento em uma única superfície fotográfica (usando uma única câmera e um único filme), conseguindo captar 12 quadros por segundo (Figura 12), ou seja, todos os *frames* ficavam registrados em uma única imagem. Isto era possível graças ao fuzil cronofotográfico.

Ainda em 1882, Marey aperfeiçoa seus experimentos desenvolvendo a cronofotografia com placa fixa e depois móvel. Neste momento, a câmera e a filmagem de Cinema estavam

quase inventadas, com esta qualidade de 60 quadros por segundo. Em 1888, Marey apresenta a outros cientistas suas primeiras filmagens em película que ajudaram a desvendar muito sobre a anatomia muscular do movimento de animais e seres humanos. Na cinematografia da câmera lenta, ele chega a uma qualidade e precisão altas. Sua pesquisa de movimento – em como capturar e exibir imagens em movimento – contribuiu imensamente para cinematografia. (Figuras 13 e 14)

Figura 13 – *Homem sem roupa na bicicleta* (1889) – Etienne-Jules Marey

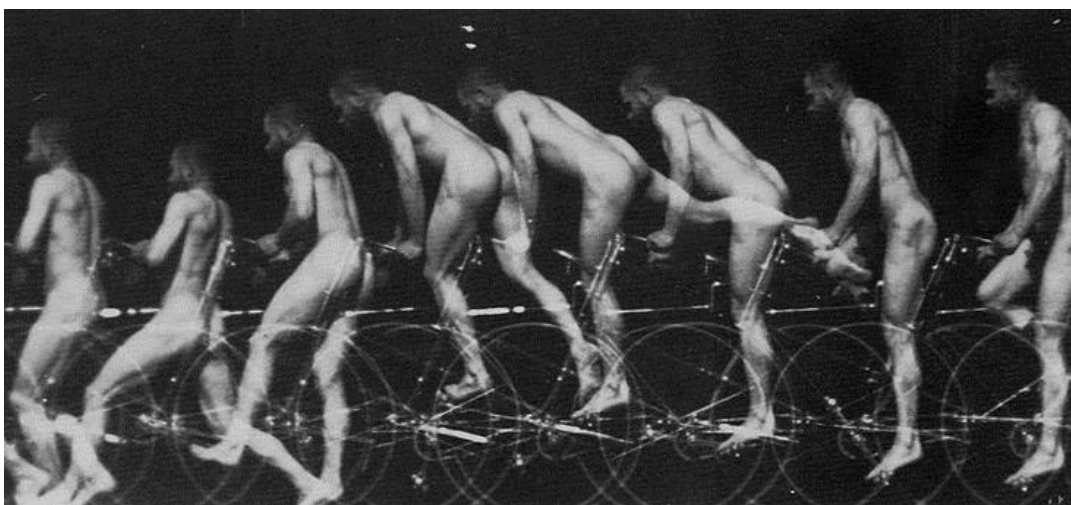
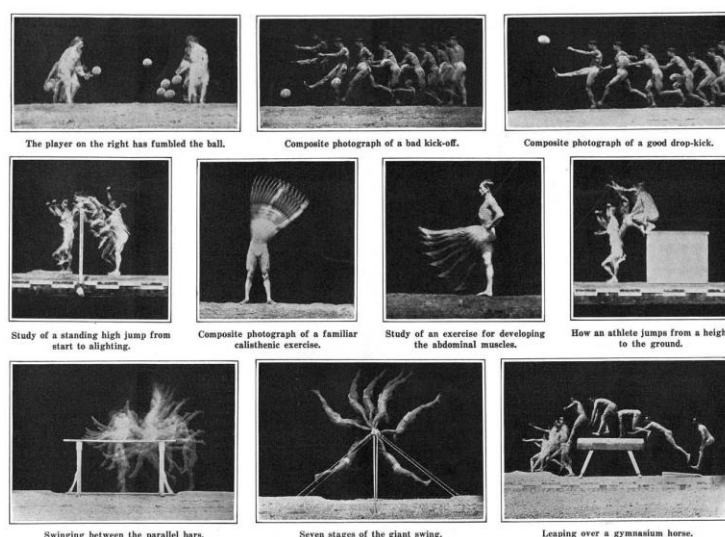


Figura 14 – *O corpo humano em ação* – Etienne-Jules Marey



E. J. Marey, Chronophotographs from "The Human Body in Action," Scientific American, 1914

Como exemplos de artistas que se inspiraram nos estudos de movimento tanto de Muybridge quanto de Marey, destacam-se as obras: *Funeral of the Anarchist Galli* (*Funeral*

do anarquista Galli, 1911), do futurista Carlos Carrá, e *Dynamism of a Dog on a Leash* (*Dinamismo de um cão na coleira*, 1912), do pintor italiano Giacomo Balla (Figuras 15 e 16). (RUSH, 2006).

Figura 15 – *Funeral do anarquista Galli*, 1911



15

Figura 16 – *Dinamismo de um cão em uma coleira*, 1912



16

Acreditamos que a passagem da imagem fotográfica animada para o Cinema não procede de uma origem somente, ela acontece simultaneamente em trabalhos realizados em anos próximos do final do século XIX, permeada por investigações e especializações distintas, além de interesses e desejos diversos. Houve, concomitantemente, uma evolução do modo de captar o movimento. Surge na França pelos experimentos de fotografia animada de Marey, ao mesmo tempo nos Estados Unidos pelos laboratórios e engenheiros de Thomas Edison (1847-1931), ou no aprimoramento do cinetoscópio¹⁰ pelos Lumière criando o cinematógrafo que era ao mesmo tempo filmador, copiador e projetor.

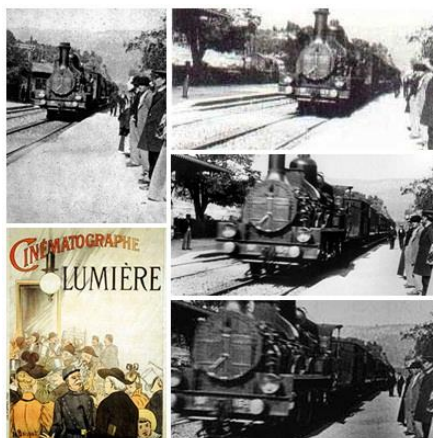
Figura 17 – Irmãos Lumière – primeiros filmes (1895)



¹⁰ O Cinetoscópio é um instrumento de projeção interna de filmes inventado pelo chefe engenheiro de Thomas Edison, William Dickson, em 1891. Tinha um visor individual através do qual se podia assistir, mediante a inserção de uma moeda, à exibição de uma pequena tira de filme em *looping*, na qual apareciam imagens em movimento de números cômicos, animais amestrados e bailarinas.

O cinematógrafo dos Lumière foi o primeiro aparelho que integrava as condições necessárias para realizar a primeira exibição ao público que aconteceu em Paris, no *Grand Café*, em 1895, situado no *Boulevard des Capucines*. O programa incluía dez filmes (Figuras 17 e 18) com a sessão inaugurada com a projeção de *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon* (A Saída da Fábrica Lumière em Lyon), e que também incluía *L'Arrivée d'un train à La Ciotat* (A chegada do trem à estação Ciotat).

Figura 18 – Irmãos Lumière – *A chegada do trem à estação Ciotat* (1895)



O ilusionista Georges Méliès (1861-1938) esteve presente e se interessou logo pela exploração do aparelho, dando “prossequimento das experiências de ilusionismo e prestidigitação do Teatro Robert-Houdin”. (MARTIN, 2013, p.15).

O Cinema desenvolveu-se nos laboratórios do inventor americano Thomas Edison (1847-1931) que designou seu assistente, Willian Kennedy Laurie Dickson (1860-1935) para usar o fonógrafo¹¹ como modelo para fazer imagens animadas que pudessem ser observadas através de um visor. Em 1890, Dickson fez uma máquina fotográfica de imagens animadas chamada cinematógrafo, que, um ano depois, foi seguida pelo visor cinetoscópico. Em 1895, vários inovadores como os irmãos Lumière, tinham projetado imagens filmadas em telas para um público pagante. Em rápida sucessão, o francês Georges Méliès (1861-1938), frequentemente chamado de “o primeiro artista da tela”, introduziu fusões, fotografia com intervalo de tempo e iluminação artística (a essência da cinematografia) em filmes como *Cinderella* (1899) e *The Dreyfus Affair* [O caso Dreyfus] (1899). [...], *A Trip of the Moon* [Viagem à Lua], de Méliès, em 1902, mostra um “foguetete” pousando no olho do “homem na lua”. (RUSH, 2006, p.12). (Figuras 19, 20 e 21).

¹¹ O fonógrafo é um aparelho que foi criado em 1877 por invenção de Thomas Edison. Tinha como objetivo principal a gravação e reprodução de sons através de um cilindro. Foi o primeiro aparelho capaz de gravar e de reproduzir sons.

Figuras 19, 20 e 21 - Viagem à lua, Méliès (1902)



É bastante interessante o ponto de vista do francês crítico e historiador de Cinema Marcel Martin (2013) sobre a criação do Cinema. Méliès (Figuras 19, 20 e 21), enquanto “inventor do espetáculo cinematográfico, tem o direito ao título de criador da sétima arte.” (MARTIN, 2013). Méliès se serve do Cinema como meio, local das experimentações, do uso de inventivos efeitos fotográficos na criação de um universo fantástico em seus mais de 500 filmes. Ele também é o primeiro a realizar desenhos de produção e *storyboards*. O cineasta inglês Charles Chaplin o chamava de “o alquimista da luz”.

Para o autor, Lumière traz uma evidência da criação mais demonstrativa: ele não carrega uma consciência de feitura de uma obra de arte, mas de reprodução da realidade. No entanto, vistos hoje:

[...] seus pequenos filmes, são surpreendentemente fotogênicos. O caráter quase mágico da imagem cinematográfica aparece então com toda clareza: a câmera cria algo mais que uma simples duplicação da realidade. O mesmo se passou nas origens da humanidade: os homens que executaram as gravuras rupestres de Altamira e Lascaux, não tinham consciência de fazer arte, seu objetivo era puramente utilitário, pois, tratava-se para eles, de assegurar uma

espécie de dominação mágica sobre os animais selvagens, que constituíam sua subsistência: no entanto, hoje suas criações fazem parte do patrimônio artístico mais precioso da humanidade. (MARTIN, 2013, p.15-16).

Essa mistura entre o lugar da magia e do registro, do experimento e do feito, “sendo um espetáculo filmado ou simples reprodução da realidade” (MARTIN, 2013) levam a uma evolução do Cinema. O aperfeiçoamento de procedimentos da expressão fílmica para “conduzir um relato e de veicular ideias” traz a montagem no Cinema como ponto chave de sua evolução. (MARTIN, 2013).

Representando este momento de pensamento cinematográfico voltado para a montagem, destacamos o americano D.W.Griffith (1875-1948) e os russos Sergei Eisenstein (1898-1948) e Dziga Vertov (1896-1954). (MARTIN, 2013). Além destes nomes, outros referenciais importantes dos primeiros diretores de Cinema preocupados com a montagem estão nas figuras dos franceses Louis Feuillade e Abel Gance (1889-1991), os alemães F.W.Murnau (1888-1931) e Fritz Lang (1890-1976), o sueco Victor Sjöström e o britânico Charles Chaplin (1889-1977). (RUSH, 2006).

A arte da montagem ou de uma gramática cinematográfica nos Estados Unidos, para muitos autores, foi primeiro pensada e experimentada por D.W. Griffith em mais de 450 filmes: a maioria curtas-metragens criados entre 1908 e 1913. A esse visionário do Cinema foi atribuído o uso dramático dos planos detalhes, da montagem paralela, do suspense, dos movimentos de câmera e o *travelling*, características estas herdadas do cineasta Edwin Porter¹². Destaca-se seu épico longa, de 1915, *The Birth of the Nation (O nascimento de uma nação)*, seguido, apenas um ano depois, por *Intolerance (Intolerância)*, 1916, um entrelaçamento de quatro narrativas expondo os perigos da hipocrisia no decorrer da história. (RUSH, 2006).

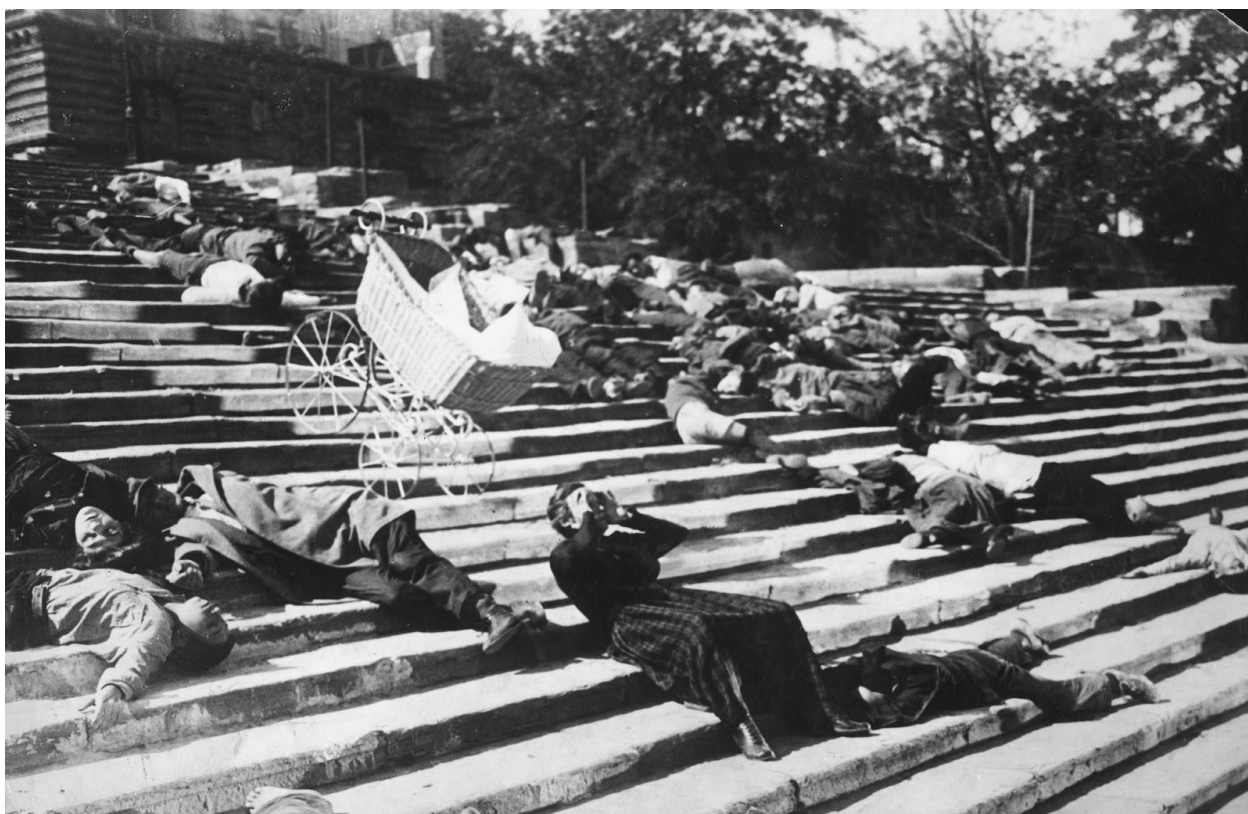
Já na Rússia soviética dos anos de 1920, envolvidos na construção do socialismo, alguns cineastas soviéticos buscam outra modalidade discursiva, pensando na possibilidade de “ensaios não escritos”, em “enunciados audiovisuais”. (MACHADO, 2004). Desta forma,

¹² Edwin Porter (1870-1941) foi um cineasta americano, um dos pioneiros do Cinema. Ficou famoso por dirigir vários filmes para os estúdios de Thomas Edison. Fundindo o estilo documentarista dos Lumière e as fantasias teatrais de Méliès, ele desenvolve, em 1902, os princípios da narrativa e da montagem com o filme *Life of an American Fireman (Vida de um bombeiro americano)*, consolidados um ano mais tarde com *The Great Train Robbery (O grande roubo do trem)*, um filme de 8 minutos com inovações como a montagem de planos realizados em diferentes momentos e lugares para compor uma narrativa, escolhas que foram decisivas para o desenvolvimento do Cinema.

Eisenstein e Vertov exploram o discurso em seus filmes. (MACHADO, 2004). Por assim dizer, eles:

[...] vislumbram no Cinema mudo a possibilidade de promover um salto para uma outra modalidade discursiva, fundada já não mais na palavra, mas numa sintaxe de imagens, nesse processo de associações mentais que recebe, nos meios audiovisuais, o nome de montagem ou edição. O mais eloquente desses cineastas, Sergei Eisenstein, formulou no final dos anos 20, a sua teoria do *Cinema conceitual*, cujos princípios, ele foi buscar no modelo de escrita das línguas orientais. Mas, se Eisenstein formulou as bases desse Cinema, quem de fato o realizou na Rússia revolucionária foi o seu colega Dziga Vertov, que conseguiu assumir com maior radicalidade a proposta de um Cinema inteiramente fundado nas associações “intelectuais” e sem necessidade de apoio a uma fábula. (MACHADO, 2004)

Figura 22 – *O encouraçado Potemkin*, 1925



Eisenstein, segundo Rush, “é um produto óbvio da interação dinâmica entre arte, tecnologia e ciência e vida” (RUSH, 2006, p.14) na vanguarda soviética (1915-1932), pois conhecia de Engenharia, Arte e Matemática, tendo inclusive trabalhado como cenógrafo

(designer teatral) com o diretor russo Meyerhold (1874-1940). *The Battleship Potemkin*¹³ (*O encouraçado Potemkin*), criação de Eisenstein de 1925 (Figuras 22 e 23), “é aclamado pela pura energia de seus picos emocionais bem como pela visão e talento artísticos inabaláveis”. (RUSH, p.15, 2006).

Figura 23 – *O encouraçado Potemkin*, 1925.



Dziga Vertov¹⁴, mesmo sendo menos conhecido na história do Cinema, foi também bastante colaborador no desenvolvimento das técnicas de montagem, como no exemplo de seu filme *The Man with the Movie Camera* (*O homem com a câmera*), de 1929 (Figuras 24 e 25). O filme de Vertov

[...] subverte tanto a visão novelística do Cinema como ficção, como a visão ingênua do Cinema como registro documental. O Cinema torna-se, a partir dele, uma nova forma de “escritura”, isto é, de interpretação do mundo e de ampla difusão desta “leitura”, a partir de um aparato tecnológico e retórico reapropriado numa perspectiva radicalmente diferente daquele que o originou. (MACHADO, 2004, p.56).

¹³ Sergei Eisenstein, cena de *O encouraçado Potemkin*, 1925. Artista e engenheiro, Sergei Eisenstein uniu a precisão da ciência com a visão da arte em filmes que, para ele, promoveram a causa da revolução bolchevista. (RUSH, 2006).

¹⁴ Dziga Vertov, cena do filme *O homem com a câmera*, 1929. Junto com Eisenstein, Dziga Vertov criou a “montagem dialética”, ou o uso de várias imagens, com o objetivo de “liberar a visão das massas” na nova Rússia. (RUSH, 2006).

Figuras 24 e 25 – *O homem com a câmera*, 1929.



24



25

Seguindo nosso percurso sobre cinematografia, o pensamento de vanguarda do filme francês começa a ser estabelecido na mesma época em que na Rússia era trazido um aspecto de visão múltipla da realidade. Este Cinema foi influenciado pela obra do dramaturgo, crítico literário e cineasta francês Louis Delluc (1890-1924) que “exigia um Cinema ‘puro’, igual a um ‘poema sinfônico baseado em imagens’, em vez dos melodramas, que na época, dominavam os filmes americanos, franceses e alemães”. (RUSH, 2006, p.16). A partir daí, também o fotógrafo e cineasta Man Ray (1890-1976) e o artista visual Fernand Léger (1881-1955), ou os cineastas Luis Buñuel (1900-1983) e René Clair (1898-1981), buscam por esta sinfonia imagética e mostram em suas obras a arte abstrata, o cubismo, o surrealismo e a colagem.

Desta maneira, podemos aqui entender a evolução da Fotografia para o Cinema como uma fusão continuada e lapidada entre arte e tecnologia. Segundo Rush,

[...] no início do século XX, a fotografia de imagens do movimento, primeiro obtida por Muybridge em 1878 evoluiu para a “ilusão” de movimento mecanicamente produzido, que é o Cinema. [...] Arte e tecnologia, como representadas pela fotografia e pelo Cinema, tornavam-se eternamente interligadas enquanto a dicotomia temática entre arte e vida dissolvia-se aos poucos diante de máquinas ubíquas. (RUSH, 2006, p.14).

O Cinema segue com o domínio da produção americana de Hollywood, do final dos anos de 1920 até os anos de 1940. A vanguarda internacional só veio a se renovar por volta de 1950 com o Cinema experimental. E, nos anos de 1950 e 1960, primeiro nos Estados Unidos e depois na França, é que o acesso às câmeras de 16mm e 8 mm tornaram-se mais acessíveis, pelo menor custo que apresentavam, e puderam alargar a investigação de artistas em filmes experimentais tanto no registro de seus trabalhos quanto no uso destas câmeras em performances.

Figura 26 – Fluxus (1961)



O Grupo Fluxus, do qual John Cage fez parte, é um exemplo da diversidade de experiências na relação entre linguagens e da vasta produção e uso do audiovisual neste momento fértil e criativo, estabelecido por diferentes artistas que o compunham, foi um movimento que “introduziu várias inovações em performance, filme e, por fim, vídeo.” (RUSH, 2006). Rush segue, dizendo:

O Fluxus foi um movimento internacional de artistas, cineastas, escritores e músicos sob a liderança de Georges Maciunas (1931-78), provocador lituano que organizou os primeiros eventos do Fluxus, inicialmente na Galeria AG em Nova York (1961), e depois em Festivais na Europa, começando em 1962. De espírito semelhante ao dadaísmo (o manifesto de Maciunas o descreveu como “neodadaísmo na música, no teatro, na poesia e na arte”), o Fluxus, como qualquer movimento de vanguarda, era antiarte, principalmente contra a arte como propriedade exclusiva de museus e colecionadores. Fez críticas à seriedade do alto modernismo e tentou, seguindo Duchamp, afirmar o que os fluxistas consideram ser um vínculo essencial entre objetos cotidianos, eventos e arte. Eles manifestaram essa ideia em performances minimalistas, porém acessíveis. Um evento do Fluxus, como definido pelo artista teuto-americano George Brecht, era a menor unidade de uma situação. (RUSH, 2006, p.18).

Nos eventos do Fluxus (Figura 26), tudo poderia acontecer, novas experiências, novas propostas. Eram abertos às interpretações e aos acidentes, aos acasos, como Cage na música, seguindo apenas “roteiros”, instruções mínimas de ações. Tendo essa qualidade de abertura,

seus eventos tornaram-se “as incorporações perfeitas da máxima de Duchamp de que o espectador completa a obra de arte”. (RUSH, 2006, p.15).

A estética minimalista fluxista que se apresentou na poesia concreta, nos manifestos dadaístas ou na música experimental, se alarga até a produção de aproximadamente 40 filmes de curta metragem. Outros artistas do Fluxus, como o fotógrafo Peter Moore (1932–), a artista visual e *performer* Yoko Ono (1933–), o artista conceitual George Brecht (1926-2008), James Riddle (1933–), Michael Snown (1929–), e o próprio Georges Maciunas, realizaram filmes trabalhando com câmeras de alta velocidade, em câmera lenta ou em experimentações entre Cinema, Fotografia, Estêncil¹⁵. Dentre os artistas colaboradores do Fluxus, poucos deles cineastas, destacamos o artista visual Nam June Paik (1932-2006), que influencia de maneira determinante o modo de criação dos fluxofilmes que o seguiram.

Paik cria, entre 1962 e 1964, o *Zen for film* (Zen para filme) apresentado no *Fluxhall*, no apartamento de Maciunas em Nova York. Parecendo mais uma instalação, o filme de Paik vai contra a corrente das grandes produções em película, numa crítica ao exagero dos financiamentos. Ele se serve de uma tela de Cinema, um piano vertical e um contrabaixo, e usa quase 1000 pés de película de 16mm (aproximadamente 305 metros), que é projetada durante 30 minutos sobre a tela branca sem nenhuma intervenção anterior. A película em si, sua projeção ausente de imagens, para Paik, era a menor unidade possível, sua escolha minimalista de ação.

Mesmo que criticando o modo de fazer cinematográfico de sua época, o movimento do Fluxus, pela sua leveza, simplicidade e alegria, acaba inaugurando um novo modo, ou simplesmente, trazem uma renovada energia ao Cinema. O autor nos diz que: “embora nada na arte ou no cinema lhes parecesse sagrado, os fluxistas encontravam significado no material cotidiano de sua arte (fosse ele corpos, as cordas do piano ou a película do filme)”. (RUSH, 2006, p.21).

Também, outros artistas influentes fizeram parte das produções experimentais de filmes de 16mm: Stan Backhage (1933-2003), Hollis Frampton (1936-1984), Maya Deren

¹⁵ *Estêncil* é uma técnica usada para aplicar um desenho ou ilustração que pode representar um número, letra, símbolo tipográfico ou qualquer outra forma ou imagem figurativa ou abstrata, através da aplicação de tinta, aerossol ou não, através do corte ou perfuração em papel ou acetato. Resultando em uma prancha com o preenchimento do desenho vazado por onde passará a tinta. O estêncil obtido é usado para imprimir imagens sobre inúmeras superfícies, do cimento ao tecido de uma roupa. Estêncil é também uma forma muito popular de grafiti. De aplicação rápida e simples, seu uso reduz o risco implícito na execução de inscrições em locais não permitidos.

(1917-1961), Jack Smith (1932-1989), Andy Warhol (1928-1987), Bruce Connor (1933-2008), Michel Snow (1929-), Gregory Markopoulos (1928-1992), Robert Beavers (1949-), Ernie Gehr (1941-), dentre outros.

Este foi um momento em que o desenvolvimento tecnológico ocorria de forma mais acelerada, e seu emprego nas artes se distinguiu. Muitos artistas começavam a trabalhar o Cinema advindos de outras linguagens, e começaram a experimentar e repensar as questões do movimento e da duração. Isso, tratando-os a partir da evolução tecnológica da Fotografia. O importante é perceber que alguns artistas adaptavam e transferiam suas indagações para o novo meio de expressão, enquanto outros adotavam o Cinema como atividade primeira, desde o início dos seus experimentos na arte.

O lugar da experimentação, que perpassa e apresenta o recorte desta seção, pode ser ainda melhor exemplificado no contexto específico dos filmes de 16mm a partir de dois artistas: Andy Warhol e Gregory Markopoulos. O primeiro é um *designer*, artista e fotógrafo que se vê tomado pela filmagem e pelos filmes *undergrounds* de cineastas de seu tempo, faz mais de 60 filmes do tipo *underground* entre os anos de 1963 e 1968. Já o segundo, inicia seus estudos em Cinema com o diretor de Hollywood Josef Von Sternberg e traz “o cineasta como poeta, uma frase que também poderíamos usar para Stan Brakhage”. (RUSH, 2006). Como lugar da experimentação Markopoulos usa a edição *in-camera*, enquanto Warhol busca distinções na ideia de tempo, mistura o tempo real e o tempo de filmagem.

Markopoulos fez mais de cem filmes, tendo como clássico de vanguarda sua trilogia *Du Sang, de la Volupté, et de la Mort*” (*Sangue, Prazer e Morte*, 1947/48). Rush acrescenta sobre o cineasta:

Em filmes subsequentes como *Swain* (1950), *Twice a man* (1963) e *The Mysteries* (1968) ele usou com originalidade da cor, composição, ritmos e estruturas temporais fraturadas. Frequentemente inspirados em obras clássicas da mitologia grega, os filmes de Markopoulos exploravam narrativas abstratas com uma economia de recursos que incorporavam suas próprias invenções, inclusive a edição *in-camera*, uma abordagem radical baseada em um único quadro e não em uma única tomada. (RUSH, 2006, p.22).

Figuras 27 a 31 – Gregory Markopoulos – *Sangue, Prazer e Morte*, 1947/48



Em Markopoulos, nosso olhar se fixa pela relação que estabelece entre corpo e enquadramentos. Diante da citação acima de Rush referente ao uso “com originalidade da cor, composição, ritmos e estruturas temporais fraturadas” (RUSH, 2006, p.22), nos parece que são estes elementos que determinam a relação corpo e enquadramento. Em cada uma das fotos acima (Figuras 27, 28, 29, 30 e 31), o recorte do quadro se organiza mediante uma intenção de ponto do olhar. Em todas elas, nosso olhar é levado para o centro numa perspectiva aparentemente clássica, mas no momento seguinte – pela força da composição, cor, ritmos, sobreposições, incrustações de imagens –, nosso olhar é arrastado, arrancado e lançado para um novo lugar.

A experiência da imagem na qual o artista Markopoulos nos coloca nos leva para um novo lugar, da invenção, da introspecção, da imaginação, para algo além da imagem. Esta sensação descrita, referente ao processo de escolhas deste artista (composição, sobreimpressões, incrustações da imagem), parece vir tanto da edição de seus filmes quanto da escolha de modos de enquadrar a imagem. Processos que foram experimentados e ampliados, por exemplo, com interferência na imagem, desde a sua captura por meio de variados filtros na lente que tinham por objetivo a criação do universo fantástico em *vagalumes*.

Andy Warhol (Figura 32) faz parte do grupo de artistas que migram de outra linguagem para o Cinema. A partir da sua linguagem anterior, a pintura, ele vai descobrindo seu modo próprio, e leva à tona o movimento underground trazendo para “a tela, técnicas cinematográficas de edição, repetição de fotogramas e tensão estrutural”. (RUSH, 2006). Em seu filme *Sleep*, de 1963 (Figura 33), ele apresenta um ator dormindo por aproximadamente 6 horas diante de uma câmera sem movimento; em *Kiss* (Figuras 34 e 35), também de 1963, vários e longos close-ups mostram casais se beijando. Warhol joga com o tempo, discutindo o que é filme e o que é registro de ações cotidianas em tempo real, confundindo seus espectadores.

Figura 32 – Andy Warhol atrás da câmera, anos de 1960



Figura 33 – Filme: *Sleep*, Andy Warhol (1963)



Figuras 34 e 35 – Filme: *Kiss*, Andy Warhol (1963)



34



35

Os filmes de 8 mm, bastante populares no pós-guerra, como os de 16mm funcionam como protesto ao exagero do Cinema *hollywoodiano*. Interessante é esclarecer que esta câmera, por ser mais leve, menor e mais barata que a anterior, passa a ser usada por diversos artistas que não tinham acesso ao Cinema comercial. Seu uso é empregado em pesquisas íntimas: um meio de expressão pessoal que fez com que vários artistas tivessem a possibilidade de experimentação, o que tornou possível, para muitos deles, ter o Cinema como carreira artística. Ken Jacobs (1933–), Saul Levine (1935–) (Figura 36), Peggy Ahwesh (1954–) (Figuras 37 e 38), Scott Stark (1953–) são artistas que experimentaram criações fílmicas com a 8 mm.

Figura 36 – Saul Lavine 1966/1967



Harvard Film Archive, 2015.

Figuras 37 e 38 – *The Deadman*, Peggy Ahwesh (1987)



37



38

O Vídeo surge no fim dos anos de 1950 e emerge como forma artística nos anos de 1970. Segundo Dubois, o vídeo é um estado, um modo de pensar a imagem: “sua potência seria apenas a de uma forma que pensa – que pensa menos o mundo do que as imagens do mundo. E, mais do que todas as outras, as imagens do Cinema.” (DUBOIS, 2004, p.24).

Machado, no prefácio do livro *Cinema, vídeo, Godard*, de Dubois, nos diz:

Phillipe Dubois se dá conta então que o vídeo nasce e se desenvolve numa dupla direção. De um lado, chamamos de vídeo um conjunto de obras semelhantes às do Cinema e da televisão, roteirizadas, gravadas com câmeras, posteriormente editadas e que, ao final do processo, são dadas a ver ao espectador numa tela grande ou pequena. Mas, de outro, vídeo pode ser também um dispositivo: um evento, uma instalação, uma complexa cenografia de telas, objetos e carpintaria, que implicam o espectador em relações ao mesmo tempo perceptivas, físicas e ativas, abrangendo portanto muito mais do que aquilo que as telas mostram. Algumas instalações de vídeo já não têm mais nenhuma imagem prévia (pré-gravada), nenhuma fita magnética como uma “obra” registrada, nenhum videocassete para “rodá-la”: há nelas apenas um circuito fechado, em que o espectador, ao deixar-se incorporar ao dispositivo, vê a sua própria imagem desdobrar-se no espaço perceptivo”. (MACHADO, 2004, p.13).

É admirável e viva a descrição que Dubois traz sobre uma tentativa continuada por uma definição do Vídeo, que aos poucos foi passando de uma “pequena forma, ainda nascente mas em devir” (DUBOIS, 2004) para uma arte singular, própria, original, uma linguagem, um instrumento revolucionário com uma estética única. E, segue:

Queria-se fundá-lo tanto na teoria quanto na prática, tanto no pensamento quanto nas instituições. Esta ideologia vigorou tanto nos anos 70 e em parte dos anos 80.[...] Estávamos também nos sobressaltos contraditórios do pensamento fenomenológico: tratava-se de pensar a experiência, o dispositivo, o ato, de vivê-los como fenômeno (perceptivo ou sensorial).

Decifrar tudo isto – a forma, o sentido e o fenômeno – pressupunha que se concedesse uma natureza ao meio, ou uma ontologia ao suporte. Refletia-se sobre a trama, a varredura, o sinal, o ponto, a linha, a incrustação ... ou sobre a banda magnética, os impulsos elétricos, a transmissão, o tempo real. Simultaneamente, os museus planejavam a criação de departamentos de videoarte, as escolas de arte se dotavam de seções de vídeo, festivais eram organizados em toda parte, revistas eram publicadas, a categoria do videoartista era instituída. [...] O vídeo era sobretudo um horizonte, uma utopia, uma crença. E isto o fazia viver – de experiências e de expedientes, é verdade, mas o que era a própria vida senão experiências e expedientes? Bons tempos, aqueles. (DUBOIS, 2004, p.97-98).

Retomando a contextualização, segundo Dubois (2004), o Vídeo foi visto, ao que parece hoje, como modo de passagem entre duas formas de imagem:

uma espécie de parênteses entre, de um lado, a grande imagem do Cinema (emblema do século XX) que o precedeu e construiu um imaginário insuperável (uma imagem dotada de corpo, uma linguagem, uma forma, uma arte), e, de outro, a imagem do computador, que veio depois e ocupou todo o terreno, ameaçando se tornar, numa reviravolta, a imagem do século XXI. [...] ...o vídeo era visto, no final das contas como imagem intermediária. Uma ilha destinada a submergir, instável, transitória, efêmera. Um curto momento de passagem no mundo das tecnologias do visual. Um parênteses. Um interstício ou um intervalo. Um vazio, em suma, que imagináramos como plenitude. (DUBOIS, 2004, p.99).

Ainda segundo Dubois (2004), como trabalho fundador do Vídeo está a obra *Global Groove* (1973), de Nam June Paik (Figuras 39, 40 e 41). O vídeo se apresenta na superfície da tela, integrando experimentações variadas de efeitos sonoros e gráficos: “um catálogo de efeitos, de certo modo em sua deflagração inaugural, que entusiasmava ou provocava, e sempre surpreendia”. (DUBOIS, 2004, p.102). Esta obra de Paik era uma espécie de “manifesto” das possibilidades da arte eletrônica e do uso de imagens variadas: personalidades emblemáticas, mescla um antigo rock americano com danças coreanas, publicidades, registros de performances da época, combinatória de imagens contrastantes e complementares.

Global Groove é considerada por Dubois “uma instalação por ser uma imagem que, em vez de representar algo [...], surge como forma que presentifica. [...] Um ser-vídeo fundado no múltiplo e na velocidade.” (DUBOIS, 2004, p.102). Depois Paik nos anos 80, sob a mesma premissa de circular, mixar espaços e tempos múltiplos e simultâneos, mas em escala muito maior, desenvolve obras a partir de dispositivos via satélite.

Figuras 39, 40 e 41 – Nam June Paik – *Global Groove*, 1973



39



40



41

Outros artistas importantes, como o já citado Vito Acconci, o qual precede Paik nos anos de 1970 e vem da arte corporal, são como fundadores da videoperformance. Também os trabalhos de Peter Campus, ainda nos anos de 1970, e os de Gary Hill, nos anos de 1990, vêm colaborar para nossa discussão sobre o ponto de vista da experiência perceptiva e sensorial em que nos colocam. Pois, segundo Dubois, ao final não podemos separar o Vídeo em duas estruturas: de um lado a imagem (aquilo que alguns pensam dependente somente de um monitor ou uma tela) e de outro o dispositivo (referente às instalações, cenografias repleta de telas e de relações propostas aos expectadores em termos físicos, perceptivos). Imagem e dispositivo, segundo ele, devem ser pensados juntos e, ao mesmo, um como sendo o outro, premissa para entender o Vídeo como estado e não como objeto. (DUBOIS, 2004).

Como demonstrado, depois do desenvolvimento da Fotografia, do Cinema e do Vídeo, surge uma outra “tecnologia” que vem complementar os últimos vinte cinco anos do século

XX e que carrega o mesmo impacto das que o antecederam: a Imagem Informática ou imagem síntese, infográfica, digital, virtual, entre outras. Como percurso, a transformação da imagem, nesta descoberta, vai além dos desdobramentos ampliados da criação da imagem: na informática, o que acontece é que nela se concentra todo o processo, da captação à transmissão. A imagem informática

não vem só apenas se acrescentar às outras (como era o caso das máquinas de captação, inscrição, visualização e transmissão), como também, por assim dizer, voltar ao ponto de partida e refazer, desde a origem, o circuito da representação. De fato, com a imagem informática, pode-se dizer que é o próprio “Real” (o referente originário) que se torna maquínico, pois é gerado por computador. Isto produz uma transformação fundamental no estatuto desta “realidade”, entidade intrínseca que a câmera escura do pintor captava, que a química fotográfica inscrevia e que o Cinema e a televisão, podiam, em seguida, projetar ou transmitir. (DUBOIS, 2004, p.47).

Nesta seção, além de trazermos um breve panorama, um pequeno olhar sobre o saber-fazer da imagem, é importante mostrar algumas articulações deste estudo aos nossos processos de investigação e reflexão entre corpo e imagem na criação do filme *vaga-LUMES*. Essas reflexões de agora apontam para análise do processo criativo do filme que será apresentado nos Capítulos 4, 5 e 6 deste estudo.

A nós interessa, por exemplo, pensar esta transcrição¹⁶ realizada pela ideia de tempo citada por Rush (2006) – o tempo como fluxo redimensiona a imagem da Fotografia e depois da Fotografia Animada, questão central da investigação da imagem –, e explorada a partir do saber-fazer dos experimentos da Fotografia: na ligação arte e tecnologia experimentada por Marey e Muybridge. Esta transposição de uma linguagem para a outra, da Fotografia para a pintura, realizada e demonstrada nas fotos das obras Balla e Carrá (Figuras 15 e 16), a partir de Marey e Muybridge, traduzem a experiência da Fotografia na relação com o tempo em algo que se apresenta por via de outra linguagem. Ao levarmos para nosso contexto de pesquisa, como trazer esta experiência do movimento da imagem para pensar o corpo como mote, ignição para a criação de filmes em todas as suas etapas?

Sendo assim, a experiência do corpo em seu movimento de criação junto à imagem, aqui nesta pesquisa, está em perceber as habilidades possíveis de interação destes no tempo e no espaço, buscando compreender as diferentes lógicas e práticas de criação que emergem nos

¹⁶ A ideia de criar algo pela tradução de uma linguagem para a outra. Neste caso, da fotografia para a pintura. O que é criado é algo novo, não uma “cópia” de uma linguagem para a outra, mas uma invenção nova a partir de algo proposto.

processos fílmicos. Neste fluxo, o corpo pouco a pouco busca elaborar sistemas de criação de imagens pelos discursos escrito (roteiro), imagético-corporal (filmagens) e fílmico (edição) na construção do longa *vaga-LUMES* e dos demais filmes, que serão apresentados mais adiante. Discursos estes que surgem pelo corpo, falam do e com o corpo e se elaboram no corpo, que continua seu percurso como ponto de partida de investigações futuras.

Seguimos agora para o capítulo 2, cujo o enfoque está na contextualização da relação Dança e Audiovisual e em compreender como este movimento de interação reorganiza modos de pensar no corpo e imagem.

2 MOVIMENTOS DE INTERAÇÃO DANÇA E AUDIOVISUAL

Quando falamos movimento, desejamos situar o mover em diferentes aspectos, o movimento que se dá entre Dança e Audiovisual, no encontro das linguagens, o movimento como mote de investigação do corpo que dança e da imagem audiovisual a ser criada nessa troca e, por fim, o movimento como um “terceiro” que surge do mover dos corpos, do encontro e diálogo entre aqueles que dançam para a câmera e aqueles que arquitetam a imagem na ação com a câmera, o qual denominamos filme, conforme será tratado no próximo capítulo.

Assim, o que compreendemos como movimento na construção da interação Dança e Audiovisual, como afirma Caldas, é o reconhecimento de uma “lógica cinética como poética: uma dramaturgia de movimento.” (CALDAS, 2009, p.33). O autor nos coloca que, desta forma, o corpo não pode ser o único a apresentar esta dimensão cinética na interação das duas linguagens, pois

[...] a cinesse como interface vai autorizar o trânsito inquieto entre Cinema/vídeo e a dança. Compreendidas como poéticas do movimento, coreografia, cinematografia e videografia se confundem como cinegrafia, como escritura do movimento; e talvez seja este o modo de produzir nas imagens sobre a tela uma dimensão cinestésica que, como na dança, prolongue a experiência do ver para além dos olhos.” (CALDAS, 2009, p.33).

O movimento entre Dança e Audiovisual se inicia no Cinema, embora consideremos fundamentalmente importantes os estudos do movimento do corpo realizados por Marey através da cronofotografia ou pelo uso de câmeras sucessivas feitos por Muybridge. Neste exercício de entender o movimento pela experiência com a fotografia, os dois já estavam elaborando modos de se pensar a imagem através da decupagem do movimento dos corpos em movimento. O pensamento do movimento realizado por *frames* de imagem, pela sequência de quadros fixos que é o princípio fundante do Cinema.

Em seus primórdios, o Cinema registra e exhibe a dança nas telas e, desta forma, amplia a sua visibilidade: “a realidade passava a não depender mais da experiência imediata,

valendo-se também da experiência mediada, mediatizada.” (TOMAZZONI, 2012, p.53). Isso acontece quase ao mesmo tempo em que o Cinema nasce, final do Século XIX, através dos experimentos de Thomas Edison (1847-1931), Irmãos Auguste (1862-1954) e Louis (1864-1948) Lumière, e Irmãos Max (1863-1939) e Emil (1866-1945) Skladanowsky.

A interação entre Dança e Cinema nasce como registro de bailarinos em movimento. Seus pioneiros, no final do século XIX, mostram a dança através de filmes gerados por câmeras e lentes ainda fixas, e em espaços bem reduzidos para que os movimentos do corpo se realizassem e pudessem ser capturados. Thomas Edison, em 1894, faz um filme de apenas dois minutos da bailarina Ruth St. Denis (1879-1968). Na Alemanha, no mesmo momento, os irmãos Skladanowski exibem, em 1895, seu *Sicilian Pleasant Dance*, em Berlim. Os bailarinos do Ballet Clássico se mostraram resistentes por isso, não existia um trânsito fácil na aproximação do Cinema e da Dança (BRUM, 2012). No entanto, algumas danças foram registradas: a *Morte do Cisne* (1925), dançado por Anna Pavlova (1881-1931), foi uma delas.

A bailarina e atriz norte americana Loïe Fuller (1862-1928) apresenta *Serpentine Dance*, 1892 (Figura 42), mais tarde, *Danças Luminosas*.

Figura 42 –*Serpentine Dance*, de Loie Fuller (1892)



Esta dança se dá pela relação movimento do corpo, enormes vestimentas com hastes nas mãos e o efeito da luz, parece ter sido o primeiro uso da energia elétrica na cena. Conforme explica Suquet:

A interrogação que anima a dança da artista americana está próxima das aproximações daquela época sobre a natureza da visão e do movimento. Seus efeitos poéticos não passam de uma consequência, de um desvio. Loïe Fuller sonda as propriedades do movimento – movimentos dos corpos mas também da luz. Com seus arremessos de véus, a bailarina procura antes de tudo visualizar a trajetória dos gestos no espaço. Noutras palavras, ela procura tornar visível a própria mobilidade, sem o corpo que a carrega. (SUQUET, 2009, p.511)

Figuras 43 e 44 – *Fire Dance*, filmado por Lumière (1906)



Lumière, em 1906, filmou Loïe Fuller dançando *Fire Dance* (Figuras 43 e 44), registros que temos acesso ainda hoje. Depois, em 1896, Thomas Edison filma uma adaptação de *Serpentine Dances*, a qual se tornaria o primeiro filme colorido da história do Cinema. Além da filmagem de Thomas Edison, muitos registros das imitadoras de Loïe Fuller,

dançando *Serpentine Dances*, foram realizados por Méliès, e também por Alice Guy (1873-1968 – uma das primeiras diretoras de Cinema). Méliès também filmou outras dançarinas como Pierina Legnani (1868-1930) e Folies Bergère (1875-1923), buscando relacionar seus experimentos de técnicas de animação com a dança.

Somente em 1916, através de D.W.Griffith, que a câmera ganha movimento. Naquele momento, o cineasta cria *Intolerance* (Figuras 45 e 46) filme no qual Ruth St. Denis e Ted Shawn são convidados a participar junto à sua companhia de dança. Griffith cria uma gramática cinematográfica, na qual a câmera deixa de ser fixa e começa a criar seu próprio discurso por meio do uso de diferentes movimentos e enquadramentos, dando à imagem uma dramaticidade, o que Tomazzoni (2012) chama de “coreografia das imagens”. Este modo de criação da imagem potencializou a dança dos bailarinos e o modo de ver, assistir à dança.

Em *Intolerância*, a dança tem uma curta mas uma suntuosa participação na cena da dança sagrada em memória da ressurreição de Tammuz, no segmento *Babylonian Story*. [...] Para o início da cena que revela um palácio monumental, na qual dezenas de bailarinas estão colocadas nos degraus da escadaria, Griffith vale-se de uma inovação: um movimento de câmera que fazia um plano geral superior e lentamente se aproximava, até revelar as bailarinas com os braços em posições angulares como nas danças egípcias. A próxima sequência fecha o plano, dando destaque ao casal que dança em meio ao grupo, e afasta-se para revelar as demais bailarinas ao redor. A câmera se move enquanto filma os corpos que dançam. (TOMAZZONI, 2012, p.65-6)

Figuras 45 e 46 – *Intolerance*, Griffith (1916)



45



46

Assim, o que vemos é que a partir do universo fantástico do Cinema de Georges Méliès e na inventividade e no movimento de câmera trazido por Griffith, é que o Cinema começou a criar relações possíveis com a dança, deixando de realizar um mero registro. Com isto, “não apenas o corpo ganha outra possibilidade de combinação dançante, mas com os movimentos de câmera e a gramática de montagem, o Cinema passou a criar também uma espécie de coreografia paralela, colocando o mundo (com seus objetos e imagens) também a dançar.” (TOMAZZONI, 2012, p.55-56). A dança, então, segundo o autor, começa a se transformar não só pelas

possibilidades técnicas, mas também ideológicas, ajudando a delinear sentidos sociais, seja na dança viril de Valentino, no *Le Cakewalk Infernal* de Méliès, nas sedutoras figuras femininas, nas lânguidas bailarinas envolvidas por uma aura de inocência ou mesmo na vinculação a um ritual pagão em Griffith. Isso já demonstrava que a dança no Cinema não se restringia à documentação e que passava a ter papel inegável na configuração dos sentidos produzidos durante o século XX, com os filmes ficando, gradualmente, mais complexos em termos narrativos e visuais. (TOMAZZONI, 2012, p. 66).

A Dança no Cinema mudo ganha e desenvolve sua potencialidade. Artistas europeus, como o cineasta alemão Ernst Lubitsch (1892-1947) ou o pintor francês Fernad Léger (1881-1955), deram à Dança uma nova perspectiva, um novo modo de pensá-la para o Cinema. Lubitsch, em 1919, filma *Die Austernprinzessin* (*A Princesa das Ostras* – Figuras 47 e 48), fazendo um Cinema que critica o capitalismo americano. A dança é utilizada para mostrar a diferença de classes sociais por meio do *foxtrote* (dança de salão muito popular na época), em que diferentes personagens, rendendo-se à dança, são deslocados de seus parâmetros e regras de conduta regidos por seu poder aquisitivo, pela sua classe social.

Figura 47 – *Die Austernprinzessin*, de Ernst Lubitsch (1919)



O cineasta cria de forma crítica e ao mesmo tempo realiza tomadas geniais ao brincar com pontos de vistas, ao jogar com planos detalhes e com a multidão ele cria um volume de dança que enche os olhos e contagia:

Durante a festa de casamento, dezenas de pares dançam um foxtrote contagiante de maneira alucinada. Lubitsch constrói excepcionais planos gerais do conjunto de bailarinos sincronizados, em uma cena potente, embriagante, e já se valendo de recursos audaciosos para a época, como quando em certo momento, a tela é dividida em três partes, cada uma com

diferentes pontos de vista, com detalhes apenas dos pés dos bailarinos marcando o ritmo. (TOMAZZONI, 2012, p. 68)

Figura 48 – *Die Austernprinzessin*, de Ernst Lubitsch (1919)



Alguns filmes buscam na abstração realizar um Cinema que perpassa a dança, como é o caso da vanguarda cinematográfica dos anos de 1910 e 1920, que “pretendiam revelar os dispositivos de construção cinematográfica, provocando um distanciamento crítico do espectador”. (BRUM, 2012, p.82-83). Alguns artistas se enveredaram na produção de obras cinematográficas neste propósito como Léger, um dos grandes nomes do Cubismo e que produziu um Cinema não comercial. O artista trabalha com realizações fílmicas de cunho mais abstrato, e realiza, em 1924, o filme *Ballet Mécanique*, (*Balé Mecânico* – Figuras 49, 50 e 51), composto de variados ritmos e sobreposição de imagens de objetos, pessoas e animais, que tem na edição um tratamento “coreográfico”, de uma dança criada pela edição.

Figuras 49, 50 e 51 – *Balle Mécanique*, de Fernand Léger (1924)



Léger continua os experimentos que Méliès já vinha utilizando como fusões, múltiplas exposições e escurecimentos em seu *Ballet Mécanique*. Uma multiplicidade de imagens é organizada sem seguir uma narrativa linear:

como resultado, tem-se um mosaico quase onírico de imagens caleidoscópicas em movimento, nas quais cenas prosaicas e objetos cotidianos banais, ganham ritmo. Tudo isso subvertendo a narrativa tradicional (não se tem uma comédia romântica, um *thriller* de suspense nem um documentário), recusando a estruturar uma narrativa. As cenas se sucedem de maneira autônoma. Um delicioso e inteligente tratado daquilo que poderia haver de comum entre o movimento e a dinâmica das formas, só possível com os recursos que o Cinema e a dança vinham a oferecer. (TOMAZZONI, 2012, p.70).

Os musicais representam as produções em estúdio realizadas nos Estados Unidos de 1920 a 1950, a era do ouro. É um gênero de entretenimento: o sonho americano que surge e se desenvolve no período entre guerras e a queda da economia, vem justamente para aliviar e distrair o público dos problemas da época. (ROSINY, 2012). Nos anos de 1930, os estúdios da Warner Brothers contratam o diretor da Broadway Busby Berkeley (1895-1976) para a produção inovadora de musicais, com cunho totalmente comercial, onde as partes dançadas funcionam como lugar do sonho, com movimentos de câmera, mas sem nenhuma função narrativa.

Berkeley cria por meio de desenhos coreográficos, caleidoscópios de imagens, e inventa o *pas-de mille*, “uma dança para uma multidão de figurantes. Tudo, de A até Z, era estruturado para o *olho* da câmera. Túneis de pernas, conchas humanas, gigantescos leques de cabelos louros” (Figuras 52, 53, 54 e 55). (WOSNIAK, 2006, p.78).

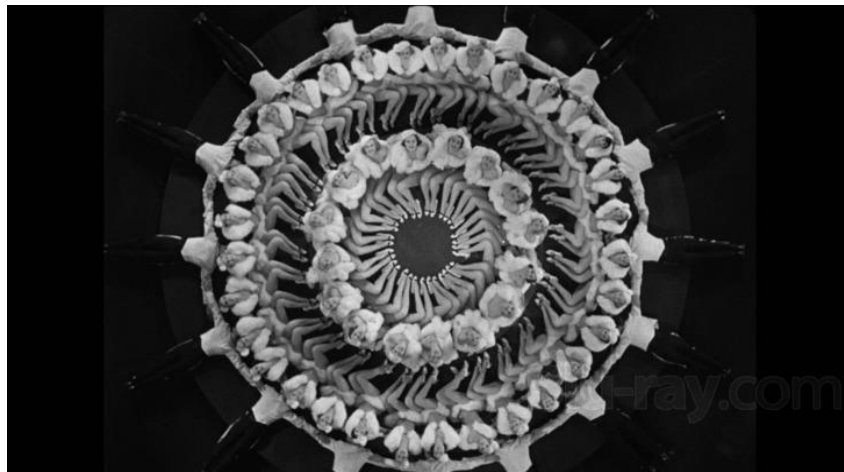
Figura 52 a 54 – *42nd street* (1933) - Dirigido por Lloyd Bacon e Busby Berkeley



52

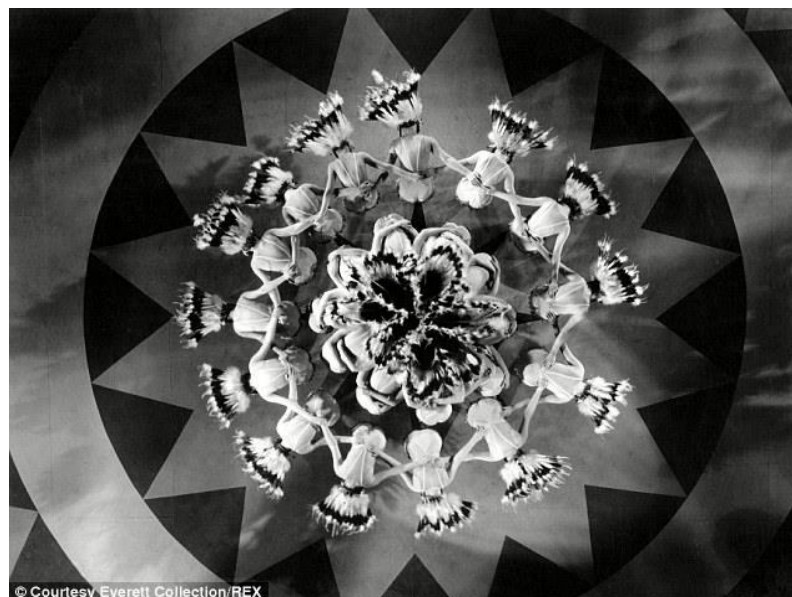


53



54

Figura 55 – *Whooppe*, Busby Berkeley (1930)



Ainda nesta década, o artista Fred Astaire (1899-1987) é contratado por outra produtora, a RKO, com ele mesmo coreografando todos os seus solos ou duos. Fez longa parceria com Ginger Rogers, filmando mais de dez filmes juntos com diversos diretores (Figuras 56, 57 e 58). Era um outro modo de filmar musicais, tinha uma limpeza de efeitos e era pautado na coreografia em si, “filmado em três *takes* contínuos, sem ângulos fantasiosos e quase sempre em cenário singelo” (WOSNIAK, 2006, p.79).

Figura 56 – Fred Astaire e Ginger Rogers em *Shall we dance* (1937)



Figura 57 e 58 – Fred Astaire e Ginger Rogers em cena no musical *Carefree* (1938)



57



58

A partir dos anos de 1950, inicia-se o apogeu da Metro com os Musicais. Neste momento, diferentes bons diretores são reunidos, e juntos dançando, Gene Kelly (1912-1996) e Fred Astaire. Daí, em 1961, surgem *Singin' in the rain* (*Cantando na Chuva* – Figura 59) e *An American in Paris* (*Sinfonia de Paris*). Em 1960, entra um novo momento em que as obras da Broadway eram adaptadas para o Cinema como *West Side Story* (*Amor, Sublime Amor*), de 1961. Ainda nos anos 1960, os musicais foram ficando mais raros, mas ainda ali o diretor Bob Fosse (1927-1987) cria duas obras memoráveis: *Cabaret* (1971) e *All the jazz* (*O Show Deve Continuar*, 1979). Nos anos de 1970, ainda temos algumas produções como *Saturday Night*

Fever (Os embalos de sábado à noite, 1978), *Flash Dance* (1983) e o início das produções de videoclips.

Figura 59 – Gene Kelly em *Singing In The Rain* (1961)



Wosniak (2006) considera a Dança neste contexto de relação com o Cinema como “puro pretexto” (WOSNIAK, 2006) para que haja a narração da história. Dissociada da criação fílmica, a dança vem ilustrar, apresentar personagens e suas relações, trazer uma espécie de “legenda” à narrativa que o filme se propõe. Não há um pensamento de interação Dança e Cinema, mas o uso da dança dentro dos filmes para fins diretos de entretenimento.

Inspirados nos cineastas do Cinema Experimental ou de vanguarda dos anos de 1920, no pós-guerra, surge uma outra geração que deseja explorar novas possibilidades expressivas e perceptivas. Nesse momento, a cineasta, coreógrafa e bailarina ucraniana, naturalizada norte-americana, Maya Deren (1917-1961) começa a “criar um modo diferente de pensar e agir na convergência Cinema e dança”. (BRUM, 2012, p.91).

Figura 60 – Maya Deren em *Meshes of the Afternoon* (1943)



Os filmes mais conhecidos de Maya Deren são *Meshes of the afternoon* (1943 – Figura 60), *A Study in Choreography for Camera* (1945 – Figuras 61, 62 e 63), *Ritual in Transfigured Time* (1945-1946) e *The Very Eye of Night* (1952-1959).

Figuras 61 a 63 – *A Study in Choreography for Camera* (1945), de Maya Deren



61



Quando observamos a cena de abertura de *A Study in Choreography for Camera* (Figura 62), a câmera passa por entre as árvores e mostra o corpo em movimento que se mescla a elas. O último corpo a ser mostrado está numa distância mais próxima da câmera. Sem corte, há uma mudança da percepção do espaço pela organização realizada entre corpo e câmera. Do espaço equilibrado, que mistura corpo e árvores, chegamos ao corpo que ocupa metade de toda a tela (Figura 63).

O espaço é movido pela câmera de um ponto de observação que está no fundo (corpo e árvores) e que vai sendo percorrido por uma diagonal, sem corte, até o ponto central do corpo na metade da tela. A imagem dança nesta diagonal entre os corpos da imagem e com o “corpo-câmera”. Essa mudança de espaço nos leva para dentro, próximo à imagem, mobiliza nosso corpo também, e nossa percepção, nossa sensação da “sensação” deste corpo se amplia.

Quando temos a imagem do corpo na metade da tela, o movimento agora é do corpo (não mais da câmera) que começa a descer. Isto possibilita, primeiro, à imagem das árvores retomar seu espaço de informação da relação corpo e ambiente e, segundo, que o movimento de descida seja ignição para a mudança de plano, conseqüentemente, de espaço em que esse corpo dança. Um jogo de espaços criado pelos movimentos de câmera ou de corpo na relação com os movimentos e distâncias entre câmera e corpo.

Existe um “dueto” neste filme de Deren por trazer uma relação íntima e fundamental entre corpo e espaço. O bailarino Talley Beatty (1923-1995) dança sem interromper sua seqüência coreográfica, mas o que vai sendo outro é o espaço em que ele se move. A mesma dança que tem no ponto final de um trecho da coreografia o início de outro trecho, mas em um outro lugar. A dança faz a ligação e o corpo passa/dança por uma floresta, um pátio, uma sala de jantar. Esses movimentos entre corpo e diferentes espaços são garantidos pela edição que dá seqüência a mesma coreografia fazendo uma espécie de colagem de lugar em lugar, de espaço em espaço, de movimento a movimento. Esta técnica chamada de adição já havia sido experimentada por Méliès. Brum acrescenta:

Ao incorporar à coreografia um recurso específico da linguagem audiovisual – continuidade de movimento com descontinuidade espacial –, a cineasta cria uma seqüência até então inédita no Cinema, uma dança tão relacionada com a câmera e com a edição que não poderia ser realizada em qualquer outro lugar a não ser naquele filme em particular. (BRUM, 2012, p.92)

Fazem parte também dos artistas que pesquisaram a partir da relação Dança e Cinema dentro do contexto do filme experimental, a americana, cineasta independente Shirley Clarke (1919-1997), o produtor e diretor de Cinema escocês Norman McLaren (1914-1987), o artista visual e cineasta americano Ed Emshwiller (1925-1990), a diretora e cineasta documentarista inglesa Hilary Harris (1929-1999), entre outros.

Shirley Clarke inicia sua carreira como bailarina participando da Dança Moderna de Nova York.¹⁷ Posteriormente estuda Cinema também em Nova York e depois em Paris. Em 1955, se filia à Associação dos Cineastas Independentes da América. Circula pelo Greenwich Village, nos anos de 1960, em Nova York, com outros cineastas do Cinema experimental, tais como Maya Deren, Stan Brakhage, Jonas Mekas (1922), entre outros. Realiza muitos filmes, entre 1953 a 1985, e mais de 400 vídeos. Destacamos *Dance in the Sun* (1953), *A Moment in*

¹⁷ Estuda técnicas de Martha Graham (1894-1991), Doris Humphrey (1895-1958), e o método Hanya Holm (1893-1992).

Love (1957), *Bridges Go Round* (1958), *The Connection* (1962), *Ornette: Made in America* (1985). Ensina filme e vídeo na Universidade da Califórnia, em Los Angeles, de 1975 a 1985.

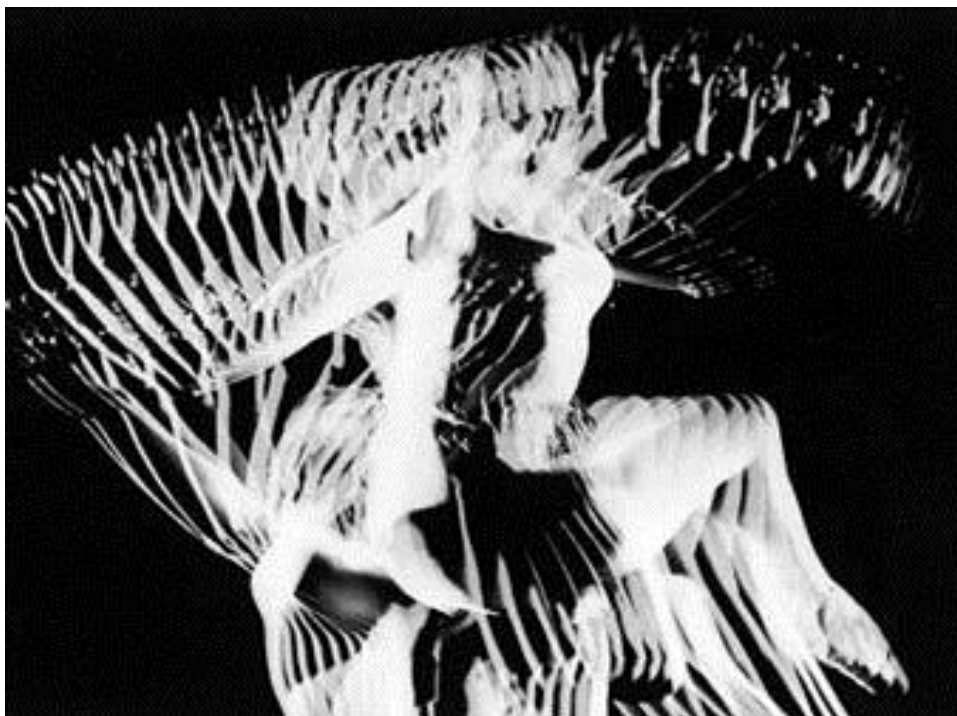
Figura 64 – *Dance in the Sun* (1953)



Clarke realiza *Dance in the Sun* (Figura 64) antes de conhecer o trabalho de Maya Deren em *Study in Choreography for Camera*. Existem proximidades entre elas no interesse da relação câmera e corpo, embora Clarke se mostre interessada na relação grande com a música no uso de muitas bandas sonoras mesclando a música eletrônica e o *jazz*. É também tida como exemplo do expressionismo pela abstração em seus filmes. Sobre Maya Deren, ela disse algumas vezes que Deren traz a dança para outra perspectiva, que o filme não se cria pela filmagem do movimento de uma dança abstrata, mas pelas ações naturais do corpo como andar, dormir, sentar, engatinhar. Tudo isso funcionando como material que gera o movimento.

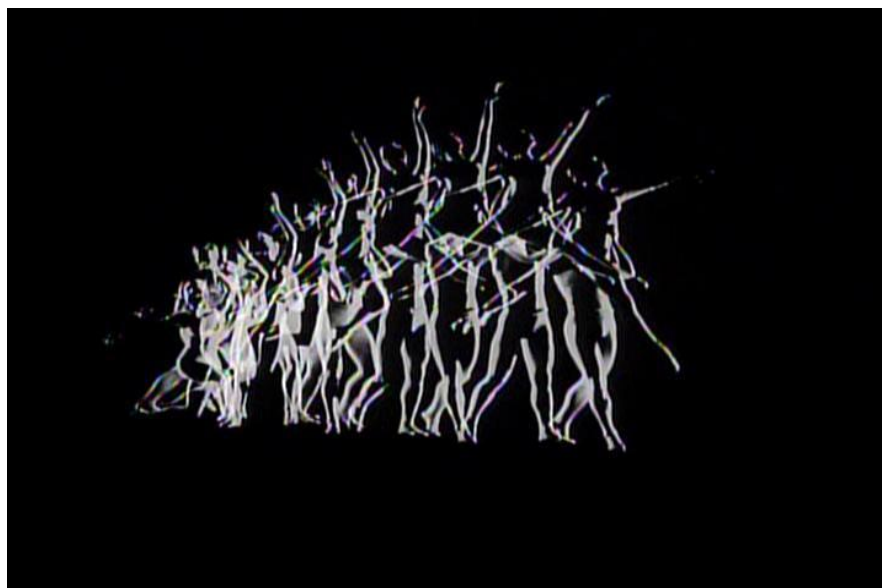
Em 1933, McLaren, importante figura na prática do desenho animado, inicia seu trabalho, criando uma variedade de filmes desenhados à mão em que as figuras executam movimentos, são desenhos diretos sobre o celuloide. Interessa-se pela dança na questão do movimento: a fala dos corpos através do movimento. Desenvolve a técnica da “pixilação”, uma animação do movimento quadro a quadro (*stop motion*, como fotos), de pessoas ou objetos, o que vem a criar uma sequência animada. McLaren desenvolve o que Marey havia inaugurado, bem antes dele, com sua cronofografia, o que viria a ser a fotografia de alta velocidade criada por Harold E. Edgerton (1903-1990), na era digital.

Figuras 65 – *Pas de deux*, de Norman McLaren (1968)



MacLaren recebe o prêmio BAFTA Film Award como melhor animação no filme *Pas de deux* (1968 – Figuras 65 e 66). Neste filme, um casal de bailarinos, vestidos de branco, é filmado em tempo real e editado em câmera lenta. Na edição, as imagens desta dança são repetidas muitas vezes com diferença de pequenos intervalos, o que causa uma leitura do caminho do movimento da dança realizada.

Figura 66 – *Pas de deux*, de Norman McLaren (1968)



Emshwiller formou-se em Belas Artes e era pintor do expressionismo abstrato. Revela em seus filmes uma predileção pela dança que diz estar no entendimento de que os mecanismos da dança estão próximos aos de um filme. Trabalhou com o coreógrafo Alwin Nikolais (1910-1993) nos anos de 1960, tanto na produção de filmes quanto na criação de cenários fílmicos (BAIN, 2012). Com Nikolais destacamos a realização de *Totem* (1963).

Como parte de sua produção apresentamos *Thanatopsis* (1962), *Crossing and Meetings* (1974), *Sustone* (1979), entre outros. *Thanatopsis* usa a técnica de animação, deixando o filme em longa exposição, o que torna a imagem desfigurada por uma espécie de tremor e instabilidade (Figuras 67 e 68).

Figuras 67 e 68 – *Thanatopsis*, Ed Emshwiller (1962)



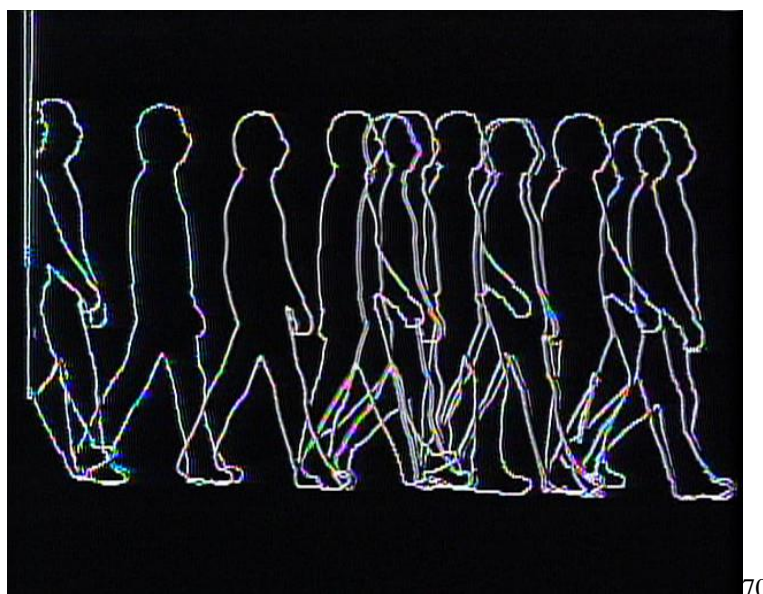
67



68

Em *Crossings and Meetings* (*Cruzando e Encontrando*), já em 1974, Emshwiller faz uso do vídeo, sobre o que abordaremos a seguir, e utiliza a animação computadorizada (Figuras 69 e 70).

Figuras 69 e 70 – *Crossings and Meetings* (1974), Ed Emshwiller



Hilary Harris, outro nome que apresentamos, cria seus filmes em meio às experimentações radicais da *Judson Church*, tais como *Highway* (1958) e *Seawards the Great Ships* (1961). Em 1966, dirige um filme de dança intitulado *9 Variations on a Dance Theme*, importante investigação sobre a relação da forma do corpo humano com a forma do filme, interessada em como a estética da câmera pode interagir com o corpo humano. Ela registra de modos diferentes um solo de 50 segundos, interpretados 9 vezes por uma dançarina.

O *9 Variations on a Dance Theme* (Figuras 71, 72, 73, 74, 75, 76 e 77) é um curta-metragem de 12 minutos, simples e direto. Em um estúdio, sem nenhum cenário, a bailarina Bettie De Jong (1933–) executa uma série de movimentos de dança, começando e terminando em uma posição reclinada sobre o piso de madeira. Entre o espaço de saída e de chegada novamente ao solo, ela utiliza giros e movimentos fluidos. Repete esta dança nove vezes, e em cada uma delas, Harris varia seus métodos de filmagem e captura seus movimentos de formas diferentes: “os movimentos de câmera tornam-se mais dinâmicos e se aproximam pouco a pouco da bailarina a cada variação, criando um ambiente de intimidade e de fluxo cinestésico entre a câmera e a intérprete, simulando um duo.” (BRUM, 2012, p. 92-93).

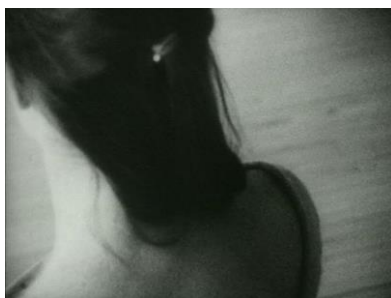
Figuras 71 a 77 – *9 Variations on a Dance Theme*, filme de dança de Hilary Harris (1966)



71



72



73



74



75



76



77

A liberdade de criação, no sentido da experiência como mote de investigação, proporciona aos cineastas, bailarinos e coreógrafos maior interatividade e dinamicidade ao corpo, ao uso da câmera e ao movimento coreografado, entendendo a complementariedade destas liberdades de ações. Ao mesmo tempo, novos entendimentos de criação, tanto para a Dança quanto para o Cinema, nos parecem surgir durante as experiências de cada um destes fazeres fílmicos. Esta abertura na busca por uma convergência das linguagens, que se dá nas experiências de cada um destes artistas, parece ser uma fértil pista de um pensamento em interação. Não algo fixo, mas algo novo, a cada vez, que surge dos desejos, necessidades e escolhas realizados em cada processo.

Hilary Harris desenvolveu, nos anos de 1960, o *time-lapse*: desconstrução temporal cinematográfica de um evento, ou parte dele, que acontece no tempo. O lapso de tempo na fotografia é uma técnica em que a captura da imagem se dá por uma taxa menor de quadros que o necessário para que uma sequência de movimento seja visualizada. Assim, quando mostrada a uma velocidade “normal”, o tempo mostra-se acelerado. Movimentos lentos, mais dilatados como o nascer ou pôr do sol, ou as nuvens quando há pouco vento, que são percebidos pela sutileza, são vistos em *time-lapse* por um arco de tempo advindos da aceleração da imagem. *Time-lapse* funciona como o oposto da fotografia de alta velocidade.

O primeiro sistema de vídeo é demonstrado em 1926 por John L. Baird (1888-1946). Alguns gravadores são desenvolvidos nos anos de 1950 e 1960 pela Ampex e Sony, mas somente com a chegada, em 1965, da câmera Portapak da Sony, que o acesso e as experimentações, como já dito, tomaram força. Neste início, pelo desenvolvimento da Videoarte, o que se percebe é que o uso do vídeo estava mais na interação junto às demais linguagens, Dança, Música, Artes Visuais, Performance em *Happenings*, Performances, nas ações do movimento Fluxus e também como forma de registros de processos e apresentações.

A bailarina e improvisadora norte-americana Lisa Nelson (1949–), por exemplo, foi a grande responsável pelas filmagens das primeiras experimentações de Steve Paxton (1939–)

na criação do Contato-Improvisação. Material que traz hoje um registro importante da época, mas, principalmente, possibilita uma forma de estudo visual das primeiras experiências do Contato-Improvisação.

A partir dos experimentos iniciais de Maya Deren nos anos de 1940 em diante, das práticas multimídias realizadas nos anos de 1960 e com a chegada do Vídeo dos anos de 1970, a Dança abre um novo momento de investigação com o Audiovisual, especialmente nos Estados Unidos. Houve um rápido desenvolvimento e difusão, pela realização de registros e obras artísticas em vídeo (como Videoarte, Videoclipe e Videodança). Práticas que se tornaram viáveis já que a tecnologia eletrônica se mostrava bem mais barata que a química, utilizada até então pelo Cinema.

Dessa forma, ainda nessa década e na seguinte, voltamos a destacar neste Capítulo as experimentações de Merce Cunningham, agora focando em sua pesquisa com a linguagem do Vídeo e do Cinema, que se dá em parceria com Nam June Paik, com o videoartista e cineasta Charles Atlas (1949) e também o cineasta Elliot Caplan (1931). Segundo Brum:

em meio a essa efervescência, foi criado em 1972 o “Dance on Camera Festival”, uma tentativa de lidar com a difusão daquela produção que emergia no contexto artístico norte-americano. Em 1975, foi publicado pelo jornal nova-iorquino “Dance Scope”, um importante texto de referência “Videodance”, de autoria de Jeffrey Bush e Peter Z. Grossman, que já abordava diversas questões importantes, presentes até hoje nas pesquisas sobre o tema. Foi neste mesmo período que a cena de videodança começou a se estabelecer, influenciada por artistas de dança pós-modernos oriundos do movimento da Judson Dance Theater e por coreógrafos consagrados como o norte-americano Merce Cunningham. (BRUM, 2012, p.76).

Como investigador pioneiro da dança na relação com o vídeo, o coreógrafo americano Merce Cunningham começa seus experimentos no contexto das realizações multilinguagens e do movimento Fluxus. Junto ao músico John Cage inicia várias criações entre Dança e Vídeo. Depois com Nam June Paik e Cage desenvolve experimentos audiovisuais variados como *Blue Studio: Five Segments*, parte I (1976), em que utilizam vastamente o *chroma key*¹⁸, e *Merce and Marcel*, parte II (1978).

Com Charles Atlas, Cunningham cria diversos videodanças para a televisão no programa *Camera 3*, dirigido por Merrill Brokway. Segundo Brum, este programa foi uma

¹⁸ *Chroma Key*, sistema de vídeo que capacita duas ou mais imagens a serem combinadas em um único local. Muito utilizada em televisão e produção de vídeo, esse sistema emprega o princípio de chaveamento de cor, apresentando uma ou mais cores como transparentes, permitindo então que a segunda imagem possa ser apresentada em seu lugar. (SANTANA, 2002, p.178).

grande contribuição de Cunningham ao campo da Videodança. Com Atlas desenvolve também *Westbeth* (1974) e *Channels/Inserts* (1982). A obra *Westbeth* é destacada como a primeira realização em videodança de Cunningham. (SANTANA, 2002). Com o cineasta, estabelece parceria de 1975 a 1983, quando realizam mais de 10 filmes juntos, e, de 1978 a 1983, Atlas se torna cineasta residente da Companhia de Dança Merce Cunningham.

Com Elliot Caplan, colaborador de filmes e vídeos cria *Points in space* (1986), *Birds for Camera* (1991 – Figuras 78 e 79). Com estes dois cineastas, que pesquisaram de maneira bastante aprofundada a relação entre câmera e corpo, Cunningham inaugura um trabalho colaborativo intenso e contínuo entre coreógrafo e cineasta. (SANTANA, 2002).

Figuras 78 e 79 – *Birds for Camera*, Elliot Caplan e Cunningham (1991)



Cunningham trabalhava com ideias amplas sobre o tempo, o espaço e o movimento e percebeu, na interação com a linguagem audiovisual, um lugar para testar e reorganizar seus modos de pensar a dança. Suas experimentações

mostraram aspectos inéditos na relação entre dança e vídeo - uma cena ainda esboçada naquela época, mas que já mostrava a sua potência inovadora. Suas investigações já sabiam onde chegar. Havia clareza nas articulações entre movimento, espaço e tempo e dos recursos plásticos que o vídeo podia oferecer. [...] O coreógrafo reinventou, no vídeo, as relações nascidas anteriormente entre a dança e o Cinema. Em outras palavras, este criador multimídia foi um dos responsáveis por realizar, com absoluta competência, a transição dos pensamentos de dança no Cinema para a tela do vídeo; mas, inquieto, foi mais longe com suas ousadas propostas artísticas. (BRUM, 2012, p.98-99).

Em seu livro *Corpo Aberto: Cunningham, dança e novas tecnologias*, Santana traz um relato de Elliot Caplan em entrevista concedida à autora no Instituto Itaú Cultural (1999). Caplan diz que quando Cunningham começou a ter uma relação maior com o filme e o vídeo,

por volta de 1970, com a chegada de Charles Atlas, ele permanecia no estúdio gravando seus movimentos, olhando o espaço e o movimento através da câmera, aprendendo a utilizá-la, e com isso, descobrindo uma nova forma de ver a dança. Caplan acredita que aquilo era realmente fascinante. Ainda era uma novidade todos os recursos que a câmera disponibilizava. Tudo era ainda muito novo, mesmo não havendo toda a tecnologia de hoje. (SANTANA, 2002, p.87).

É importante trazer aqui também que, desde 1968, Cunningham projetava o desejo de diálogo da dança com o computador. Em 1989, foi criado o *software Life forms* na *Simom Fraser University* por um grupo de pesquisadores liderados pelo Dr. Thomas Calvert, especialmente para atender ao interesse do coreógrafo na experimentação da tecnologia com a dança. Para nossa pesquisa é importante mostrar o foco de interesse contínuo de Cunningham nesta interação com a tecnologia. Interessa-nos o modo como o coreógrafo dialoga com as tecnologias e como se abre à investigação deixando-as transformar sua lógica de dança, provocando nele a descoberta de novos entendimentos para o corpo. Santana complementa:

através dessa máquina aberta digital, o coreógrafo conseguiu dar conta da complexidade de suas obras, sempre estruturadas com alto grau de informação. O trânsito realizado entre o coreógrafo e a tecnologia serviu também para ampliar sua própria capacidade criativa. Para Cunningham, utilizar o computador não estava relacionado à questão da memória, da notação, do arquivo, mas a sua possibilidade de ver algo nunca antes vislumbrado em seu processo artístico. (SANTANA, 2002, p.59).

Ivonne Rainer (1934–), apresentada no capítulo anterior no âmbito do corpo, da Dança, é uma artista inquieta que busca sempre novas estratégias. Nos anos de 1960, Rainer abre um outro caminho de pesquisa com a Dança, pelo uso de filmes por meio de projeções em suas performances, e assim se aproxima da linguagem audiovisual.

Salta da Dança para o Cinema buscando as relações entre as expressões corporais e concepções de tempo. Realiza variados curta-metragens entre 1966 a 1969, e chega depois aos longa-metragens. Rainer trata do cotidiano, das relações humanas e suas emoções. Dentre seus trabalhos estão *Lives of Performers* (1972), *Film About A Woman Who* (1974) e *Kristina Talking Pictures* (1976 - Figura 80).

Figura 80 – Kristina Talking Pictures (1976)



Rainer tensiona o significado das emoções dos personagens na relação com uma voz interior, subjetiva. Trabalha de um modo minimalista as formas cinematográficas. Rainer apresenta, em seus trabalhos, uma posição política pautada no feminismo, na sexualidade e na identidade. Um bom exemplo é o filme *MURDER and murder* (1996 - Figura 81), que se organiza por uma narrativa linear, onde a identidade feminina de duas mulheres lésbicas e o próprio “eu” da autora são elementos decisivos do discurso.

Alguns de seus curta-metragens são *Hand Movie* (1966), *Volleyball* (Foot Film, 1967), *Rhode Island Red*, (1968), *Trio Film* (1968 - Figura 82), *Line* (1969), *Trio A* (1978), e alguns dos longas, *Journeys from Berlin* (1971), *The Man Who Envied Women* (1985) e *Privilege* (1991), fazem parte de sua extensa produção.

Figura 81 – *MURDER and murder* (1996)



Figura 82 – *Trio Film* (1968)

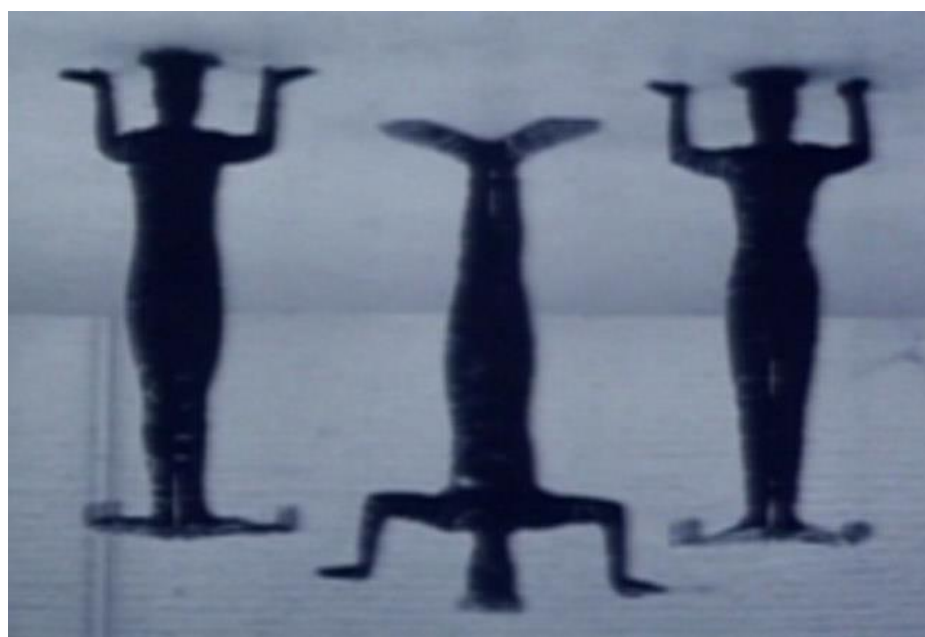


Em novo momento, a partir do vídeo digital, além das pessoas trazidas acima ampliarem suas investigações para este outro meio, surgem diversos coreógrafos e diretores trabalhando com este suporte na relação Dança e Audiovisual. Dentre muitos, estão o francês Phillipe Decouflé, o coreógrafo e diretor inglês Loyd Newson do DV8 Physical Theatre, os coreógrafos e diretores australianos Richard James Allen e Karen Pearlman do The Physical TV Company, a coreógrafa e bailarina brasileira Fernanda Lippi em parceria com o cineasta

européu André Semenza do Zikzira Physical Theatre, o diretor americano Mitchell Rose, o cineasta belga Thierry de Mey, a diretora e coreógrafa inglesa Katrina McPherson que trabalha em colaboração constante com o artista visual, músico e editor escocês Simon Fields, e a coreógrafa da Nova Zelândia Shona McCullagh, dentre outros. Escolhemos alguns destes nomes para descrevermos um pouco de seus trabalhos e interesses.

O coreógrafo, mímico e artista plástico francês Phillipe Decouflé (1961–) desenvolve junto a sua Companhia DCA (Decodex) na França, um trabalho cênico em que mescla Dança, Artes Visuais, Circo, Vídeo. Nos anos de 1980 e 1990, pesquisa a relação entre Vídeo e Dança, e com Charles Atlas, cineasta parceiro de Cunningham, cria *Jump* (1984), feito sob encomenda pelo governo francês e que teve papel importante na disseminação do Videodança na França.

Figura 83 – *Codex the film* (1987)



Em *Jump*, a câmera caminha entre os bailarinos, que advém de um estudo minucioso entre o movimento coreográfico e a câmera, característica desenvolvida por Atlas a qual ele intitula: *media-dance* ou *dance for camera*. Em produções posteriores como *Codex the film* (1987 – Figura 83), Decouplé explora cada vez mais a linguagem cinematográfica com a coreográfica, e em *Lhe P'tit Bal* (1994 – Figura 84) se pauta no humor para a construção narrativa. Dentre suas produções, temos ainda, *Caramba* (1986), *True Faith* (1987), *She drives me crazy* (1988), *He Dernier Chaperon Rouge* (1994) e *Abracadabra* (1998).

Figura 84 – *Lhe P'tit Bal* (1994)



O grupo inglês DV8 Physical Theatre foi fundado em 1986 pelo australiano Lloyd Newson, que permanece diretor até 2015. O grupo tem como característica uma comunicação direta e despretensiosa, por meio de uma temática focada em questões sociais, psicológicas e políticas. Trata das relações humanas, da falta de comunicação entre as pessoas, da homossexualidade, da violência. Busca no trabalho físico e em suas propostas que estão pautadas no cotidiano lidar com o risco, com a radicalidade e com o acaso.

Figuras 85 e 86 – *Dead Dreams of Monochrome Men* (1989)



85



86

De seu vasto trabalho cênico, alguns foram adaptados para o Cinema por meio de parcerias com outros cineastas: *Dead Dreams of Monochrome Men* (1989 – Figuras 85 e 86) e *Strange Fish* (1992), ambos com direção de David Hilton; *Enter Achilles* (1995 – Figuras 87 e

88), com direção de Clara van Gool; e o último *The Cost of Living* (2004), concebido e dirigido pelo próprio Lloyd Newson.

Figuras 87 e 88 – *Enter Achilles* (1995)



87



88

Outro nome é o cineasta e compositor belga Thierry De Mey (1956–) que trabalha a relação estreita entre Dança, Música Contemporânea e Audiovisual. Busca em obras cênicas a interação destas linguagens e tem uma vasta produção de videodanças. Apresenta como parceiros os coreógrafos belgas Anne Teresa De Keersmacker, Wim Vandekeybus e Michèle Anne De Mey, sua irmã, tanto em produções cênicas quanto em filmes. Com Michèle De Mey, dirige, desde 2005, o Centro Coreográfico Charleroi Danses, especialmente na área de atividades multidisciplinares.

Entre suas produções realizadas com De Keersmacker e a Companhia Rosas estão *Rosas danst Rosas* (1996), *Tippeke* (1996), *Counter Phrases* (2004), *Prélude à la mer* (2009)

e *Fase*(2002), com participação também de Michèle De Mei. Com a Cia. de Vanderkeybus cria *Musique de tables* (1998). Com Keersmacker, Michèle De Mei e Sidi Larbi Cherkaoui realiza *Ma mère l'Oye* (2001). Com Michèle De Mei cria *Love Sonnets* (1993) e *21 études à danser* (1998). São filmes com abordagens variadas, mas sempre com interesse na interação entre corpo, sonoridades e câmera, buscando um alinhamento entre essas linguagens em uma alternância de combinações, e sempre jogando com nossa percepção: a música que é corpo, a imagem que é som, o som que é coreografia. Uma experiência sinestésica em *loopings*.

Figura 89 – *One Flat Thing, reproduced*, de William Forsythe e Thierry De Mey (2006)



Em parceria com William Forsythe (1949), Thierry De Mey cria *One Flat Thing, reproduced* (2006 – Figuras 89, 90 e 91), uma remontagem do espetáculo de palco realizado por Forsythe com a extinta Forsythe Company (Alemanha). As relações estabelecidas entre corpos e as vinte mesas em um galpão gigantesco, com os 14 bailarinos executando movimentos precisos, geram uma dança caleidoscópica, registram os princípios coreográficos de Forsythe, que se desenvolvem em movimentos correlacionados entre espaços, corpos e diferentes movimentos e enquadramentos de câmeras.

One Flat Thing, reproduced (2006) apresenta extremo cuidado com a exatidão, com a precisão dos movimentos que cruzam espaços entre as mesas, os corpos e os enquadramentos. Investiga como o movimento do corpo cria espaço para a câmera e para outro corpo, ou como

o espaço complementa o movimento de câmera através de qualidades ou percursos corporais distintos. Thierry De Mey consegue trazer pelo desenho dos enquadramentos e pela edição das imagens a possibilidade de um entendimento intelectual e preciso da obra, ao mesmo tempo em que a emoção e sensação dos corpos extrapolam a tela e nos “tocam”. Existe um processo de jogo ininterrupto entre o dentro e fora do espaço cinematográfico, da composição da imagem e do movimento dos corpos: vertigem entre arquiteturas.

Figuras 90 e 91 – *One Flat Thing, reproduced*, de William Forsythe e Thierry De Mey (2006)



90



91

Simon Fields e Katrina McPherson apresentam importantes contribuições à nossa pesquisa por desenvolverem seus trabalhos na criação por meio da improvisação da dança na relação com a câmera, realizando esta busca como captura de imagem da obra, e não somente como meio para se descobrir o que filmar. Também Fields lida com a descoberta da “escrita” da obra audiovisual na mesa de edição. Trazemos dois de seus trabalhos: *There is a place*

(2011 – Figura 92) que realizam com o dançarino Sanja Jijja e *the times it takes* (2013 – Figura 93), em que aplicam as características comentadas, e que reaparecerão em nossas futuras discussões.

Figura 92– *There is a place* (2011)



Figura 93 – *The time it takes* (2013)



Até aqui, apresentamos um olhar possível sobre o desenvolvimento da relação Dança e Audiovisual em diferentes contextos, tanto na Europa quanto nos Estados Unidos. É preciso voltar aos anos de 1960 para falarmos brevemente sobre este desenvolvimento no Brasil.

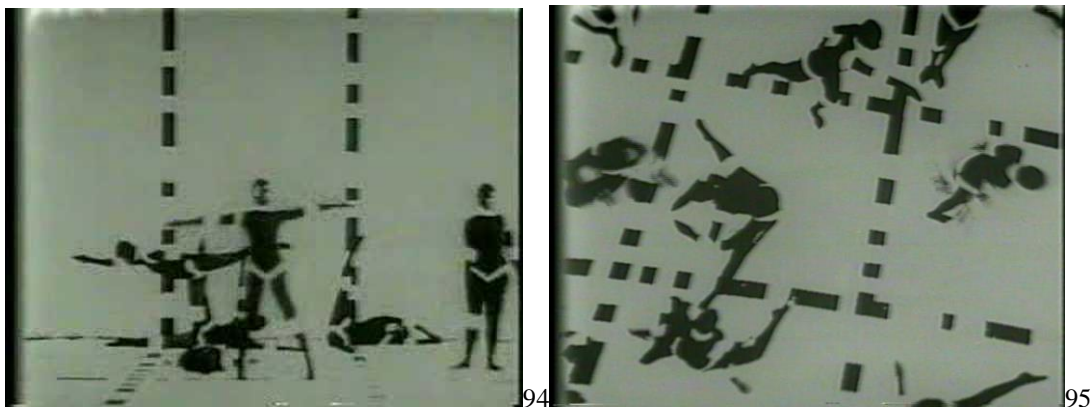
O pensamento da arte internacional, pautada na fala através do corpo e nas experiências sensoriais do espaço, já no final dos anos de 1960, vem também contaminar as artes no Brasil. Os artistas plásticos Hélio Oiticica (1937-1980) e Lygia Clarck (1920-1988) marcam este momento nas artes plásticas, como também Flávio de Carvalho (1899-1973) que parece ter realizado a primeira performance midiática em nosso país. Oiticica trabalha com o

cinesta Neville de Almeida e criam o conceito de “quase-Cinema” em instalações. Outros artistas plásticos, nos início dos anos de 1970, como Fernando Cocchierale, Ana Bella Geiger, Letícia Parente, Sônia Andrade, Antonio Dias começam a trabalhar com o vídeo, e são a primeira geração da videoarte no Brasil. (BRUM, 2012).

A bailarina e filha do artista plástico italiano Waldemar Cordeiro (1925-1973), Ana Lívía Cordeiro, inicia suas experimentações em vídeo no início dos anos 70, junto a algumas iniciativas isoladas com o suporte do vídeo. Tem-se *M3x3* (1973), criado pela coreógrafa, como o primeiro vídeo mostrado no Brasil, primeira videoarte naquele momento, realizada com o auxílio da TV Cultura, que gravou em tempo real a obra. (MACHADO, 2007). O artista brasileiro Antonio Dias teria sido antecedente a ela com o trabalho *Music Piece* (1971), mas ele o mostrou em um evento fora do Brasil, na Itália.

M3x3 (Figuras 94 e 95) é classificado, hoje, como o primeiro videodança realizado no Brasil. Ana Lívía Cordeiro, em todo seu percurso, sempre esteve interessada na investigação do movimento nos corpos dançantes (BRUM, 2012, p. 106) e, nessa obra, desenvolve programações em computador através dos movimentos dos corpos. Estas programações fornecem de forma aleatória combinações coreográficas a serem executadas pelas bailarinas.

Figuras 94 e 95 – *M3x3*, Ana Lívía Cordeiro (1973)



Na pesquisa da Dança e Tecnologia, vinte e um anos depois de *M3x3*, Ana Lívía Cordeiro cria um software chamado “nota-anna” (1994) que permite a ela criar coreografias computacionais. Continuou sempre investigando as relações entre Dança e Vídeo, e “estabeleceu dois termos para nomear suas realizações: videocoreografias e coreovideografias, dependendo das especificidades de cada uma”. (BRUM, 2012, p.106). Entre seus trabalhos estão *Slow-Billie Scan* (1977), *Trajatórias* (1984), *Ar* (1985), *Choice*

(2006), *homo habilis I/ II/ II* (2007), e outros. A artista é uma das referências do início deste movimento alavancado pela chegada do Vídeo no Brasil, e como coloca Brum, “não como uma predileção, mas como um meio de compreender os contextos que principiaram o movimento da videodança no Brasil”. (BRUM, 2012, p.100).

Abrindo agora para pensarmos sobre Festivais, Mostras e Seminários de discussões sobre a produção da Dança com o Audiovisual, entendemos que esta produção apresenta um desenvolvimento crescente atual e bastante distribuído. No entanto, nos anos de 1980 e 1990 as produções, pesquisas e festivais se concentram nos Estados Unidos, Reino Unido, Bélgica, França, e poucos projetos aconteciam em outros países. É importante trazer que, entre o início dos anos de 1960 e 1970, duas instituições americanas foram importantes para impulsionar a pesquisa neste campo. A primeira foi a *Dance Filmes Association Inc.* (DFA), de 1956, que partiu do resgate da memória da Dança por meio de registros audiovisuais, e depois já em 1971, criou o *DFA's anual Dance on Camera Festival*, visando estimular a produção de obras audiovisuais com a dança.

Posteriormente, realiza inúmeras atividades para incentivar além da produção, também a pesquisa e distribuição. Outra importante ação vem do *American Dance Festival* (ADF), que inicia como um festival de várias instâncias da dança, passa pelo interesse na produção de dança para a televisão com *workshops* nesta temática nos anos de 1970, e posteriormente se torna o *Dance for Camera* (1996), com direção de Douglas Rosenberg.

Em 1972, pela intensa produção nos anos de 1970, foi criado o importante *Festival Dance on Camera Festival*, dedicado exclusivamente à dança para a tela, uma tentativa de difusão daquela produção que emergia no contexto artístico norte-americano. Outro destaque para este impulsionar da produção acontece já nos final dos anos de 1990, em Buenos Aires, quando Silvina Szperling retorna de um longo período estudando e pesquisando Dança e Audiovisual e cria em 1995, o I Festival Internacional de Video-Danza de Buenos Aires, o primeiro da América Latina. Hoje, intitulado *Festival VideodanzaBA*.

No Brasil, a produção atual bem como a formação acadêmica e a produção escrita no campo da Dança e Audiovisual estão se organizando de forma crescente. No entanto, a produção escrita ainda é a que acontece em menor escala. Atualmente, inúmeros festivais e mostras têm dedicado espaço para videodanças produzidas a partir de uma imensa variedade de metodologias e sobre os mais diversos temas. Porém, a produção de material bibliográfico

na área não tem acompanhado a grande quantidade de vídeos produzidos. (SCHULZE, 2010, p.6).

A formação específica dentro do ensino acadêmico ainda não existe, somente alguns cursos universitários (Universidade Federal do Pará-UFGPA, Universidade Federal do Ceará-UFC, e Universidade Federal da Bahia-UFBA) apresentam a relação Dança, Vídeo e Cinema como parte do currículo do curso, ministrados em um ou dois semestres da formação. Em 2007, a Faculdade Angel Vianna criou uma pós-graduação com foco específico no assunto: Estéticas do Movimento – Estudos em Dança, Videodança e Multimídia. A produção escrita mais especializada começa a surgir no Brasil no final dos anos de 1990.

Temos alguns importantes incentivadores desse campo no Brasil, como o Itaú Cultural, que apresenta o projeto Rumos de fomento à cultura, com espaço para a produção de Videodança. Também, em parceria com *The British Council*, criaram o Ciclo de Videodança Itaú Cultural, que, visando divulgar a videodança, realizam exposições de programas e palestras em diversas cidades brasileiras.

O Festival Internacional Dança em Foco, realizado no Rio de Janeiro desde 2002, foi criado por Paulo Caldas, Leonel Brum, Eduardo Bonito e Regina Levy, e tem um papel fundamental na formação, circulação, produção e discussão sobre a relação Dança e Audiovisual no Brasil. São também os responsáveis por preciosas publicações de artistas e pesquisadores, nacionais e internacionais, destes campos e de suas interações. Em entrevista para o portal *idanca*¹⁹, Caldas diz sobre a expansão da rede de conexões entre festivais, pensamentos e circulação de obras no âmbito latino-americano na atualidade:

Nossa associação com a América Latina só faz aumentar. Desde muito cedo, o Dança em foco ajudou a criar o então chamado Circuito Mercosul de Videodança, em parceria com festivais da Argentina e Uruguai; produzimos juntos duas coletâneas em DVD muito importantes, com obras dos três países. Depois a experiência foi alargada, sobretudo com a criação do Fórum Latino-Americano de Videodança, envolvendo vários outros países; hoje, já estamos criando a Rede Ibero-Americana, que inclui festivais de 13 países: Argentina, Bolívia, Brasil, Chile, Colômbia, Cuba, Equador, Espanha, México, Paraguai, Portugal e Uruguai, além da Alemanha - que realiza um festival latino-americano de videodança. Uma de suas primeiras ações foi compilar um programa com jovens criadores de cada país; o programa já foi apresentado em Cuba e na Espanha, e agora está integrando nossa Mostra Internacional de Videodança de 2016.²⁰

¹⁹ Disponível em: <<http://idanca.net/>>.

²⁰ Entrevista disponível em: <<http://idanca.net/ocupando-importante-espaco-no-lugar-de-investigacao-da-videodanca-danca-em-foco-traz-programacao-inovadora-em-sua-14a-edicao/>>. Acesso em: 16 fev. 2017.

O movimento de Festivais e de Mostras de Videodança estão acontecendo por todo o território brasileiro. Destacamos na região Nordeste: Ceará, Paraíba, Salvador e Pernambuco, com pesquisas tanto na área acadêmica como na produção artística. Em 2016, realizamos a I Mostra de Videodança da Universidade Federal da Bahia, com trabalhos de vários estados brasileiros, além de México, Peru e Uruguai, uma parceria entre o Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas - corpoaudiovisual²¹ e o Grupo de Pesquisa Elétrico, ambos da UFBA²².

Atualmente, contamos com outros dois pesquisadores na área de dança e audiovisual em nosso Grupo Poéticas Tecnológicas – corpoaudiovisual (UFBA), Lilian Graça e Luiz Thomaz Sarmiento. Em Setembro de 2016, organizamos o EiDCT- Encontro Interdisciplinar de Dança Cognição Tecnologia, Salvador, Bahia (2016 - Figura 96) idealizado por Ivani Santana, e, nesta ocasião, realizamos também uma Mostra de Videodanças da Ásia, África e Ibero-América, uma co-produção com curadores e Associações destes contextos.

Figura 96 – EiDCT – Encontro Interdisciplinar de Dança Cognição Tecnologia – Salvador, Bahia (2016)

EiDCT		1º ENCONTRO INTERDISCIPLINAR EM DANÇA-COGNIÇÃO-TECNOLOGIA		PROGRAMAÇÃO COMPLETA 2016			
19h ----- 21h	19h ----- 21h	19h ----- 21h	19h ----- 21h	17h ----- 20h			
01/09	02/09	03/09	03/09	04/09			
Rita Aquino e Felipe Assis Dança Estudo para Arlindo	Lilian Graça Processo Criativo Trilhos & Estações	Mostra Videodança - Ibero-América Parte I INJUVE REDE IBERO-AMERICANA		Vâniltaz Lakka Dança Dúbbio			
Hilton Japyassu, Carlos Eduardo Batista (Bidu), Joaquim Viana, Ivani Santana Apresentação do Lab DCT	Mostra de Videodança - África Screendance Africa Juan Manoel Sánchez Arteaga Mediação			Mostra de Videodança - Ásia Videodança Ivan Maia Mediação			
Ivani Santana Videodança Memórias de uma Memória (Gretas do Tempo)		Daniel Moura Dança Protocolo.com		Luiz Thomaz Sarmiento Video-palestra À deriva: Hipernarrativas coreográficas			
Victor Gargiulo Processo Criativo positivo negativo pos-		Mostra Videodança - Ibero-América Parte II INJUVE REDE IBERO-AMERICANA		Clane Fernandes Dança Dança Cristal			
Beatriz Adeodato Processo Criativo EXPERIMENTO CORPO-PRESEÇA-COGNIÇÃO				Lab DCT Processo Criativo Apresentação dos resultados			
Daniilo Lima Dança Entre Seco	Leo Sebiane Dança Perlimpli(nada): Yo e(m) Processos		Daniela Guimarães Processo Criativo CORPOLUMEN	JAM Session DCT			

²¹ Disponível em: <<http://poeticastecnologicas.com.br/site/>>.

²² Disponível em: <<http://grupodeciberdanca.blogspot.com.br/>>.

Para finalizar, salientamos que as práticas e modos de investigação – tanto corporal como imagética, tanto do corpo que dança quanto do corpo-câmera, tanto do pensar coreográfico como o cinematográfico ou videográfico – dos artistas e grupos desta contextualização não só se apresentam importantes para o delineamento de nosso campo de pesquisa por mostrar um pequeno panorama do desenvolvimento da relação Dança e Audiovisual, mas também, principalmente, por agirem como mobilizadores das discussões, práticas, experimentos e escolhas que perpassaram a construção do filme *vaga-LUMES* e das outras experiências fílmicas partes desta tese.

3 IMAGENS E(M) MOVIMENTO

Existe um inventário enorme de nomeações para as relações entre as linguagens da Dança, Cinema e Vídeo. A maior parte desta distinta nomenclatura vem da língua inglesa: *Choreocinema*, *Camera choreography*, *Video dance*, *Videodance*, *Video-dance*, *Cinedance*, *Filmdance*, *Screen dance*, *Dance for the camera*, entre outros termos. Distintos autores e pesquisadores, de variados lugares, vão utilizá-las de formas diversas – unindo os nomes, separando-os, unindo-os por hífen –, a depender de pressupostos pautados em algum tipo de hierarquia, no entendimento de existência ou não de um hibridismo, na relação cronológica dos termos, no pensamento que surge das discussões das linguagens para uma criação específica, se possui um artigo feminino ou masculino que o acompanha, ou seja, em um conjunto de justificativas que atendam à diversidade do pensar, criar, realizar e elaborar esse encontro das linguagens da Dança com o Audiovisual.

Em 1999, a pesquisadora alemã Claudia Rosiny, em seu primeiro livro de pesquisa em Videodança, *Videotanz - Panorama einer intermediären Kunstform*²³, faz uma revisão vasta e aprofundada sobre os diferentes termos citados acima, por um percurso histórico-conceitual, tanto no contexto europeu quanto no americano. Esclarecemos que nosso estudo não poderá se debruçar a essa amplitude das questões relativas à nomenclatura. No entanto, a discussão entre o nome Videodança, Cinedança ou Filmedança se faz necessária, principalmente para que, através da contextualização deste capítulo, possamos deixar claro nosso campo de pesquisa e justificar a nomenclatura Filme, que entendemos ser a que melhor denomina nosso fazer, e saber.

Maya Deren, cineasta e bailarina cuja produção em Cinema Experimental já apresentamos anteriormente, deixa um incrível legado, também escrito, como importante referência de pesquisa para refletirmos sobre Cinema e Dança, trabalhando pela sua convergência. Em um artigo publicado na *Dance Magazine* (1945) intitulado *Choreography for the camera*, ela diz que o bailarino e o cineasta necessitam conhecer bem o ofício um do

²³ ROSINY, 1999. Videodança – panorama de uma forma de arte midiática. (Tradução nossa).

outro, para que desta troca consciente de saberes e fazeres se possa pensar na interação das linguagens. Segundo Brum, em anotações da época em que filma, Deren escreve que, em seu filme *A Study in Choreography for camera* (1945), o uso das técnicas cinematográficas traz a participação do espaço na coreografia, e que a câmera não é somente quem observa, mas quem desempenha um papel sensível e criativo para a obra. (BRUM, 2012).

Também no livro de Deren, *Maya Deren: Notes, Essay, Letters* (1965), a artista escreve que deseja levar o bailarino para fora do teatro e dar-lhe o mundo como palco, pois novas relações entre o dançarino e o espaço poderiam ser pesquisados a partir daí. Ainda sobre *A Study in Choreography for camera* (1945), comenta: “eu entendo esse filme principalmente como um exemplo de filme-dança, e isso significa uma dança que se relaciona com a câmera e com a edição. (DEREN, 1984, p.60). Em outro momento ela escreve: “este filme é, em certo sentido, um dueto entre o espaço e o bailarino [...]”. (DEREN, 1984, p.68). Diz, ainda, em outro ponto do livro:

espero que o filme-dança seja rapidamente desenvolvido, e que pelo interesse de tal desenvolvimento, uma nova era de colaboração entre dançarinos e cineastas seja aberta: uma era em que ambos irão reunir as suas criativas energias e talentos no sentido de uma expressão de arte integrada. (DEREN, 1984, p.60).

Complementamos a ideia de Deren pela convergência entre Dança e Cinema pelo prisma de Santana (2003), o qual nos mostra que mesmo compreendendo o “borrar” de fronteiras entre linguagens ainda estaríamos assim dividindo territórios. Segundo a autora, o ponto de convergência das mediações entre linguagens fazem emergir uma nova linguagem, algo que surge no encontro. Desta maneira supomos estar pautada a proposta de Deren ao escrever que compreende seu filme como um exemplo de filme-dança. Ou seja, para mostrar a relação que interessa a ela, conceitua filme-dança aquilo que ela produz buscando a convergência entre Dança e Cinema, mas continua denominando, ela mesma e os demais de sua época, a sua produção de filme. Um tipo de filme que tem em si princípios e objetivos claros da interação com a Dança, e isto está evidente ao vermos suas obras, pela maneira que conduz a pesquisa do seu fazer. É, com tudo que ele carrega, um filme de Maya Deren, como outros cineastas vão demonstrar em seus filmes outros interesses e propostas de construção.

Até que os filmes de Deren fossem realizados e teorizados por ela, nos parece que os filmes de dança só tinham função de registro ou de uma dança “cênica” criada para estar inserida nos filmes musicais. Parecem ter sido, ainda, pensados a partir de uma dança advinda

de uma visão teatralizada, frontal, a partir do mundo cênico. O movimento da câmera, que surge em um momento posterior à descoberta do Cinema, traz outro modo de olhar para o espaço, e, conseqüentemente, para o tempo. A partir do Cinema Experimental, no qual Deren e vários outros artistas estão inseridos, é que a relação Dança e Cinema parece criar realmente uma troca, onde, verdadeiramente, uma linguagem transforma a outra reciprocamente. Uma troca buscando entender e praticar suas possibilidades na elaboração de outros modos de olhar para a criação entre elas. E foi a partir daí que muitas discussões foram suscitadas para o termo que ligaria Dança e Cinema: *Tanzfilm*, *Filmdance*, *Cinedance*.

Outras categorizações subdividindo estes termos foram realizadas. Segundo Rosiny, em 1965, Allegra Fuller Snyder (1937–), professora Emérita de Dança e ex-diretora do Programa de Pós Graduação em Dança pioneiro em Etnologia da Dança na Universidade da Califórnia (UCLA), dividiu o termo *Dancefilm* (Filmedança) em três categorias: *Choreocinema* (Coreocinema), *Films for Notation* (Filmes para notação) e *Documentary* (Documentário). (ROSINY, 1999, p. 22). Snyder produziu muitos filmes sobre Dança, e até hoje se dedica à preservação e memória da Dança por meio das mídias. A artista, com sua divisão, acabou por influenciar outros pesquisadores nas décadas seguintes. O que percebemos é que, para cada época e, nos parece, para cada tendência na concepção e criação dos fazeres entre estas linguagens, pequenas distinções geravam subdivisões ou novas criações de termos. E isso foi trazendo cada vez mais discussões.

Seguindo pelo entendimento dos termos nos anos de 1990, Rosiny nos mostra que no primeiro concurso na França, em 1988, foi usado o termo *Vidéo Danse*, sob o título de *Grand Prix Vidéo Danse*. Distintamente, logo após, na Alemanha, em 1990, também em um concurso *Dance Screen Frankfurt*, não foi usado o termo que seria o mesmo em alemão *Videotanz*, mas *Video-Choreographie*, e depois como *Kamera-Choreographie*. A autora supõe que isso se deu para evitar a discussão da exclusividade do vídeo sobre o filme.

Rosiny também apresenta outros dois autores que discutem os conceitos para relação da Dança com o Cinema ou o Vídeo no início dos anos de 1990 na Alemanha, e que chegam a conclusões contrárias. Primeiro, a pesquisadora Sylvie Berrier que em seu livro *La Vidéo Danse – Essai de definition* (1991), de maneira semelhante a Snyder, divide o conceito Vídeo Dança em três modos: *documentaire*, *remise en scen audiovisuelle* e *mise en scène audiovisuelle*. Ela, conscientemente, ajunta às produções rodadas em celuloide, o conceito de *Vidéo Danse*. (ROSINY, 1999).

O segundo pesquisador alemão é Jens Greuner (1993–), que vê o Vídeo pela condição de troca dos meios técnicos, e, por isso, pleiteia um conceito maior para pensar o termo no lugar do Cinema, do filme, escolhendo a denominação *Filmtanz* (Filmedança), para esta forma de arte. Ele se baseia, no pensamento, em Maya Deren e, por outro lado, na abordagem de Konrad Karkosch, que também separa a terminologia em três: *gelfilmter Tanz* (Danças filmadas), *filmischer Tanz* (Danças fílmicas) e *absoluter Film-Tanz* (Filme-Dança absoluta). (ROSINY, 1999).

Em 1993, no Simpósio de Dança em Berlin, o termo *Filmtanz* foi tomado para discussão. Chegaram à conclusão de voltar ao termo *Video-Tanz*, o qual seria o melhor termo para uso daquele momento em diante, e entendendo que este não se limitaria à imagem eletrônica. Ainda nos anos de 1990, na Alemanha, muitas revistas especializadas começam a usar tanto para filme quanto para vídeo o termo *Video-Tanz* ou *Videotanz*. Tratam o termo de maneira igual, junto ou separado, servindo tanto para produções eletrônicas quanto as fílmicas.

O filósofo e cientista do Cinema Noël Carroll, no Simpósio *Dance for the Camera*, realizado em 2000, tentou tratar da problemática das diferentes técnicas e fenômenos de criação de tantos termos, lançando o termo *Moving – Picture Dance*. Acreditou que com este termo resolveria os desenvolvimentos futuros entre a criação em Dança e o Audiovisual. (ROSINY, 2013). Segundo o artista e pesquisador Douglas Roseberg: “o alcance abrangente da discussão sobre dança para a câmera é mais apropriadamente descrito no termo de Noël Carroll, ‘dança para tela’, expressão mais inclusiva, que cria uma conexão entre cinedança, videodança e dança digital.” (ROSEMBERG, 2012, p.315). Como podemos perceber, são inúmeras as definições, as tentativas de nomeação e o modo de combinar argumentos e entendimentos entre os campos.

Vamos tomar novamente Merce Cunningham, o qual, a partir da relação Dança e Vídeo, cria a obra *Westbeth* (1974), como já mencionada, tida como a primeira Videodança da história. Segundo Rosiny, o cineasta Charles Atlas, parceiro de Cunningham diz que o coreógrafo começa a se interessar por trabalhos de dança específicos para Vídeo, e que é nesse momento que um novo gênero de criação em Dança passou a ser conhecido como *Videodance*.

Videodança é um termo que se adequa exatamente ao que Cunningham, Cage e, depois, outros, no âmbito do processual e do experimental do Vídeo e com o Vídeo,

pesquisavam naquele momento. No entanto, com o seu desenvolvimento, o Vídeo se mostrou tanto emissor de uma fala própria quanto um meio. E assim, foi aberta uma grande questão entre teóricos, artistas e críticos, que mediante diferentes tentativas buscaram dar ao Vídeo uma “identidade” ou uma “especificidade”, uma vez que o entenderam tanto como linguagem quanto como suporte.

Como linguagem, o Vídeo se mostra por uma gama de obras que se apresentam semelhantes ao Cinema e à televisão (com roteiros, câmeras e edições); como suporte, aparece como dispositivo para os mais diversos fins: um evento, instalação, cenografia, escultura, performances e outras tantas finalidades (DUBOIS, 2004). O termo vídeo, segundo Dubois, traz uma série de ambiguidades fundamentais geradas pela sua própria natureza indefinida. Funciona com mais frequência como complemento nominal do que como um substantivo, próprio ou comum, e isto deixa claro a ausência de uma entidade intrínseca ou de uma “consistência própria e uma identidade firme” do vídeo (DUBOIS, 2004, p.71). O termo acaba funcionando mais como sufixo ou prefixo, um complemento, quase nunca como “raiz”, ou seja, age não no centro, mas em um lugar periférico. Video, sem acento, é etimologicamente um verbo que origina do latim: *videre*, “eu vejo”. E como verbo configura todas as artes visuais por englobar a ação de ver, “um ato mesmo do olhar”. Todas as artes da imagem se fundam neste princípio. Paradoxalmente, esta raiz etimológica não possui um corpo, mas funda todos os demais corpos de imagens existentes. Além do mais, o verbo em latim não é só um verbo, mas está conjugado na primeira pessoa do singular do presente do indicativo: “eu vejo”. Por esta conjugação, o que se percebe é que *video* é o sujeito na ação do olhar, um ato de olhar que acontece aqui e agora. Isto implica ao mesmo tempo uma ação em curso (um processo), um agente operando (um sujeito) e uma adequação temporal ao presente histórico “eu vejo”. (GUIMARÃES, 2012, p.71).

Se existe a ambiguidade para a palavra “vídeo”, a partir de uma natureza também ambígua, podemos refletir sobre a junção da palavra “vídeo” à “dança” nesta mesma condição. A partir de Dubois, podemos pensar na possibilidade de entender o termo Videodança sob dois aspectos distintos, e também ambíguos: primeiro, como aquilo que se mostra como obra semelhante ao Cinema e à Televisão, depois, como dispositivo, como suporte de realização de algo - uma “videodança instalação”, “videodança cenografia”, “videodança escultura”, e tantas outras misturas de palavras e ações artísticas com uso de imagens que possamos inventar.

Acreditamos serem importantes estas distinções, uma vez que são também diferentes os objetivos e modos de invenção, de pensamento e, principalmente, de apresentação destes tipos de trabalhos que são criados com Vídeo. Por isso, usar a palavra Videodança causa tanta dúvida e discussão e vem sempre necessitada de múltiplas explicações e ressalvas. A junção

das palavras desestabiliza o termo justamente por aquilo que o Vídeo é enquanto fenômeno, e pelo que traz ambiguidade também em suas relações, pois:

o que foi dito sobre a palavra também vale globalmente para a coisa em si, isto é, para o vídeo enquanto fenômeno. Efetivamente, a ambiguidade está na natureza deste meio de representação, em todos os níveis, a tal ponto que tudo nele acaba ganhando uma espécie de dupla face. Quando falamos de vídeo, sabemos exatamente do que estamos falando? De uma técnica ou de uma linguagem? De um processo ou de uma obra? De um meio de comunicação ou de uma arte? De uma imagem ou de um dispositivo? (DUBOIS, 2004, p.73).

Se Vídeo pode se apresentar, segundo Dubois (2004), como linguagem e suporte, o termo Videodança parece funcionar da mesma maneira, podendo abranger tanto as obras semelhantes ao Cinema e a televisão, quanto aquelas que têm o vídeo como dispositivo. Isso exatamente porque a natureza do Vídeo é deste lugar de “dupla face”. Quando Dubois (2004) diz que *video* como verbo significa ver, e que o ato do olhar funda todas as artes da imagem, o termo Videodança poderia ser pensado por este viés, nesta expansão. A partir desta ideia, a Dança estaria estabelecendo relações com a linguagem das Artes Visuais, do Cinema, com o próprio Vídeo, com a Televisão e com todo o trabalho de imagem realizado através das mídias digitais. Videodança ganharia um contorno amplo da relação da Dança com o mundo das imagens e de seus modos de pensar diversos e, por vezes, complementares.

Enquanto conceito, e sob esta forma expandida em que Dança poderia ser lida na relação com as artes da imagem, o termo Videodança abarcaria esta pesquisa. No entanto, existe essa outra relação mais específica que o Vídeo carrega, que é justamente seu caráter de suporte, que não retrata esse nosso fazer. Ao nos localizarmos nos anos de 1970, a natureza temporal do Vídeo parece se pautar como algo em curso, processual, que se dá no presente. O vídeo é algo que se faz “ao vivo”, não é o “eu vi” da foto (passadista), nem o “eu creio ver” do Cinema (ilusionista) e tampouco o “eu poderia ver” da imagem virtual (utopista). (DUBOIS, 2004). Esse modo de olhar para o Vídeo nos traz o argumento de pensar a Videodança, ou a Vídeo-dança ou a Vídeo Dança – como se deseje grafar – como algo que se estabeleceu na relação direta com as Artes Visuais, ou seja, como aconteceu no surgimento da Videoarte.

Em vídeo, os modos principais de representação são, de um lado, o modo plástico (a “videoarte”²⁴ em suas formas e tendências múltiplas) e, de outro,

²⁴ Associada a correntes de vanguarda, desde 1960, a videoarte ou vídeo arte é um expressão artística que se utiliza da tecnologia do Vídeo nas Artes Visuais. Tem como principais representantes: Nam June Paik, Wolf

o modo documentário (o “real” – bruto ou não – em todas as suas estratégias de representação). E sobretudo – é o que os une contra a transparência – ambos com um senso constante do ensaio, da experimentação, da pesquisa, da inovação. (DUBOIS, 2012, p. 71-72).

Assim, consideramos este momento como criativo, eloquente e importante pela fala plástica da imagem e pela proposta documental e de acesso a baixos custos que essa nova forma de imagem possibilitou. Isso propiciou o experimento, os múltiplos processos de criação investigados a partir do novo meio eletrônico alinhados aos propósitos de interação pelo “ao vivo”: o Vídeo como uma nova possibilidade de pensar, testar e fazer arte. Esse caráter de suporte, como algo que se constrói para ser “um evento, instalação, cenografia, escultura, performances e outras tantas finalidades” (GUIMARÃES, 2012, p.17), que também a Videodança carrega, é que se distancia desta nossa pesquisa. Como dissemos, o modo como estamos operando nesta investigação tem foco específico na linguagem cinematográfica com a Dança, entender a relação Cinema/Dança e também na forma em que se desdobra, como uma pesquisa audiovisual que resulta em uma obra fílmica: *vaga-LUMES*.

Por essa ambivalência do termo “Videodança” e abrangência do seu uso, que pode ser obra ou processo ao mesmo tempo, que funciona como linguagem e também como suporte, não o adotamos. No entanto, do pensamento expandido do Vídeo nos interessa esse lugar novo e específico que as práticas videográficas trouxeram para pensar a imagem, esta como “estado” (DUBOIS, 2004), uma vez que o Vídeo se apresentou distante da forma narrativa ou ficcional, propondo a plasticidade representada no fazer da Videoarte: “estes grandes modos de criação videográfica ajudaram a relativizar o modelo narrativo e a desenvolver em seu lugar modelos de linguagem de outra ordem”. (DUBOIS, 2004, p.77). Os novos modos de pensar sobre a imagem, a partir das práticas videográficas, afetam nosso modo de trabalhar a imagem na captura ou na edição, como poderá ser visto ao longo desta tese.

Assumimos e trabalhamos em nosso fazer a plasticidade da imagem que o Vídeo propôs, sua qualidade de estado da imagem, que se aproxima da plasticidade também do corpo na relação com câmera e na criação da imagem, como estados de corpo. Também interessa-nos investigar o espaço dos outros modos de falar da imagem, outros discursos que relativizam modelos de narração, e experimentar formas da imagem, mas isso aplicado ao nosso fazer na interação Cinema e Dança.

Vostell, Joseph Beyus, Bill Viola; no Brasil: Eder Santos, Paulo Bruscky, Fernando Cocchiarale, entre diversos outros.

Como nos diz Dubois (2004), tanto a linguagem cinematográfica quanto a videográfica, independente de seus suportes, podem atuar uma pelo modo da outra, mas cada uma carrega seu discurso dominante como forma diversa de pensar. O que queremos dizer é que acreditamos, mesmo havendo as distinções (e que são grandes) entre os modos de operar do Cinema e do Vídeo, não poderemos e não queremos estar isentos de uma contaminação entre esses modos, mesmo que em nosso caso, escolhamos a linguagem cinematográfica como referência e *modus operandi* para testá-la e estudá-la nas relações com o corpo que dança.

Por isso, as investigações realizadas no *Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas - corpoaudiovisual* foram e são tão importantes. Nestes quase nove anos, foi possível construir um estudo ampliado e detalhado na investigação da imagem, olhar com maior propriedade e de maneira aprofundada para a relação Dança e Audiovisual. Entender as qualidades diversas das imagens, seus modos de pensar, seus fazeres e, principalmente, experimentar as práticas em sala de aula e as criações em Dança a partir de estudos detalhados das diferentes linguagens audiovisuais. Hoje, vemos que os conceitos se complexificaram e se misturaram, uma vez que o desenvolvimento crescente da qualidade da imagem mostra que, por exemplo, a estética inicial do Vídeo, surgida por uma necessidade que a própria imagem eletrônica trazia como condição, é presentemente uma escolha. Rosiny (2012), em seu segundo livro, levanta a seguinte questão: hoje o conceito de Videodança é suficiente, já que a forma analógica do Vídeo já é história, e os formatos da imagem se tornaram cambiáveis? (ROSINY, 2012, p.12).

O pensamento de Dubois sobre Vídeo como um “estado” é pertinente e funciona como uma sugestão de resposta a esta questão de Rosiny, e também como partida para se pensar a imagem não como algo a ser visto pelos olhos somente, mas a ser percebido por todos os sentidos. É neste lugar da percepção, do sensorial da imagem, de trabalhar a ideia do Vídeo como “estado”, como estados de corpo, que esta pesquisa se debruça e organiza sua forma de narrativa imagética. O Vídeo como pensamento junto ao Cinema, respeitando as características próprias deste último, mas ao mesmo tempo testando seus possíveis imbricamentos. Refletir e pensar o Vídeo sob outra perspectiva, como nos traz Dubois :

[...] talvez devamos parar de vê-lo como uma imagem e de remetê-lo à classe das (outras) imagens. Talvez, não devamos vê-lo, mas concebê-lo, recebê-lo ou percebê-lo. Ou seja, considerá-lo como um pensamento, um modo de pensar. Um estado, não um objeto. O vídeo como estado-imagem, como

forma que pensa (e que pensa não tanto o mundo quanto as imagens do mundo e os dispositivos que a acompanham). (DUBOIS, 2004, p.100).

Gostaria de trazer outras discussões e exemplos de artistas e pesquisadores que vão nos ajudar a continuar levantando nosso argumento, trazendo outras perspectivas para o termo Videodança, Vídeo dança ou Filme de Dança. Destacamos que o modo de pensar e expor dos pesquisadores abaixo nos trazem outras justificativas que contemplam também nosso modo de pensar sobre a interação da Dança e do Audiovisual. No entanto, o termo empregado, às vezes, não é o mesmo que escolhemos. E neste exercício, buscamos refletir e justificar nosso termo como “filme”. A inglesa, bailarina e *videomaker* Katrina McPherson, em seu livro *Making Video Dance* (2006), nos diz:

ao longo deste livro, eu escolhi usar o termo “vídeo dança”, em oposição à “filme de dança” ou “dança na tela”, que são dois dos vários termos que são frequentemente utilizados para descrever este gênero. Ao fazer isso, eu estou reconhecendo o fato de que a grande maioria das pessoas que fazem esse tipo de trabalho estão agora a fazê-lo usando a tecnologia do vídeo digital em algum, se não em todas as etapas de produção. No entanto, o termo vídeo dança não exclui o trabalho que tem sido rodado, ou mesmo editado, usando o filme. É sim um termo genérico para descrever esta forma de arte relativamente nova que combina abordagens de vanguarda do fazer da dança com a videoarte, Cinema e a prática em televisão. Alguns outros praticantes que são destaque no livro usam diferentes termos, tais como “filme de dança” ou “dança na tela”, para descrever este trabalho. Dentro do contexto das citações que aparecem no livro, eles estão se referindo ao que eu chamaria de vídeo dança. Para adicionar mais a esta mistura, todos nós usamos o termo "filmar" para descrever a captura de imagens e som na câmera, mesmo que o formato a ser usado é vídeo. (McPherson, 2006, p.XXX-XXXI. Tradução nossa)²⁵.

McPherson comprova o que falamos anteriormente, às vezes o modo de fazer e o mundo audiovisual que um artista abarca é o mesmo que o outro artista. No entanto, eles dão nomes diferentes àquilo que produzem. A autora nos revela isso e se coloca a partir de uma denominação própria escolhida, *Video dance*, mas destaca como prenúncio em seu livro a diferença das escolhas, ou seja, ela quer dizer: leem-se nomeclaturas diferentes para os

²⁵ Throughout this book, I have chosen to use the term video dance, as opposed to "dance film" or "screen dance", which are two of the various terms that are often used to describe this genre. By doing this, i am acknowledging the fact that the vast majority of people making this kind of work are now doing so using digital video tecnology at some, if not all, of the production stages. However, the term video dance does not exclude work that has been shot, or even edited, using the format film. It is rather a catch-all term to describe this relatively new art form that fuses avant-gardes approaches to dance-making wich inovation video art, film and television-making-practices. Some the other the practitioners who are featured in the book use different terms, such as dance film or scren dance, to describe this work. Within the context of the quotes that appear in the book, they are refering to what I would call video dance. To add this mix, we all use the term "filming"to describe of capturing imagens and sound in camera, even it the format being used is video. (McPherson, 2006, p.xxx-xxxI).

mesmos modos de operação. Entendemos assim, que cada um como nós deve buscar o modo mais adequado e coerente ao pensamento sobre aquilo que realizamos, compreender sobre que bases e com que premissas estamos trabalhando a relação Dança e Audiovisual, que nome melhor se organiza a partir daí. E, sobretudo, respeitar as escolhas e dialogar com e sobre elas.

Outra abordagem é a do realizador de Vídeo e diretor cearense Alexandre Veras que relata, em entrevista concedida ao Curta! Dança (2016)²⁶, que participava do grupo de artistas que administravam o Alpendre - Casa de Arte, Pesquisa e Produção em Fortaleza, e que, no ano 2000, foi convidado pela coreógrafa Marília Bezerra, uma das artistas que dividia este espaço de criação, para a realização de sua primeira Vídeo-dança. A partir daí, criaram um Núcleo de Pesquisa em Vídeo-dança, ali surgiu um movimento forte de interesse no campo que possibilitou a produção de mais de 40 trabalhos.

Em seu texto *Kino-Coreografias – entre o vídeo e a dança*, Veras parte dizendo que para ele não há distinção entre trabalhos realizados com suporte químico ou eletrônico, e que deixa isto claro para contornar, segundo ele, “o espaço de tensão [...] entre Cinema e vídeo. (VERAS, 2012, p.194). Também na entrevista citada acima, Veras diz que sempre tiveram dificuldades em fechar a Vídeo-dança como um gênero, e por isso sempre grafaram as palavras com hífen, para manter um certo espaço de tensão entre as linguagens, um espaço para ser inventado. Entende a Vídeo-dança como um campo de investigação onde qualquer tipo de experiência que desenvolva um processo de produção com vídeo, e que envolva um pensamento coreográfico, de movimento, de dança, já estaria operando no campo da Vídeo-dança, incluindo registro, documentário, e possui uma visão muito aberta para este campo de pesquisa.

Acredito que a vídeo-dança não seja uma linguagem específica e nem um novo gênero. Trata-se, sim, da invenção de um espaço de pesquisa que explora diversas relações possíveis entre a coreografia, como um pensamento dos corpos no espaço e o audiovisual, como um dispositivo de modulação de variações espaço-temporais. (VERAS, 2007, p.15).

Acreditamos, como Veras, na existência deste espaço entre os campos da Dança e do Vídeo para ser inventado, mas essa ideia ampliada para qualquer relação entre linguagens. O artista justifica muito bem sua escolha e deixa clara a proposta do hífen para a manutenção de um espaço de tensão entre as linguagens, entre o ser da imagem e o ser suporte, que Dubois defende como próprio da natureza ambígua do Vídeo. Percebemos que no hífen há também

²⁶ Entrevista disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=1wkA4CaGgzM>>. Acesso em: 21 fev. 2017.

outra escolha, a de retratar e manter a separação das linguagens. Não se unem para se tornarem um novo gênero. Veras propõe, junto aos seus companheiros, entender Vídeo-dança não como gênero, e sim como uma invenção “de um espaço de pesquisa” colaborativo entre duas linguagens separadas, mas que exploram variadas relações entre corpo, imagem, coreografia nas modulações possíveis das variações “espaço-temporais”. (VERAS, 2007).

Entendemos de forma diversa o encontro das linguagens, em nosso caso, Dança e Cinema. Esse encontro se dá por um hibridismo, no qual não temos interesse de dar um novo nome como tantos que mostramos neste capítulo. Também, não desejamos denominar esse encontro como um nova linguagem, mas um híbrido de linguagens que se traduz em um modo de pensar que mistura e transforma reciprocamente as duas linguagens: a Dança vista e pensada para ser vista de outra maneira, pelo modo de compor com a câmera – corpo e imagem sendo modificados pelos estados de corpo e por suas movimentações que imprimem variáveis tempos e espaços na imagem.

A este encontro chamamos de “filme”, como resultado da inter-trans-disciplinaridade entre linguagens, algo que é híbrido, que se funde na prática do encontro, algo que nos modifica enquanto modifica o que fazemos. Também, não entendemos ser necessário aparecer a palavra dança nesta denominação, uma vez que a condição de interdisciplinaridade prescinde de duas ou mais disciplinas juntas. Um encontro de trocas inventadas a cada investigação entre linguagens, e que se organiza, que se compõe como “filme”. Quando visto, o que chamamos de “filme” trará a relação da Dança com uma ou mais artes da imagem, como já começamos a delinear.

Então, vamos seguir nesse delinear pelo contexto de nossa prática da pesquisa e trazer um pouco mais sobre a escolha de intitular como “filme” esse nosso fazer. Isso se dá porque “filme” abarca uma forma que se origina no Cinema, na ação de filmar (que vem do uso da película, a imagem impressa no filme) e, ao mesmo tempo, filmar é o verbo usado, de maneira geral, por todos aqueles que produzem imagens, sejam elas através de película, via meio eletrônico ou digitalmente.

Sendo assim, por um lado, nossa pesquisa está na estreita relação da Dança com o Cinema, em entender o modo de fazer cinematográfico pautado na noção de planos e na montagem, que é “a operação de agenciamento e encadeamento de planos pela qual o filme inteiro toma corpo” (DUBOIS, 2004, p.76), ou seja, em compreender estas operações, este modo de organizar, de filmar do Cinema que é diferente do Vídeo, na interação com o corpo

que dança. Por outro lado, de modo complementar e não excludente ou paradoxal, somos influenciados pelo pensamento instaurado do Vídeo sobre os estudos da imagem, que ocorre por desejo, mas também o seríamos pela evolução tecnológica que nos afeta e modifica, querendo ou não. Desta maneira, “filme” é o termo escolhido, pois não choca esses dois lados em que se pauta nossa pesquisa com foco no Cinema como *modus operandi*, mas contaminada por outros pensares sobre a imagem, sobretudo, os videográficos.

A palavra “filme” e seus usos foram se alargando e se transformando na mesma medida em que novas descobertas da imagem surgiam depois do Cinema. “Filme”, segundo Aumont (2003), se define como um produto audiovisual finalizado, com uma certa duração, para ser exibido no Cinema, na televisão ou em algum outro meio. Um filme é formado por uma série finita de imagens fixas, registradas sobre um suporte físico e que, projetadas a uma velocidade maior que a capacidade resolutiva da visão humana, dão ao espectador a sensação de movimento.

Os filmes foram assim denominados a partir do material básico utilizado como superfície para a impressão das imagens, o filme cinematográfico ou película cinematográfica. Segundo Aumont, “a partir da palavra inglesa *film*, que significa película, criou-se a palavra francesa *film*, que desde a origem do Cinema designa o espetáculo cinematográfico gravado sobre esta película.” (KONIGSBERG, 1987, p.373). (AUMONT, 2003, p.128).

Com o surgimento da televisão e principalmente das fitas de vídeo, que a partir dos anos de 1950 se tornaram um novo suporte físico para imagens com impressão de movimento, a palavra “filme” passou a denominar especificamente os produtos audiovisuais realizados em película (suporte fotográfico), em oposição aos videofonogramas, ou simplesmente vídeos, produzidos em suporte eletrônico. No entanto, com o desenvolvimento tecnológico isso se modificou.

Ainda nos anos de 1950, surgiram os primeiros telecines, que convertiam filmes cinematográficos em fitas de vídeo, proporcionando de maneira mais fácil a exibição destes filmes na televisão, e mais tarde a comercialização dos vídeos no mercado doméstico. A partir dos anos 1990, “com o crescente uso do digital, tanto no Cinema, televisão ou vídeo, a palavra ‘filme’ passou a ser usada, cada vez mais, como sinônimo de produto audiovisual, independentemente do suporte de captação ou de finalização.” (AUMONT, 2003 , p.128).

A pesquisadora Jaqueline Vasconcellos (2012) vem ao encontro do nosso pensar, por entender a Dança e Audiovisual como um “hibridismo artístico entre signos”. No entanto, ela chama esse hibridismo de “Videodança” como uma outra vertente diversa da Videoarte, e tem filme como resultado do processo do fazer Videodança. A autora nos esclarece:

ao nos referirmos à área emergente da Videodança – como resultante do hibridismo artístico entre as signagens do audiovisual e da dança – direcionamos essa investigação para o entendimento que essa área possui características específicas dentro do campo audiovisual (que compreende obras em cinematografia e videografia) formando outra vertente, distinta da videoarte. Argumentamos por isso, serem as obras de videodança resultados do diálogo entre as áreas que formam suas estruturas discretas, por isso, em sua feitura, há que se atentar para a eleição que se faz dos elementos de dança e de audiovisual na composição imagética. O resultado da videodança, enquanto obra, se encerra em um filme, ou seja, em um arquivo audiovisual ou película ou DVD que será exibido para interatores em salas de exibição, por meio de projetores, ou sites na internet. É importante salientar o que constitui esse resultado, uma vez que materiais audiovisuais são utilizados, por vezes, na área da Dança, como motivo de criação ou interação em cena. Para essa investigação, o resultado – enquanto produto – é o filme. (VASCONCELLOS, 2012, p.47).

A autora aceita os dois termos, entendendo Videodança como processo e filme como seu resultado. Assim como Vasconcellos chamamos filme o que resulta de nossa prática, mas não somente, entendemos também como processo. Estamos dizendo que tanto processo quanto resultado podem ser pensados a partir do verbo filmar. O processo entre as linguagens se dá no ato, pode ser olhado como a ação de filmar (a partir da relação corpo, câmera, imagem), e que o que resulta destes encontros, nas filmagens ou em sua montagem, denomina-se filme. O verbo é a ação, filmar (o fazer) que nos leva para o substantivo: o filme (o feito). Sendo assim, também aí está nossa compreensão de *corpo-itinerante*, onde em ciclos ininterruptos do corpo nascem as investigações: o corpo é o meio do fazer (fílmico), e no corpo se estabelece o feito (filme). E este ciclo segue em outras ações e em diferentes desdobramentos.

Outro foco importante que a autora traz é sobre as escolhas das ferramentas, dos recursos de captação e edição da imagem, que ampliamos aqui para um pensamento da imagem que se dá quando buscamos entender e interagir com o campo audiovisual que pesquisamos, o Cinema, mas estando atentos e abertos aos seus contágios por outros modos de pensar a imagem:

nosso argumento é que a imagem visual é um recurso forte na produção de conceitos e, em Audiovisual, a imagem não se configura apenas na

representação exposta na tela como fotocópia do real, e sim através dos recursos utilizados para a captação e edição dessas imagens existentes por meio das tecnologias à disposição em nossa contemporaneidade. Atentar para esses recursos, entendendo-os como ferramentas de estruturação e configuração da obra e utilizando-os de acordo com os critérios conceituais eleitos para cada trabalho artístico, são formas de contemplar o elemento artístico Dança nesse objeto híbrido. (VASCONCELLOS, 2012, p.48).

Mesmo que a denominação “Videodança” dada por Vasconcellos não nos represente, suas reflexões quanto ao modo de entender o hibridismo das linguagens e sua definição de filme como algo que se encerra nele mesmo trazem novos suportes para nossa argumentação. Este hibridismo está em pensar que do encontro não existe um “borrar” de linguagens, como nos trouxe Santana (2003), mas que surge algo que é o imbricamento das linguagens, que advém de uma troca recíproca e continuada, que a todo tempo constrói e reconstrói signos.

Sendo assim, tanto o corpo quanto a imagem se transformam pela pesquisa de suas possíveis relações de formas de criação e significação. A operação se dá através da contaminação das duas linguagens. O que se constrói acontece pela troca de conhecimentos específicos de cada campo, mas que deles se serve por meio de uma tradução intersemiótica²⁷ constante, seja na sintaxe ou na semântica do encontro, criando outros modos de geração sígnica, traduções entre semioses que trataremos no capítulo 4, quando analisaremos o longa-metragem *vaga-LUMES*.

Outra colocação de Vasconcellos (2012) bastante importante está em dizer que este algo que estamos nos referindo neste estudo é uma produção audiovisual para ser assistida em uma sala escura, e que se apresenta na forma de projeção de imagem, tendo sido produzida a partir de película, vídeo ou pelo meio digital, o mais usual ultimamente. Independentemente, o resultado é um “filme”.

Como colocado por Vasconcellos (2012), consideramos filme aquilo que se organiza para ser visto na tela e sem nenhuma necessidade ou objetivo de ser criado para que haja uma interação artística quando apresentado. É algo que depois de passar por muitas fases em sua feitura até chegar a um processo de montagem, é finalizado e pronto para ser mostrado como obra fechada. Outras produções audiovisuais podem passar por processos parecidos, mas não servir como cenários, instalações, ambientes de interatividade ou tantas outras propostas

²⁷ O termo semiose é conceitualizado pelo filósofo americano Charles Sanders Peirce (1839-1914) como a ação inteligente do signo. “O domínio da Arte é o domínio da intersemiose” (VIEIRA, 2006, p. 87), da interação entre signos, entre semioses. Sendo assim, a Intersemiose é a interação semiótica entre diferentes linguagens. Assim, a tradução intersemiótica é a tradução de signos de uma linguagem para outra. (PLAZA, 2008).

possíveis, por uma lógica aberta de seu uso. Estes materiais audiovisuais funcionam como algo criado por lógicas trazidas por necessidades das diferentes formas de criação e linguagem que se servem da imagem como ilustração de uma temática abordada, como exposição ou instalação em galerias, performances interativas, uso em espetáculos cênicos, entre tantos outros. O “filme”, entendido nesta tese como produto audiovisual, é composto nele mesmo, distinguindo neste sentido dessa outra lógica, como também traz Vasconcellos.

Para aprofundar estas discussões e para trazer informações dos pensamentos de artistas atuais a partir de um relato de processos, propusemos algumas entrevistas, dentre as quais trazemos duas delas para permearem, em momentos e assuntos diversos, os capítulos desta tese.

O primeiro artista entrevistado²⁸ foi o músico e editor escocês Simon Fields, parceiro na criação de inúmeros “Vídeo danças” (assim denominam) com Katrina Macpherson, já apresentada acima. A segunda entrevista²⁹ foi realizada com Heitor Pinheiro (Tuca Pinheiro), coreógrafo e bailarino mineiro que participou como “intérprete” (ele dá este nome) de *Cinzas de Deus* (2003), realizado no Brasil pelo Zikzira Physical Theatre (Londres/Brasil), sob a direção da brasileira Fernanda Lippi e de André Semenza. Também estamos utilizando informações que constam no DVD de *Cinzas de Deus*, reeditado em 2013 em comemoração aos dez anos da produção, em que foi acrescentado um documentário sobre o processo criativo da obra.

Fizemos a seguinte pergunta para Fields: “Você tem considerado o trabalho que realiza como Videodança. Como você compreende os termos Videodança e Filmedança?”

Eu penso o trabalho que crio para tela como Videodança. Uso este termo para descrever uma forma híbrida de Dança e Vídeo, que não poderia existir como um trabalho ao vivo. Eu também acredito que este tipo de trabalho está mais perto da Videoarte, do que da narrativa cinematográfica ou do Cinema. Eu também acho que o termo “Screendance” funciona, pois apresenta uma ideia mais ampla que engloba a dança e os diversos meios, incluindo a instalação e trabalhos criados para as telas dos computadores, e colocados na rede. Em uma conferência nos Estados Unidos, em 2007, um diagrama de

²⁸ Entrevista realizada pela autora em 01/09/2016. Utilizada na íntegra ao longo dos capítulos e disponibilizada nos apêndices.

²⁹ Entrevista realizada pela autora em 08/09/2016. Utilizada na íntegra ao longo dos capítulos e disponibilizada nos apêndices.

Venn³⁰ (Figura 102) foi criado para descrever variações e estilos híbridos. Eu acho que isso ajuda. (FIELDS, 2016. Tradução nossa.)³¹

Figura 97 - Screendance Venn Diagram

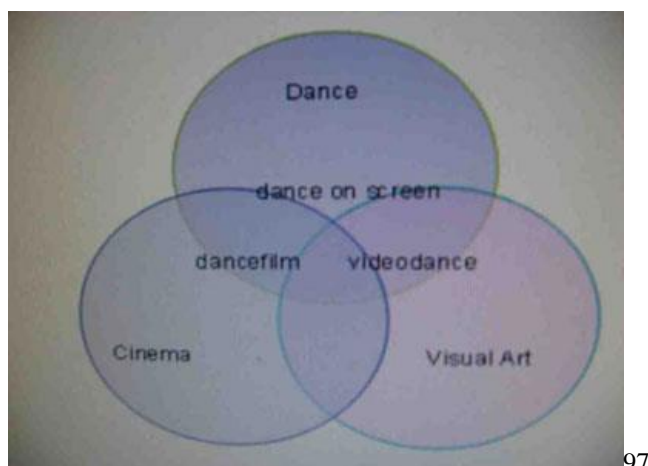
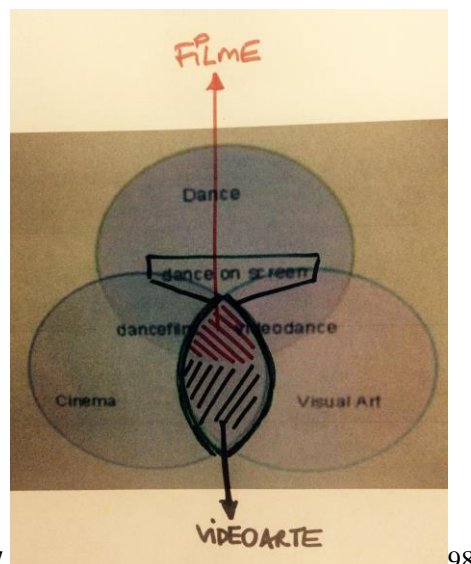


Figura 98 – Screendance Venn Diagram com intervenção nossa



Fields define claramente porque considera o que desenvolve como Videodança. Coloca-se da mesma maneira como aparece no diagrama de Venn. A relação da Dança com as Artes Visuais, mais especificamente como nos traz o artista, faz com que ele utilize o termo Videodança para retratar esta relação que lhe interessa. Neste diagrama, a relação direta com as Artes Visuais determina o termo “Videodance”, e com o Cinema “Dance Film”. Vimos, também, ao estudar o diagrama que um espaço não estava nomeado: o da interação Artes Visuais e Cinema. Definimos este espaço como o da Videoarte.

Depois entendemos que, quando a distinção não se dá pela técnica específica de abordagem de uma linguagem ou de outra, mas pelo encontro dos pensamentos entre elas (dancefilm, videodance ou videoarte) com o propósito de se criar para a tela, eles designaram de *Dance on screen* (Dança para a tela). Em nossa intervenção no Diagrama de Venn (Figura 98) classificamos, uma vez que *Dance on screen* aparece um pouco solta, como uma

³⁰ O matemático inglês John Venn (1834-1923) criou os diagramas, que receberam seu sobrenome, no intuito de facilitar a compreensão na relação de união e intersecção entre conjuntos.

³¹ The single-screen work I have helped create I think of as Videodance. I use this term to describe work that is a hybrid form of dance and video that could not exist as a live work. I also think of it as work that is closer to video art than say narrative film or Cinema. I also think of the work as screendance which is a more broad term that encompasses all forms of dance and media work that can be presented on screen including installation and web based work. At a conference in the US in 2007 a venn diagram was created to describe the hybrid variations and styles. I think this helps.

denominação que serve aos três termos (observar todo o espaço de interseção, rodeada de cor verde). Estas realmente são, independente de suas influências ou objetivos, interações que acontecem para serem mostradas na tela. Porém, dentro desta “Dança para tela”, encontramos um espaço para intervir no diagrama (Figura 98), e inserir “filme” como parte que vem para demonstrar a interação de linguagens de acordo com nossa argumentação. Assim, mais do que unir os termos *Videodance* e *Dance Film* no diagrama pela ideia de dança que acontece “na tela” ou “para a tela”, estamos ocupando este espaço (em vermelho na Figura 98) com o termo “filme” para designar modos diferentes e complementares de interação entre Dança, Cinema e Vídeo, como a que experimentamos aqui nesta tese em nosso fazer.

Ter “filme” como definição, aparece na entrevista feita com Heitor Pinheiro. Perguntamos: “em *Cinzas de Deus*, você, os diretores, a equipe chamaram esse trabalho de Videodança ou Filmedança?” Ao que Tuca Pinheiro respondeu: “o que foi divulgado pelos diretores na época, é que era o primeiro longa-metragem de dança. Ou seja, é um filme de dança”. (PINHEIRO, 2016).

Para dialogar com a declaração de Pinheiro, fizemos um apanhado de algumas frases no encarte do DVD de *Cinzas de Deus*. Logo na abertura, aparece: “*Cinzas de Deus é um poema visual, uma história contada sem diálogos*”; em outras partes – “*o filme foi rodado nas ruínas de uma das maiores rotundas da América Latina, em Ribeirão Vermelho (Minas Gerais, Brasil)*”; ou “*a linguagem cinematográfica do filme, como o idioma de Ovídio, é uma camada de realidades múltiplas*”. (Grifos nosso). A edição, especialmente para um *filme de dança*, é uma forma de expressão coreográfica. As denominações “poema visual”, “filme”, “linguagem cinematográfica”, “filme de dança” vem confirmar a relação Dança e Cinema que o Zikzira tem como proposta central de investigação. Ainda no encarte, aparece uma escrita da pesquisadora e crítica de dança Helena Katz, publicada no Jornal Estado de São Paulo:

O primeiro longa brasileiro de dança. Uma produção bem sucedida até nos detalhes. Os ensinamentos de Grotowski porejam dos 73 minutos de uma produção bem cuidada, onde cada cena exala o zelo que a construiu. A câmera ignora a opacidade dos corpos, invadindo-os em busca daquilo que nos move, acreditando que sentimentos podem ser filmados, sim. (KATZ, 2003).

Para chegarmos ainda mais próximos da denominação “filme” que escolhemos, vamos buscar outra vez Maya Deren. A artista, que era bailarina e cineasta, e que desenvolve seu trabalho no momento do Cinema Experimental dos anos de 1940, mostra em praticamente toda a sua produção teórica, a palavra “filme” como denominação do seu fazer. Colocamos no

capítulo anterior uma citação de Deren em que ela diz: “eu entendo esse filme principalmente como um exemplo de filme-dança, [...]”. (DEREN, 1984, p.60). Acreditamos que nesta afirmação ela deixa claro que em seus filmes ela trabalha buscando interagir as linguagens do Cinema e Dança, e não diz Filme-dança para fundar uma linguagem, para criar um termo novo, mas para explicitar sua criação a partir da relação: não filmando a dança, mas criando filmes que unem os pensamentos cinematográficos e coreográficos no interesse pela construção entre o movimento do corpo e da imagem. Parte disso, em diálogo para a elaboração de seus filmes.

Brum expõe (2012) que o filme *A Study in Coreography for Camera*, segundo Rosiny, pela concepção inovadora entre tempo e espaço que Deren apresenta, poderia ser considerado “um marco da gênese da videodança” (ROSINY *apud* BRUM, P. 92, 2012) O autor diz sobre a estranheza desta reflexão, uma vez que o Vídeo não havia surgido. Se o vídeo estava ainda para ser inventado, faltavam ainda vinte anos praticamente, por que esta associação? O que nos parece, nesta tentativa de deslocar o termo para o passado, é o desejo de demonstrar um “pensamento videográfico” – via a denominação de Videodança –, já em exercício na relação Dança e Cinema mesmo antes de ser inventado. Ou, melhor dizendo, o modo de pensar do Vídeo, pelo viés da plasticidade entre os movimentos de câmera e corpo, da informalidade documental como arte, pelo universo da imagem como mais um modo de pensar a operação da linguagem audiovisual e, principalmente, pelo viés da experimentação é que parecia já existir dentro do Cinema de Deren, e de outros artistas como veremos.

Defendemos, assim, que o que Deren criou de maneira tão investigativa e cuidadosa se deve não somente a ela ser uma bailarina e também cineasta, mas principalmente por ela se abrir na investigação das duas linguagens interessada em construir algo junto aos profissionais da linguagem do Cinema atravessada por um “pensamento do Vídeo”, se assim o podemos dizer, experimentando possibilidades vastas entre corpo, câmera e edição na realização de seus filmes. Um mesmo caminho referente a estas reflexões sobre o fazer fílmico de Deren, Dubois elabora na relação específica do Vídeo com o Cinema, pontuando três momentos diversos: um antes de seu nascimento como meio eletrônico, como acabamos de discutir, outro na sua chegada nos anos de 1950 e 1960, e um terceiro “pós-vídeo”, como veremos abaixo.

A análise que Dubois se propõe a realizar – aberta e arriscada, como o próprio autor comenta – é outra importante reflexão sobre nossa escolha. Neste texto, *Vídeo e Cinema: interferências, transformações, incorporações* (DUBOIS, 2006), ele abre dizendo:

Foi-se o tempo das “especificidades” e das demarcações categóricas. É o momento do contrabando, da visão transversal e do pensamento oblíquo. No caso do vídeo, a questão se coloca de modo ainda mais incisivo, pois sua identidade nunca se constitui como tal, em si. O vídeo é realmente uma questão aberta. Para abordá-lo, escolhemos o viés do Cinema, que não é o mais simples. Não o Cinema *contra* o vídeo, mas o Cinema e o vídeo, um com o outro, os dois juntos, ao mesmo tempo, no horizonte de um mesmo e único olhar. Cinema e vídeo: interpenetrações. Sabemos que os estudos de processos de interferência, mescla, incorporação e até mesmo transformação entre estes dois suportes é delicado, sinuoso, cheio de obstáculos epistemológicos. No entanto, esta via parece nos conduzir mais diretamente ao coração do problema, ali onde as imagens, por se entrecruzarem, por se entrecrocarem, fundarem, camuflarem e transvestirem, acabam afirmando ainda mais seu “ser de imagem.” (DUBOIS, 2004, p.177).

O que Dubois faz, nesse texto, é dividir a análise em três setores “fundamentais e complementares”. O primeiro relativo somente ao Cinema, especificamente o dos anos de 1920, “representadas pelas novas possibilidades da ‘arte cinematográfica’ e ecoam hoje nos procedimentos similares que o vídeo vem desenvolvendo por sua conta”. (DUBOIS, 2004).
Pensa sobre as confluências deste momento do Cinema

em que o vídeo não existe – nem tematicamente (na diegese) nem discursivamente (como suporte técnico). Partamos com todos os riscos em busca de algo que não diz seu nome – uma lógica, uma estética, posturas de escrita, um conjunto de efeitos e figuras que dão corpo ao Cinema, mas estarão também no coração do vídeo. Vejamos como os dois se entrelaçam teoricamente, para além das clivagens históricas ou técnicas, no abismo trêmulo em que sua diferença parece ficar como em suspenso. Questão de coincidências e de deslocamentos. (DUBOIS, 2004, p.179).

O segundo setor é o do Cinema encontrando com o vídeo, na passagem dos anos de 1950 para 1960, quando o “Cinema clássico” transita para o “Cinema moderno”, onde dois mestres do Cinema clássico, Jean Renoir e Fritz Lang, “terminam assim seu itinerário, iniciado durante o Cinema mudo, nas águas da televisão e do vídeo”, fazendo parte de seus últimos filmes via a imagem eletrônica. Ao mesmo tempo em que jovens cineastas, como Godard e Rouch, criavam filmes novos com estreita relação com a linguagem da televisão. (DUBOIS, 2004, p.179).

E como terceiro setor da análise do texto, os anos de 1980, a época chamada pelo autor de “pós-vídeo”, onde o Vídeo se misturou e tornou a base orgânica do Cinema.

Nesse sentido, o Cinema contemporâneo teria se transformado globalmente em um “efeito-vídeo”, ou pelo menos ele teria passado por ele, queira ou não, assuma isso ou não, o que explicaria o que certos críticos chamaram, acertadamente, de maneirismo do Cinema contemporâneo. [...] vale assinalar que tal maneirismo concerne tanto aos dispositivos de encenação da palavra quanto aos diversos procedimentos de tratamento da própria imagem: retorno da câmera lenta e da imagem congelada; a revalorização da sobreimpressão; o gosto pela imagem dividida, multiplicada, inscrustada; as deformações ópticas e cromáticas a insistente referência visual à outras artes (música e pintura sobretudo) e à própria história do Cinema (se o cenário maneirista já é uma imagem, ele é frequentemente uma imagem de Cinema. Basta ver os filmes dos anos 1970-1980 de Godard, Fellini, Wenders, ou Coppola, Syberberg, Ruiz, Greenaway e Manoel de Oliveira para se perceber que, sem nenhuma dúvida, o trabalho subterrâneo do vídeo os pré-formou, deliberadamente ou não. (DUBOIS, 2004, p.182).

Neste longo e interessante texto, Dubois (2004) discorre sobre o encontro amoroso do Cinema com o vídeo: “ver o que está lá no fundo (do vídeo), olhando para o que o antecede e está ao seu lado (o Cinema)”. No entanto, quer deixar ainda mais clara a discussão e o caminho de tantos riscos desta empreitada.

Uma ressalva: não se trata de obviamente sugerir que Meliès, Gance ou Vertov tenham sido os pioneiros da arte eletrônica, ou que, mais tarde, Renoir, Wells e Jean Rouch fizeram vídeo sem saber, ou apesar deles. Longe de nós toda a visada teleológica e toda ideia de retroprojeção histórica (a história do Cinema “revista e corrigida” pelo vídeo), com todos os riscos de retorno do recalcado ou de finalismo evolucionista que elas comportam, ao transformarem o vídeo em um horizonte, em uma bandeira ou em uma caução. Tudo o que pretendemos é analisar algumas figuras particulares de escrita e mostrar que elas estão operando, guardadas as diferenças, tanto em certos filmes ou momentos do Cinema quanto no campo das práticas videográficas, que, apesar de distintas e mesmo específicas, não deixam de formar um sistema; que acionam ou implicam, por meio de suas próprias variações, uma concepção geral da representação e do sujeito; que é esta concepção, como sistema de pensamento no qual Cinema e vídeo podem se articular teoricamente, que queremos deslindar e esclarecer. (DUBOIS, 2004, p.180).

Importante a abordagem de Dubois, pois traz sentido para se pensar a prática de Deren como um pensamento videográfico no Cinema. Por isso, nos pautamos em Deren, que faz filmes que ligam Dança e Cinema, ou em outros cineastas, como Meliès ou Vertov, que fizeram filmes por um “pensar videográfico” da experiência da imagem, por outros cineastas que mesclaram as linguagens na chegada do vídeo, ou ainda outros que fizeram seus filmes tendo a estética do vídeo já incorporada e a manipulação da imagem como forma de escrita. Todos eles fizeram filmes, que de maneiras diversas foram contaminados e contaminaram outros. Fizeram filmes interagindo com a linguagem do Vídeo, existindo ou não, sabendo ou

não, querendo ou não, criando uma teia de experimentações através das interferências, transformações e incorporações mútuas, mas o que realizaram foram sempre filmes.

O termo “filme” é amplo, engloba todas as necessidades, conversas, ajustes e encontros possíveis entre Dança e a linguagem Audiovisual. É amplo porque abarca a interdisciplinaridade, porque não coloca as linguagens uma contra a outra, mas as entende na interação, na mistura, pelo hibridismo não pelo borrar mas pelo imbricar dos pensamentos. Também, não nos parece necessário o ajuntamento de palavras, sem ou com hífen, na tentativa de mostrar o encontro ou para manter as tensões do encontro, que sempre haverá. Isso é necessário para um sistema se manter vivo, estar aberto e se adequando todo o tempo, por isso haverá imbricamentos, mas também pontos de tensão a serem debatidos, repensados, utilizados, aceitos.

Por isso, escolhemos “filme” como aquilo que criamos na interação Dança e Cinema. Acreditamos que esta denominação nos contempla, não sendo necessário criar um termo novo, a novidade está nas relações que descobrimos ao testar os encontros destas linguagens. É preciso evitar restringir, apertar, estreitar as possibilidades que afetariam as qualidades dos encontros. A ação de filmar, o verbo, o ato de criação da imagem com o corpo e vice-versa, e também, ser substantivo, o ser filme como resultado do processo. O filmar como verbo, ação que surge no corpo, que se dá com o corpo e se torna um “*Corpo-filmico*”: um filme. Uma dança pensada como filme, ou um filme que pensa a dança no corpo. Filme que opera a partir de um “sistema de pensamento no qual Cinema e vídeo podem se articular teoricamente” (DUBOIS, 2004, p.180), e no qual o corpo convoca o encontro. O termo filme, por nós escolhido, busca demonstrar todos esses pontos: a ação em processo, o que dele surge como resultado e como pensamento no corpo – imagens e(m) movimento.

4 VAGA-LUMES 1 - DISCURSO ESCRITO

Importante fazermos uma pequena pausa, um respirar, uma breve transição para adentrarmos no capítulo 4, *vaga-LUMES 1 – Discurso escrito*, propriamente dito. Percorremos até aqui, três capítulos que contextualizaram a pesquisa e, em um *zoom in* gradativo, nos aproximou daquilo que apresentamos como nosso movimento de interação das linguagens, o qual denominamos “filme”. Partimos agora para outro ciclo, outros três capítulos, que entendemos como movimentos realizados no processo de criação de *vaga-LUMES*, e que irão compor o *Corpo-fílmico*.

Estes movimentos são as experiências distintas na construção do filme que, por meio da elaboração de diferentes discursos – **o escrito, o corpo-imagético e a montagem** –, deram este *Corpo-fílmico* ao longa-metragem em estudo. O filme, portanto, se estrutura a partir dos exercícios continuados e complementares entre as produções, interações e transduções destes distintos discursos em uma fala poética do corpo pela linguagem cinematográfica.

Dentro desta perspectiva, podemos pensar que no **Corpo-fílmico**, os distintos discursos surgem através das diferentes ações do corpo no processo criativo e operam nos três capítulos propostos a partir de verbos de ação, divididos em: 1. **Discurso escrito** – a proposta de criação **parte** do corpo em movimento (do contexto da percepção que vem da experiência dança), **convoca** a interação Dança e Cinema e **gera** um **roteiro** imaginado a partir da interação do corpo, tempo e espaço; 2. **Discursos corpo-imagético I e II** – a ação do corpo **explora** significações no tempo e espaço e **desenvolve** composições que se elaboram em imagens (filmagens) na construção do filme; e, por último, 3. **Discurso da montagem** – a organização das composições **arquiteta**, **constrói** uma composição fílmica final, uma dramaturgia no **discurso da montagem**. Partir, convocar, gerar, explorar, desenvolver, arquitetar e construir são verbos disparados para que os discursos se elaborem em filme, são ações que colocam o *corpo-itinerante* em movimento e movendo os discursos fílmicos.

Segundo Santaella, o uso da discursividade é uma característica própria “da matriz verbal, visto que nenhuma outra linguagem consegue realizá-la de maneira tão otimizada

quanto a linguagem verbal. [...] só a verbal é capaz de dissertar” (SANTAELLA, 2005, p.287). A autora tem seu argumento nesta afirmativa quando nos apresenta a sequencialização das modalidades do discurso verbal em descritivo, narrativo ou dissertativo em seu livro *Matrizes da linguagem e pensamento* (2005). Para além do sentido adotado para este recorte necessário ao entendimento das modalidades específicas do discurso verbal neste livro, Santaella, ao “valorizar a expansão do termo “discurso” para outras semioses além da verbal” (SANTAELLA, 2005, p.287), esclarece e amplia o uso do termo “discurso”, exatamente como estamos utilizando nos estudos desta tese, ou seja, a autora leva o uso de discurso também para as linguagens visual e sonora.

Outra colocação da autora – no mesmo livro, capítulo VII em que trata de “Um cartograma das linguagens híbridas” (2005, p.381) – fortalece nossa escolha, uma vez que considera tanto a Dança quanto o Audiovisual como linguagens verbo-visual-sonoras. (SANTAELLA, 2005, p.386). Sendo assim, consideramos aqui, que a “fala”, o “discurso”, a informação da Dança está no ato de dançar: realizada no corpo que dança. E por isso, podemos dizer que em nosso trabalho existe também o discurso do corpo, um discurso corporal em construção na interação.

Desta maneira, o que alinha estes discursos como fala no corpo nos três seguintes capítulos são os variados estudos do processo de criação do filme que tem no corpo seu foco de ação, discussão, reflexão e produção de conhecimento. É sempre dele, do que se traduz em algo percebido no corpo, com ele e por ele que esta fala poética se constrói: pelos corpos em travessia articulamos os diferentes discursos. As experiências, as ações deste corpo em trânsito é o que estaremos analisando, buscando assim, elaborar nosso conceito de *corpo-itinerante*.

Os discursos são elaborados pelas experiências de interação. Experiências pautadas no corpo que elabora movimentos e imagens. Para isto, tomemos a definição de Dewey (1859-1952) que diz que existem dois tipos de experiência: *a* experiência que se distingue da “experiência singular”, de *uma* experiência. A experiência, para o autor, é aquilo que acontece continuamente como processo do viver na relação corpo e ambiente. Já *uma* experiência vai se fazer “singular” quando o percurso desta chega a uma consecução. Quando o pensamento e sentimento do sujeito agem como identificadores da consecução de sua experiência. Consecução não como fim, mas quando *uma* “experiência singular” é demarcada e integrada

ao “fluxo geral da experiência proveniente de outras experiências”. (DEWEY, 2010, p.109-110).

Para Bondía, experiência é aquilo que “nos passa, que nos acontece, o que nos toca” (BONDÍA, 2002, p.4), e também como nomeamos aquilo que percebemos, descobrimos, reconhecemos, exploramos: como elaboramos nossos discursos. O saber que emerge da experiência, é tido aqui como algo que nos acontece no ato de experimentar. Aquilo que se conhece no fazer, o nomear daquilo que nos passa: “O saber da experiência é um saber que não pode separar-se do indivíduo concreto em quem encarna”. (BONDÍA, 2002, p.27).

Para Bondía não existe experiência e “experiência singular”. A experiência em Bondía pode ser pensada como a “experiência singular” em Dewey, já que ambas só se dão quando algo nos toca, quando formulamos um significado para aquilo que percebemos, como em Peirce, quando estamos nos processos de significação: produzindo semioses, significados. Podem passar muitas coisas, mas nada *nos* passar. (BONDÍA, 2012). Precisamos ser afetados. Só quando algo mobiliza o sujeito da experiência, sujeito de passagem, é que a experiência, segundo Bondía, se dá. Só quando ela cria algo em nós, uma elaboração de sentido ou do sem-sentido do que nos acontece, é que a nomeamos.

Em seu livro *Fuera de la Cabeza* (2010), Alva Noë traz que não somos nosso cérebro. O que ele quer dizer é que nosso cérebro não funciona como a digestão, como algo que age dentro de nosso corpo e nos torna conscientes. Sua hipótese é que a consciência não está em nosso interior, como traz ainda algumas linhas da neurociência contemporânea, mas que deveríamos considerá-la como “algo que fazemos, como uma espécie de atividade vital”. (NOË, 2010, p.24). O autor define o termo consciência, de maneira ampla: como experiência. E, considera que a consciência “engloba o pensamento, o sentimento e o fato de que, mediante a percepção, um mundo nos “aparece”. (NOË, 2010, p.24).

Neste livro, Noë busca demonstrar:

[...]o que é cérebro não é a sede da consciência que está dentro de nós, a consciência não tem sede em nós. A consciência não é algo que acontece dentro de nós: é algo que fazemos, ativamente, durante nossa dinâmica interação com o mundo que nos rodeia. Sem dúvida, o cérebro - o órgão do corpo em particular - é essencial para entender como funcionamos. Eu não gostaria de negá-lo. Mas se queremos entender como o cérebro contribui para a consciência, temos de relacionar o trabalho do cérebro com o corpo, não mental, mais amplo e com nosso entorno. Urge melhor nova ciência e

filosofia para que nos conduza a defender a concepção de nós mesmos que englobe o corpo e o mundo. (NOË, 2010, p. 46. Tradução nossa)³².

Sendo assim, na ação se dá a percepção, no mover percebemos o mundo. Então, é justamente neste entendimento que pautamos o *corpo-itinerante*: corpo que, nas ações no mundo, ou trazendo para nosso recorte de estudos deste fazer entre Dança e Cinema, se configura ao transitar no tempo de suas experiências, no seu fazer com o entorno, naquilo que o corpo traz como percepção vivida, naquilo que experencia no presente das ações e por aquilo que projeta ou aponta como percepção em futuro, como desdobramentos. Cada parte deste processo organiza, interage e reorganiza as diferentes formas de discursos e suas significações, em nosso caso, poéticas.

Se entendermos que a ação de mover do corpo, *corpo-itinerante*, no percurso da criação fílmica promove outras ações, podemos arriscar a dizer que o corpo em movimento convoca interações e, com isso gera os tempos, os espaços, as imagens, desenvolve composições e explora significações e vai, com isso, elaborando uma rede intersemiótica complexa até se tornar *Corpo-fílmico*.

Neste capítulo, apresentaremos o processo de construção do roteiro entre o documentarista Marcos Pimentel e eu³³, prioritariamente da Dança, e os modos como esta escrita foi se estruturando ao longo de seus tratamentos. Falaremos da escrita do roteiro, que realmente se torna possível quando a fonte de reflexão e de construção das ações do filme surge do corpo, como ignição do ato de escrever: a escrita do corpo, no corpo para falar da travessia de corpos e suas experiências comuns e particulares desta caminhada contada pela metáfora do barco, explorada no filme. O corpo pela experiência (ignição) que traz se coloca no presente da experiência da escrita (meio), e busca elaborar um roteiro de corpo (apontamento futuro) para a criação de um filme.

³² “[...] que es cérebro no es la sede de la consciencia que está dentro de nosotros, por la consciencia no tiene su sede dentro de nosotros. La consciencia no es algo que ocurra dentro de nosotros: es algo que hacemos, activamente, durante la nustra dinámica interacción con el mundo que nos rodea. Sin duda, el cérebro - ese órgano corporal en particular - es esencial para entender cómo funcionamos. No quisiera negarlo. Pero si queremos entender cómo contribuye el cerebro a la consciencia, debemos relacionar el labor del cerebro con el cuerpo, non mental, más amplio y con nuestro entorno. Apremio a la mejor nueva ciência y a la filosofia para que nos lleven a defender la concepción de nosotros mismos que englobe el cuerpo y el mundo.”

³³ Esclarecemos que quando há o uso do “eu”, nos referimos a ações específicas realizadas por Daniela Guimarães, autora desta tese e Diretora de *vaga-LUMES*. Isso para denominar uma função específica realizada no filme além da Direção. Quando usamos “nós”, nos referimos ora a “nós da Cia. Orneo”, a “nós eu e a orientadora Profª. Dra. Ivani Santana” ou “nós” como grupo de pessoas que fizeram, fazem e pensam os processos do filme *vaga-LUMES*.

Trataremos da criação do roteiro e das ações complementares e desdobramentos que surgem deste roteiro em diferentes vias: da experiência de corpo que gera a escrita e dos materiais criados, identificados no processo que vão dar suporte não só para escrita, mas vão indicar, também fora do roteiro, importantes fontes de pesquisa para a direção de arte, criação de figurino e estudos de corpo.

O modo de criação de roteiro praticado aqui³⁴ surge da linguagem cinematográfica, da escrita de roteiro para Cinema, a qual iremos delinear e discutir. Assim, neste movimento inicial, apontaremos para a experiência da escrita, à qual o corpo dá acesso, permite o encontro, e faz descobrir um modo possível de relação entre as duas linguagens, rumo à descoberta de criação do roteiro deste filme ou deste modo de fazer um filme.

A finalização do roteiro dá início à sua realização, e promove a chamada para os profissionais das duas linguagens que vão operar juntos na pré-produção das filmagens. A criação do roteiro durou um ano, entre 2012 e 2013, e seus desdobramentos e estudos de pré-produção foram realizados em intensos 06 (seis) meses de trabalho. Assim, os multiversos de características do objeto fílmico, que surgem a partir do roteiro escrito trazem o chão, a base firme, para a novos momentos da realização de *vaga-LUMES*, os quais serão apresentados nos seguintes capítulos 5 e 6.

4.1 EXPERIÊNCIAS DO CORPO EM PALAVRAS: ROTEIRO EM ESTUDO

Abrimos esta seção trazendo uma citação de Salles em seu livro *Gesto Inacabado - Processo de Criação Artística* (2009), na qual ela trata da estética do movimento criador pela moldura do transitório, quando “o olhar tem que se adaptar às formas provisórias, aos enfrentamentos dos erros, às correções e aos ajustes. [...] o movimento criativo é a convivência de mundos possíveis. O artista vai levantando hipóteses e testando-as

³⁴ A Cia. Ormeo, durante seus 10 anos, teve formação advinda de profissionais do Brasil e do exterior, totalizando mais de 40 encontros em formato de *workshops*. Desde o início da relação de pesquisa Dança e Cinema proporcionada pelo Festival Cineport, descrito anteriormente; tive interesse em trazer para nossos estudos *workshops* bastante específicos da área de Cinema, um modo de estudarmos na prática a outra linguagem com a qual estávamos interagindo. Dentre alguns temas, destaco: Roteiro para Cinema, Criação musical para montagem cinematográfica, Estudos de câmera para Cinema, Experiência crítica cinematográfica, História do Documentário.

permanentemente.” (SALLES, 2009, p. 29). E nos esclarece trazendo alguns relatos de artistas de linguagens diversas:

Discutir arte sob o ponto de vista de seu movimento criador é acreditar que a obra consiste em uma cadeia infinita de agregação de ideias, isto é, em uma série infinita de aproximações para atingi-la (ITALO CALVINO, 1990). Arte não é só o produto considerado acabado pelo artista: o público não tem ideia de quanto esplêndida arte perde por não assistir aos ensaios (MURRAY LOUIS, 1992). O artefato que chega às prateleiras das livrarias, às exposições, ou aos palcos surge como resultado de um longo percurso de dúvidas, ajustes, certezas, acertos e aproximações. Não só o resultado mas todo esse caminho para se chegar a ele é parte da verdade (MARX citado por EISENSTEIN, 1942) que a obra carrega. (SALLES, 2009, p. 28).

Tratar aqui sobre o processo de criação em *vaga-LUMES*, coloca-nos no exercício implicado de analisar um processo do qual fazemos parte diretamente e, ao mesmo tempo, de nos lançarmos ao compromisso de articular nossos documentos à outros processos que nos convidem a olhar criticamente o nosso fazer. Existem o olhar genético, no sentido da Crítica de processos proposto por Salles (2009), e o olhar científico para a análise dos processos. “O olhar genético vai além da mera observação que esses documentos podem aguçar: um *voyeur* que entra no espaço privado da criação” (SALLES, 2009, p.22) e que propicia ao crítico captar os fragmentos da operação criativa.

Ressaltamos que em *vaga-LUMES* não temos somente o processo de criação da direção para analisar, a qual estou implicada diretamente, mas a articulação da criação de outros artistas colaboradores no processo do filme. Também existe o olhar científico que “procura por explicações para o processo criativo que esses documentos guardam. Daí sua simples descrição ser insuficiente.” (SALLES, 2009, p.22).

Retira-se, da complexidade de informações que oferecem, o sistema através do qual esses dados estão organizados. Para se chegar a sistemas e suas explicações, descreve-se, classifica-se, percebe-se periodicidade e, assim, relações são estabelecidas. É feito, desse modo, um acompanhamento crítico-interpretativo dos registros. O movimento do olhar nasce no estabelecimento de nexos entre os vestígios O interesse não está em cada forma mas na transformação de uma forma em outra. Por isso, pode-se dizer que a obra entregue ao público é reintegrada na cadeia contínua do percurso criador. (SALLES, 2009, p.23-24).

Em seu outro livro *Arquivos de criação* (2010), Salles, ao contextualizar seus estudos de processos, afirma que “esses documentos devem sair do âmbito da curiosidade e entrar no campo da produção de conhecimento sobre processo de criação.” (SALLES, 2010, p.16). Neste sentido nos posicionamos neste exercício de análise, tanto para olhar o que fizemos até

a chegada a novos fazeres, quanto o confrontar, complementar, mostrar o oposto ao articular nossos processos, no caso, o filme *vaga-LUMES* a outras perspectivas, olhares, métodos de outros artistas e obras.

Nesta tese, estamos nos enveredando e refletindo sobre fazeres variados dentro da nossa contextualização, mas principalmente trazemos discussões e questões com os artistas Heitor Pinheiro e Simon Fields, através de seus depoimentos referentes à criação e/ou participação em obras que articulam Dança com Audiovisual (Cinema ou Vídeo, a depender do entendimento de cada um destes artistas). Realmente, estar neste lugar investigativo, olhar para os processos de criação ou para as metodologias criativas de processos – as nossas e a de outros –, parece elucidar ainda mais nosso conceito de *corpo-itinerante*, pois permite observar compreender como o corpo age, aparece, é investigado nos diferentes processos de criação.

O desejo da investigação que se reorganiza a cada etapa deste conceito vai encontrando ciclos, ou seja, pode ter um “final” de ciclo ao se tornar filme, *Corpo-filmico* como obra, ou pode ser pensado como “processual”, onde o filme se torna ignição ao indicar, promover, dar caminho a outros desdobramentos e entendimentos de corpo que poderão se configurar em outros processos de criação. Um modo de olhar aberto, pelo qual podemos pensar a obra como rede e suas possíveis organizações e apontamentos como tramas do pensamento criativo: fluxo ininterrupto de processos que geram processos.

As descrições de segmentos isolados devem, assim, abrir espaço para interpretações das relações que os conectam. A ação do artista, por sua vez, não pode ser tomada como etapas, em uma perspectiva linear, mas como nós ou picos de uma rede, que podem ser retomados a qualquer momento. Nossa leitura deve ser capaz de interconectar esses pontos e localizá-los em um corpo teórico, formado por conceitos também inter-relacionados, para que gere conhecimento sobre criação. De modo bastante breve, é possível afirmar que a criação pode ser discutida sob o ponto de vista teórico, como processos em rede: um percurso contínuo de interconexões instáveis, gerando nós de interação, cuja variabilidade obedece a alguns princípios direcionadores. Essas interconexões envolvem a relação do artista com seu espaço e seu tempo, questões relativas à memória, à percepção, à escolha de recursos criativos, assim como aos diferentes modos como se organizam as tramas do pensamento em criação. (SALLES, 2010, p.16-17).

A “Crítica de Processos” mostra o registro da experimentação por meio de “rascunhos, estudos, croquis, plantas, esboços, roteiros, maquetes, copiões, projetos, ensaios, contatos, *storyboards*.” (SALLES, 2009, p.22) Nosso ponto de partida da análise está no roteiro, na formulação de *vaga-LUMES*, pela construção escrita de seu assunto, de sua história, de seu imaginário fílmico em palavras.

Em *Notas sobre a experiência e o saber da experiência*, Bondía (2015) diz que acredita na força da palavra como produtora de sentido, criadora de realidades, e que as palavras funcionam “como potentes mecanismos de subjetivação”. (BONDÍA, 2015, p.16). Defende que as palavras arquitetam, determinam nosso pensamento, pois pensamos com palavras.

O homem é um vivente com a palavra. E isso não significa que o homem tenha a palavra ou a linguagem como uma coisa, ou uma faculdade, ou uma ferramenta, mas que o homem é palavra, que o homem é enquanto palavra, que todo humano tem a ver com a palavra, se dá em palavra, está tecido de palavras, que o modo de viver próprio desse vivente, que é o homem, se dá na palavra e como palavra. Por isso, atividades como considerar as palavras, criticar as palavras, eleger as palavras, cuidar das palavras, inventar palavras, jogar com as palavras, impor palavras, proibir palavras, transformar palavras, etc. não são atividades ocas ou vazias, não são mero palavrório. Quando fazemos coisas com as palavras, do que se trata é de como damos sentido ao que somos e ao que nos acontece, de como correlacionamos as palavras e as coisas, de como nomeamos o que vemos e de como vemos ou sentimos o que nomeamos. (BONDÍA, 2015, p.17)

Esse pensar com palavras – não como meio, mas experiência vivente – trazido por Bondía, me faz lembrar exercícios variados que fizemos durante a pesquisa de Improvisação Cênica no Mestrado. Eu dançava por cinco ou dez minutos e depois me sentava para escrever, descrever de forma escrita todas as minhas ações e percepções durante a dança que eu acabava de realizar. Tinha o mesmo tempo para reviver na escrita o que havia apenas acontecido no corpo. Era o pensamento do corpo agora em palavras, era lidar com um fluxo de imagens que aconteceram no corpo, lidando com aquelas que eram de fato já ações no corpo e outras que eram potência de ação, ignições para agir. Eu tentava reescrever todo esse fluxo de imagens da mesma maneira, e tentava também no mesmo tempo em que havia ocorrido. Penso agora, que eu estava naquela época, já criando modos de escrever textos de ações de dança. Já estava me exercitando, talvez, para escrever o que poderia vir a ser um embrião da relação com a escrita de roteiro, como desafio da interação da Dança com a linguagem cinematográfica.

A partir daí nascem minhas pistas para pensar a palavra escrita advinda da palavra pensada no corpo, em como organizar em palavras uma dança de imagens, um fluxo de percepções, sensações e sentimentos potentes de imagem que surgem da experiência em Dança. Como trazer, escolher, usar como estratégia, informar, significar por meio de palavras? Como gerar um guia de trabalho daquilo que se queria realizar? Os ingredientes estavam na mistura do que era história com algo de inventado, na mescla daquilo que vivemos

em nosso percurso de Cia. Ormeo e nosso convívio: uma invenção com palavras de corporalidades em movimento no tempo do espaço fílmico.

Se o interesse maior era investigar e descobrir nosso modo de criação na interação das linguagens, então estudar e descobrir como a escrita de roteiro no Cinema se dava foi primeiro uma busca, um interesse, depois, um exercício por meio dos workshops sobre construção de roteiro, e, por fim, uma escolha como desafio: roteirizar e dirigir um filme.

Construir um roteiro fílmico que estivesse pautado no modo de fazer do Cinema para falar por uma linguagem do corpo, para falar no corpo em trânsito. Não necessariamente pela criação de danças, movimentações coreográficas, mas a Dança alicerçada em um entendimento expandido do dançar, como movimento do corpo, ações do corpo, sequência de movimentos que acontecem como nas sequências das ações cotidianas. Caminhar, parar para atravessar a rua, encontrar alguém no caminho, conversar, abraçar e despedir. A diferença das ações cotidianas, ou das sequências de ações, e o movimento do corpo na interação Dança e Cinema que nos dispomos a pesquisar estão somente nas escolhas que fazemos para compor aquilo que queremos trazer como fala para alguém que veio escutar, ver, sentir, perceber, significar. Em nosso caso, trazer um *Corpo-fílmico* para um público.

Assim, criamos o argumento, que é a primeira coisa a ser desenvolvida por um roteirista. Este será apresentado na próxima seção 4.2, *O corpo em travessia - vaga-LUMES*. Argumento é a ideia trabalhada sobre a qual se desenvolverá uma sequência de ações e acontecimentos que constituirão, futuramente, um roteiro. Argumento não é uma sinopse, muitas vezes confundido. Sinopse possui mais ou menos 15 linhas que dão forma a um pequeno resumo da história. O argumento é mais explicado, é uma espécie de estrutura narrada para dar base para a escrita do roteiro. Alguns autores dizem que cada página de um argumento corresponde a dez páginas de um roteiro. (MARTIN, 2013).

Dizemos roteiro cinematográfico em português falado no Brasil, ou guião no português europeu, ou, em inglês, *script* (forma reduzida de *manuscript* - manuscrito), mas *screenplay* é mais usado, como “uma forma escrita de qualquer produto referente ao audiovisual, realizado por um ou mais profissionais” (FIELD, 2001, p.34). O roteiro ou guião é, portanto, um documento escrito que direciona o fazer audiovisual. (FIELD, 2001).

É um roteiro literário quando o roteirista o escreve sem indicações técnicas do fazer audiovisual. Quando se faz uma análise técnica ou decupagem do roteiro literário, temos o

roteiro técnico, o qual possui as indicações para a produção e a direção da obra audiovisual. Normalmente, antes de ser analisado, o roteiro sofre variados tratamentos até chegar ao roteiro final (*final draft*), último tratamento de um roteiro, finalizado e aprovado para ser produzido.

Partimos, então, para uma definição clássica de roteiro de Cinema dada pelo estudioso de Cinema Syd Field (1979). O autor diz que o roteiro é um uma estrutura entendida como um paradigma, ou seja, “é um modelo, exemplo ou esquema conceitual. [...] Estrutura é o que sustenta a história no lugar.” (FIELD, 1979, p.2,3).

Uma história é um todo, e as partes que a compõem - a ação, personagens, cenas, sequências, Atos I, II, III, incidentes, episódios, eventos, músicas, locações, etc... - são o que a formam. Ela é um todo.[...] O paradigma de uma mesa por exemplo, é um tampo com quatro pernas. Dentro do paradigma, podemos ter uma mesa baixa, uma mesa alta, uma mesa estreita, uma mesa larga; ou uma mesa circular, uma mesa quadrada, uma mesa retangular; ou uma mesa de vidro, mesa de madeira, mesa de ferro batido, de qualquer tipo, e o paradigma não muda – permanece firme, um tampo com quatro pernas. (FIELD, 1979, p.3).

Field apresenta, em seu livro manual do Roteiro (2001), o paradigma do roteiro. Mostra que a história tem começo, meio e fim, mas diz que não segue necessariamente esta ordem, e que se divide em introdução, confrontação e resolução, oferecendo, até mesmo, a quantidade de páginas que cada parte deve conter. Ele apresenta dois pontos de virada (*plot points* I e II), indicando onde cada um deles deveria aparecer. (FIELD, 2001). Este é um modelo clássico, pautado no pensamento aristotélico da divisão da ação dramática em três unidades: tempo, espaço e ação. (FIELD, 1979).

Um modelo bastante rígido, duro, mas de maneira integral ou nas partes deste raciocínio de escrita de roteiro, muitos realizadores de Cinema têm nestas instruções técnicas alguns parâmetros para a leitura de roteiro. Pela estrutura de signos que carrega ou pelas indicações que este tipo de escrita apresenta para as filmagens, uma indicação muito usada para pensar o tempo de filme que se tem em relação ao roteiro escrito, é o cálculo de que cada página de roteiro corresponde a um minuto de projeção. (FIELD, 1979).

Na época em que começamos a estudar Cinema na Cia. Ormeo e a produzir obras e filmes a partir da interação com o Cinema, foi importante estudar, conhecer roteiros, e experimentar modos de escritas, como também realizar leituras de variados tipos de roteiros cinematográficos. Aprender com a observação das diferentes formas de escritas para que pudéssemos entender qual seria nosso modo de construir a partir do conhecimento e

experimentação de escrita do roteiro “clássico”, mas que pudéssemos reinventá-la, reorganizá-la, subvertê-la para que nosso roteiro pudesse trazer as informações, escolhas, significações daquilo que queríamos contar, e de como desejávamos comunicar algo em nosso filme.

Como nos mostra Salles, o roteiro seria como um dos documentos do processo fílmico: “roteiros são textos que seguem determinado padrão de apresentação, e carregam marcas inevitáveis do estilo de cada roteirista”. (SALLES, 2010, p. 172). Em nosso caso, entendemos este exercício como a busca de um fazer, de um guia escrito que pudesse funcionar para a construção de um filme pautado no corpo. Em como fazer desta mistura Dança e Cinema algo que “seguisse” os modos de escrita de um roteiro cinematográfico e que, ao mesmo tempo, atendessem à fala do corpo, da escrita pelo movimento (ações do corpo) como potência para a escrita em palavras das cenas do roteiro.

Trazemos dois trabalhos de artistas de perfis diversos, realizados em lugares distintos, que trabalham pelo viés da Dança e Audiovisual para verificarmos se eles constroem e como constroem seus roteiros. Estamos interessados em pesquisar como acontece o processo de construção de um roteiro, e se isso é necessário ou não para suas criações. Trazemos um primeiro exemplo que busca uma relação mais com a ideia cinematográfica de roteiro, e o segundo, que pensa as imagens como construtoras do roteiro, ou seja, o “roteiro” surgindo posteriormente à filmagem.

Seguindo com outra pergunta da entrevista realizada com Heitor Pinheiro (Tuca Pinheiro), abordamos sobre a existência de um roteiro escrito em *Cinzas de Deus* (2003)³⁵ desenvolvido pelo Zikzira Physical Theatre (Londres/Brasil)³⁶:

Daniela: *Quando vocês filmaram Cinzas de Deus, vocês tinham um roteiro escrito? Existiu a partir de um roteiro fílmico o estudo de personagens, de locações, de figurinos, de cor?*

Tuca: *O texto inicial era sobre as "Metamorfoses" de Ovídio. Havia uma preocupação que as ideias corporais fossem claras e diferenciadas a partir deste texto. Para isso tivemos que ler muito as "Metamorfoses" de Ovídio. Não houve um trabalho de construção de personagens. Há dois anos atrás eles reeditaram o Cinza de Deus com um bônus maravilhoso sobre todo o processo. É um documentário sobre o processo de construção do filme. Para mim, melhor que o filme.*

³⁵ Disponível em: < www.zikzira.com >.

³⁶ O *Zikzira Physical Theatre* é dirigido pela brasileira Fernanda Lippi e de André Semenza.

Daniela: *A partir do texto “Metamorfoses” houve a construção de um roteiro adaptado como se tem em um roteiro fílmico? Algo que descrevesse cada cena em uma estrutura de roteiro mesmo: EXT/ CASARÃO/ NOITE? Depois, algo como: Tuca executando a sequência coreográfica tal..., ou usar tais qualidades de movimento. Ou a descrição da ação da cena: Tuca cai ao chão, começa a tremer ininterruptamente até que Marise o tome em seus braços. Houve um roteiro fílmico mesmo?*

Tuca: *Acredito que não! O texto de Ovídio serviu como dispositivo para as investigações. Não existia a intenção de fazer um filme com uma narrativa apoiada numa dramaturgia linear. Só depois de escolhidas as locações, cada cena tinha um nome e a trilha específica. E também as estruturas coreográficas a serem executadas em cada um dos espaços.*

No DVD de *Cinzas de Deus*, por meio do documentário o qual Tuca se refere, tivemos acesso a mais uma descrição do modo como o roteiro foi sendo construído. Mediante imagens do diretor Semenza caminhando na locação do filme, ruínas da cidade mineira de Ribeirão Vermelho, ele mesmo relata em *off*:

Os ensaios são filmados, revistos, repetidos, e assim que as cenas emergem como uma colcha de retalhos fragmentados de elementos às vezes contraditórios e transitórios; estas cenas são nomeadas e colocadas em cartões para a estruturação dramática, como em um roteiro cinematográfico. (*Cinzas de Deus*, 2003).

No encarte deste mesmo DVD, Semenza escreve: “as cenas foram roteirizadas e filmadas durante uma programação de 16 horas por dia”. O que podemos perceber é que a criação deste roteiro não foi prévia à filmagem, como normalmente acontece, mas ela se deu durante o processo de investigação da obra audiovisual pelo estímulo do texto de Ovídio, como também enquanto era filmado. Os próprios diretores e também o diretor de fotografia, junto aos bailarinos, é que traçaram o roteiro. Tudo parece ter se dado ao mesmo tempo. Como nos traz Semenza, ao fim ele considera que este roteiro criado no processo chega a uma estrutura de roteiro cinematográfico.

Entendemos que em parte sim. A escrita segue os moldes do roteiro cinematográfico, mas primeiro não acontece *a priori* para depois começarem a filmar. Segundo, pelas palavras de Tuca, não se mostra construído totalmente como um filme – do modo que exemplicamos na pergunta pelo uso de descrição específica de blocos de cenas: *EXT/ CASARÃO/ NOITE*, com rubricas e descrição das ações –, mas como também nos mostra o diretor, chegam por outro caminho e formato à uma “estruturação dramática como em um roteiro

cinematográfico”³⁷. Não em um roteiro cinematográfico, mas como em um roteiro cinematográfico. Acreditamos que o próprio processo de criação para se chegar a este “guia” é o que o faz ser “como”, e não ser “exatamente” um roteiro cinematográfico. Mas, de qualquer modo é no Cinema que o entrelace do pensar Dança se dá neste trabalho que estamos analisando.

Seguimos aqui também com a entrevista realizada com Simon Fields. Na verdade, minhas perguntas não foram especificamente sobre uma obra de Fields, como fiz com Tuca Pinheiro e *As cinzas de Deus*, mas relativas ao modo como normalmente ele trabalha em suas produções, relativas à produção de roteiro.

Fields, como vimos anteriormente, nomeia seu fazer de Videodança por acreditar que o trabalho que realiza é um hibridismo entre a Dança e as Artes Visuais. Também por isso, por estar pautado nesta relação, é que supomos e depois comprovamos que seu modo de construção da obra audiovisual não parte de um roteiro cinematográfico. Seu “roteiro” é construído integralmente no processo, nas filmagens e na edição, principalmente, quando ele descobre finalmente uma escrita imagética de seu trabalho audiovisual. Isto ele nos mostra em um trecho de sua entrevista, como segue abaixo.

Daniela: *Em seus trabalhos existe um roteiro escrito nos mesmos modos de um roteiro de Cinema? Se não, existe algum tipo de roteiro escrito? Conhece artistas ou grupos que trabalham com Dança e Audiovisual e usam roteiro cinematográfico para a realização de suas produções?*

Fields: *Acredito que alguns artistas trabalhem com storyboards e/ou roteiros para o mapeamento de seu trabalho. Eu, normalmente, não tomo essa atitude. Acho que depende do que você deseja alcançar. No meu trabalho, eu uso processos e, em seguida, permito que o trabalho surja a partir disso. Muitas vezes há um texto ou um "tratamento" para descrever os temas e o conceito da obra. Isto é especialmente necessário para tentar financiamento. O processo envolve encontrar locações, dançarinos e coreógrafos. O processo deve ser acordado entre todos os colaboradores, precisa haver confiança de que algo poderá emergir a partir daí.*

Daniela: *Em suas obras de Videodança ou de outros artistas que você conhece existe o trabalho de direção de arte, figurino, decupagem, criação e descrição de personagens, estudos de cor como são realizados no Cinema?*

Fields: *Tenho trabalhado com set de filmagem e figurinistas, mas apenas se o orçamento permite. Não é o que acontece normalmente. Eu vejo muitos trabalhos que trazem uma abordagem cinematográfica para o desenho na tela, mas não tenho uma visão pessoal sobre como personagens surgem, ou são*

³⁷ *As Cinzas de Deus*, 2003. Descrição no encarte do DVD.

descritos, como também não uso essa abordagem. Estou mais interessado em movimento/dinâmica, e também nos dançarinos criando sua própria voz, vocabulário físico. Também estou interessado em ver como os dançarinos respondem fisicamente a determinadas situações ou locais, como partem de um processo através da improvisação. Ao trabalhar com coreógrafos, obviamente existem muitas conversas em torno de procurar como um traje responde ao movimento, e como ele se apresentará na tela. Iluminação e textura são muito importantes no processo desta escolha de figurino, e de outras escolhas. Também existe a decisão se queremos ver o corpo dos dançarinos ou alterá-lo com traje, é uma grande conversa. Muitas decisões têm de ser feitas em conjunto no último minuto. Em ver como as coisas funcionam na câmera, no lugar. É sempre bom ser capaz de mudar e explorar uma gama de opções. Eu não sei se isso é feito desta forma em maiores produções de Cinema.

Mediante o que nos traz Fields nesta entrevista, e também por muitas discussões em seu workshop ministrado dentro da programação do Festival DançaemFoco 2015 (Rio de Janeiro), o qual tive a oportunidade de participar, da conversa sobre de onde parte o assunto para se filmar, se existe um roteiro ou não, como e quando a “história” é construída, dentre outras perguntas sobre modos de entrelace Dança e Audiovisual, percebemos que o processo criativo de suas obras não partem de um roteiro e muito menos de um roteiro cinematográfico.

Em *vaga-LUMES*, podemos dizer que o interesse estava sim, com já dito, em exercitar a escrita de um roteiro aos moldes cinematográficos, não rígido como no modelo clássico, mas estabelecer uma troca com alguém que tivesse a prática deste tipo de escrita e pudesse compartilhar comigo. Para isto, minha preocupação foi trazer um cineasta, Marcus Pimentel, que era também roteirista, para escrever junto comigo. Eu já roteirizava os trabalhos de Dança, e pelos estudos e relações de variadas propostas artísticas com o Cinema, decidi praticar a escrita de roteiro para um filme que eu também dirigiria. A ideia foi propor o desafio de exercitar esta escrita interdisciplinarmente, feita por um cineasta e por uma bailarina que estava há alguns anos se dedicando ao estudo do Cinema e buscando exercitar o domínio de um roteirista pelas vias da cinematografia. Obviamente que para ser interdisciplinar seria necessário cruzar os entendimentos, as divergências e os desconhecimentos que tínhamos, Marcos e eu, em relação aos nossos campos de estudos predominantes. Por isso, tivemos que inventar um modo de fazer, mas que estava pautado na ideia de construção de um roteiro cinematográfico.

Meu intuito aqui é demonstrar que houve desejo e firmeza em querer que existisse essa função de roteirista e esse fazer antes do filme ser começado. Lembro-me de Pimentel,

no final do sétimo tratamento, quando eu ainda queria mudanças, dizer: “Dani, está pronto. Vá fazer seu filme”. Foi assim que se deu em *vaga-LUMES*, diferente desses exemplos que apresentamos, os quais não havia o trabalho de roteirista e um roteiro de filmagem para o início do trabalho da pré-filmagem, mas uma construção durante a pesquisa ou na montagem como nos disseram Tuca e Semenza, ou Fields, respectivamente.

Em *Cinzas de Deus*, vemos algo mais próximo de um roteiro cinematográfico, dividido em cenas, espaços da locação, coreografia ou improvisações dirigidas ou já experimentadas que indicam o porquê, onde e o quê filmar. Em Fields, o roteiro não existe. As filmagens começam a partir de um conceito, não seguem um roteiro, mas uma ideia: “o processo deve ser acordado entre todos os colaboradores, precisa haver confiança de que algo poderá emergir a partir daí”.³⁸ E, além disso, como trataremos mais adiante, para Fields sua obra se dá quando ele a edita. E isto, normalmente acontece com todas as obras audiovisuais: o roteiro é diferente daquilo que a obra se torna ao ser montada. Mas, no caso de Fields, parece que somente ali, na montagem, que podemos “ler” um roteiro.

Interessa-nos trazer que este desejo de trabalhar um roteiro prévio como um roteiro cinematográfico, se torna o nosso ponto de contato entre as linguagens, na descoberta com palavras daquilo que queríamos trazer como *Corpo-filmico*. O roteiro trazia uma ideia do todo: da obra, dos corpos em palavras. Para depois, jogarmos com o imaginário das palavras e criar as movimentações, as ações no tempo e espaço das imagens por meio das “atividades como considerar as palavras, criticar as palavras, eleger as palavras, cuidar das palavras, inventar palavras, jogar com as palavras, impor palavras, proibir palavras, transformar palavras, etc.” (BONDÍA, 2015, p.17).

Estudar seus aspectos possíveis, suas sugestões, seus encaminhamentos, o desencadear de uma sensação corporal, a geração de imagens e imaginários, o estímulo da palavra para a criação de estados de corpo, como mote de criação para se pensar a Dança e Cinema, ou seja, dar “vozes” múltiplas e movimento às palavras. Salles elucida:

Ao inserir o roteiro no processo de criação cinematográfico, nos afastamos, primeiramente, dos embates diante dos limites da palavra em relação à imagem. Roteiros são feitos, sim, de palavras (são artefatos verbais), mas, nos diálogos, encontramos a palavra escrita preparando-se para a oralidade e, nas descrições de cena, nos deparamos com palavras que engendram imagens, ou seja, fortemente carregadas de visualidade. Vale lembrar que,

³⁸ Fields, em entrevista concedida à autora, em 10/08/2016, a qual pode ser lida na íntegra nos apêndices dessa obra.

muitas vezes, lemos críticas ressaltando a visualidade de algumas obras literárias, como uma qualidade da elaboração da palavra. Na verdade, as discussões sobre Cinema pouco ganham, se nos ativermos a uma perspectiva pautada pela crença em alguma espécie de hierarquia, entre as linguagens. [...] Sob a perspectiva processual, roteiros são vistos, portanto, como uma etapa do processo que, de certa forma, tem a função de tornar o filme possível. No roteiro, o filme já está sendo feito. Trata-se de um mapa, com contornos ainda não totalmente definidos, que carrega algumas tendências do futuro filme. É instigante pensar que o mesmo roteiro pode gerar diferentes filmes, dependendo, por exemplo, do momento da filmagem e da equipe envolvida. Nesse contexto, podemos falar de roteiro como espaço de possibilidades, que indica caminhos para o filme. Não podemos nos esquecer, também, da relevância do roteiro como documento mediador, entre um processo individual do roteirista e a coletividade da equipe de filmagem, dos atores, etc. (SALLES, 2011, p.172-173).

Comungamos com o pensamento de Salles em relação aos desdobramentos das palavras como imagem, ou da amplitude das correlações entre as palavras e as coisas como nos aponta Bondía: “de como nomeamos o que vemos e de como vemos ou sentimos o que nomeamos”. (BONDÍA, 2015, p.17). Sair do âmbito fixo do verbal para justamente dar mobilidade à palavra, abrir seus limites: esse foi todo o tempo o desafio, deixar e fazer com que nosso roteiro em *vaga-LUMES* fosse vivo, fosse corpo. As palavras como experiências viventes, lampejos, “assim como os vaga-lumes, uma vocação à iluminação em movimento”. (DIDI-HUBERMAN, 2011, p.47).

4.2 ARGUMENTO: A TRAVESSIA DOS *vaga-LUMES*

Apresentamos agora, o argumento e a conceituação do longa *vaga-LUMES* para um entendimento mais alargado de nosso objeto e para melhor auxiliar no acompanhamento de sua análise nas páginas seguintes. A primeira versão desta apresentação surgiu ainda em 2012, a partir de uma estrutura-guia de escrita criada pelos roteiristas, quando realizamos a primeira viagem a Sagres (Portugal - Figura 99). Era preciso estar ali, sentir, perceber o lugar: as gigantescas falésias e suas dimensões, a relação do ambiente/natureza no/do corpo. Perceber as sensações que estas relações traziam para a construção do filme. Era a primeira parte da pesquisa, tendo como objetivo dar início à criação do roteiro.

Figura 99 - Sagres – Portugal, 2013



Foto: Daniela Guimarães

O argumento de *vaga-LUMES* se pauta no princípio de parceria e em derivações que surgem do encontro, como colaboração, complementariedade, coletividade, mas também a estranheza, o incômodo, a individualidade. Nossa parceria era a própria realidade cotidiana da Cia. Ormeo no convívio dos dez anos, o estar junto nos movia. Esse princípio gerador – parceria – se organiza nesta obra numa espécie de simbiose entres as histórias vividas e, outras, inventadas na construção do filme. Histórias que se mesclam na ideia de modos de existir e de resistir estando em parceria.

A história da Cia. Ormeo é assim impulso para a criação de uma outra história contada metaforicamente: o rio que corre para o mar. Águas das Minas Gerais, da Serra da Canastra, que movem corpos em descoberta e levam o grupo ao desejo comum da construção de um barco. Um meio para atravessar um percurso de vida, para cruzar espaços e tempos imaginários. O barco simboliza a casa, o lugar de compartilhamento de encontros. A ideia do filme está na sensorialidade, na sutileza e na percepção do encontro, daquilo que o estar junto,

aos poucos, revela e desvela. É um filme que faz pensar sobre o encontro: não se trata de uma história específica, mas de algo universal, algo que nos remete às nossas experiências, estas conduzidas pelo universo das inventividades, dos sonhos.

Na travessia da história própria da Cia. Ormeo – que se mistura com a temática do filme –, o encontro entre Dança e Cinema se deu pela língua portuguesa, elo criado pelas viagens de intercâmbio com Portugal, e pelas criações realizadas para o Cineport - Festival de Cinema da Língua Portuguesa³⁹. Conforme íamos desvendando Portugal pelos seus cineastas, escritores e filósofos, conhecemos a obra do filósofo luso-brasileiro Agostinho da Silva (1906-1994). Em 2006, ano do centenário de seu nascimento, criei o curta-metragem *Receitas de Agostinho para um mundo melhor*, para homenageá-lo e fazer difundir seus pensamentos que se pautam a troca de experiências, na colaboração mútua entre os povos na busca por um mundo mais humano. O filósofo defendia que o mundo deveria ser construído apoiado em três “S”: saber, sustento e saúde. Defendia a criação de uma comunidade de países de língua portuguesa e com passaporte próprio, sendo inspirador para a CPLP (Comunidade de Países de Língua Portuguesa), criada em 1996⁴⁰. Agostinho da Silva diz:

A língua é o veículo de construção de uma comunidade mais humana, onde a economia não estaria fundada no trabalho dos homens ou dos animais; onde a educação seria um meio de realização do conhecimento; onde a política seria voltada à abolição das classes sociais, à realização do bem de todos. (SILVA, 1988, p. 802).

Segundo a filósofa Constança Marcondes Cesar (2015), o que Agostinho propõe “ao homem de hoje, é uma regra de vida, um sentido ético da existência. Trata-se de cultivar a simplicidade, o despojamento, a disciplina, como os mestres espirituais o fizeram; mas sem se retirar do mundo [...]”. (CESAR, 2015, p. 3). Este modo de ser, de compartilhar, de existir, segundo Agostinho da Silva, surge:

³⁹ Cineport, Festival de Cinema da Língua Portuguesa, trata da filmografia dos países da Comunidade dos Países de Língua Portuguesa (CPLP), formado por Brasil, Portugal e países da África. Acontece bienalmente no Brasil e em Portugal. Além de apresentar uma mostra vasta de filmes profissionais e novas produções, o Festival abre espaço para outras linguagens artísticas que tenham suas produções na relação com o Cinema. Neste contexto, a Cia. Ormeo foi convidada a participar por quatro anos, não apenas mostrando suas pesquisas cênicas em obras do repertório da companhia, como também trabalhando na criação de espetáculos inéditos para a abertura do Festival, nos anos em que participou.

⁴⁰ Em 17 de Julho de 1996, em Lisboa, realizou-se a Cimeira de Chefes de Estado e de Governo que marcou a criação da Comunidade dos Países de Língua Portuguesa (CPLP), entidade que reúne Angola, Brasil, Cabo Verde, Guiné-Bissau, Moçambique, Portugal e São Tomé e Príncipe. Seis anos mais tarde, em 20 de Maio de 2002, com a conquista de sua independência, Timor-Leste tornou-se o oitavo país membro da Comunidade. Depois de um minucioso processo de adesão, em 2014, a Guiné Equatorial tornou-se o nono membro de pleno direito.

[...] por meio da calma, bom humor, paciência, entusiasmo, fé no triunfo [dos ideais], e com uma confiança absoluta nas qualidades do homem [...], mas escolhendo o próprio caminho e não esquecendo nunca o objetivo [a atingir]; é preciso estar sempre aberto a todas as ideias e sempre acolher todos os estímulos”. (SILVA, 1988, p. 803).

Escolhemos as águas como conectoras, condutoras de nossas histórias de parcerias com Portugal, entre nós, com a língua portuguesa e com outro pensamento de Agostinho da Silva relativo ao encontro dos diferentes povos por meio de um “mar único”. Cesar elucida:

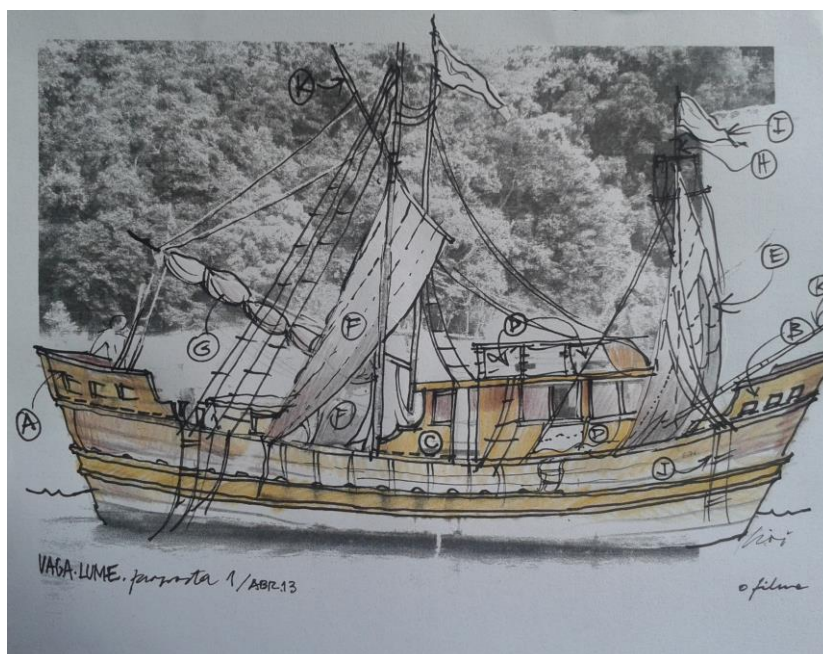
A ideia de uma comunidade dos países lusófonos levou Agostinho da Silva a propor o estabelecimento de uma cultura geral pluriforme, lusófona, cujo objetivo seria o de ajudar o homem contemporâneo a realizar sua vocação de ser humano: vocação de se consagrar à vida criadora, nos campos das ciências, das artes, da cultura. Trata-se, para os povos lusófonos, de ajudar a humanidade a viver de modo mais livre, mais poética; trata-se de mostrar que a humanidade se exprime em cada homem, que ela “é uma só e única humanidade”, e que esta unidade representa, o que outrora o mar representou: graças às navegações, a humanidade foi enfim compreendida como “um único Mar”, dado que os oceanos se comunicam entre si. Ele observa que não há mais só uma Península Ibérica, mas duas: a segunda é a América Latina, e as duas juntas unificam os dois oceanos: o Atlântico e o Pacífico, aproximando assim a Ásia, a Europa, a América e a África. (CESAR, 2015, p.6).

As águas correm e, pelo mar, fazem a ligação entre os povos. A ideia de mares e terras, de navegante e naufrago, de descobridor e descoberto, de indivíduo e coletividade se misturam, importando, na verdade, navegar entre o existir e o resistir. Ações que compõem os conflitos centrais do filme, também, de maneira metafórica: o homem e o mar, o homem e o homem, o homem consigo mesmo. A ideia de descoberta extrapola tempo e lugar da história contada. A questão passa a ser: pela história que recriamos ou reinventamos agora, de maneira coletiva e individual, como posso descobrir a mim mesmo? Como posso entender a nossa história, a minha história, sabendo que da mesma premissa – as experiências pessoais na relação com o entorno – emergem tantas outras histórias sobre os mesmo fatos.

O filme *vaga-LUMES* serve-se do mar, das águas como conexão entre terras distintas. Uma viagem que parte de um desejo comum na coletividade para um encontro singular e íntimo. De múltiplos corpos – os da Cia. Ormeo – a um corpo multifacetado partimos rumo a Sagres, Algarve, Portugal, entendendo que o importante não é a chegada, mas como se estabelece a caminhada. O processo das experiências é que constrói a jornada. Sendo assim, o roteiro do filme parte do surgimento de um desejo comum entre as sete pessoas em se reinventar através de caminhos distintos que trilharam até ali, mas agora seguindo na

coletividade. Buscam na experiência do corpo: ação, memória e imaginação – formas de interação entre arte e vida, entre o que é história vivida e o que passa a ser história inventada, ficção.

Figura 100 – Primeiro estudo do barco para a construção do protótipo e para o barco da filmagem.



As letras marcadas designam os materiais e partes do barco a serem confeccionadas. Eduardo Lioi (2003).

A viagem até Sagres dá a cada um potência: possibilidade de (re)descobrir, (re)sentir, (re)viver, (re)construir, (re)inventar histórias pessoais. Para a viagem (onírica e metafórica), o barco é construído como meio, como espaço de convivência, como possibilidade de travessia. (Figuras 100, 101, 102 e 103).

Figura 101 – Estúdio/ interno barco. Cataguases (2013)



Foto: Carla Mesquita

101

Figura 102 – Frase do filósofo português Agostinho da Silva

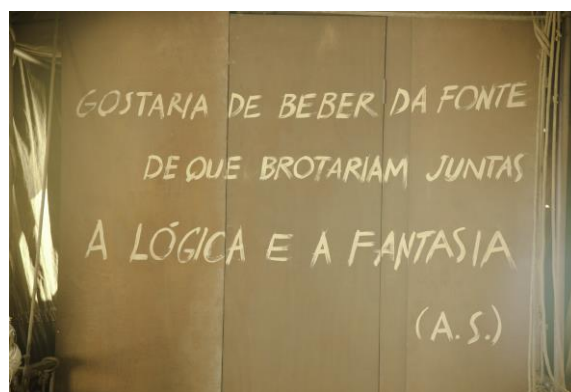


Foto: Carla Mesquita

102

Figura 103 – Filmagens Usina Maurício - Leopoldina, Minas Gerais (2013)



Foto: Carla Mesquita

O lugar de partida é o Brasil, nosso porto seguro: Minas Gerais. Águas da região da Serra da Canastra: cachoeiras, rios, açudes e vegetação específica. Águas que ao correr para o mar, convida os corpos, e neles criam e recriam estados corporais. Águas que, inevitavelmente, chegarão ao mar. Essas sete pessoas se relacionam com este espaço mineiro de “águas conhecidas”, águas que atravessam suas pequenas histórias cotidianas e que os movem no desejo comum de habitar o barco e, juntos, navegar rumo ao mar. A viagem, sim, é desconhecida: composta de riscos, de acasos, de desejos em choque. Sabe-se que a descoberta é desejada e bem-vinda, mas não está assegurada.

No percurso do rio que corre para o mar, quando o barco é colocado na água e o grupo de viajantes entra para seu espaço interno (Figura 104), outra camada de significados, outra metáfora se instaura: o jogo de *tarot*. A casa, o espaço, está em movimento, como o tempo correndo pelas água: todos começam a olhar para dentro de si mesmos.

Figura 104 – Estúdio/ interno barco – Cataguases (2013)



Foto: Carla Mesquita

Ali, nesta casa que tem a água como chão, instável e transitória, o jogo de cartas de *Tarot* é proposto para que as pessoas se apresentem, e a partir daí, os indícios de seus desejos individuais começam a aflorar (Figuras 105 e 106). O jogo, assim, mobiliza e reorganiza a convivência: revela a conexão entre as realidades inventadas e os sonhos de cada um.

Figura 105 – Estúdio/ interno barco, *Tarot* – Cataguases (2013)



Foto: Carla Mesquita

Figura 106 – Estúdio/ interno barco, *Tarot* – Cataguases (2013)



Foto: Carla Mesquita

Aos poucos, gradativamente, pacientemente a convivência dos desejos se torna insuportável. É perdido o desejo comum da caminhada, a coletividade, o que culmina em um naufrágio: copos à deriva. Essa ruptura se desenrola já em Sagres, Portugal, em meio às falésias, o mar e o horizonte. A história mítica de Sagres, como lugar de partida das caravelas rumo ao Brasil, também se rompe, nunca existiu. Foi invenção narrativa, o mito construído para afirmar a grandeza dos eventos do povo português. Sagres naufraga como nós.

O naufrágio deixa cada um só. O naufrágio se descobre vivo, e nele: aquilo que sobrevive diante do estranhamento do corpo. É preciso estar atento, jogar com os limites, ultrapassá-los, resistir, lutar para se manter vivo, apesar de tudo. É necessário entender este outro corpo, depois da experiência do naufrágio. É determinante sobreviver, para seguir. É preciso encontrar vivos para viver novamente.

Fomos a Sagres para encontrar outra Sagres, o lugar escolhido para redimensionar o corpo, nos colocar diante de outras grandezas – a da natureza, do corpo e de suas relações –, e encontramos também as fissuras, as brechas, os espaços vazios, os estranhamentos. O que Sagres nos proporciona é compreender o corpo em sua dimensão presente, no que ele é capaz naquele momento, no que ele é capaz a cada momento. Não podemos ficar indiferentes. Somos outros a partir do filme *vaga-LUMES*. (Figura 107).

Figura 107 – Imagem de uma das cenas filmadas nas falésias de Sagres – Algarve, Portugal



Toda a fase do filme filmada em Sagres busca tratar da relação corpo e ambiente. Neste caso, a ideia de contraste entre a dimensão do corpo diante da Natureza: o quanto somos “pequenos” diante dela. Foto: Carla Mesquita

O reencontro do grupo – depois que cada corpo se reorganiza de modo solitário –, dá-se no escalar da falésia. Uma imagem panorâmica, finalmente, nos conduz para o pôr do sol diante do mar. Novo ciclo pelo fluxo das marés, nas ondas sobrepostas, na chegada e partida do sol continuamente, a decisão está em seguir, entrar no mar e nadar rumo ao “horizonte”, mergulhar para alcançar, por baixo d’água, “o sol”, se soltar nas águas de volta à nosso “próprio lugar” ou se lançar à “morte”?

São leituras possíveis da ação de seguir. Ainda que não seja preciso desejar chegar a algum lugar, é preciso desejar... simplesmente desejar. As heterotopias nos movem (FOUCAULT, 1984), como em *Ítaca*, do poeta grego de Kaváfis (1863-1933):

Não perca Ítaca de vista, / pois chegar lá é seu destino. / Mas não apresse seus passos; / é melhor que a jornada demore muitos anos, / e seu barco só ancore na ilha quando você já tiver / enriquecido com o que conheceu no caminho. / Não espere que Ítaca lhe dê mais riquezas. / Ítaca já lhe deu uma bela viagem; / sem Ítaca, você jamais teria partido. (*Ítaca*, Kaváfis. Tradução nossa).

4.3 ESTRUTURA DO ROTEIRO

Em Julho de 2012, por uma semana, estivemos juntos, Marcos Pimentel e eu, em Sagres, Portugal. Se Minas Gerais era nossa casa para imaginar a partida do filme, era preciso olhar para o lugar objetivado como chegada: o mar do Algarve, em Portugal. A viagem foi para descobrir como poderíamos contar uma história da Cia. Ormeo, em seus dez anos de existência, a partir da relação Brasil e Portugal que se tornou cada vez mais forte pelo nosso encontro com o Cineport.

Eu tinha uma certa convicção de que Sagres nos traria o conceito de travessia do filme pela história mítica de que ali teria sido criada a Escola Naval de Sagres, fundada pelo Infante D. Henrique, a qual deveria ter formado grandes navegadores. Esta invenção, esse mito, trazia um imaginário potente em mim: pensava sobre a experiência da navegação. Imaginava, criava a ideia de partida daquele que se dispunha a navegar, e podia sentir em meu corpo, por estar ali: o vento, a vertigem, a amplitude do mar e do horizonte que já me transformavam antes mesmo do filme, ou do roteiro, serem construídos. O impulso para a escrita era o corpo, mas estar ali deu carne ao corpo e mostrou, um pouco, do que essa experiência traria de desafio, do desconhecido, do risco, do acaso, da ruína.

Percebi que era ali, pelo vento que não cessa de mover-se, que também seríamos movidos, que poderíamos descobrir outras conexões de tempos, espaços e corpos. Que o mito estava ali para nos trazer imaginários, para nos mostrar sua invenção como um sonho, ou sua queda como um outro modo de ver o mundo, um outro modo de olhar para nos mesmos. O filme se serve de Sagres, não pelo mito, mas pelo que o lugar carrega como possibilidade de

invenções. E, também, a imensidão da natureza e o pequeno em dimensão relativa que o corpo apresenta, podendo ser lidos sob vários prismas. Estava em Sagres a relação corpo e ambiente que eu buscava para o filme (Figura 108). Entendi que ali, lugar das narrativas míticas, estaríamos levantando indicações preciosas para o roteiro, não pela eloquência e dimensão da invenção do mito da navegação, mas pelas ruínas da história, pelos seus entre espaços, entre linhas, pelo seu desmanchar, sua desconstrução que mobiliza outros modos de existência, outras histórias.

Figura 108 – Cena de Daniela Guimarães no filme *vaga-LUMES* – Sagres - Portugal, 2013

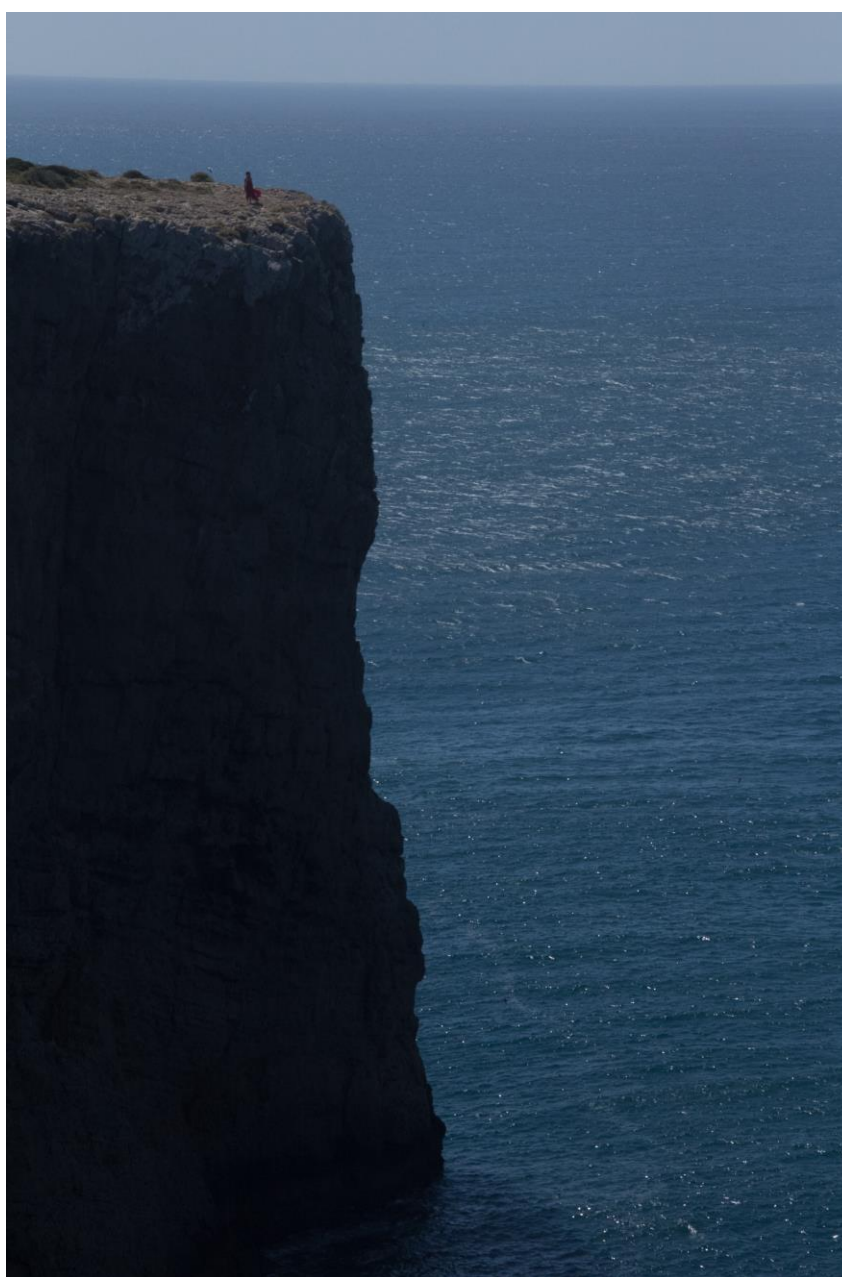


Foto: Carla Mesquita

Com a Cia. Ormeo estive em Lagos, Portugal, pela segunda edição do Festival de Cinema de Países de Língua Portuguesa (Cineport), no qual dançamos em sua abertura e encerramento. Não conheci Sagres nessa ocasião, que fica no máximo a cinquenta quilômetros de lá. Sabia da dimensão daquele lugar, de sua história, de suas falésias de 80 a 100 metros de altura, de um mar que se via por 180 graus, e era ali que eu sempre imaginava os corpos em sua pequenezza diante da força da natureza. Sobre isso eu queria falar, trazer essa sensação da nossa minúscula dimensão do corpo diante do entorno gigantesco da natureza. Estando ali dois anos depois, como descrevi acima, o lugar do corpo e do tempo, presente no corpo, foi redimensionado para a escrita do roteiro. O desejo estava em trazer essa dimensão da imagem para os nossos corpos, externa (a imagem escrita ou *take*) e internamente (estímulos sensoriais que se desdobrariam em qualidades corporais) no filme, para poder gerar reflexões sobre o que estas sensações mobilizavam em nós e no entorno.

Visitamos praias variadas, estudamos acessos, autorizações devidas, olhamos da terra para o mar e do mar para terra. Pensamos em filmar estando à deriva, uma ideia descartada depois da experiência de uma viagem de barco em Sagres. Do mar, a dimensão das falésias se perdia, as dimensões diminuíram, ainda grandes, mas menores do que quando o corpo, do topo de quase 100 metros, sentia o vento, a altura e uma espécie de falta de ar e sedução. A amplitude, de estar no alto das falésias olhando a imensidão do mar, daria à imagem a ideia de liberdade e medo.

Entendemos também como seria filmar naquela mesma época, já que as filmagens estavam previstas para o ano seguinte no verão de Portugal: o sol, o vento, a temperatura da água, os acessos às locações, era importante sondar tudo. A luz do sol durava quase 18 horas nestes dias quentes, e as águas, muito frias, pelo encontro entre o Atlântico e o Mediterrâneo. Dados importantes para pensarmos no plano de filmagens, em tornar possível aquilo que ainda iríamos criar como roteiro.

Desta viagem, saímos com diferentes registros, escritos, fotográficos, videográficos, com sensações experimentadas e impressas no corpo e com uma ideia de roteiro, um esboço, uma estrutura do filme que segue logo abaixo. Começava assim nosso jogo em correlacionar as palavras e as imagens que emergiram deste estudo do lugar, em dar sentido “ao que somos, e ao que nos acontece”. (BONDÍA, 2015, p.17).

Pesquisa PORTUGAL (Julho, 2012) - ESBOÇO DE ESTRUTURA

1. BRASIL

Construção de um barco

*Intenção das personas: **chegar a algum lugar***

- Nascimento e construção de desejos

*- **AÇÕES** que transmitam diferentes sentimentos:*

Força/Dor/Opressão/Solidão/ Vazio

BARCO → símbolo da construção de um desejo comum.

MOVIMENTO → desejos precisam se movimentar: o barco tem que ser construído

2. MAR

2.1) BARCO: desejos à deriva

Reunião das 7 personas que antes eram vistas separadamente.

MOVIMENTO → Barco está em constante movimento.

A convivência os leva a conflitos → explosão de desejos (desejos não suportam a convivência)

2.2) NAUFRÁGIO: acaso

Narrado somente com tela negra e banda sonora.

Desejos se perdem, se esvaem, se diluem no mar...

3. PORTUGAL

Resultado do naufrágio → reconstrução do grupo (nova reunião)

Ao estarem sozinhos novamente, caminham para nova reunião do grupo. O instinto de sobrevivência leva à reconstrução do AFETO.

Desejo de estarem juntos novamente.

4. NOVA VIAGEM

→DESEJOS HETEROTÓPICOS

Pôr-do-sol. As 7 personas contemplam o horizonte. Com diferentes ritmos e certezas, todos nadam em direção ao sol que se põe no mar.

Intenção das personas : seguir por outras experiências

HETEROTOPIAS → Outros espaços e tempos

Esta estrutura começou a ser esboçada por meio das conversas que tivemos, Marcos Pimentel e eu, anteriores a viagem a Sagres, onde, aos poucos, o princípio do argumento, parceria, começou a ser trabalhado. Mas, foi na experiência da viagem que nos percebemos verdadeiramente como sujeitos da experiência, uma vez este sujeito se define “não por sua atividade, mas por sua passividade, por sua receptividade, por sua disponibilidade, por sua abertura”. (BONDÍA, 2015, p.25-26). Foi neste estado de prontidão e atenção que esta estrutura de roteiro foi criada.

Foi “vivendo” em Sagres, por alguns dias de 2012, que colocamo-nos como sujeitos em “ex-posição”, lidando com a vulnerabilidade e o risco da pesquisa do roteiro, “por isso é incapaz de experiência aquele que põe, ou se opõe, ou se impõe, ou se propõe, mas não se “ex-põe”.” (BONDÍA, 2015, p.26). A escrita, o filme como experiência nos solicitou estar neste complexo jogo de posições entre sujeitos, em estarmos “ex-postos” na experiência da criação.

A palavra-pista parceria trazida no argumento de *vaga-LUMES*, mostrada na descrição das primeiras ideias sobre o filme, no argumento na seção anterior, traz a experiência partilhada na busca por um espaço coletivo, comum e, ao mesmo tempo, por um lugar particular, próprio. Nossas experiências, de convívio pessoal e artístico, se organizaram pelas diversas conversas, pesquisas, montagens, temáticas, reflexões e práticas corporais que nos afetaram e nos transformaram nestes anos ininterruptos de convívio, dentro e fora da Companhia.

Estas experiências primeiro nos deram um conhecimento mais refinado sobre o “ser grupo”, e, ao mesmo tempo, uma proximidade maior sobre nós mesmos que, conseqüentemente, se atualizava no presente de cada novo momento do percurso. Deste mesmo modo, nossas propostas de corpo também foram, simultaneamente, se transformando durante os anos em que criamos inúmeras obras, trazendo, a partir da coletividade da busca, uma leitura, cada vez mais refinada, dos sujeitos deste coletivo.

Pude perceber que cada integrante da Cia. Ormeo, nesses dez anos, apresentou algo que se repetia como temática, como propósito de vida. Se pensamos no *corpo-itinerante*, este aos poucos revelou uma fala auto-referencial de cada corpo, criando uma espécie de persona para o filme. “Persona” significa um papel social ou um personagem. Palavra italiana formada por duas palavras *per sonare*, que significa “soar através de”, o soar da voz do ator para ser bem ouvido e compreendido o seu papel, soar como outro. Em latim, deriva da palavra etrusca *phersu*, que tem mesmo significado que em italiano. Mas, no período romano, a palavra torna-se um “personagem” de uma performance teatral. Não tomamos aqui nesse sentido, mas no sentido que traz o estudo da comunicação, o qual designa “persona” como as versões de si mesmo que todos os indivíduos possuem. (SHARMA, 2006).

Segundo Stein e Spillman (2010), a persona também funciona para reivindicar alguma questão ou chamar a atenção para determinado tema. É uma espécie de ação performatizada, ou seja, cria-se um “quem” que carrega as características a partir de uma temática, como é o caso de Madonna e seu interesse pela sexualidade, ou David Bowie em suas variadas personas conectadas às suas diferentes criações. Desta maneira, são personas o que somos em *vaga-LUMES*, uma mistura daquilo que usamos como temática da auto-referencialidade com as nossas ações em estado de performance realizada no filme.

Para compor estas personas, Elizabeth trazia a questão da maternidade, Deliana a de descobrir um caminho para si, David situava sua história entre a vitória e a derrota, Rayane estava em discernir entre o sonho e a realidade, Carlos exercitar o desapego como cura, Marcus construir sua própria família, e eu em compreender o amor.⁴¹ As questões individuais recorrentes foram escolhidas para dar corpo às personas. A pesquisa de cada um partiu desta leitura que fiz sobre a temática “ênfase”, no diálogo com eles, que funcionou como substrato na construção de cada ser/ persona do filme.

41 Estes motivos/tônicas estão na tabela que apresentaremos mais adiante, que serve para nossa análise. Esta tabela foi construída com o propósito de mapear o processo criativo do roteiro.

Desta maneira, o conceito *corpo-itinerante* parte da história vivida para criar o ficcional no filme, ou seja, a temática pessoal provoca, estimula algo a ser inventado, a experiência vivida se transforma, desloca para se organizar em um novo espaço e tempo. Para isto, a metáfora da viagem dá suporte para um desdobramento ficcional do longa-metragem. Na viagem fílmica, cada corpo traz uma história que se integra a outros corpos/histórias em uma travessia.

A problematização do naufrágio convoca um desfecho individual que, novamente, busca a coletividade. A partir do naufrágio, que funciona como ignição de um novo ciclo, surge outro corpo, que por sua vez, convoca um novo espaço de trocas. Assim, o filme nos leva a um desfecho em aberto, ao encontro das heterotopias (FOUCAULT, 1984), ao devir de novas construções a serem experienciadas, assim como nos traz o filósofo Michel Foucault (1926-1984) em seus estudos intitulados *Outros Espaços*:

Heterotopias são espaços específicos que se situam dentro dos espaços sociais cotidianos com funções diferentes e, às vezes, opostas. Espaços onde se reúnem resquícios de vários outros espaços e tempos, formando um conjunto que foge do cotidiano e permite experiências paralelas diversas”. (FOUCAULT, 1984).

A leitura que fazemos de *corpo-itinerante*, neste momento da escrita da tese, dá-se na ação de escrevermos aqui sobre nosso processo de criação que continua ocorrendo no presente: é gerúndio. Ao olharmos sobre o feito, este nos revela uma imagem, já existente, mas que se dá a ver agora, pelo movimento que análise do processo criativo de *vaga-LUMES* produz. Como a luz piscante dos seres pirilampos que mapeiam o percurso: a luz dos vagalumes além de mostrar sua presença, é capaz de iluminar o caminho, e criar, também, outras rotas.

Estava pronta a estrutura. Então, como escrever este roteiro? Sabia, desde o início, que era um filme que teria sempre o corpo como primeiro, como mote, em cada momento de seu desenvolvimento. No entanto, não sabia ou não havia suposto, que seria esta minha única saída para conseguir realmente escrever este roteiro fílmico: deixar que a escrita surgisse de minha experiência do corpo que dança. Não pela ação de escrever um roteiro, mas de dançar a escrita. Dançar o roteiro enquanto o escrevia.

4.4 O ROTEIRO COMO FAZER FÍLMICO EM DANÇA

Quando chegamos ao Brasil, logo começamos o primeiro tratamento do roteiro⁴². Este tempo foi entre agosto e novembro, quando em 18/nov./2012, Pimentel me enviou um primeiro desdobramento da estrutura inicial. Quando comecei a trabalhar na escrita que parecia já trazer um fluxo desde a viagem, me senti incapacitada para aquele fazer. Não conseguia tornar escrito aquilo que parecia ser somente uma ideia fílmica. Busquei minhas memórias de criação para a cena, e vi que o que eu precisava era sentir no meu corpo, precisava trazer para a escrita a pesquisa de corpo da Cia. Ormeo: nossa trajetória. Fazer conexões pela minha experiência, buscar, como bailarina, chaves para escrever, criar e desenvolver esta habilidade.

Como já apresentamos, para Dewey, existe uma experiência que é singular, que deixa de ser “a” experiência e torna-se “uma” experiência por atingir uma consecução, por alcançar um propósito, uma conquista, que vislumbramos como um entendimento perceptivo: algo que toma sentido no fluxo de experiências. Desta maneira, segundo Dewey (2010), falamos que se trata de termos “uma” experiência específica, que é fazer surgir pelo corpo a habilidade da escrita: experiência que possa vir a se tornar uma “consumação” (DEWEY, 2010), – algo que se conclui, nesse caso, em um roteiro. Fluxo formado de variadas experiências que, de algum modo e em algum tempo, tornam-se “singulares”. Dewey (2010) diz que “uma” experiência é quando algo nos toca verdadeiramente, sendo boa ou ruim, algo importante ou não.

Ela se destaca como um memorial duradouro do que a comida pode ser. Há também aquela tempestade por que se passou na travessia do Atlântico – uma tormenta que, em sua fúria, tal como vivenciada, pareceu resumir em si tudo o que uma tempestade pode ser, completa em si mesma, destacando-se por ter-se distinguido do que veio antes e depois. Nessas experiências, cada parte sucessiva flui livremente, sem interrupção e sem vazios não preenchidos, para o que vem a seguir. Ao mesmo tempo, não há sacrifício da identidade singular das partes. Um rio, como algo distinto de um lago, flui. Mas seu fluxo dá a suas partes sucessivas uma clareza e interesse maiores do que os existentes nas partes homogêneas de um lago. Em uma experiência, o fluxo vai de algo para algo. À medida que uma parte leva a outra e que uma parte dá continuidade ao que veio antes, cada uma ganha distinção em si. O tudo duradouro se diversifica em fases sucessivas, que são ênfases de suas cores variadas. (DEWEY, 2010, p.111).

⁴² O roteiro final de vaga-LUMES, em sua íntegra, está disponível através do link: <<https://drive.google.com/file/d/0Bz1k7IiNCq8UajhjMnNyZ3V2Ukk/view?usp=sharing>>.

A expansão da percepção surge aqui da ação realizada e compreendida no, do e para o corpo ao escrever. O mesmo nos acontece ao agir no mundo, quando nossas habilidades do corpo pelo movimento e pela ação são ampliadas e percebemos que percebemos, pensamento e experiência estão juntos, como nos traz Noë:

O que é primitivo não são as qualidades sensório-motoras (sensações, ideias, o que seja). O que é primitivo é o conhecimento sensório-motor. Mas o conhecimento sensório-motor é só isso, um tipo de conhecimento. A raiz de nossa habilidade de pensar sobre o mundo é nossa habilidade para experiênciá-lo; mas experiência é uma forma de encontro habilitado. (NOË, 2004, p.208).

Aqui, pensar sobre as habilidades sensório-motoras ou conceituais que Nöe defende, e que se configuram através de nossas experiências no mundo, ampliou-se. Não somente fez-me mover na escrita, por uma escrita gerada pela experiência das ações corporais, em como fazer dançar minha escrita, mas me trouxe a ideia de pensar um verbo como chave para escrever sobre as personas do filme, partir dos verbos para criar seus movimentos. Se cada um tinha uma tônica surgida por suas ações “no mundo”, que ação principal cada tônica trazia? Essa pergunta alavancou minha ação de escrever e, com isso, pude experienciar novos modos e meios de perceber o roteiro enquanto eu o escrevia, houve uma ressignificação do fazer roteiro.

Assim, a partir deste entendimento de uso diverso das ações para engendrar o exercício da escrita, houve a abertura de uma habilidade, a experiência da escrita e seu refinamento que, ao poucos, no exercício continuado, ia se desenvolvendo. A partir desta abertura, um universo de informações, significados, pistas e sutilezas pareciam brotar na escrita do roteiro, advindos da persistência da ação, do fazer e refazer que “uma” experiência pode convocar.

Conforme Pimentel e eu íamos trocando escritas e análises daquilo que um enviava ao outro, eu podia enxergar e escrever, dando mais “volume” à escrita, pesquisando também outras qualidades para as personas do filme, inserindo os textos literários trazidos para o espaço de filmagem, buscando as matizes do filme e das vestimentas, as texturas, os objetos e as locações.

Em meio a troca de tratamentos do roteiro, variados questionamentos surgiram sobre como escrever um roteiro de Cinema para a Dança. Como criar uma escrita própria? Como ler as indicações de Pimentel, um cineasta, transpor para nosso lugar da Dança e descobrir um

modo conectado e particular que fizesse sentido à experiência de se fazer uma obra fílmica do corpo.

Como se deve mover o corpo para que determinada imagem seja alcançada? Quando movo meu corpo de um modo tal, que imagem crio? Que imagens meu corpo convoca? Que corpo a imagem solicita? São perguntas que esbarram nas possibilidades, qualidades, refinamentos do movimento do corpo na pesquisa em Dança e, ao mesmo tempo, tocam na criação da imagem pela linguagem audiovisual, nas escolhas por um determinado enquadramento, pelo movimento de câmera, pela duração, pela relação com o espaço, com outro corpo, com objetos. Como criar este roteiro dançado?

Em seu livro *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal* (2005), Santaella classifica a dança como uma linguagem “cuja chave semiótica se encontra na intersecção do visual com o sonoro” (SANTAELLA, 2005, p.383), e complementa dizendo que se for narrativa, a dança ganha também o verbal. Entendemos aqui narrativa como define Santaella:

Defino narração como o universo da ação, do fazer: ação que é narrada. Portanto, a narrativa em discurso verbal se caracteriza como o registro linguístico de eventos ou situações. Mas só há ação onde existe conflito, isto é, esforço e resistência entre duas coisas: ação gera reação e dessa inter-ação germina o acontecimento, o fato, a experiência. Aliás, aquilo que denominamos personagem só se define como tal porque *faz* algo (Segolin, 1978). E os movimentos desse fazer só se processam pelo confronto com as ações que lhes são opostas, que lhes opõe resistência. Isto gera a história: factual, situacional, ficcional, ou de qualquer outro tipo. Mas qualquer que seja o tipo terá sempre essa constante: conflito, coação, confronto de forças. (SANTAELLA, 2005, p.322).

Entendemos aqui como dança que traz narrativa, conteúdo (NEWSON, 1998), muito próxima ao modo como é explorado o corpo pela ação física como fala dançada, como no modo que se elabora o Teatro Físico⁴³ que se organiza de forma reativa à formalidade advinda da Nova Dança no início dos anos de 1980 (MOTA, 2008), uma espécie de dança guiada pelo uso do sensorial, a percepção voltada para a criação de uma dança abstrata, que tem na sensorialidade do movimento seu conteúdo, sem necessidade de comunicar nada para além disso.

⁴³ A configuração do Teatro Físico como um gênero de prática cênica contemporânea específica começou a partir da década de 80. Mais especificamente a partir de 1986, ano de criação do DV8 Physical Theatre, primeiro grupo de que se tem registro a utilizar o termo teatro físico para identificar a sua proposta e estilo de trabalho.

Esse movimento formalista era capitaneado pela Nova Dança que se iniciou a partir de 1950, e mais ainda após 1960, não só nos Estados Unidos como também na Europa. A Nova Dança seguiu a voga dos movimentos de reforma que buscaram remodelar o Cinema, a literatura e o teatro nos anos 50 e 60. No caso da Nova Dança, a ruptura foi em relação à dança moderna. Nos Estados Unidos seus principais expoentes são inicialmente Merce Cunningham e Alwin Nilolaïs e, posteriormente, a geração de artistas da Judson Church dentre os quais estavam: Yvonne Rainer, Deborah Ray, Steve Paxton, Meredith Monk, e muitos outros. A Nova Dança contestou os valores estéticos do modernismo (baseados na narração, na emoção e na significação humana) e isso levou naturalmente a uma contestação e revisão dos métodos e procedimentos poéticos. A ênfase no conteúdo dá lugar à ênfase na forma. Como a dança moderna tinha sido a negação dos valores e da forma pregada pela dança clássica, e como a Nova Dança se constituiu como uma negação da estética e da poética da dança moderna, surgiu assim uma negação da negação, uma espécie de dialética da história da dança contemporânea. É essa mesma dialética que vai se repetir na vertente de dança do Teatro Físico que se opõe ao excesso de formalismo da cena de dança contemporânea e busca alternativas para combater esse problema. (MOTA, 2008, p.138).

O DV8 *Physical Theatre*, como primeiro a usar o termo Teatro Físico, trabalha tanto com obras cênicas quanto audiovisuais como mostramos em nossa contextualização no capítulo 2. Segundo Mota, o DV8, coloca que sua poética pode ser compreendida como um “processo de incorporação do verbo, isto é, do verbo que se faz carne”. (MOTA, 2008, p.140). E segue:

É essa a motivação que está na base da criação do DV8 formado por Lloyd Newson, Nigel Charmock e outros dançarinos que, como eles, se encontravam desiludidos com o direcionamento da dança ocidental em geral e com a cena britânica em especial. Esse propósito, de fazer uma dança com significado, fica muito claro na declaração de Newson a respeito da característica que distingue o trabalho do DV8 do de outras companhias “uma das coisas que distingue o trabalho do DV8 para mim é que ele é uma dança a respeito de alguma coisa”. (MOTA, 2008, p.139).

Quando a Dança apresenta esse caráter narrativo, conforme a ideia de narrativo que trazemos aqui pela “ação na carne” que vem do Teatro Físico, engendrado pelo movimento que o DV8 produz, Mota (2008) nos traz outra fala do diretor do grupo:

Newson afirma reiteradamente que o seu interesse é comunicar histórias ou ideias através do movimento e de imagens, mas ele também reconhece que ambos têm suas limitações e que, portanto, se ele não consegue encontrar um movimento, ou uma imagem, que seja apropriado a finalidade pretendida ele, também usa palavras. (MOTA, 2008, p.143).

Newson, em uma entrevista postada no *site* do DV8, complementa:

Eu não estou interessado em fazer trabalho que não foque claramente em conteúdo. Conteúdo, mais do que estilo dirige o trabalho do DV8, e que o distingue de um monte de outras danças contemporâneas. Questões, mais do que beleza ou estética, são importantes. (...) Eu busco movimento com intenção e propósito. O que estão eles ou estamos nós tentando comunicar?⁴⁴

Esse tipo de construção de dança existiu na trajetória da Cia. Ormeo, preocupada em comunicar algo pela fisicalidade, por um conteúdo, por uma junção de significados dados pela movimentação dos corpos. No início inclusive, nos intitulávamos de Teatro-Dança⁴⁵. Depois, essa designação não foi mais necessária, uma vez que começamos a interagir também com outras linguagens e pensamentos. Não era mais só o Teatro e a Música, chegaram a Literatura e o Cinema.

Daí, então, havia uma mescla e não hierarquização das linguagens, uma interação através da qual desenvolvemos trabalhos a partir de obras literárias de alguns escritores, como Clarice Lispector, Guimarães Rosa, Mário de Andrade, Felizberto Hernandez, José Eduardo Agualusa, Agostinho da Silva, além de cineastas, como Nelson Pereira dos Santos, Julio Bressane, José Fonseca e Silva, Fernando Lopes, entre outros. Não somente como temática, estímulo, assunto, mas para pensarmos modos de fala através do corpo, informar pela ação física dos gestos, assim como estamos demonstrando nas tentativas de feitura do roteiro cinematográfico em *vaga-LUMES*.

Santaella nos mostra que a dança pode se configurar como uma linguagem verbo-visual-sonora, assim como o Cinema, o vídeo ou a televisão. No entanto, ressalta que o Cinema, o vídeo e a TV são chamados de maneira equivocada de audiovisuais, uma vez que eles também se apresentam como linguagens verbais:

De fato, são áudio, no som em geral, música, ruído e nas falas dos diálogos. São também visuais, nas imagens. Entretanto é necessário repetir que Cinema, vídeo e TV tem também caráter discursivo, verbal, na medida em que são necessariamente narrativos ou descritivos. Isso quer dizer que, subjacente ao que se costuma chamar de audiovisual, há uma camada de discursividade que sustenta o argumento daquilo que aparece em forma de som e imagem. (SANTAELLA, 2005, p.387).

⁴⁴ Newson *apud* Butterworth, Entrevista realizada em 18 de agosto de 1998 e publicada por Bretton Hall. In: Interviews with Lloyd Newson. Disponível em: <<http://www.dv8.co.uk>>. Acesso em: 22 fev. 2017.

⁴⁵ Sempre usamos a denominação Teatro-Dança para nosso fazer. O mais comum era a denominação Dança-Teatro. Acredito que, pela não hierarquia que já acreditávamos ocorrer em qualquer relação de interação entre linguagens, nunca me atentei para isso até que uma amiga pesquisadora da Unirio me questionou. Tinha sido assim nossa escolha, intuitivamente, e assim continuou até que abolimos o termo. Porém, tanto minha primeira Companhia quanto a segunda, carregavam esta terminação: Cia. Cos' è? Teatro-Dança e Cia. Ormeo Teatro-Dança.

Assim, podemos pensar que este filme *vaga-LUMES* ocorre pelo entendimento de Dança e Cinema como linguagens verbo-visual-sonoras. Primeiro, entendendo as duas linguagens na relação visual e sonora, temos na Dança o que, segundo Santaella, é “o corpo dando forma plástica à temporalidade evanescente do som”, ou “a matriz da sonoridade corporificada na plasticidade do corpo”. (SANTAELLA, 2005, p.386). Depois, o Cinema, que é visual pelas imagens que tece e sonoro porque pode operar pela lógica da sonoridade, com ou sem som, buscando uma relação com o sonoro pelo lugar de ritmo interno das imagens: “na sintaxe das durações de seus planos, nos seus cortes, nos ritmos que impõe às sequências”. (SANTAELLA, 2005, p.386).

Agora, vamos à característica verbal da Dança e do Cinema. A Dança, ao se propor narrativa, pelo recorte apresentado acima da narratividade no corpo, por meio do que trouxemos mais próximo como Teatro Físico, é entendida como geradora de informações que trazem uma narratividade, não propriamente de contar histórias, mas do “ser” corpo que informa, ou seja, “pelo mero movimento dos dançarinos-personagens, ela será verbal, mesmo na ausência de uma fala explícita”, uma narração com começo, meio e fim. (SANTAELLA, 2005, p.386). Já o Cinema, nos diz a autora, é narrativo na maioria das vezes, e mesmo mudo, ele carrega em segredo as características do verbal: “por isso mesmo, Cinema pressupõe roteiro”. (SANTAELLA, 2005, p.386).

Trouxemos esta reflexão, nesse momento, para enfatizar nosso interesse pelo verbal no sentido do verbo como ação no corpo e, portanto, a dança como qualidades advindas das ações escolhidas, estudadas no corpo. Buscar este roteiro cinematográfico no corpo foi o desafio que nos colocava realmente na tentativa de hibridizar as duas linguagens. Encontrar uma narrativa no movimento dos corpos parecia ser a saída para entender e poder realizar esta escrita fílmica. Era preciso estar na ação. Criar ações. Santaella define narração como “universo da ação, do fazer: ação que é narrada”. (SANTAELLA, 2005, p.322). A saída foi ter na ação, no verbo, como dissemos, a ignição corporal para escritas de corpo, que se transformariam em materiais para o roteiro. A partir do primeiro tratamento do roteiro, minha proposta foi então começar a pesquisar a escrita no meu corpo e dos bailarinos.

Durante um ano, praticamente, desde 2012 até o final do sétimo tratamento do roteiro, em Maio de 2013, trabalhamos em estúdio, onde eu propunha uma investigação corporal a partir de textos, imagens, informações da estrutura do filme a serem pesquisadas. Ao mesmo tempo, recolhia e organiza em novas escritas os materiais que eu mesma compilava ao

observar as improvisações, as produções que surgiam nas escritas dos bailarinos, na observação e estudo que eu fazia das gravações em vídeo e áudio dos experimentos e entrevistas e também com as trocas de reescritas sucessivas que realizava com Pimentel. Tudo isso fez parte da composição do roteiro. E todo esse material seria estofado, serviria posteriormente como conceitos a serem discutidos com a direção de fotografia, a direção de arte, o figurino. Não podíamos imaginar quanto corpo o filme estava adquirindo nesta fase da construção da escrita do roteiro.

Realmente, esse roteiro se deu na ação. Primeiro, pela minha ação de escrever estar na ação de dançar. O tempo todo, eu habitava com dança as imagens que inventava, e narrava, cada uma delas, como ações físicas escritas no papel. Anotei meus sonhos, minhas experiências em práticas de meditação, colecionava imagens, anotava trechos de livros e tomadas de filmes que eu gostava, anotava sensações em experimentos de corpo em aulas que fazia, sentava e anotava ações cotidianas de pessoas nas ruas.

Era esse meu canal perceptivo, meu lugar mais conhecido, minha via de acesso direta aos integrantes: dançando estávamos, há dez anos. Fazendo um filme, havia apenas um. A narrativa escrita então se pautou em verbos que regiam cada um dos personagens-biográficos e determinavam uma certa personalidade que tinha a ver com a tônica, com a questão pessoal, de cada integrante. Ao mesmo tempo, eu estava dentro do filme. Estava também no jogo de me construir como personagem-biográfica. Uma complexa rede de informações ia sendo tramada enquanto tecíamos, Pimentel e eu, nosso roteiro.

4.5 A ESCRITA NA IMAGEM, NO TEMPO E NO ESPAÇO

Existe um rastro de movimento que podemos perceber nos estudos de Étienne Jules Marey através da série de fotografias (1901) sobre o movimento no ar (Figura 109), que nos fazem refletir sobre a passagem do tempo impresso nestas fotografias. Ao observarmos esta série, ela nos possibilita imaginar percursos de corpo, movimentos de dança inscritos no espaço e que ocupam um tempo nesta ação, inspira a pensar que o roteiro pode ser visto como um caminho do corpo no tempo, como um vestígio de dança: *o corpo-itinerante*.

Figura 109 – Jules Marey (1901)



Ao olharmos para estas fotografias enfileiradas é possível também, ao compará-las, perceber as diferentes dinâmicas que se desenham a partir das distintas forças do movimento no ar. Sendo assim, podemos verificar que o movimento revela distintos espaços através das diferentes dinâmicas da ação. Imagem, corpo, espaço, tempo e dinâmica são os elementos do jogo que vamos alicerçando na experiência de construção do roteiro, nas etapas de criação de *vaga-LUMES*. São ingredientes que irão se desdobrar em signos dentro do filme.

Estar na experiência, buscar nas improvisações um caminho também para a escrita foi a escolha. Deixar o percurso do *corpo-itinerante* aberto ao acaso e se servir dele como exploração de novos, de outros sentidos. O acaso entra como experiência viva do corpo na arte da Improvisação Cênica, pesquisa que tomou grande parte de nossas criações, sendo minha área de interesse na criação artística para a cena.

Nos experimentos da escrita de *vaga-LUMES*, mantive o trabalho pelo viés do acaso, da criação em tempo real, do raciocínio que se dá no ato de criação. Acaso que funciona como parte e mote do acontecimento cênico. Aplicamos esta experiência passada, no presente em *vaga-LUMES*, onde o acaso entrou, permeou, surpreendeu desde àquilo que encontramos enquanto escrevíamos o filme, quanto em seus ensaios posteriores de cena, nas filmagens e até mesmo no exercício da montagem que apontava para o futuro. Obviamente, na montagem, os acasos aconteceriam até que se tornassem fixados na tela de projeção. Sendo assim, o acaso está acontecendo, aqui e agora, como parte de todo processo criativo do filme.

Desta maneira, a criação do roteiro, a trama da escrita que surge em *vaga-LUMES* pela experiência do corpo, sustenta a ideia do filme na relação do corpo com seu entorno, nas informações sensoriais da imagem (corpo e ambiente) que revelam pessoas, relacionamentos e interesses no tempo em trânsito. Corpos em estados de dança, pelas duas vias que se

alimentam reciprocamente: o corpo e a imagem, o vivido e o inventado, o auto-referencial e o performático, o movimento e a palavra.

Como um dos exemplos destes estados de dança, mostramos a relação corpo e imagem a partir do roteiro. Separamos fotografias na *internet*, nas quais buscamos referências da relação corpo e água, e escolhemos as três fotografias que apresentamos a seguir. Estas fotos serviram de estudo de corpo como qualidade na relação com o ambiente no que diz respeito a buscar, perceber, mover-se fazendo uma escultura com a água, por meio de movimentos leves do corpo buscar quase não mover a água, e criar desenhos de corpo com ela. Esta tornou-se a cena de David Peixoto (Figuras 110-114) partindo daquilo que eu havia escrito no roteiro como descrito após as fotos:

Figuras 110, 111 e 112 – Imagens referências para a cena das figuras 113 e 114



Figuras 113 e 114 – David Peixoto - Filmagens Serra da Canastra – MG, 2013



113



114

Fotos: Carla Mesquita

04. EXT / LAGOA / DIA (Sugestão: Cachoeira Jota)

Uma lagoa vista de fora, com a câmera praticamente no mesmo nível da superfície da água. Aos poucos, detalhes do corpo de um homem (DAVID) surgem por uma movimentação onde este aparece e desaparece em diferentes pontos. De repente, ao longe, ele afunda novamente e não ressurgue.

Nosso roteiro foi dividido em cinco blocos que se apresentam sempre pelas relações entre o corpo e seu entorno, sobre as sensações que derivam deste encontro. O filme inicia e termina em água, bloco 1 e bloco 5, mostrados logo abaixo. A água promove o trânsito de uma casa provisória: o barco.

BLOCO 01 Abertura

01. EXT / ÁGUA / DIA

Textura de água sob intenso reflexo do sol. Não é possível nunca determinar se tratar do mar, de um rio ou

uma lagoa... Percebe-se somente o movimento lento e contínuo da superfície da água refletindo os raios de um sol intenso.

Sobre esta imagem pouco nítida, surgem logomarcas e créditos iniciais.

02. EXT / ESTRADA DE TERRA / DIA (Serra da Canastra- MG)

Imagem de alguém que corre veloz com os pés descalços. (Figura 115) Outras imagens de pés em movimento são feitas de cada uma das 7 personagens em diferentes pontos deste mesmo percurso, que parece sem fim. A ideia é de uma espécie de corrida em revezamento mostrada através de um conjunto de passadas de pés de um personagem que dá lugar a outro.

Em OFF, escutamos uma sinfonia de respirações ofegantes.

Figura 115 – Daniela Guimarães - *Frame Film* - Filmagens Serra da Canastra – MG, 2013



BLOCO 05 - MAR

(Sagres / Portugal)

Encerramento

45. EXT / PRAIA / DIA (Fortaleza de Sagres)

Durante o pôr-do-sol, os 7 personagens contemplam o horizonte. Estão sobre uma grande falésia. Os 7 naufragos têm olhares atentos e determinados. Eles dão um passo à frente e saem de quadro. Vê-se o farol do Forte São Vicente que gira. Está aceso, mesmo com o dia ainda

claro. Não se vê o forte, que fica encoberto pelas pedras, apenas o farol girando continuamente. O farol continua a girar.

45. EXT / MAR / DIA (Ponta Ruiva)

Os 7 naufragos entram em quadro caminhando na praia, todos de costas para a câmera e de frente para o sol, que se põe no horizonte. (Figura 116)

No momento exato em que o sol começa a se pôr no mar, os 7 tiram a roupa e entram na água. Com diferentes ritmos e certezas, todos nadam em direção ao sol. Sem barcos, somente corpos indo em direção ao horizonte e tentando alcançar o sol que morre no mar.

Figura 116 – Filmagens *vaga-LUMEs* – Sagres – Portugal, 2013

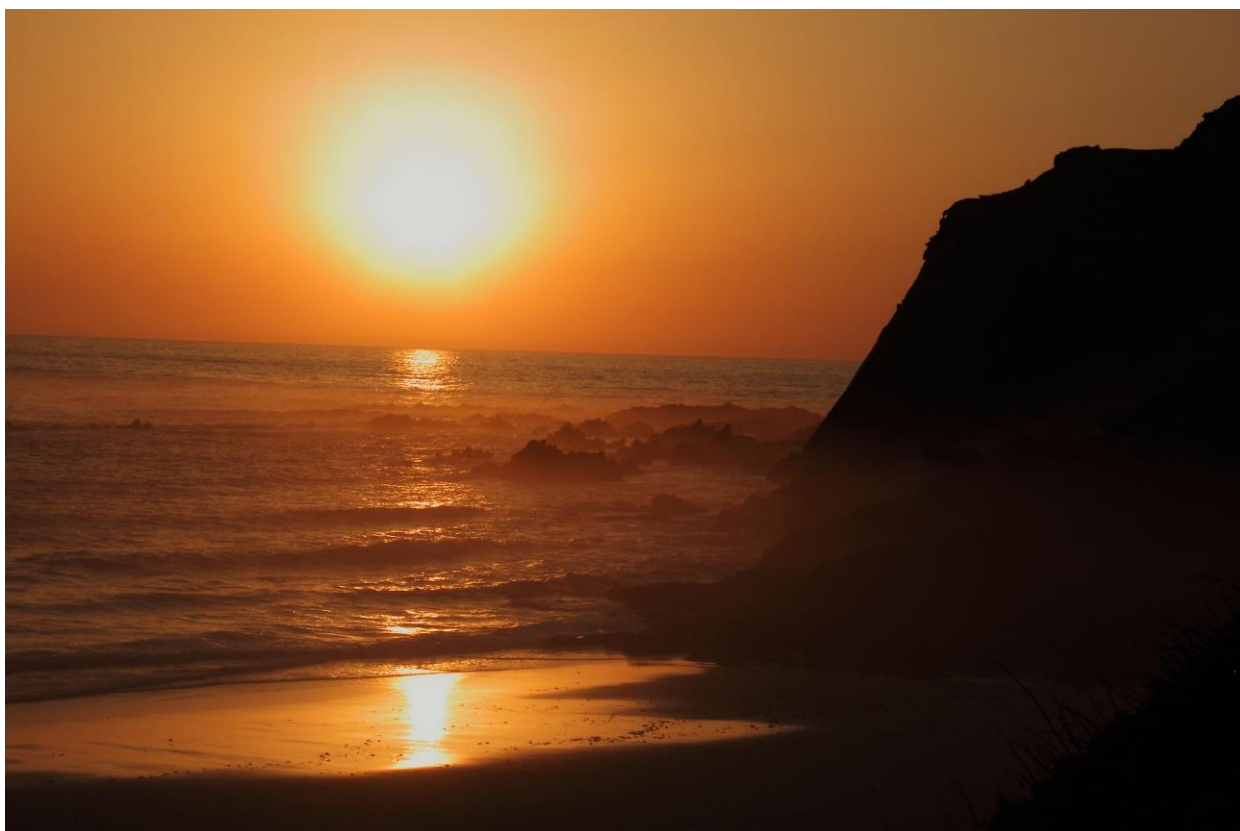


Foto: Carla Mesquita

Criamos um quadro de informações (Figura 117) para cada integrante, que pudesse dar sustentação às improvisações. A ideia é que os multiversos fossem criados coletivamente, nas experimentações realizadas em sessões de improvisação. Assim, a experiência do corpo se tornava a escrita no corpo, do corpo e para o corpo; o que buscávamos eram experiências singulares que pudessem transformar corpo em palavra escrita, em cena, em história fílmica.

Figura 117 – Quadro de informações para os integrantes, 2012

Integrante	Verbo	Objeto	Relação com o barco	Parte do corpo referente/ Qualidade principal	Motivo/ Tônica
Dani	ARRISCAR	Giz	Âncora	Coluna Vertebral (PESO/ SUSPENSÃO)	Compreender o amor
Betinha	LEMBRAR	Rede, água	Casco	Bacia/ Ilíaco (CIRCULAR)	Elaborar o desejo de ter um filho
Deliana	MEDIR	Pedras brancas de rio, cristal	Mapa	Pele (DESLIZE/ MEDIÇÃO)	Descobrir um caminho para si
David	PERSEGUIR	Copos, baldes, vasilhas	Gávea	Crânio (com foco nos olhos) (CONTÍNUO/CORTADO)	Transitar entre a vitória e a derrota
Ray	DISCERNIR	Fotografias/ cartas/ envelopes	Remo	Pernas/Pés (DENSIDADE/ LEVEZA)	Distinguir o sonho e a realidade
Carlos	CURAR	Espelhos, panos, baldes	Vela	Costelas (EXPANSÃO/ RECLUSÃO)	Desapegar das coisas
Marcus	CONSTRUIR	Pedaços de madeira, corda, tecido	Timão	Braços/Mãos (PRECISÃO)	Construir sua própria família.

Tomemos Marcus Diego como exemplo das relações estabelecidas com este quadro. Seu verbo de ação foi construir. Ele carregou por todos os anos um interesse e uma vontade continuada de aprender. Lembro que veio do curso de teatro do *Projeto Café com Pão Arte ConFusão*, o qual eu coordenava. Tinha treze anos de idade quando entrou para a Cia. Ormeo. Nas primeiras aulas de corpo, apareceu com uma página rasgada de uma revista, destas como *Boa Forma*, revista brasileira voltada para o público que busca um estilo de vida *fitness*. Essa revista tinha uma sequência de fotos de uma mulher fazendo posturas de *yoga*. Era obcecado,

se era corpo o estudo de agora, insistia tanto naquelas posturas que acabou fazendo a parada de mão (estar apoiado, invertido, sobre as mãos). Ele lutava por tudo, tornou-se um grande assistente no trabalho da Cia. Ormeo, conhecedor do palco, de iluminação e som, e também comigo dava aulas de teatro e condicionamento físico. Tinha uma história pessoal familiar transformada, bonita e de luta. “CONSTRUIR” era seu verbo.

Figura 118 – Marcus Diego – Filmagens Leopoldina - MG (2013)



Foto: Carla Mesquita

Ele é o único que não tem uma cena específica na relação com as águas da Serra da Canastra em Minas Gerais, no que intitulei na tese *Relações entre estados de corpo e imagem*, que veremos na seção seguinte. Marcus é quem começa a montar o barco, com habilidade, por isso as mãos são o foco de sua pesquisa (Figuras 118 e 119). É ele quem convida todos para essa viagem coletiva, ele é quem começa a construção do barco para a viagem comum a todos. Seus elementos são aqueles que seriam manuseados para construir o barco: madeira, cordas, tecidos.

Figura 119 – Marcus Diego – Filmagens Leopoldina - MG (2013)



Foto: Carla Mesquita

Para cada um dos personagens busquei relacionar o verbo ao universo biográfico, e este a um elemento do barco. Se Marcus propunha uma direção, convidava para a viagem, tinha nas mãos a possibilidade de construir aquilo que seria o meio para a viagem, o barco: dele, Marcus tinha o Timão, a roda do leme de um barco, aquilo que permite governar uma embarcação. (Figuras 120 e 121).

Figuras 120 e 121 – Marcus Diego – Filmagens Leopoldina - MG (2013)



120



121

Fotos: Carla Mesquita

Assim, corporalmente esses elementos trouxeram a ele a exploração da precisão, da ação consciente e cuidadosa do movimento do corpo. Uma ideia de trabalhar como os “olhos nas mãos”, com um apuro para carregar, sustentar, apoiar, acarinhar, firmar, suportar as demais personas, e a própria proposta da viagem. Só no naufrágio, Marcus cai (Figura 122). Mas seu despertar já em Sagres se inicia pelo movimento das mãos, como se neste gesto, fossem seus olhos a abrir.

Figura 122 – Marcus Diego – Filmagens – Sagres - Portugal (2013)



Foto: Carla Mesquita

Ao mesmo tempo, enquanto essa rede de informações era montada, estava pesquisando o autor angolano José Eduardo Agualusa em seu livro *Teoria Geral do Esquecimento* (2012). Um livro lindo que conta a história de uma mulher, Ludovica, que constrói um muro separando seu apartamento do resto do edifício onde mora para se isolar da trágica história de Angola: “[...] rodeada de livros, na companhia de um cão, Ludo se vê cercada por histórias, aparentemente desconexas, que mais tarde baterão à sua porta na forma de muitos personagens, feitos de carne e osso, mas que poderiam ser habitantes de um sonho”.⁴⁶ (AGUALUSA, 2012).

A partir do livro, fui reescrevendo passagens, ideias, motes que me estimulavam a partir da vida da personagem de Agualusa, que mesclava também realidade e ficção na construção de seu roteiro, uma vez que a história carregava partes de um diário real e partes de uma história criada pelo autor. Com o diário ele elencou dados, recriou mundos, inventou personas, como fizemos em *vaga-LUMES* a partir de observações de dez anos de convívio entre nós.

⁴⁶ Notas da contra-capa do livro.

Mostramos abaixo alguns estudos criados, a partir do livro de Agualusa, para cada uma das personas de *vaga-LUMES*. São textos que tomaram funções diversas no roteiro: se transformaram em textos-*off*, em escritos nas paredes e objetos, em indicações de cena, em estímulo para improvisação, em qualidades de movimento corporal.

Sou estrangeira a tudo, como uma ave caída na correnteza de um rio. Movo-me como uma medusa. Afundo-me nos meus próprios sonhos. Talvez a isso se possa chamar morrer. (Daniela Guimarães)

Hoje não aconteceu nada. Dormi. Dormindo sonhei que dormia. Árvores, bichos, uma profusão de insetos partilhavam os seus sonhos comigo. Ali, estávamos todos, sonhando em coro, como uma multidão, num quarto minúsculo, trocando ideias e cheiros e carícias. Acordei e estava sozinha. Se, dormindo sonhamos dormir; podemos, despertos, acordar dentro de uma realidade mais lúcida? (Rayane Rodrigues)

O tempo escorre como se fosse líquido. Não tenho mais cadernos onde escrever. E nem canetas. Escrevo nas paredes com aquilo que encontro e imprime. Poupo na comida, na água, no fogo e nos adjetivos. (David Peixoto)

O cansaço, a vista que se esvai, isso faz com que eu tropece nas letras. Leio páginas tantas vezes lida, mas elas já são outras. Erro, ao ler; e no erro, por vezes, encontro incríveis acertos. Foi assim que comecei a construir o barco. No erro, me encontro muito. As coisas são melhoradas pelo equívoco. (Marcus Diego)

É outra vez noite. Tenho contado mais noites do que dias. Abro a janela e vejo a lagoa. A noite desdobrada em duas. Ela e um filho como reflexo? Isso não me sai da cabeça. (Elizabeth Scaldaferrri)

Gosto de descascar laranjas, de parti-las e ver a direção dos veios. Separar os gomos, enxergar percursos. (Deliana Domingues)

Os ventos entram por todas as frestas e nos movem também. Olhamos espelhos, identidades perdidas, de novo vistas, identidades transitórias. Nossos espelhos estão cheios de sombras. Passaram muito tempo na solidão. É preciso continuar o movimento, outros ventos. (Carlos Tavares)

Vamos trazer abaixo alguns exemplos de partes do roteiro que surgiram da mescla destes materiais, mostrando seus desdobramentos. Queremos, com isso, demonstrar o percurso do *corpo-itinerante* no processo do roteiro: a ignição corpo, a experimentação nos corpos e na experiência de criação. E, por fim, a cena escrita como apontamento futuro do corpo a ser filmado (mostrado através de fotos de cenas filmadas).

Pedaços de roteiro que surgiram das primeiras sensações de corpo levadas às experimentações nos jogos de improvisação e nos depoimentos dos bailarinos, na criação de seus mundos particulares no filme, nos estudos sobre a personagem da “Teoria Geral do

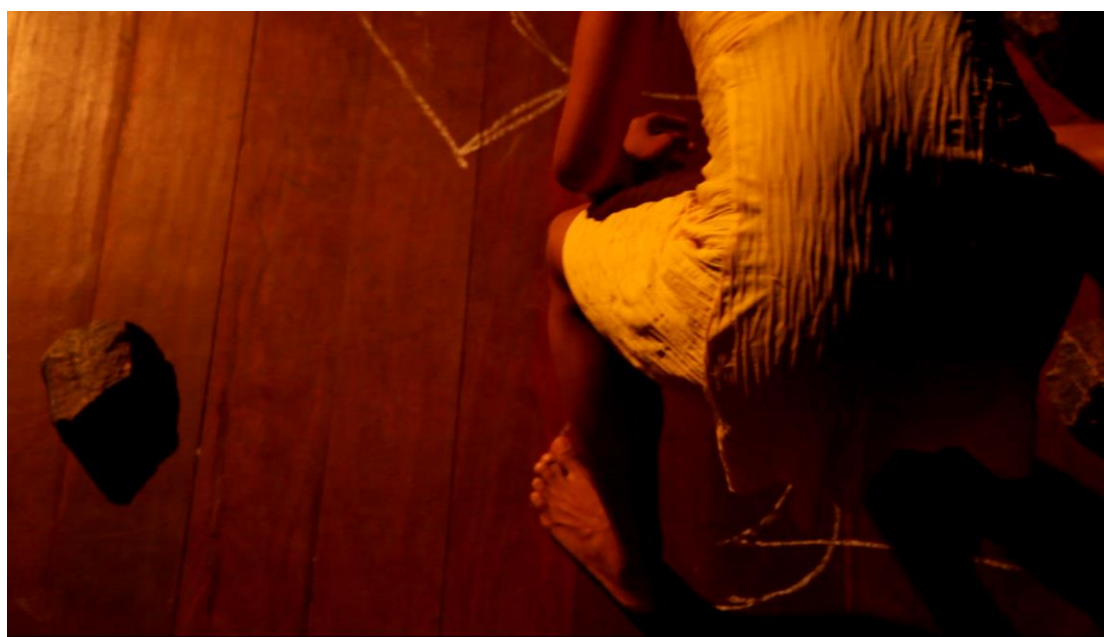
Esquecimento” e suas relações possíveis com a escrita e o fazer do filme. A essa altura, estávamos no terceiro e quarto tratamentos do roteiro. Pimentel e eu escrevíamos completando e discutindo um a ideia do outro, em trocas continuadas de *e-mails* e em encontros presenciais.

Vamos ajuntar aqui os dados da personagem-biográfica de Deliana Domingues, o texto que criei para ela a partir do livro de Agualusa, as experimentações demonstradas na sequência de fotos do vídeo em que ela improvisa com os todos os demais integrantes para chegarmos à escrita deste trecho no roteiro final.

Na improvisação, a proposta para Deliana Domingues era trabalhar com uma qualidade sutil, sentida pela pele, na ideia de compor com movimentos a partir do verbo “MEDIR”, para trazer a ideia de mapas, de traçados, de construir percursos por meio dos elementos da natureza que comporiam também o interno do barco (verificar na tabela mostrada anteriormente).

As pedras dos rios, que era um dos elementos de Deliana, serviam como pontes de passagem. Os corpos dos demais também serviriam de pontes. Seu texto era sobre as laranjas, sobre descobrir percursos: “gosto de descascar laranjas, de parti-las e ver a direção dos veios. Separar os gomos, enxergar percursos.” Indiquei que o texto estivesse escrito no espaço onde escolhesse, mas perto do seu corpo. (Figuras 123 -127).

Figuras 123 a 127 – Cena Deliana Domingues, ensaio. Cia. Ormeo



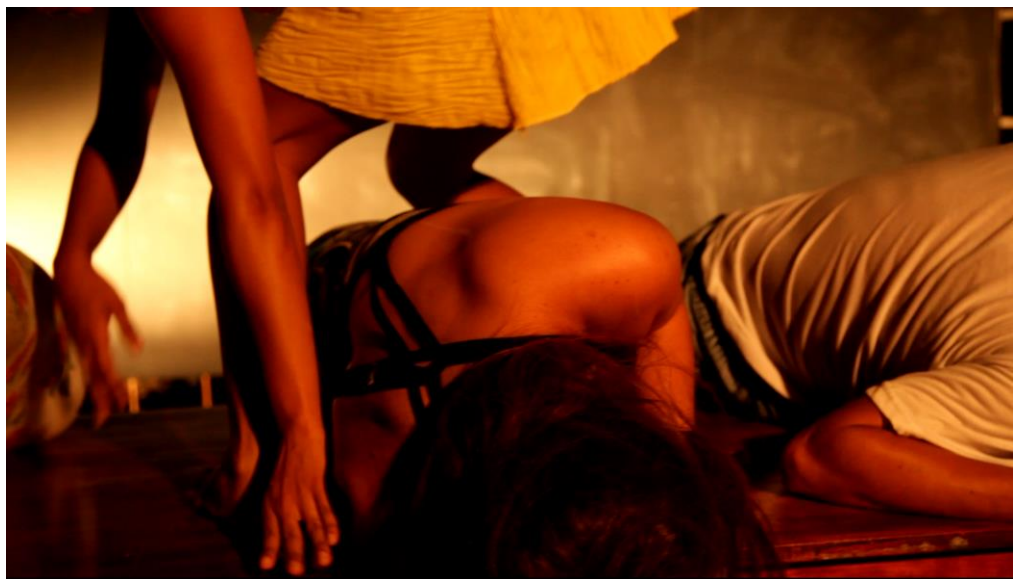
123



124



125



126

176



127

Estudos sobre plano-sequência, improvisações para escrita de roteiro (2012/2013).

Fotos: *Frame-film*

Das sessões de improvisação sucessivas, aos poucos as ações corporais foram escritas no espaço da cena. As improvisações se transformavam na medida em que novos elementos eram introduzidos na pesquisa. Pouco a pouco, pelo exercício de construção ativa das imagens no corpo e nas escritas narrativas que fui realizando concomitantemente, surgiu o seguinte trecho de roteiro:

23. INT / BARCO / NOITE

No chão do barco, todos os personagens estão deitados dormindo junto ao corpo de DELIANA. A câmera acompanha em detalhe e, aos poucos, revela um emaranhado de corpos. DELIANA faz desenhos entre um corpo próximo ao dela e o chão. Detalhes dos rabiscos. Quando a câmera abre, vemos somente DELIANA desenhando contornos do corpo de BETINHA, os demais não estão mais ali.

*DELIANA desloca BETINHA pelo chão, como que colocando este corpo em um determinado percurso a seguir. Ao se deparar com a mesa, DELIANA deixa BETINHA e segue sua caminhada. Antes, sobre o tampo da mesa, ela escreve: **adoro laranjas.***

DELIANA coloca um dos pés sobre a mesa e desenha sua moldura. Faz o mesmo com as mãos, como se fossem as molduras das cartas deixadas sobre a mesa na sequência anterior. Segue se deslocando em cima da mesa fazendo

movimentos de corpo que parecem percorrer, medir, obedecer a um mapa imaginário.

Enquanto se desloca, escutamos sua voz em OFF, apresentando, às vezes, um ar infantil em seu discurso.

DELIANA (OFF)

DELIANA conta uma história de sua de infância, quando andava de bicicleta na cidade e na roça. Fala de como buscava caminhos, passagens, percursos e diz que imaginava que aqueles caminhos a levariam para o mar. Descreve tudo como se estivesse interpretando, visualizando, desvendando um mapa. Coloca o mar como uma possibilidade de vida, algo que surge sem querer, como em uma brincadeira de esconde-esconde.

Em plongée, vemos DELIANA traçando a descida de seu corpo da mesa com o mesmo propósito: seguir seu percurso. Quando ela desce, já é possível ver um outro corpo, um daqueles do amontoado de corpos do início da sequência. É CARLOS, que está no chão entre grandes pedras de rio. DELIANA vai até ele e se coloca em pausa. Lentamente, CARLOS começa a se mover e, aos poucos, dá continuidade ao mapeamento iniciado por ela, desenhando formas que ligam o corpo de DELIANA às pedras e também ao seu próprio corpo. CARLOS volta a se deitar e adormece.

Então, DELIANA se move dentro deste novo mapa desenhado por CARLOS. Ela segue seu percurso tirando algumas das pedras próximas a ele e montando uma espécie de ponte ou novo caminho a percorrer.

Na mesa, estão todos agora assentados. Quatro estão atrás e dois nas bordas da mesa. DELIANA carrega uma das pedras e a coloca sobre a mesa. Vemos seus pés que sobem a mesa, saltam a pedra e iniciam uma nova parte da caminhada em que cada uma das pessoas assentadas vai oferecendo as mãos e parte das pernas para que os pés de DELIANA se apoiem e consigam seguir caminhando. Quando passa pela última das mãos, ela refaz o caminho pela mesa. Neste momento, só vemos as pernas e pés de DELIANA e as pessoas, ao fundo, ainda sentadas. DELIANA salta do alto, pega um giz que está no pé da mesa e se desloca. Agora, ela mesma desenha e dança o seu percurso, que é em direção ao ponto de saída, aos corpos deixados, fechando uma espécie de circuito.

As pessoas continuam no mesmo lugar, emaranhadas e dormindo. Um vaga-lume cruza o ambiente. DELIANA passa por entre elas e, logo, a vemos deitada a desenhar o

*mesmo pé do início da sequência. Parece só ter imaginado aquela caminhada. Levanta-se e, bem próxima dos outros corpos, ela escreve: **Descascar laranjas. Separar os gomos e ver na direção dos veios: percursos.***

Ao terminar de escrever, DELIANA deita na extensão da frase. A câmera segue calmamente mostrando a frase e depois "caminha" de seus pés até a cabeça. Ela vira a cabeça e fecha os olhos. Aos poucos, podemos ver seu corpo, o espaço, as palavras de giz e os corpos dos demais personagens.

Nesta parte de roteiro apresentado, queremos mostrar as ações, a dança que Deliana desenvolvia sem pausa, traçando seus percursos, refazendo seu mapeamento do espaço como ação, movimentando-se de maneira calculada, projetada, medida, do mesmo modo como mostra quando escreve que adora laranjas e vê nas frutas seus veios, seus gomos como desenhos de percursos, como linhas de passagem, como mapas de movimento. É uma mistura de sonho e realidade, ela está como criança, descobrindo, explorando, brincando com o espaço, enquanto às vezes os personagens agem com ela (como em um sonho), às vezes eles estão ausentes enquanto ela brinca (a realidade).

Outro detalhe desta cena é que ela foi a primeira a ser testada na construção dos planos-sequência do filme. Eu criava os planos-sequência a partir das improvisações e, saía imediatamente depois, para tornar escrita de roteiro o que havia acontecido. Filmávamos tudo também. Isso me ajudava a rever, posteriormente, para reescrever a escrita imediata, que eu sempre gostava de fazer logo após as experimentações.

Quando começamos a pensar o filme, nos lançamos no desafio de realizá-lo por meio da colagem de sete planos-sequência que cada um dos bailarinos teria como condutor de uma parte da história. Para mim, trabalhar a ideia da câmera que não cessa o diálogo, estando na ação, ligada o tempo todo e em movimento junto ao movimento de nossos corpos em dança, era fascinante. Queria descobrir também este trânsito itinerante do corpo nesta experiência. Queria trabalhar com o corpo da câmera, tê-lo na filmagem como mais um bailarino. Essa ideia não se perdeu, mas se transformou conforme o roteiro foi sendo escrito por nós dois. Trataremos em detalhes sobre os planos- sequência no próximo capítulo.

O importante aqui é trazer que a ideia de uso de planos-sequência estava na possibilidade de experimentar nossa dança com câmera e corpos correndo juntos, sem desligar ou parar. Uma ação coreográfica, ações arquitetadas entre câmera, corpos, tempos e

lugares em acordos também no momento em que ocorressem. Não sem ensaios, mas comungando e dialogando com o acaso no acontecimento. Sem saltos, sem elipses, sem montagem, o que se filma é o tempo real no momento presente das ações. A ideia inicial se transformava. Mantivemos no roteiro final, no miolo do filme os planos-sequência.

Assim, pela ideia dos planos-sequência, pelas locações diversas, pela ideia do barco ser a entrada a uma reflexão profunda começamos a pensar em tempos sobrepostos de histórias, e isto era uma possibilidade instigante. O barco se abria também em uma metalinguagem. Entraríamos verdadeiramente em um universo fantástico quando o convívio dentro do barco se iniciasse, quando a viagem começasse. Era, para este grupo de artistas, como entrar no palco ou olhar para dentro de si mesmo.

Outra referência chegou a mim neste momento pela literatura: o *Castelo dos destinos Cruzados*, de Ítalo Calvino (1991). Um quebra-cabeças ao gosto do autor. Bastou a introdução. Um homem exausto atravessa um bosque e desce de seu cavalo quando encontra uma hospedaria. Não sabe se aquilo era um castelo que tinha perdido sua elegância e ordem ou uma estalagem que por fantasia de seus taverneiros se imaginassem parte da corte. O homem senta-se no único lugar vazio de uma grande mesa. Espera trocar relatos de viagem com seus companheiros, mas a conversa só se dá por gestos. Tenta quebrar o silêncio, mas não consegue emitir nenhum som. Pensa estar surdo, mas o barulho dos talheres e o sorver do vinho mostram que não. O mutismo segue, e quando a mesa do jantar é tirada, o castelão coloca sobre ela um maço de cartas de *tarot*. As cartas foram espalhadas por todos, mas ninguém iniciava o jogo. A última frase da introdução diz assim:

Um dos comensais tirou para si as cartas esparsas, deixando vazia uma larga parte da mesa; mas não as reuniu em maço nem as embaralhou; tomou uma carta e colocou diante de si. Todos notamos a semelhança entre sua fisionomia e a figura da carta, e pareceu-nos compreender que ele queria dizer “eu” e que dispunha a contar a sua história. (CALVINO, 1991, p. 14).

Encontrar este livro, essa pequena história, me impulsionou na escrita do universo fantástico de *vaga-LUMES*. Mais do que isso, me assegurei da força da imagem, da força da dança, do movimento do corpo para a construção do filme. A ausência da fala na história de Calvino, a conversa dos viajantes por gestos, as pessoas se apresentando pelo *tarot*, o que era real e o que era imaginado ao se pensar na relação Castelo e Taverna; todo esse universo colaborou com a construção das metáforas, de nossa viagem interior, de nossa força na parceria enquanto íamos nos descobrindo.

Encontramos outro modo de relacionarmos a Dança e o Cinema por esse encontro com Calvino: pela força das palavras na construção da imagem. Justamente como nos trouxe Salles no início deste capítulo, a palavra pela sua força como imagem, pela sua visualidade. Pelo excelente uso das palavras, de sua composição, Calvino trouxe a potência da literatura ao gerar um movimento das imagens escritas, que para nós, se tornaram palavras dançadas.

Todo o bloco 3 do roteiro trata de um jogo de cartas de *tarot* que acontece ao entrarmos no barco. A trama do jogo revela a identidade de cada personagem-biográfico e, quando isso acontece um plano-sequência revela a história e a temática de cada viajante. O mundo do jogo, que já é uma camada do imaginário ao entrarmos no barco, se abre pela virada da carta em outra camada que é a do sonho. O barco, neste momento, se transforma: aparecem escritos nas paredes, mesas, chão, o barco é revirado. Os elementos da natureza que estão fora do barco, areia, água, pedra, mas que são parte do espaço do filme externo a esse “mundo” barco, agora são parte do espaço de dentro, com seus signos e utilidades a serem explorados no corpo. Este bloco traz o universo fantástico de *vaga- LUMES*, entre os momentos de jogo e da revelação da identidade de cada viajante por meio de cada um de seus sete planos-sequência.

A seguir, o plano-sequência de Daniela Guimarães (Figura 128), no qual o elemento auto-referencial é uma carta de amor que está estampada nas paredes, e ali sua movimentação e a dos demais bailarinos está pautada na indicação que o próprio roteiro traz para a cena: “seu discurso é denso, mas carrega o universo fantástico do amor em sonho e o caráter filosófico que o falar sobre o amor traz, beirando um universo da loucura, do devaneio e da livre imaginação/criação em arte”.

26. INT / BARCO / NOITE

Detalhe do vestido de DANI que balança com o vento, lembrando o movimento das ondas do mar. Aos poucos, através de uma espécie de parede de acrílico, podemos observar, com pouca nitidez, seu rosto encostado nesta parede, enquanto toma água de uma botilha. O tempo todo, ao tomar a água, se engasga e tosse.

Figura 128 - Cia. Ormeo - Cena Daniela Guimarães (plano-sequência). Filmagens Estúdio-Barco / Cataguases- MG (2013)

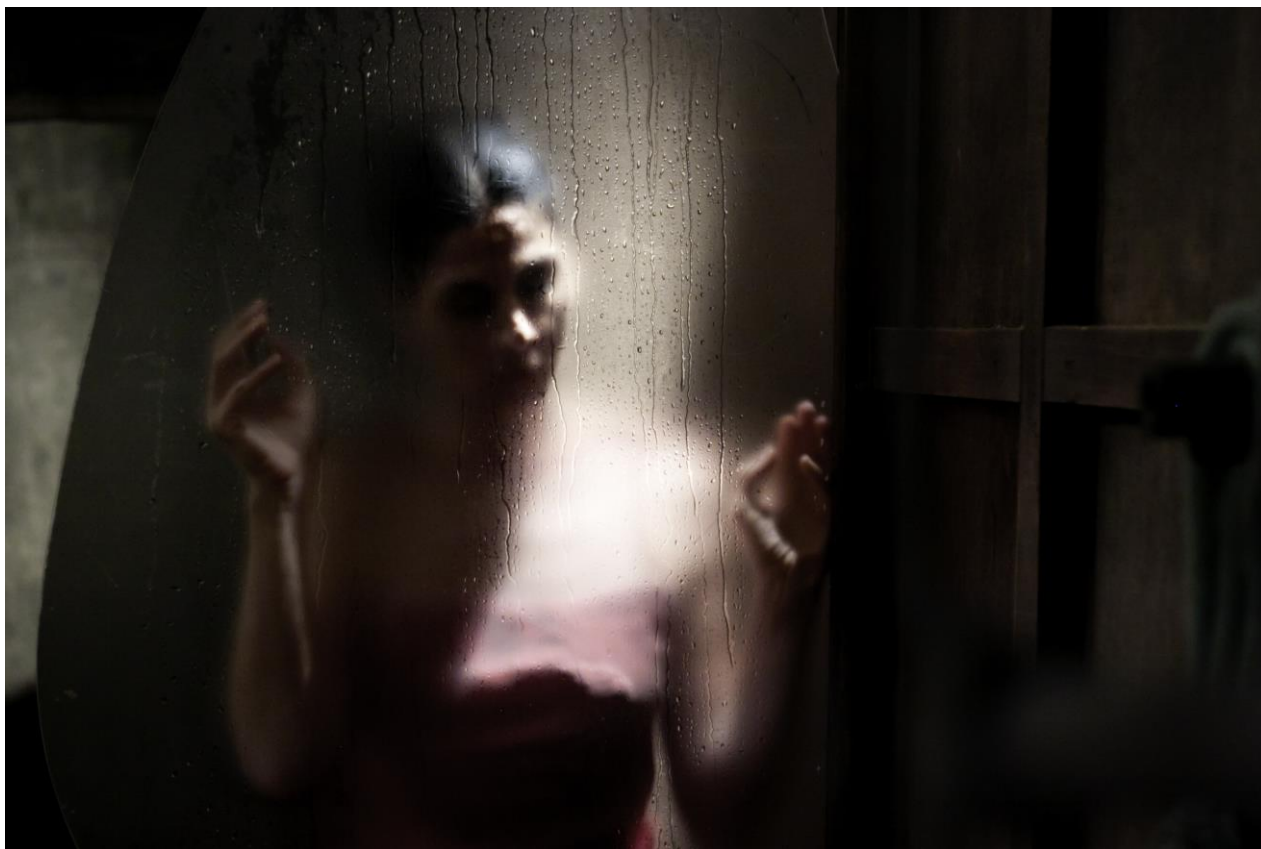


Foto: Carla Mesquita.

Câmera subjetiva percorre espaço e encontra junto às paredes primeiro DAVID. Depois, RAYANE, DELIANA, BETINHA e MARCUS, que escrevem por toda a extensão da parede a sua frente trechos continuados de um longo texto.

DAVID: *Encontrar você um dia foi um presente na minha vida. Primeiro, um anjo. Depois, um homem. Um amor. Crescentemente, estar com você é sempre bom. Ficar perto para rir, resmungar, trocar ideias, saber o que pensa, contar meus pensamentos.*

RAYANE: *Surpreendo-me com suas frases, como vê o mundo, com sua beleza, com seus conselhos, com sua maneira direta de olhar e viver as coisas, com sua criatividade, com sua justiça, com suas manias e durezas.*

DELIANA: *Gosto de ver como vibra com minhas histórias, minhas conquistas, como se emociona, é verdadeiro. O quanto deseja minha felicidade e o quanto me coloca na real. Meu coração fica pleno.*

BETINHA: *Compartilhamos sempre alegrias, tristezas, sonhos, pesadelos, desejos futuros. Encontros permeados de uma energia forte e de muita luz. No entanto, não quero me encontrar mais. Quero seguir. Continuar meu processo de desgostar. Desconectar, desligar, deixar.*

MARCUS: *Teve um momento que gostei muito. Não ecoou. Não quero mais, não me faz bem. Fica vazio. Fica não realizado. Fica sem continuidade. Fica muito menos do que poderia ser. Fica muito menos do que é esse encontro. E não quero mais sentir isso.*

Há um percurso de volta pelas paredes já escritas, como se DANI as verificasse novamente. Enquanto seus olhos buscam as palavras, escuta-se sua voz em OFF.

Uma pessoa (DELIANA), sem que se saiba quem é, começa a dar leves e, depois, fortes empurrões em DANI, como se quisesse alertá-la, fazê-la despertar para algo. DANI está de costas com palavras impressas sobre o corpo, impressões retiradas das paredes em que bateu. DELIANA a chacoalha de forma ríspida. DANI para na mesa e apoia as mãos. Em plongée, CARLOS a corteja, se aproxima e se afasta. Como está em detalhe, temos a impressão de estarem transando, mas o que se vê são as costas de uma mulher e um homem que a rodeia o tempo todo.

Sem que se perceba a saída e a chegada, outro homem (DAVID) se aproxima. Detalhes das mãos de DANI e DAVID que se acariciam, até que ele a toma nos braços como uma filha e começa a ninar. DANI repulsa o gesto de carinho, empurra-o e sai da mesa.

Ela se coloca ao lado de outra pessoa perto da parede. Está do lado de MARCUS que, de maneira precisa e veloz, a carrega para a mesa. Depois, para o chão e, então, somente pelo ar. MARCUS a imobiliza e a coloca diante de cada uma das pessoas que estavam escrevendo. Agora, estas estão de frente para DANI e encostadas na parede escrita. Cada uma das pessoas, em desfoque ao fundo, ao serem olhadas por DANI escorrem pela parede, arrastando a escrita com o corpo. Isso acontece de forma breve com cada um. A câmera segue a descida de cada pessoa. Por último, MARCUS a coloca no lugar em que ele mesmo escreveu.

Detalhe da escrita: Teve um momento que gostei muito. Não ecoou. Não quero mais, não me faz bem. MARCUS coloca-se na parede diante de DANI. Ela se aproxima para beijá-lo. MARCUS também escorre entre os braços de DANI, que fica imóvel no vazio. Neste momento, um vaga-lume passa no fundo do quadro.(Figura 129)

Figura 129 – Cia. Ormeo - Cena Daniela Guimarães (plano-sequência). Filmagens Estúdio-Barco / Cataguases- MG (2013)



Foto: Carla Mesquita.

O processo de criação dos planos-sequência foi feito como um bordado: com paciência, pouco a pouco, buscando cuidado nos arremates, com cuidado em meio a testes e pausas, enquanto a escrita do roteiro e dos corpos, juntos, se arquitetavam.

4.6 *vaga-LUMES* - A TESSITURA DA CRIAÇÃO FÍLMICA

Nesta seção, apresentaremos os estudos do filme que surgiram a partir daquilo que o roteiro, os diálogos e indicações da Direção sugeriram. No encontro com outros profissionais e suas equipes responsáveis pela Direção de Arte, Eduardo Lioi, e pelo Figurino, Simone Aquinno e Beatriz Simões nasceram outras bases, outras qualidades para o filme. Esse

universo vem do jogo com os materiais, pelas experimentações e diversas conversas realizadas. Pelo testar de ideias é que outras camadas inventivas são configuradas: uma metáfora, encaixes ou descartes, nesta fase, são realizados o tempo todo.

Demonstramos, obviamente, parte do processo de criação de *vaga-LUMES*, pois seria impossível mostrar tudo por meio de exemplos das experiências vividas, testadas, transformadas e codificadas no corpo, sistematizadas em palavras no roteiro cinematográfico. Aos poucos, o roteiro escrito começa a se abrir em novas leituras feitas pelos profissionais específicos citados, que entram para dar agora materialidade para levarmos esta história escrita para as filmagens:

A experimentação e a percepção seriam campos de testagem que mostram a natureza investigativa do processo criador. O ato criador mostra as experiências do artista com limites e tendências. Encontramos testagens em rascunhos, estudos, croquis, plantas, esboços, roteiros, maquetes, copiões, projetos, ensaios, contatos, story-boards. A experimentação é comum, a unicidade está no modo como as testagens se dão, na materialidade das opções e nos julgamentos que levam às escolhas. (SALLES, 2009, p. 146-147).

Estudos sobre as cores do universo fílmico surgiram da viagem a Sagres pelas fotografias de um barco abandonado no Porto de Sagres (Figuras 130-134).

Figuras 130 – Barco abandonado no Porto de Sagres - Portugal (2012)

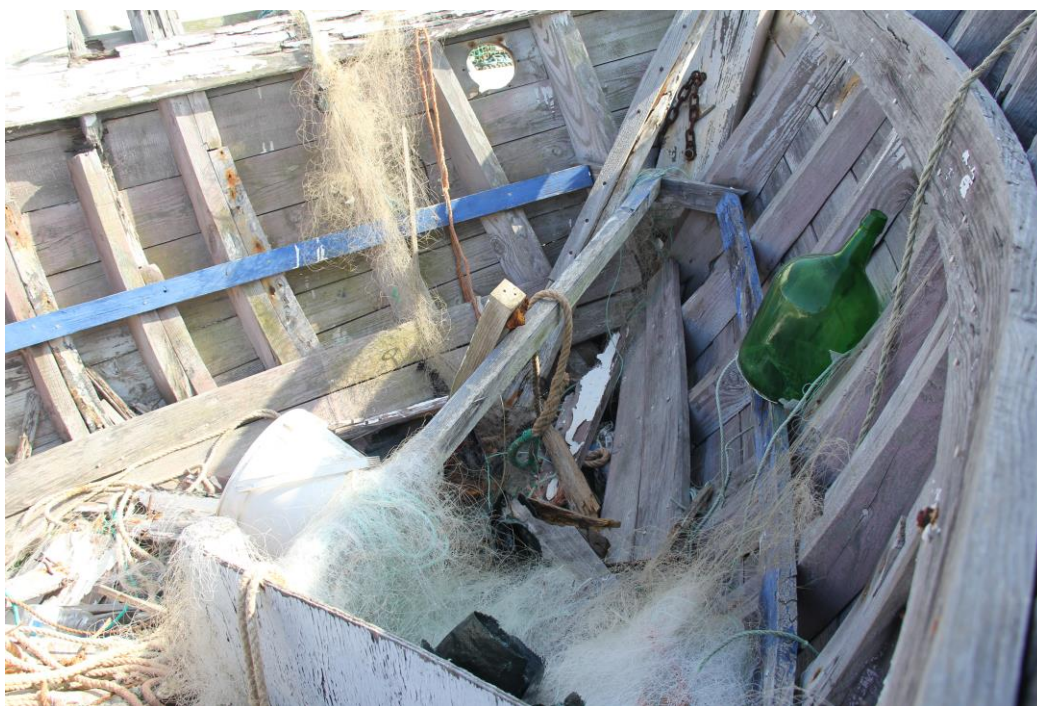


Foto: Daniela Guimarães (Sagres - 2012)

Figura 131 – Barco abandonado no Porto de Sagres - Portugal (2012)



Foto: Daniela Guimarães (Sagres - 2012)

Figuras 132 e 133 – Barco abandonado no Porto de Sagres - Portugal (2012)



132



133

Foto: Daniela Guimarães (Sagres - 2012)

Figura 134 – Barco abandonado no Porto de Sagres - Portugal (2012)



Foto: Daniela Guimarães (Sagres - 2012).

O diretor de arte Eduardo Lioi, apresentou um estudo de cor detalhado para o filme, que compreendia na harmonização e, ao mesmo tempo, distinção entre as cores dos espaços de filmagens, os figurinos, os materiais e objetos que iriam compôr as cenas e as locações do filme. Foi criada uma paleta de cores para cada bailarino (Figura 135), e em cada uma das propostas seriam variados os tons conforme a locação.

Figura 135 - Estudo de Cores/ Escala por personagem – Eduardo Lioi (Maio 2013)



Seguem alguns estudos dos figurinos, cores, texturas, tecidos. (Figuras 136-143).

Figuras 136 a 143 – Estudos de Figurino propostos por Simone Aquinno (Maio 2013)



136



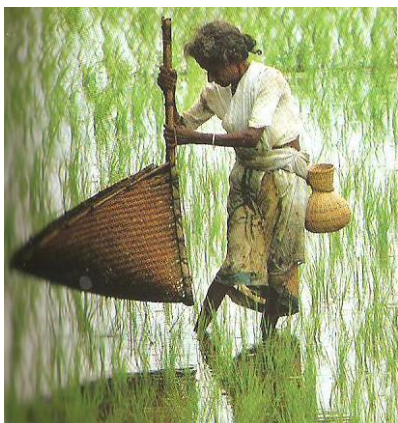
137



138



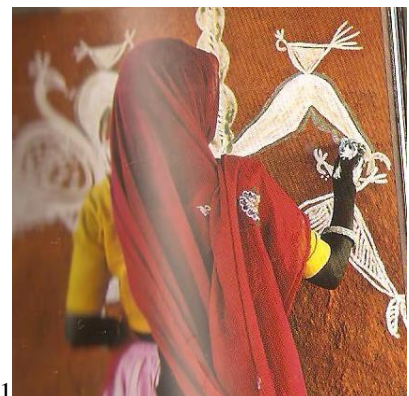
139



140



141



142

189



143

Definimos que as cores para o figurino e o ambiente nas cenas do cotidiano, na construção do barco, no habitar do interno do barco no jogo de *tarot* (antes das cenas de sonho realizadas por meio dos planos-sequência), estariam na mescla dos beges claros aos marrons, deixando que o laranja, um pouco de vermelho das terras mineiras e do verde claro da vegetação, entrassem na composição (Figura 144).

Figura 144 – Figurinos do Universo barco / tons beges e crus – Simone Aquinno e Beatriz Simões (Maio 2013)



Foto: Carla Mesquita.

O outro figurino era do universo do sonho (Figura 145), que acontecia a cada momento que uma carta de *tarot* era tirada e dava início ao plano-sequência que revelaria as características marcantes das personas. Estas roupas deveriam ter tons mais fortes, vibrantes e serem suntuosas, elegantes, compostas para trazer o contraste daquilo que era sonho em contraponto ao que era memória vivida. Figurinos inspirados em nossa própria história da Cia. Ormeo, e também na memória inventada por cada uma daquelas pessoas em seu universo do filme.

Figura 145 – Elenco com figurinos do Universo sonho – Simone Aquinno e Beatriz Simões (Maio 2013)



Foto: Carla Mesquita.

Pensamos também, Lioi e eu, na delimitação borrada, na ambiguidade proposta por Calvino em *Castelo dos destinos cruzados* referente ao espaço da história: se era um castelo decadente ou uma taverna em desenvolvimento. Nossa ideia de figurino passou também por esse lugar entre o que estava desgastado no tempo, e àquilo que era vestido para uma nova experiência embalada pela esperança e disposição.

Os vestidos do elenco feminino foram trabalhados mesclando tecidos de seda e linho com aplicações de bordados e rendas de roupas que eu havia recolhido em brechós para

futuros espetáculos. Tivemos uma peça destas de brechó para cada uma das mulheres, isto fez com que tivéssemos que escolher bem na composição da aplicação nos vestidos do filme, uma vez que cada uma de nós precisaria de dois figurinos idênticos para as duas locações, em que as condições do figurino seriam absolutamente diferentes: antes, destruído (Sagres), depois, intacto (Estúdio-Interno Barco). Nessa ordem aconteceram as filmagens.

Esses figurinos de cores vibrantes e bem cortados, que no sonho estavam intactos ainda trazendo essa ideia de suntuosidade ou de ritual, no naufrágio era os mesmos, só que rasgados, sujos, machucados pela experiência e pela mudança dos estados dos corpos. Foram pensados em cores vibrantes para depois contrastar com o azul do mar de Sagres e dos brilhos e reflexos do sol na água (Figuras 146 e 147), que daria o tom das cenas externas de Sagres na relação com as cores vibrantes do figurino, mas este já deteriorado pelo naufrágio (Figuras 148 e 149).

Figura 146 – Estudo de cores do filme em cenas externas com as águas das cachoeiras de Minas Gerais ao mar de Sagres, Portugal



Figura 147 – Elenco com figurinos do Universo sonho – Simone Aquinno e Beatriz Simões (Maio 2013)



Foto: Carla Mesquita

Figuras 148 e 149 – Elenco com figurinos do Universo sonho – Simone Aquinno e Beatriz Simões (Maio 2013)



148

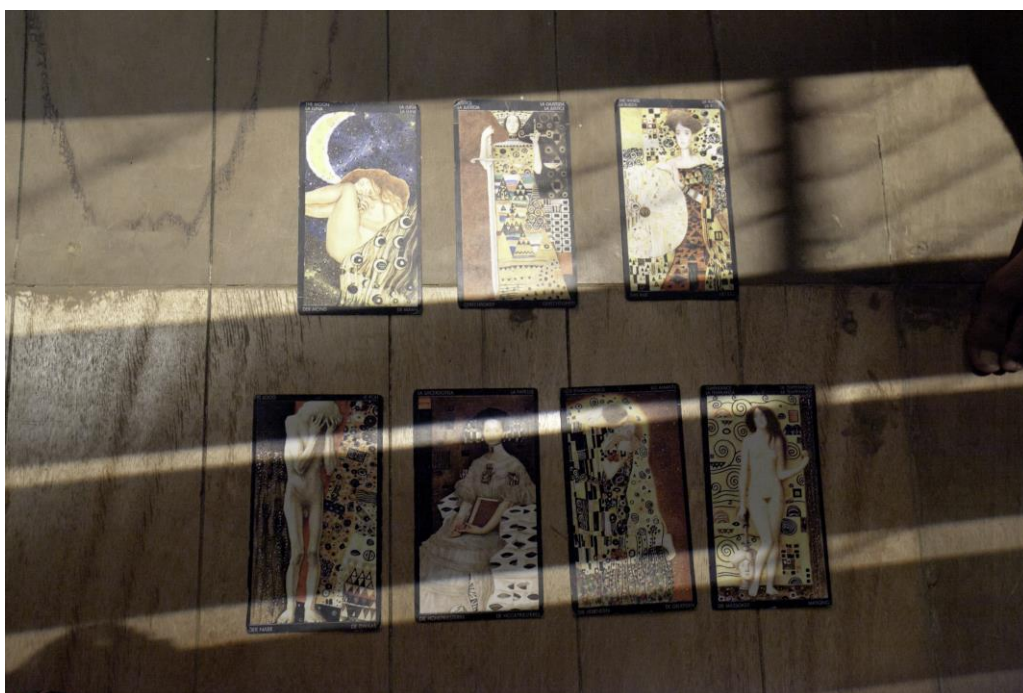


149

Foto: Carla Mesquita

Outra escolha foi relativa a cor do baralho de *tarot*. Escolhemos um *tarot* baseado nas pinturas de Gustav Klimt (Figuras 150-153), que trazia o dourado, como reflexo da água ou de espelhos, bem como o fundo azul que contrastaria com toda a composição dos beges e, de algum modo, remetia à água muito azul do mar de Sagres.

Figuras 150 a 153 – Cartas de *tarot* com a pintura de Gustav Klimt – Direção de Arte (Estúdio 2013)



150

194



151



152



153

Fotos: Carla Mesquita

Depois do roteiro pronto, finalizado, realizamos estudos nas diferentes locações. Trago como exemplo desenhos dos ambientes cotidianos de algumas pessoas do elenco na locação Fazenda Niágara (Leopoldina-MG), realizados por Eduardo Lioi (Figuras 154-161). Foram estudos que surgiram da visita para escolha de locações para cada cena na fazenda. Fotografamos, estando nós mesmos no enquadramento desejado (como na foto abaixo), e depois Lioi redesenhava as fotos, deixando a descrição desenhada mais próxima daquilo que estava no roteiro, e também daquilo que imaginávamos nas visitas com nosso roteiro na mão. Cenas de David Peixoto (Figuras 154-155), Deliana Domingues (Figuras 156-157), Elizabeth Scaldaferri (Figuras 158-159) e Daniela Guimarães (Figuras 160-161).

Figura 154 – Estudo de cena Daniela Guimarães - Abril 2013



Foto: Carla Mesquita

Figura 155 – Estudo de cena David Peixoto - Abril 2013



Figuras 156 e 157 – Estudo de cena Deliana Domingues - Abril 2013

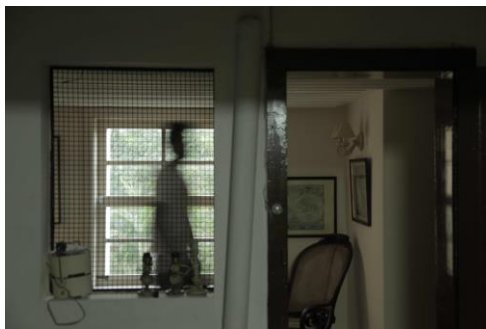


156



157

Figuras 158 e 159 – Estudo de cena Elizabeth Scaldaferrri - Abril 2013



158



159

Figuras 160 e 161 – Estudo de cena Daniela Guimarães - Abril 2013



160



161

Foto: Carla Mesquita.

Para que fosse pensado um desenho do Estúdio-Barco, no espaço sede da Cia. Ormeo (PINA - Ponto de Interação nas Artes, Cataguases - MG), enviei para Lioi as informações abaixo (Figura 171) para que ele pensasse a construção desse espaço.

Figura 162 – Tabela Daniela Guimarães

*Este **INTERNO do BARCO** é uma metáfora ao nosso interior: pensamentos, percepções e sensações corporais. Lugar daquilo que é consciente e real mesclado com o universo do inconsciente, do sonho, do fantástico. Existe também no espaço este limiar. Imagino que o espaço é um só, mas é transformado a medida que a ação do grupo o molda para a realidade ou para a irrealidade/o sonho.*

O espaço é com chão de madeira e paredes com portas, janelas, prateleiras, gavetas, mesas falsas, espelhos, acrílico, quadros, molduras, fotos, escritos permeiam chão e paredes com letras de tamanhos variados e uma mesa ao centro com 7 lugares. Recortes na arquitetura pela ideia de caleidoscópio, tendo como referência Matta-Clark, por meio de buracos que lembram portas e janelas, como se fossem passagens para “outros” cômodo/ lugares. Uma casa sobre a água, um terreno instável para nossas experiências de identidades e coletividades.

Existe um alçapão, que é aberto por uma tampa de acrílico. Abaixo água. Uma espécie de piscina, que penso toda vermelha, talvez a água também vermelha, e nas paredes da piscina espelhos ou material que reflita como um espelho. Trazer uma ideia de amplitude a essa piscina.

*O universo do rio e do mar estão também neste **INTERNO do BARCO**:*

Num canto muita areia está colocada. Pedras de tamanhos e cores variadas acumuladas em um outro ponto. A terra como outros elementos presentes podem estar em lugares inusitados, como por exemplo dentro das gavetas.

Objetos e materiais de cada um do elenco (ver lista).

Imagino todos os objetos de cor prata/ dourado/ cobre.

Sobre a mesa do centro também 07 grandes taças.

Existem as 7 cartas de Tarot de cada uma das pessoas. Elas trazem a apresentação de suas identidades, e esse jogo daquilo que é oculto e o que é mostrado, como na obra de Clark, entre eles.

A água compõe todas, ou quase todas, as cenas deste **INTERNO do BARCO**.

As cores predominantes dentro do Barco:

Laranjas, prata e madeira.

Luz sempre muito recortada. Pontos muito claros e outros muito escuros.

É um universo do contraste:

claro/escuro; verdade/mentira; real/irreal; calma/tensão; homem/bicho.

As cores predominantes fora: Minas/ Sagres:

Cerâmica, branco, azul, prata, amarelo.

Cenas personagens universo cotidiano:

Imagens em preto e branco, talvez com pontos de cor coloridos. (uma sugestão apenas)

Informações sobre a construção do Estúdio-interno barco para a Direção de Arte de Oswaldo Lioi.

Ele reenviou uma proposta de desenhos (Figuras 163 a 164) e de texturas (Figuras 165 e 166), que se tornou o universo mágico do nosso filme. Após cada um dos desenhos de Lioi, apresentamos fotos do estúdio em construção (Figuras 167-172).

Figura 163 – Desenho Lioi - Planta baixa interno do barco

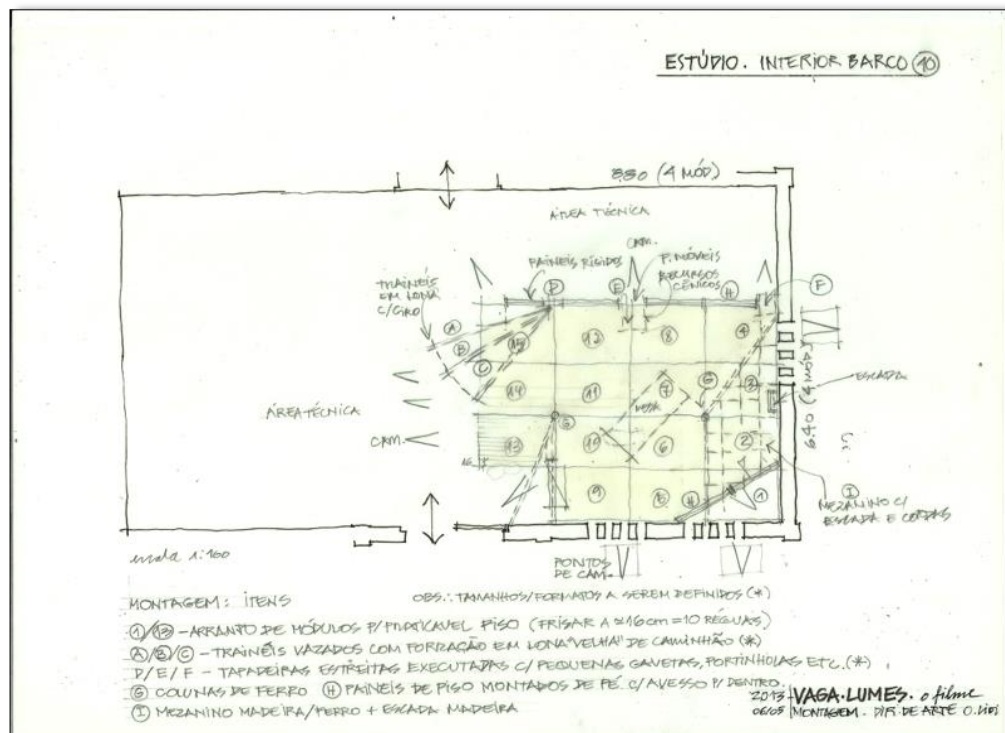
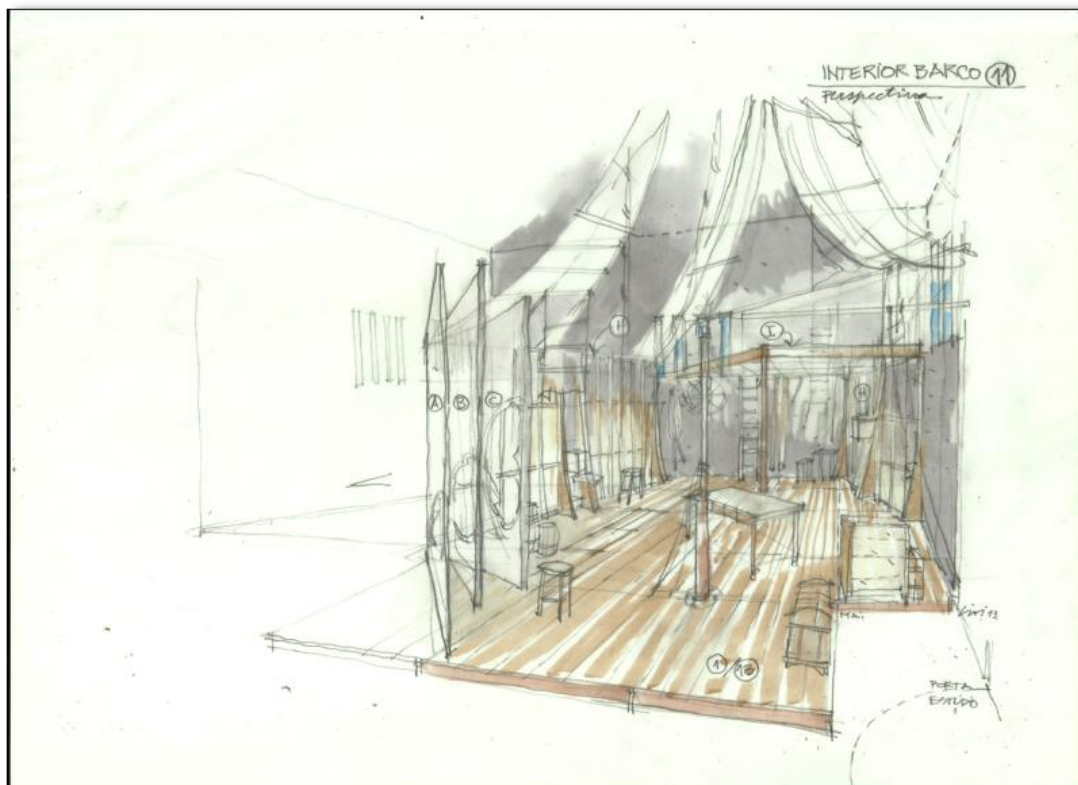
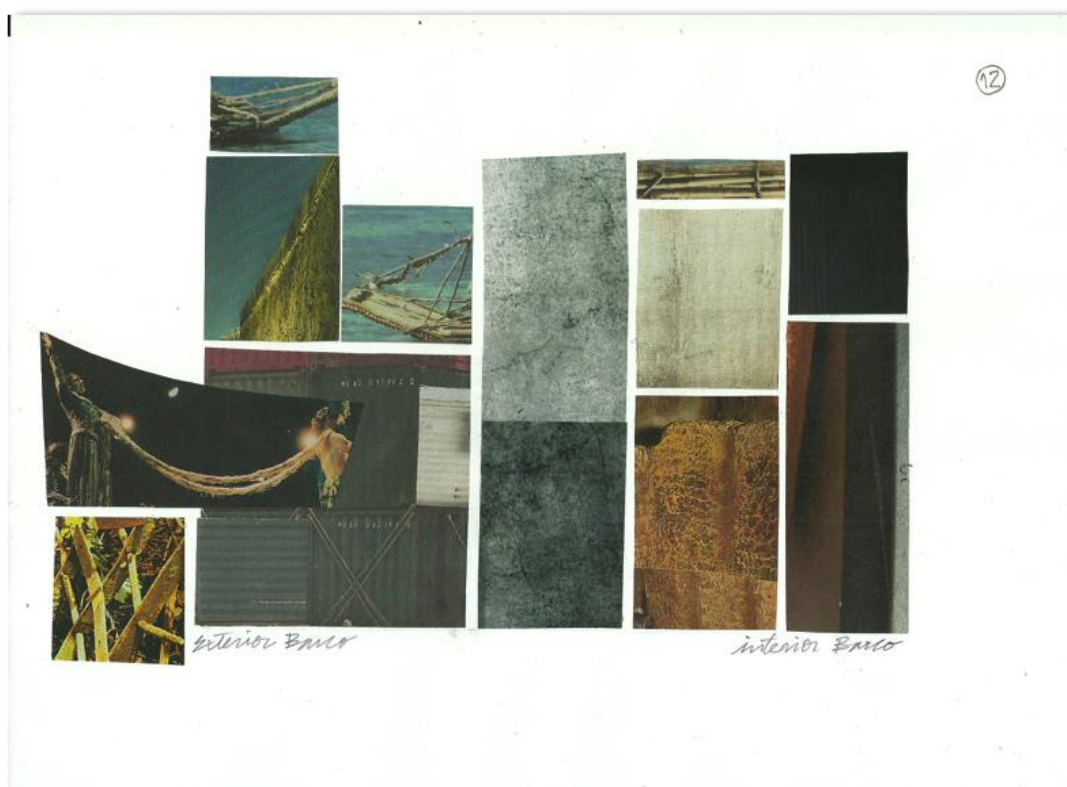
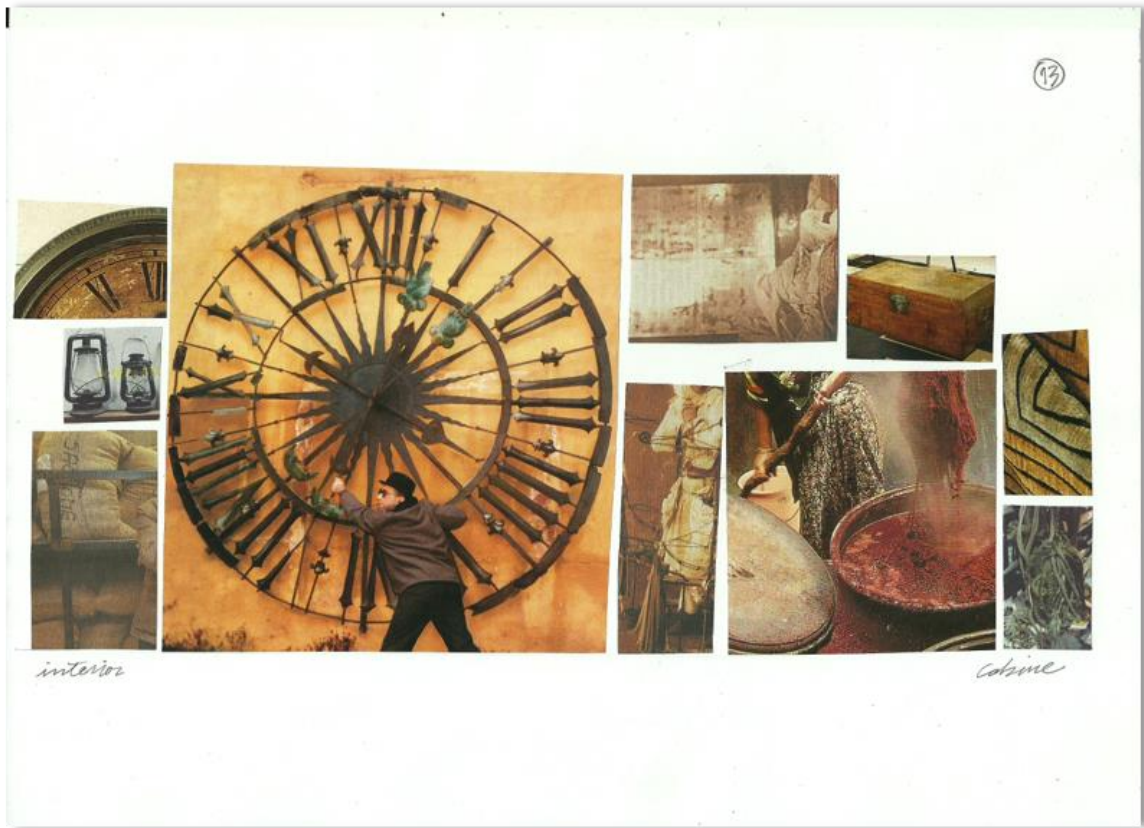


Figura 164 – Desenho Lioi - Planta baixa interno do barco



Figuras 165 e 166 – Estudo Lioi para cores e texturas - interno do barco





166

Figuras 167 a 170 – Processo de montagem do estúdio interno do barco – marcenaria e Direção de arte



167



168



169



170

Foto: Carla Mesquita

Figura 171 – Processo de montagem do estúdio interno do barco – marcenaria e direção de arte



Foto: Carla Mesquita

Figura 172 – Processo de montagem do estúdio interno do barco – marcenaria e direção de arte

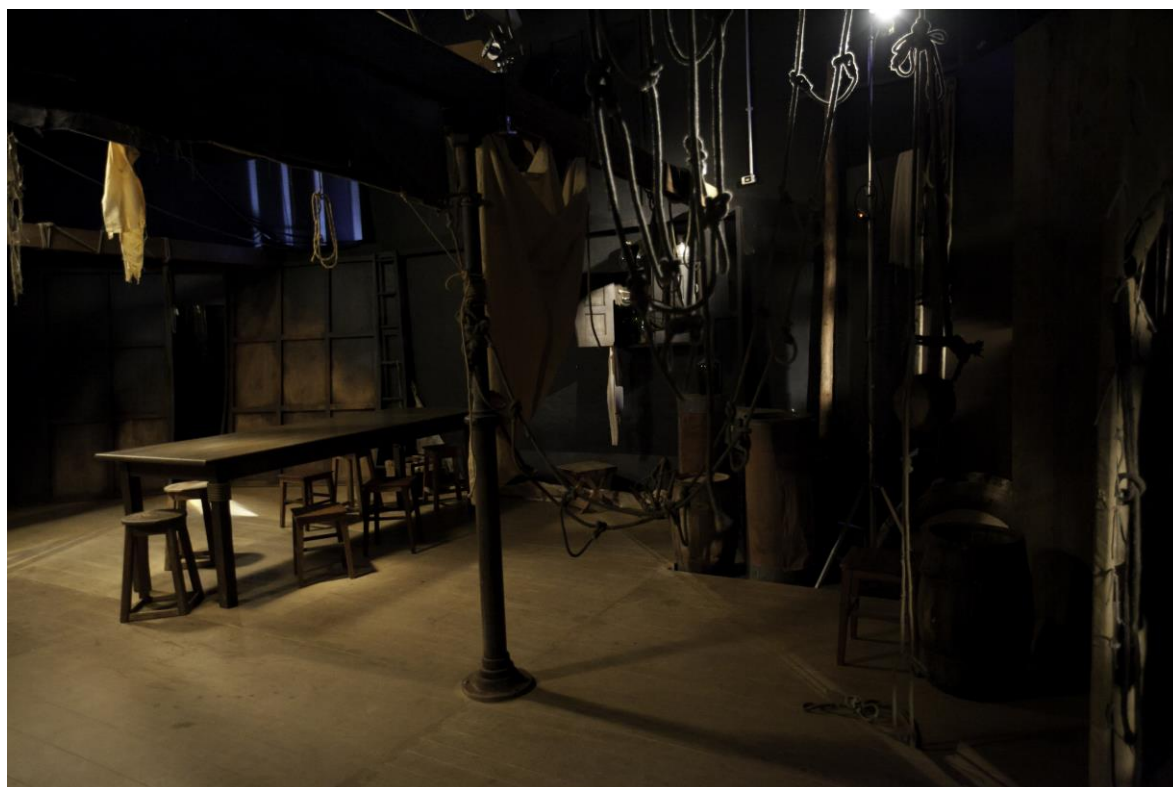


Foto: Carla Mesquita

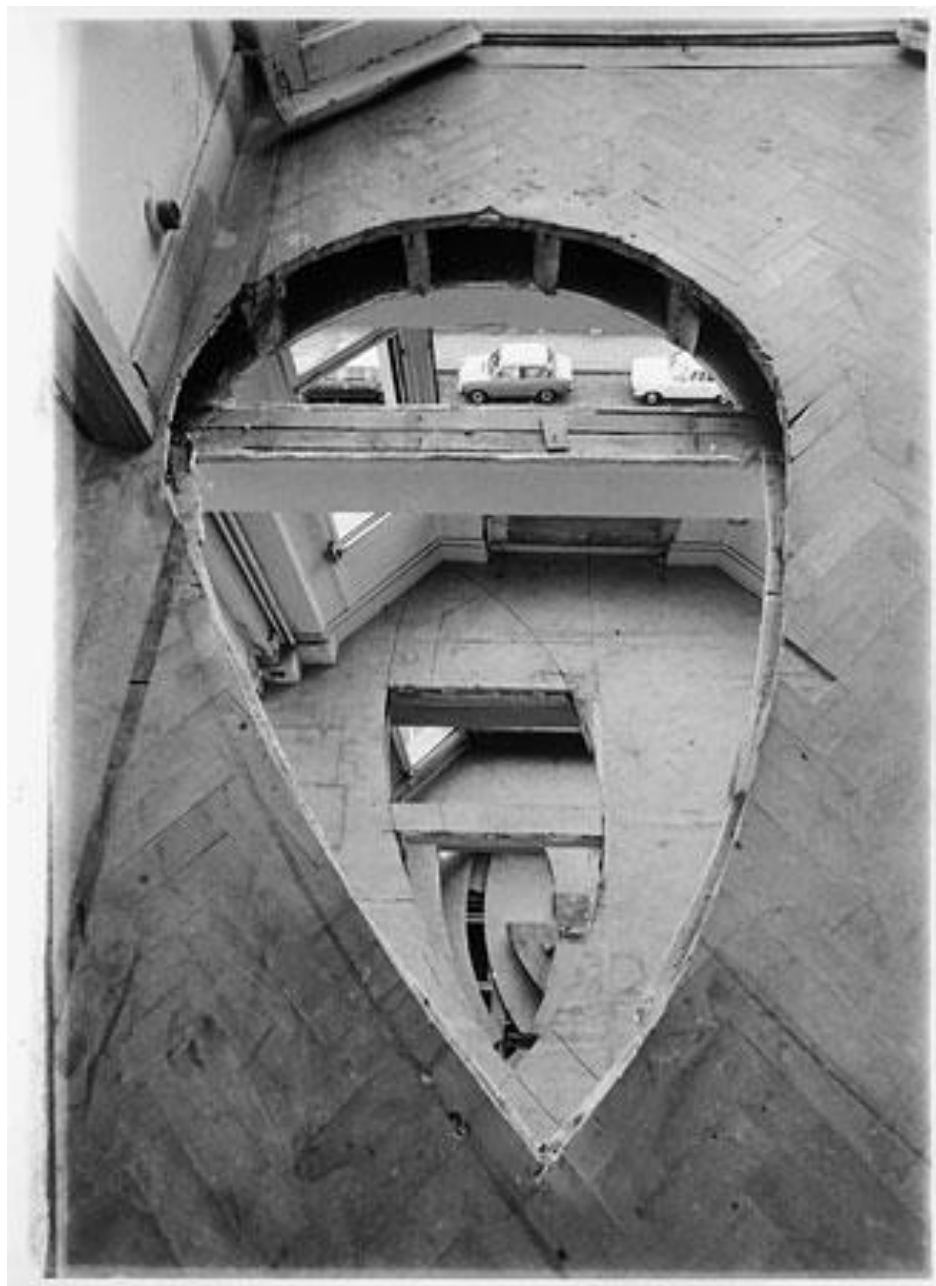
A referência de Matta-Clark teve muita influência no modo pelo qual pensamos sobre a relação dos espaços: o interno do barco, os espaços corporais, ou seja, em como “escavar” sensações e percepções corporais e gerar nossas danças por este lugar que convida a entradas. Colaborou com a pesquisa de exploração dos estados de corpo e do universo “psicológico” do filme. Era o atravessar, no corpo, dos espaços vividos, inventados, projetados em uma ideia de metalinguagem, de forma cíclica e ininterrupta.

Figura 173 – Garbage Tower 1975. 27-29, rue Beaubourg, Paris. Matta-Clark



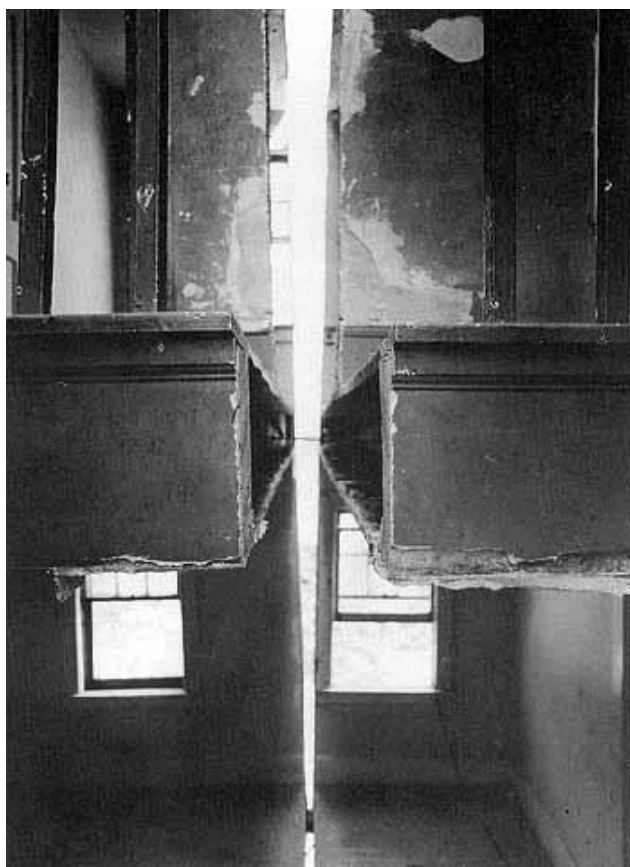
O artista americano Matta-Clark (1943-1978) é bastante conhecido por seu “*building cuts*” (Figuras 173-176), uma série de trabalhos em edifícios abandonados nos quais ele removia partes do piso, teto e paredes dos andares. Por acaso, na volta de Sagres em 2012, conheci seu trabalho através de uma exposição que estava ocorrendo no Museu de Arte Contemporânea de Barcelona, Espanha.

Figura 174 - Office baroque –Matta-Clark (1977)



Com a estrutura do roteiro apenas esboçado, ali eu via algo para o universo do filme, mas ainda não sabia muito bem onde a referência se traduziria. De acordo com as referências que passei a Lioi, traçamos o projeto do Estúdio-Barco, bem como o modo de leitura dessa rede de universos, multiversos, e as imagens das obras de Matta-Clark novamente habitaram minha paisagem, pois trazia este espaço recorte, e, principalmente, trazia as percepções que o corpo poderia servir-se, nesta vertigem, nesse caleidoscópio de imagens que se tornaria a base do filme. Povoamos este lugar de novas metáforas, no espaço e no corpo, a partir de Clark.

Figura 175 e 176 - Matta-Clark (Anos de 1970)



175



176

Figura 177 – Matta-Clark (1972)



Agora, em Outubro de 2016, na escrita da tese e revendo imagens de Matta-Clark, me deparo com uma imagem que não havia visto antes. Pelo acaso, sempre surpreendente, foi um presente encontrar um “barco-casa”, pensado por ele (Figura 177). Isto já estava em meu “sonho” e nas indicações da tabela que havia enviado a Lioi, que trazia a seguinte frase: “recortes na arquitetura pela ideia de caleidoscópio, tendo como referência Matta-Clark, por meio de buracos que lembram portas e janelas, como se fossem passagens para ‘outros espaços’, cômodos/ lugares. Uma casa sobre a água, um terreno instável para nossas experiências de particularidades e coletividades”. (2013).

Encerramos o Capítulo 4, no qual apresentamos a construção do roteiro cinematográfico de *vaga-LUMES*, desde o seu início, e os desdobramentos que, conduzidos por ele, orientaram a pesquisa de corpo, as escolhas das referências imagéticas, as cores e texturas, os objetos, os espaços internos e as locações, o figurino e o cenário que compuseram toda a pré-produção longa-metragem. Nesse capítulo, o *corpo-itinerante* perpassa as etapas da criação, convocando ações e interações entre essas etapas rumo às filmagens e a montagem do *Corpo-fílmico*.

5 *vaga-LUMES* 2: DISCURSOS CORPO-IMAGÉTICO I e II

Neste quinto capítulo, iremos tratar o conceito *corpo-itinerante* como meio. Como o corpo que vem pensado através de um roteiro – guiado pela experiência de dança que carrego como ignição – se torna imagem em movimento nos corpos que dançam nesta obra fílmica? Quais as qualidades de movimentos para os tipos imagens que queremos gerar? Quais movimentos de câmera convocamos? Quais planos podemos explorar? Que tipos de lente e/ou de intervenções nas imagens podemos pensar como modos de significar? Como nossos modos de mover e criar movimento modificam o modo de criar imagens?

Para isso, apresentaremos o trabalho de pesquisa de corpo que vem sendo investigado há quase 20 anos, testado e praticado durante todo o desenvolvimento da Cia. Ormeo, sobretudo no filme *vaga-LUMES*, e que continua sendo reelaborado, reinventado em processos artísticos pessoais e no trabalho em sala de aula da Escola de Dança da Universidade Federal da Bahia, onde ministro os módulos de Processos Criativos e Estudos de Corpo na Dança, e no trabalho de pesquisa realizado no Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas - corpoaudiovisual.

Estudados em detalhes no Mestrado, apresentaremos as práticas de Contato-Improvisação, os estudos somáticos em *Ideokinesis*⁴⁷, ideia de movimento (investigação de imagens corporais para a criação do movimento através do toque de um parceiro), e os Jogos de percepção e de composição que são base para a compreensão de nosso *modus operandi* de investigação utilizado em *vaga-LUMES*. Estes estudos vem dar suporte tanto para se pensar o corpo que dança, como a imagem do corpo que dança, ou ainda o movimento que os corpos, dos bailarinos ou dos agentes da imagem e do som realizam para construírem juntos uma imagem. Quando falamos de construção de imagem, nos referimos à construção dos corpos relativos aos seus estados, ações e criação dos movimentos ora por meio da improvisação

⁴⁷ Ideokinesis: técnica de movimento somático. Um processo de imagem à ação. É um método educacional eficiente para reesquematizar o sistema neuromuscular.

construída em tempo real, ora como ferramenta de construção de cenas inteiras de movimentação como as realizadas para os planos-sequência, por exemplo.

Se pensamos pela via da imagem, buscamos entender: para a imagem que queremos construir, que corpo, que movimento de corpo, que estado de corpo, que composições de movimento podemos levantar? E isso vai se complexificando quando pensamos em com que enquadramento, com que movimento de câmera, com que plano devemos dialogar nossa escolha de corpo para criação da imagem desejada. E ainda mais complexo se torna quando pensamos: o que tudo isso junto – partindo da imagem para o corpo ou do corpo para a imagem, do texto para o corpo ou do corpo para texto que se transformam em imagem, de um objeto que dialoga com o corpo e gera a imagem e outras tantas combinações –, o que essas intersemioses da criação buscam trazer como significação? O que nossas imagens filmadas querem comunicar em nosso filme? E a complexidade irá se expandir ainda mais, quando chegamos na montagem. Mas isto trataremos no próximo capítulo, *vaga-LUMES 3: Discurso da Montagem*.

Queremos salientar que neste capítulo dividimos as filmagens de acordo com as locações de *vaga-LUMES*, que determinam e organizam modos diferentes de pensar e criar corpo e imagem, gerando assim diferentes significados dentro filme. Corpo-imagético I se compõe das filmagens realizadas externamente em quatro diferentes locações: Serra da Canastra (Araxá, MG, Brasil), Fazenda Niágara (Leopoldina, MG, Brasil), Usina Maurício (Leopoldina, MG, Brasil) e Sagres (Algarve, Portugal), que são pautadas em estados de corpo desenvolvidos a partir de experimentações, discussões e improvisações anteriores às filmagens, como também em relacionar o corpo, essas qualidades de corpo trabalhadas, posteriormente, nas distintas locações externas do filme. Já o Corpo-imagético II é composto das filmagens realizadas no Estúdio-Escola do Pina - Ponto de Interação nas Artes (Cataguases, MG, Brasil), que compreende as filmagens das cenas de *tarot* (universo da metalinguagem), e do cerne do filme, que são os sete planos-sequência.

5.1 PESQUISAS DE ESTADOS DE CORPO E CÂMERA: CAMADAS DE SIGNIFICAÇÃO

Há muitos anos venho praticando, estudando e ensinando o Contato-Improvisação, que foi criado em 1975 pelo bailarino e improvisador Steve Paxton, com quem tive a oportunidade de estudar em distintos momentos desde o ano 2000, e mantenho diálogo continuado. O modo de pensar o movimento do corpo proposto pelo Contato-improvisação modificou totalmente meu corpo (no que diz respeito à organização corporal), pois ampliou minha percepção do movimento na ação de dançar e a maneira de conceber uma espécie de “auto-imagem” sobre aquilo que se torna a imagem da dança realizada. Ou seja, “enxergar” por uma capacidade de presença, de observação, de exercício de olhar para a dança dos outros, em perceber imagetivamente a dança no movimento, no espaço e tempo, enquanto ela é criada.

O Contato-Improvisação, criado nos anos de 1970, traz um amplo espectro de estudo do movimento – o peso, a inércia, a gravidade, a fluência, a conectividade, a escuta – e surge, a princípio, pela proposta de se pesquisar quedas, arremessos e colisões do corpo. Esta prática apresenta possibilidades de contatos corporais para lidar com diferentes e simultâneas questões da criação, tais como: o risco, as compreensões e decisões complexas quanto ao tempo e espaço que aparecem através das relações através do toque corporal entre dois ou mais corpos em movimento, a amplitude da capacidade perceptiva dos improvisadores em um trabalho minucioso da escuta e observação do próprio corpo e do corpo do outro. [...] O Contato-Improvisação, através desta sensibilização focada na expansão dos sentidos, desenvolve um corpo (movimento) próprio de cada improvisador.[...] Desta maneira, seu treinamento possibilita um autoconhecimento revelado pela observação ativa do corpo do(s) parceiro(s), do próprio corpo e pela movimentação que surge entre os dois corpos. Corpos em diálogo que funcionam como criadores do movimento e, ao mesmo tempo, são “suporte” e superfície para o desenvolvimento do movimento do outro, com esta alternância de funções corporais acontecendo simultaneamente. (GUIMARÃES, 2012, p. 117-118).

A prática desta dança realizada por dois ou mais corpos em contato, criada de maneira improvisacional e lidando diretamente com a gravidade, o risco e o acaso, segundo Paxton, é uma contribuição importante para pensar a dança além de um mundo visualmente dominado. O que ele quer dizer é sobre pensar a dança pelo viés da percepção e não pela ideia de criar algo para ser visto. Um novo modo espacial e temporal de pensar começou a se desenvolver. A sequência não era determinada apenas pela sua aparência, mas também pelo contato. E isso significava, segundo as observações que Paxton trazia nas aulas que fiz, é que as pessoas não

estavam dançando apenas sobre seus pés. O corpo estava reduzido à gravidade, e isso envolvia uma força incomum e imprevisível.

Ao mesmo tempo, o estudo da Ideokinesis sempre veio auxiliar um conhecimento mais focado da imagem do movimento, das qualidades ampliadas de perceber os movimentos do corpo. A *Ideokinesis* é uma das mais antigas técnicas de treinamento mente-corpo, uma forma de educação somática desenvolvida no início do século XX por Mabel Todd⁴⁸ (1880-1956) com o objetivo principal de criação de imagens corporais como meio de melhorar os padrões musculares. *Ideokinesis* significa - *ideo*/ideia e *kinesis*/movimento - movimento imaginado. Trabalhada através do toque com as mãos, em que um toca o corpo do outro, a ação de tocar tem como função a criação de imagens corporais. Este toque possibilita a criação de imagens tanto em quem toca, reconhecendo no corpo do outro seu próprio corpo (pelas similaridades ou diferenças), quanto em quem é tocado, que “tem uma ideia” do próprio corpo através do toque proporcionado.

Segundo a improvisadora Tica Lemos (com quem tive a oportunidade de conhecer e estudar esta técnica) a *Ideokinesis*, - que foi parte de sua formação na Scholl for New Dance Development (SNDO) Amsterdam - foi decisiva para o conhecimento aplicado ao corpo em suas aulas iniciais de Contato-Improvisação ministradas no antigo Estúdio Nova Dança (SP). Lemos, nas aulas, dizia que a *Ideokinesis* tinha como função ajudar as pessoas a visitarem novas qualidades corporais. O Contato-Improvisação, complementava, gerava novas formas de movimento, mas muito amplas e era preciso compreender que “dentro de uma mesma forma existem qualidades diferentes de execução” (LEMOS, 2001, p.19)⁴⁹ Este refinamento foi propiciado pela introdução da *Ideokinesis* nestas aulas de Contato-Improvisação que ela ministrava. (GUIMARÃES, 2012, p. 123).

Os estímulos gerados pelas percepções despertadas e reelaboradas pela *Ideokinesis*, proporcionam novas maneiras de se mover de acordo com o estudo das estruturas anatômicas do corpo como os sistemas: ósseo, nervoso, cardiovascular, linfático, muscular, orgânico e energético. Segundo o neurocientista português António Damásio, as imagens internas geram as mudanças de estado corporal. (DAMÁSIO, 2000). Então, se temos novas imagens sobre nosso corpo, por exemplo uma ideia óssea de coluna vertebral a partir do toque em nossas vértebras que nos trazem tamanhos, formas, espaços destas vértebras, teremos novas

⁴⁸ Mabel Todd, por volta de 1910, funda seu próprio estúdio em Boston. Em 1920, vai para Nova York para ensinar sobre *Ideokinesis* no Teachers College, Columbia University. Seu primeiro livro, *O Corpo Pensar*, foi publicado em 1937, embora se afirme a existência de uma edição anterior em 1934. Antes disso, havia escrito panfletos e artigos para o *New England Journal of Medicine* e um programa de trabalho para seus alunos na Universidade de Columbia. Também lecionou na *New School for Social Research*, em Nova York. Seu segundo livro, *The Hidden*, foi publicado em 1953.

⁴⁹ Entrevista concedida a Valéria Cano Bravi para o Relatório Bolsa VITAE 2001.

informações para criar movimento, moveremos de outro modo nossa coluna e criaremos uma nova qualidade de corpo, de dança.

Os treinamentos entre Contato-Improvisação e *Ideokinesis* associados possibilitam, desta maneira, uma comunicação entre aquilo que o corpo cria como imagem interna e a exploração destas imagens por meio dos movimentos do corpo que improvisa. Isto é uma base de trabalho de corpo e imagem, uma forma escolhida para desenvolver nossa dança cênica ou fílmica. No caso, um caminho rumo à descoberta das imagens e dos modos de filmar em *vaga-LUMES*.

A aplicabilidade destes conhecimentos de corpo e imagem se alarga na sala de ensaio por meio de jogos de percepção através de exercícios que buscam o lugar de quem cria (captura) a imagem, pelo uso do olho, pelos modos de olhar, pela ideia de “olho” como câmera, ou pelo uso, propriamente dito, da câmera pelos bailarinos, na busca pelo estudo e criação da imagem de si e dos outros. Estes jogos de percepção têm como objetivo experimentar o corpo nos dois lugares: de quem gera a imagem e de quem constrói a imagem. Em nosso caso, os corpos de quem dança e os de quem pensa, dirige e opera a câmera. O corpo atravessando e sendo atravessado pela criação da imagem.

Também o exercício de assistir àquilo que é produzido e discutir os diferentes olhares sobre este fazer nos faz observar e relacionar a imagem “filmada” à percepção da imagem que tivemos enquanto estávamos dançando. Uma afinação, uma espécie de trabalho de refinamento entre o que se percebe criar e aquilo que é criado de fato. Esse lugar é importante, porque muitas vezes por não sabermos o que se quer, ou o que queremos de uma imagem, não sabemos como oferecer corpo à imagem.

Além disso, para dançar e pensar sobre criação de imagem fílmica e corpo em movimento, assistir e estudar a muitos filmes é fundamental, apreciar e decupar as imagens, suas ignições e desdobramentos, seus tempos, seus espaços, seus ritmos, suas combinações. Tudo isso foi aos poucos, no processo de *vaga-LUMES*, alicerçando um refinamento entre corpo e imagem com o propósito de pensar, criar, elaborar suas relações e definir nossos modos de filmagens.

Estudar, ensinar e dançar Contato-improvisação vem possibilitando experimentar e compreender maneiras diferentes deste afinar, sensibilizar, aguçar da percepção no ato de dançar e de filmar. Alarga a capacidade de imaginar enquanto dançamos. Trabalha com a

ideia de imagem que o corpo cria, que vem também da leitura rápida e eficiente do movimento, da imagem do corpo do outro com quem dançamos. As qualidades de atenção, presença, prontidão, habilidade de resposta trazem conhecimentos práticos de grande aplicabilidade para a relação corpo e câmera. Uma espécie de coreografia se organiza entre os corpos: o corpo do bailarino, do câmera, do som. O processo de estudos em Contato-improvisação – aberto para qualquer tipo de corpo – traz contribuições importantes para o desenvolvimento dos movimentos dos corpos no trabalho de interação Dança e Cinema, do modo como estamos pesquisando.

Este tipo de treinamento do corpo, de composição de movimentos em tempo-real, da percepção ampliada que a improvisação requer para estar presente no “presente” da ação, de estar consciente da experiência por meio da sensação que se torna corpo ou movimento de dança que estas técnicas propiciam, parece nos trazer uma habilidade sensório-motora mais aguçada, mais sensibilizada também a imaginar, “enxergar” a imagem que vamos construindo no espaço enquanto o movimento acontece. O Contato-improvisação aliado a *Ideokinesis* junto aos exercícios de improvisação pautados nos Jogos de percepção e criação trazem essas habilidades para pensar nas imagens que criamos e nas imagens fílmicas que podemos criar.

Imagem vem do latim *imago*, que significa em seu começo, de forma estreita, como representação visual por imagens. Esta definição se dá pela necessidade de um referencial, de uma espécie de “cópia do real”. (AUMONT, 1993). Este enfoque não corresponde ao modo como pensamos e criamos, aqui, nossas imagens. Podemos ampliar, ainda mais, sua definição no que concerne a pensar a imagem somente como visual, uma vez que a palavra imagem carrega ambiguidade e polissemia, pois pode ser usada em situações não só visuais. Em música contemporânea, eletroacústica, por exemplo, podemos falar em imagem musical e mesmo somente no campo da visualidade, existem diferentes divisões. Do termo grego *eikon* é que se origina essa polissemia da imagem que abrangia diferentes tipos de imagem: desde pinturas a estampas de um selo. Isso implica uma diversidade de territórios da imagem. (SANTAELLA, 2012, p.16).

Na apresentação dos territórios da imagem, Santaella diz que existem autores que separam em cinco os territórios mostrados abaixo, (outros vão classificar esta divisão nos três primeiros territórios): 1. o domínio das imagens mentais, em como nossa mente configuram imagem, não a partir necessariamente de imagens já percebidas, mas de uma mente livre para criar algo que não exista no mundo físico; 2. o domínio das imagens diretamente perceptíveis,

imagens do mundo visível em nossa realidade; 3. o domínio das imagens como representações visuais que podem ser inscritas manualmente aplicando uma pigmentação a um suporte como no desenho, pintura, gravura ou quando capturadas por algum recurso óptico como lentes, espelhos, microscópios, telescópios, câmeras ; 4. o domínio das imagens verbais, construídas por meios linguísticos como metáforas e descrições; e 5. o domínio das imagens ópticas específicas como projeções ou espelhos. (SANTAELLA, 2012).

Neste estudo, estes cinco territórios da imagem em algum momento ao longo do percurso, estão sendo tratados e discutidos. Falamos, no capítulo anterior, da força das imagens criadas pelas metáforas e pela descrição da escrita do argumento, do roteiro, das imagens com palavras que criamos para o filme, que estavam perpassadas pela ideia do inventar imagem e do observar o mundo pelas imagens que nos fornece. Sendo assim, alguns territórios entram em outros territórios e seus domínios se entrelaçam.

Se a relação corpo e imagem é nosso foco, nos debruçaremos a pensar sobre as filmagens partindo do corpo para serem criadas as imagens, ou a partir da imagem desejada, criarmos corpos. Entendendo que a ação entre corpo e imagem se dá da mesma forma que corpo e ambiente, como trouxemos desde o início. A interação funciona em uma troca constante e de transformação mútua de suas qualidades enquanto a relação acontece.

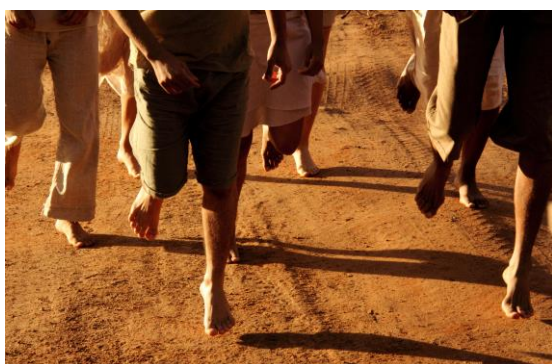
Portanto, estaremos entre os territórios de domínio das imagens demonstrados acima, e nos servindo de suas interações para criar de forma aberta. E, o tempo todo, buscando transitar entre os modos possíveis de elaboração da imagem. Podemos criar a imagem pela “invenção”, pela imaginação que o corpo elabora a partir da ideia da cena trazida pelo roteiro, ou pela ideia de olhar para os espaços e compreender a imagem que o “mundo visível” nos oferece e habitar esta imagem, ou seja, colocar nosso corpo na ação a partir daquilo que o espaço nos oferece. Também, pelo modo de criar imagem pela sua multiplicação, por meio de produção de imagem dentro da imagem (uso de espelhos e projeção) e, por fim, relacionar o que queremos de corpo com o que queremos como imagem, ou vice-versa, escolhendo nossos modos de criação a partir da câmera, e de todas as escolhas que a produção de imagem fílmica nos possibilita.

Decupar o roteiro literário é um dos primeiros estudos a serem realizados para pensar como ocorrerão as filmagens no Cinema. Essa decupagem norteia o trabalho a ser realizado e possibilita prever um tempo que será gasto para filmar. Decupar é uma das principais funções do diretor em parceria, na maioria dos casos como o nosso, com o diretor de fotografia.

Consiste em transformar o texto literário, o roteiro, em texto cinematográfico através da concepção de planos, ou seja, criar um roteiro técnico que representará a concepção imagética e sonora do filme. Este, no roteiro literário, é diferente do que sai da decupagem técnica, que também será diferente do que foi captado, e acaba por torna-se outro depois de montado. Um filme pode ter mais sequências que planos, ou poucas sequências e infinitos planos, depende do modo como o diretor quer mostrar o seu filme.

A partida do filme *vaga-LUMES*, sua primeira imagem de corpo no roteiro é a de pés fincados, pisando firmes nas terras vermelhas da Serra Canastra em Minas Gerais (Figuras 178 e 179). A ideia de um grupo de corpos que marcha junto, que busca nesta relação da terra com os pés descalços, trazer a ideia, a sensação de determinação, de relação íntima entre corpo e natureza e, ao mesmo tempo, de urgência. A respiração precisava estar ofegante, não cansada, mas revelando uma corrida que já estaria em curso.

Figuras 178 e 179 – Elenco - *Set* Filmagens Serra da Canastra-MG



178



179

Fotos: Carla Mesquita

Como construir esta abertura pelas qualidades elencadas: firmeza, intimidade com o espaço, urgência, respiração ofegante. Além disso, obedecer ao enquadramento e movimentos de corpos e câmera, depois de decididos na decupagem do roteiro. Segue abaixo, como exemplo, uma parte do roteiro literário e em seguida a sugestão de decupagem da cena.

02. EXT / ESTRADA DE TERRA / DIA (Garagem de Pedra)

Imagem de alguém que corre veloz com os pés descalços. Outras imagens de pés em movimento são feitas de cada uma das 7 personagens em diferentes pontos deste mesmo percurso, que parece sem fim. A ideia é de uma espécie de corrida em revezamento mostrada através de um conjunto de

passadas de pés de um personagem que dá lugar a outro.

Em OFF, escutamos uma sinfonia de respirações ofegantes.

Conforme a corrida acontece, gradativamente uma poeira vermelha sobe do chão. Depois de um tempo acompanhando a corrida, dois pés deixam o chão e saltam no ar. No chão, fica somente o rastro das últimas pegadas.

Decupagem:

*** Plano Médio / Câmera-car / Estrada de terra: Serra da Canastra.** (Figura 180)

Opção 1: Os sete bailarinos correm atrás do carro e entram em quadro um a um, formando uma corrida de todo o grupo.

Opção 2: Um corre, na entrada de cada outro mais próximo a câmera, este cobre o de trás que terá que desaparecer e se esconder na natureza (nas árvores/ pedras/ nas curvas da estrada, etc). Assim sempre, temos um no enquadramento.

Figura 180 – Elenco - *Set* Filmagens Serra da Canastra-MG



Foto: Carla Mesquita.

Para este trabalho de corpo tínhamos a preocupação de dar aos pés esta qualidade de firmeza, de intimidade com a natureza. Nossa dança sempre foi realizada com os pés no chão. No entanto, era preciso deixar os pés habituados à terra, as pequeninas pedras soltam sobre a terra vermelha. Pedi que cada um, durante a preparação para o filme, cuidasse de experimentar pisar descalço em diferentes terrenos. O trabalho de resistência em aula também foi realizado para que pudéssemos repetir sem perder a qualidade das primeiras tentativas. No entanto, era preciso experimentar na locação.

Chegamos, tiramos logo os sapatos e caminhamos pelo percurso que não era curto. Havia um carro com a câmera à frente e, além da corrida, tínhamos que coordenar o ritmo das passadas com o ritmo em que o carro seguia. Experimentamos o solo, caminhamos para também acelerar os batimentos e trazer um pouco de suor, trabalhamos algumas corridas para construir a sensação do piso para os pés, de criar uma relação de proximidade entre o modo de pisar e o tipo daquele solo. Ensaíamos o enquadramento. Diferente do roteiro, o grupo corria junto, e em um dado momento, as duas pessoas das bordas aceleram um pouco a passada como se aproximassem da tela em linha reta, mas na verdade a direção era em diagonal e assim, os corpos escapavam pelas laterais do quadro. Quem saía tinha que continuar correndo e em diagonal para que não aparecesse no quadro conforme o carro e as demais pessoas seguiam.

Figura 181 – Elenco - *Set Filmagens Serra da Canastra* – MG



Foto: Carla Mesquita.

Para isto, o percurso tinha que ser uma grande reta. Não podíamos deixar que o quadro se abrisse para as laterais, se queríamos esse movimento de corpos (Figura 181). Então, dos sete, ficaram cinco, depois três, depois sobrava uma única pessoa. A partir daí, havia uma aceleração tanto do carro com a câmera quanto da corrida da pessoa que ficava por último. O que acontecia é que o correr do carro tinha uma pequena vantagem sobre o correr do corpo. Esta diferença ia aumentando enquanto o percurso se dava e, então, parecia que o corpo era deixado pela câmera, e a ideia de abandono enfatizada.

Figura 182 – Marcus Diego e Daniela Guimarães - *Set Filmagens Serra da Canastra* – MG



Foto: Carla Mesquita.

Era preciso conhecimento do corpo que dança para a construção da imagem desta cena. Havia um jogo coreográfico entre a *câmera-car* e os corpos. Depois, acontecia um duo final (Figura 182). Era necessário manter a pulsação, afinar as velocidades, alinhar as pernas, pisar com habilidade e sensibilidade no solo, saber a hora de sair do quadro, saber a linha de saída para que o corpo não fosse mais visto. Tudo em uma única tomada. Fizemos esta cena aproximadamente oito vezes e outras quatro de ensaio (Figura 183).

Figura 183 – Elenco - *Set* Filmagens Serra da Canastra – MG



Foto: Carla Mesquita.

O trabalho de som foi realizado posteriormente à filmagem. Corremos novamente para que o som dos pés no chão fosse capturado, sem o barulho do motor do carro. Era preciso também do som das respirações ofegantes juntas, um pouco mais separadas, de uma única pessoa. Realizamos todo o processo, agora focados na imagem sonora da cena.

Partimos deste exemplo, porque ele elucida em detalhes as teias que se estabelecem a cada relação corpo, câmera e som, para cada filmagem realizada. Esta tomada demonstra nosso foco principal nas filmagens externas, *Corpo-imagética I*, através da relação dos estados de corpo e natureza buscando trazer as sensações do corpo na escolha dos enquadramentos, que são sempre com câmera mais fixa, mas que se pautam em uma ideia de tempo dilatado. O tempo para observar como construtor da narrativa.

Outra relação que alicerça os blocos de filmagens externas é o corpo sendo mediado pela água. O filme abre e fecha com as águas: primeiro doces e depois salgadas. A água ligando os corpos e suas identidades, conectando lugares, também itinerância. E cada relação trabalhada buscando um estado da imagem apoiado nas partes do corpo que foram elencadas

para cada persona, conforme a tabela de estudos e tônicas para improvisação que apresentamos na seção anterior.

Para David Peixoto o foco era o crânio, pensando em continuidade do movimento e sua ausência, em mover-se com cuidado e de repente, pausar. Esse pausar na ação de escuta, e aguçar a percepção (Figuras 184 e 185). Rayane Rodrigues busca nas qualidades de densidade e leveza ser conduzida pelas pernas e pés, seu movimento é de torcer o corpo, de rolar com leveza na aspereza das pedras na água (Figuras 186 e 187).

Figuras 184 e 185 – David Peixoto - *Set Filmagens Serra da Canastra* –MG



184



185

Fotos: Carla Mesquita.

Figuras 186 e 187 – Rayane Rodrigues - *Set Filmagens Serra da Canastra –MG*



Fotos: Carla Mesquita

Deliana Domingues tinha pautada na pele sua investigação de corpo, sua cena era deixar a água corrente e contínua da cachoeira varrer seu corpo leve de 45 quilos (Figura 188). Era preciso resistir sem tensionar, era preciso em um dado momento deixar-se misturar à água, soltando o corpo e desaparecer.

Figura 188 – Deliana Domingues - *Set Filmagens Serra da Canastra –MG*

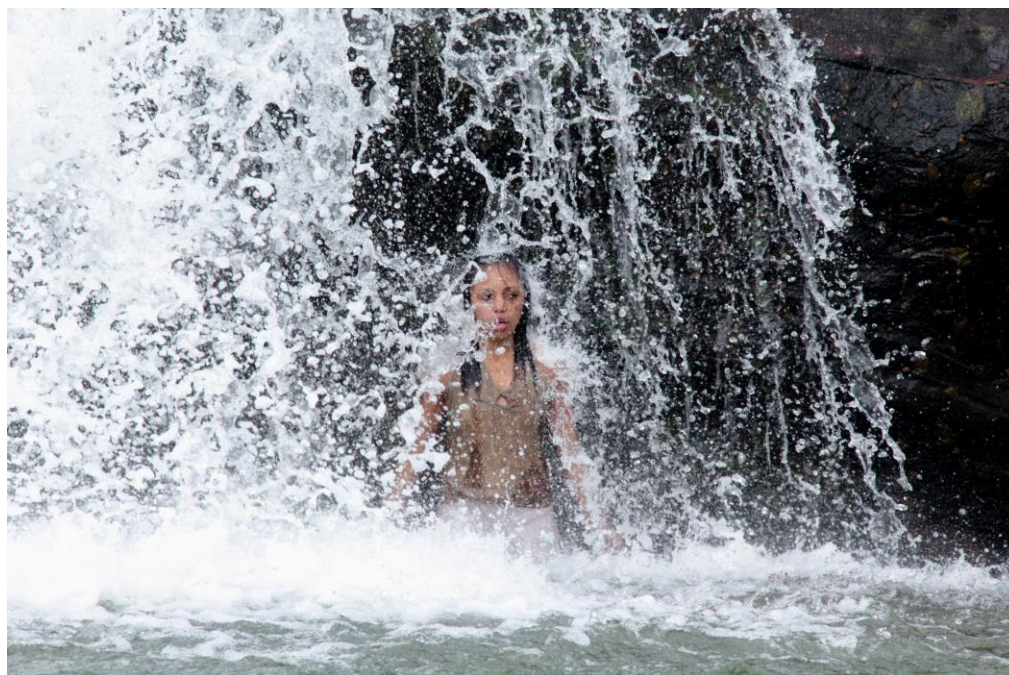


Foto: Carla Mesquita

Daniela Guimarães, pela coluna vertebral, trabalhava a ideia de peso e suspensão em uma cena que buscava esta condição pelo apoio da coluna, pensando no topo e cauda como suporte, e descia a cachoeira em um longo trajeto boiando sem fazer esforço, só percebendo o peso sobre a água (Figura 189). Essa era a ideia de cena.

Figura 189 – Daniela Guimarães - *Set Filmagens Serra da Canastra –MG*



Foto: Carla Mesquita

Elizabeth Scaldaferrri tinha o foco no íliaco, na cintura pélvico que trazia a gestação, a energia circular e sua potencialidade. A cena acontecia toda debaixo d'água (Figuras 190 e 191) e seu corpo girava como um feto em meio líquido. Era preciso também resistência cardiorespiratória, movimento contínuo, mas que não demonstrasse força para se mover, sendo movido pela água, pelo meio entorno.

Figuras 190 e 191 – Elizabeth Scaldaferrri - *Set Filmagens Serra da Canastra –MG*



190



191

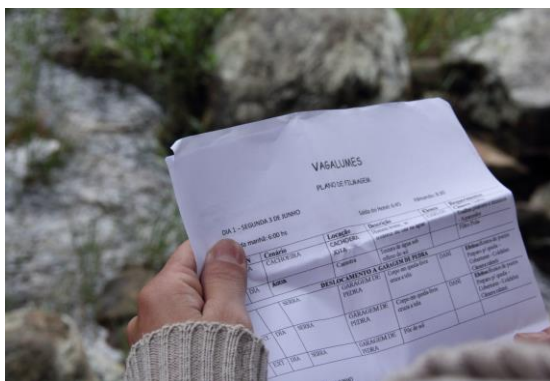
Fotos: Framefilm gopro

Para que o desenvolvimento deste trabalho minucioso de cada corpo fosse aos poucos trabalhado, pedimos que os bailarinos estivessem atentos e buscando seus treinamentos individuais, estudando seus corpos fora de nossos encontros. Fizemos saídas coletivas, trabalhamos em piscinas, espaços parecidos com as locações escolhidas para o filme para buscar tais estados. E também fazíamos registros no corpo, em sala de aula, na criação de imagens por meio do toque via a *Ideokinesis* e na prática do Contato-Improvisação, era preciso viver esses estados corporais em improvisações e em exercícios dirigidos, em fazer as sensações trabalhadas e elaboradas se tornarem movimentos experienciados anteriormente às filmagens na Serra da Canastra-MG para que, quando fossem iniciadas as filmagens, as referências do que já estava no corpo, do que era corpo, se juntassem ao novo meio/locação e a dança se reconstruísse a partir daí, fazendo com que as primeiras imagens do filme pudessem surgir.

Queremos trazer mais detalhamento desta investigação de estados de corpo pela cena de Carlos Gonçalves (Figuras 192-195), que tem seus movimentos a partir das costelas, a respiração como movimento de expansão e de reclusão. Com ele, abrimos as filmagens e, curiosamente sem ser previsto, também foi o último depois de quase dois meses de filmagens, sendo a cena realizada dentro de uma banheira cheia de água. A água também foi o início e fim nas filmagens, não só na construção do roteiro do filme como também em sua realização prática.

Carlos sofreu pelo frio do inverno e a falta de sol que deixava a água extremamente gelada (por volta de 5 graus), foi necessário filmar naquele momento do ano para conseguir seguir logo após para Sagres, Portugal, no verão da Europa. O que queremos dizer é que para a pesquisa de corpo, destes estados de corpo que eram nosso foco, era preciso aproveitar tudo que estava ao nosso redor, acontecendo no presente. Tudo o que o acaso nos apresentava como possibilidades caras a um improvisador. Mas isto não era fácil.

Figuras 192 e 193 – Carlos Gonçalves - *Set Filmagens Serra da Canastra* –MG



192



193

Fotos: Carla Mesquita.

Figura 194 – Carlos Gonçalves - *Set Filmagens Serra da Canastra* –MG



Foto: Carla Mesquita.

Conversamos, e pedi que ele aproveitasse as condições do frio, do vento, e se concentrasse na respiração, que deixasse intensificar, não bloqueasse. Que tivesse atenção nas costelas para que entrassem no ritmo acelerado da respiração, e que o tremor do frio também não fosse contido. A qualidade deste tremor, que tomava todo o corpo, foi de uma beleza

imensa para a imagem. O encontro do estado de corpo com a situação presente na locação e na situação climática que estava ocorrendo. Não tínhamos saída, era filmar encontrando um modo para o corpo, para a imagem, para o espaço e o tempo se encontrarem naquela condição, e buscando manter os nossos propósitos (Figura 195).

Figuras 195 – Carlos Gonçalves - *Set* Filmagens Serra da Canastra –MG



Foto: Carla Mesquita.

As reflexões acerca do tempo, o modo como sugere a captura da imagem na relação com o tempo, que parece ser o construtor do espaço, trazem para a imagem a possibilidade de contemplação: o tempo para ver o olhar impresso na imagem. Tarkovisky, segundo Aumont, classifica o tempo como empírico, “a experiência temporal do espectador”, como tempo impresso, “o tempo é a natureza do plano” e o tempo esculpido como tarefa do cineasta que “é constituir uma imagem do tempo com base a um registro não marcado, o cineasta é esse artista que sabe contraditoriamente se abster de intervir no acontecimento filmado e em sua temporalidade e dar forma ao tempo filmico”. (AUMONT, 2004a, p.35). Para o corpo, pelo viés da percepção em nossa pesquisa, esta contemplação do tempo nos alimenta pela ideia de ter tempo perceber os estados corporais: sentir, estar e ser corpo na construção da imagem e deixar que a imagens tragam a sensação do movimento ou dos estados de corpo.

Tarkovski concebe seus filmes a partir do tratamento do tempo, do esculpir do tempo e da criação de um ritmo temporal não previsível ou padrão. Os seus longos planos levam o espectador para “dentro” da tela. Acreditamos que este modo de fazer é, também, da ordem

do perceptivo, do sensorial, do cinestésico, e é deste lugar que se abrem as possibilidades do tempo fílmico de *vaga-LUMES*.

O tempo dilatado das imagens parece ampliar o sentido sensorial da imagem: o tempo passa pelo corpo e o faz espaço. Através do estudo temporal do Cinema de Tarkovski, podemos pensar o tempo sob dois aspectos que nos norteiam em *vaga-LUMES*: o tempo é sentido e não somente percebido e buscamos trazer a sensação do tempo tanto para os corpos que criam a imagem (do bailarino, do câmara, do diretor) quanto para aqueles que fruem a imagem. Usar a ideia de imagem-contemplação como mote de criação tanto do tempo em *vaga-LUMES*, no *Corpo-fílmico I*, quanto, já em Sagres, no *Corpo-fílmico II*.

Sagres, no roteiro, é o fechamento, o desfecho do filme, o corpo já tendo passado pela ruptura, pelo naufrágio. Os corpos começam na natureza na Serra da Canastra, se ajuntam em torno de uma ideia comum que é construir um barco pela metáfora do encontro para uma caminhada, um percurso, um convívio no tempo. Ao entrarmos neste barco, um novo universo se abre pela ideia do fantástico, do imaginário que a metáfora cria e da irreverência que o sonho possibilita, além de buscar uma construção pela metalinguagem: um mundo que se abre em outros mundos. Esta parte é do *Corpo-Imagético II* que será discutido logo a seguir. Do interno barco, destes multiversos que se estabelecem pelos movimentos dos corpos e de suas histórias, chegamos a uma grande intensidade de informações e de desejos que culmina e rompe, por uma ideia de vertigem, de perda de chão, na cena do naufrágio. Depois deste acontecimento, o silêncio e o filme se abrem em outra situação. Volta à locação externa que agora é Sagres, com suas falésias gigantescas diante dos corpos sobreviventes e exaustos.

A tônica do trabalho corporal em Sagres é o cansaço, o corpo machucado, pouco resistente tendo que lidar com a solidão, em não saber se o outro estava vivo, o corpo tentando recomeçar, encontrar um norte. Filmamos em Junho no Algarve, verão, e o sol se pondo às onze horas da noite nos proporcionava dias longos de filmagem, que giravam em torno de 14 a 15 horas por dia, em um calor de quase quarenta graus, muito vento, água extremamente fria e locações com difíceis acessos. Mais uma vez, a própria condição do lugar, da escolha da locação do filme, vinha de alguma maneira colaborar para os estados de corpo desejados e para nossos estudos de corpo que não cessavam.

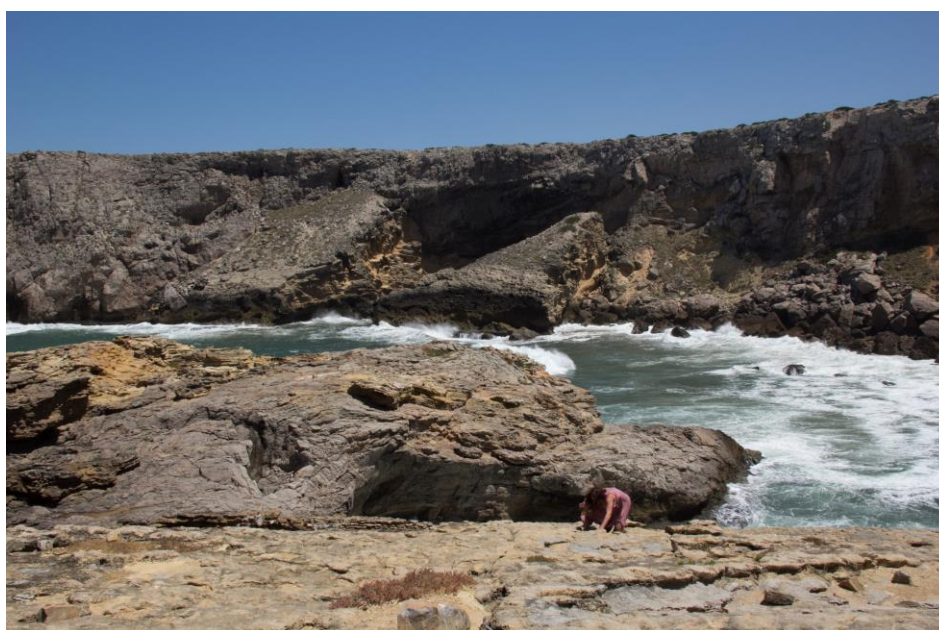
A minha proposta para cada cena filmada é que antes de cada uma delas nos colocássemos a experimentar, a gastar, a viver o espaço na ação corporal para trazer a exaustão: correr nas pedras, caminhar com a água do mar na altura dos joelhos, saltar entre

pedras, escalar trechos das falésias, deitar na areia ou nas pedras junto ao mar e deixar a água bater e mover livremente o corpo. Pesquisas direcionadas para que cada um buscasse sua mais eficiente forma física e concentração para as filmagens.

Era um trabalho de aquecimento, de buscar habilidade e entrosamento físico com o lugar e suas situações, mas para depois trazer sempre dentro desta habilidade experienciada, a condição de corpo fílmico, ou seja, o cansaço, o desequilíbrio, o medo, o desconforto, a falta de afinidade com o lugar como tomada de força para a criação fílmica. É importante trazer este detalhe, uma vez que precisávamos usar destas condições de corpo descritas, mas ao mesmo tempo, criamos uma espécie de treinamento para não machucarmos, não nos ferirmos. Era fundamental a veracidade do corpo, mas também a sua preservação e cuidado. Essas duas qualidades puderam acontecer juntas.

Também em Minas, antes das filmagens, houve muitos treinamentos físicos relativos à resistência, trabalho de força, contato-improvisação dançado com muita velocidade para lidar rapidamente com o acaso, exercícios de saltos individuais e coletivos, jogos de trabalhos físicos de intensidade cardiovascular intensa, para depois estar em pausa e deixar surgirem os movimentos de corpo vindos da respiração ofegante, do fluxo sanguíneo e dos batimentos cardíacos acelerados.

Figuras 196 a 199 – Elizabeth Scaldaferrri, Rayane Rodrigues. O corpo na dimensão do espaço fílmico, do enquadramento. Sagres – Portugal, 2013



196



197



198



199

Fotos: Carla Mesquita.

Estes estados eram importantes para as cenas de Sagres que, na sua maioria, também traziam a ideia de contemplação do tempo. Tínhamos diferentes relações de estados de corpo e câmera, e vamos trazer alguns deles abaixo. O indivíduo exausto após o naufrágio na relação com a dimensão gigantesca com a natureza com o enquadramento sempre muito aberto e a câmera fixa trazendo tempo para o olhar, o sentir desta relação corpo e natureza (Figuras 196-200).

Figura 200 – Carlos Gonçalves - O corpo na dimensão do espaço fílmico, do enquadramento. Sagres - Portugal – 2013



Foto: Carla Mesquita

Também as cenas de encontro entre os indivíduos que culmina em uma dança de contato-improvisação que vai criando um volume pelos saltos, carregamentos e aceleração que esta cena vai criando. A câmera está no centro, de contra-plongèe (câmera de baixo para cima) e gira em sentido contrário à nossa dança-ritual. O enquadramento mostra céu, corpos que dançam com leveza e entrosamento em uma ciranda de sensações (Figuras 201-205). Essa parte em Sagres é a única que traz leveza e fluidez de movimentos entre os corpos, pois sugere o alívio, a alegria, a fluidez do reencontro após o naufrágio.

Figuras 201 a 205 – Elenco, cena encontro pelo Contato-Improvisação em uma movimentação ao redor da câmera. Sagres - Portugal 2013



201



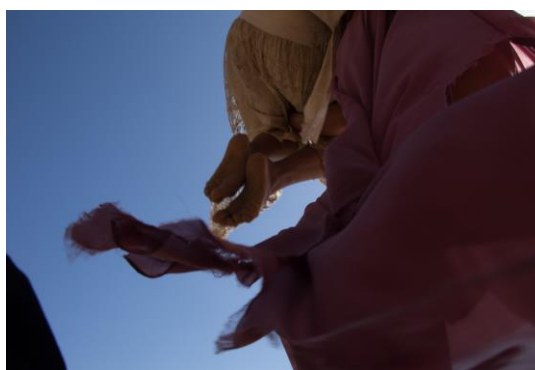
202



203



204



205

Fotos: Carla Mesquita

Houve um trabalho de corpo detalhado na escalada das falésias. Obviamente, a subida era próxima ao chão, então a câmera sempre estaria mais fechada, trabalhando os detalhes. Eu tentava imaginar em que altura do percurso da falésia o corpo estaria, na ideia de se chegar ao

topo, onde em cada parte do percurso haveria um tom diverso do cansaço. Com isso, procurava dar aos bailarinos uma informação da qualidade de toque das mãos e pés nas rochas, às vezes pedia para deixarem um pedaço do corpo pendurado ou para estarem atentos na sensação empregada na transição de apoio entre uma parte e outra do peso do corpo, e pedia que a câmera registrasse isso. Também a direção do olhar, da cabeça ou mesmo não deixar o rosto à mostra, ajudavam na composição destes estados de corpo, focados no desenho muscular da ação (Figuras 206 e 207). Muitas horas de ensaio foram dedicadas a esta cena, onde os bailarinos trabalhavam individualmente enquanto outra cena era filmada.

Figuras 206 e 207 – Estudos de corpo nas falésias para escalada - Sagres - Portugal 2013



206



207

Fotos: Carla Mesquita.

Todo este processo e estudo dos estados e corpo vem para dar suporte e direção a todas as ações físicas realizadas no filme, trazer corpo às questões propostas pelo roteiro. Ou seja, os estados trazem uma condição do acontecimento no corpo. Não foram montadas sequências de movimento para estas partes do filme, mas o conhecimento de todo elenco na prática da Improvisação Cênica em tempo real foi fundamental. Trabalhar anos na criação de obras no tempo do acontecimento traz uma experiência aprofundada em improvisar, que é diferente de “fazer qualquer coisa na hora, de repente e como der”, mas funciona como uma grande ferramenta de trabalho para outros fins como realizar um filme, pois não é o modo de fazer que é aberto, mas requer escuta, concentração, trabalho físico, jogos de composição para lidar com os diferentes espaços e tempos das cenas. Esse modo de fazer é sempre arejado e investigado ampliando as habilidades de percepção. Isso não muda a cada momento em uma improvisação, sempre é preciso trabalhar essas qualidades. O que muda são as experiências de lidar com mudanças o tempo todo, e isso foi de grande importância para lidar com as incertezas e instabilidades nas filmagens de *vaga-LUMES*.

De acordo com nossa prática como improvisadores-pesquisadores, também para o filme, elaboramos um compêndio de informações no corpo de acordo com estudos minuciosos de presença, de lidar com o acaso, de escuta, de lapidar e construir a partir de nosso próprio corpo movimentos e sensações fundamentadas nas informações que o roteiro trazia. Para depois, gerar imagens no corpo e do corpo na relação com cada locação, com as ideias, com o contar, com a história, ali complexificadas, do filme.

5.2 PLANOS-SEQUÊNCIA: O CENTRO DO CORPO FÍLMICO

Como já mencionado, a parte central do filme compreende seus sete planos-sequência. Na verdade, a princípio, o que desejamos, Pimentel e eu, era construir um filme que tivesse somente sete longos planos-sequência ligados entre si. Colocamos isso como desafio. As possibilidades foram se abrindo em meio a outros modos de criar o roteiro e o corpo no filme, mas insisti que essa parte deveria ser o coração pulsante do filme.

Por meio de reciclagem de todo o material cenográfico da Cia. Ormeo, criado para suas 14 obras⁵⁰, foi construído um estúdio de filmagem *vaga-LUMES* de aproximadamente 90 metros quadrados. Dentro desse estúdio-escola, que era locação do interior do barco do filme, lugar amplo que contemplava o espaço para os movimentos do “corpo-câmera” e do “corpo-som” para as filmagens dos sete planos-sequência, de aproximadamente seis a nove minutos cada um. Denominamos de “corpo-câmera” e “corpo-som”, o grupo de pessoas que operam no *set* de filmagens, que aqui são considerados “corpos em dança”, uma vez que nos importa, amplia e modifica o modo como se movimentam e como dialogam com os bailarinos enquanto filmamos.

Também ali, foram filmados todos os planos referentes ao jogo de *tarot*, inspirado em um trecho da obra *O castelo dos destinos cruzados*, de Ítalo Calvino (1991), relação esta que será ainda detalhada. Tratamos assim, o *corpo-itinerante* como meio também na criação da imagem, na relação entre imagem e lente, entre movimento do corpo e movimento da câmera,

⁵⁰ Um portfólio da Cia. Ormeo com a sinopse e foto de cada uma destas obras está disponível através do link: <<https://drive.google.com/file/d/0Bz1k7IiNCq8UajJNcjBjVWp5UzA/view?usp=sharing>>.

entre improvisação e marcação de cenas a serem filmadas. Tudo pela reflexão do corpo como meio de descoberta destas interações com as ferramentas do Cinema.

André Bazin (1918-1978), crítico e teórico do Cinema e co-fundador da lendária revista *Cahiers du Cinéma*, definia o plano-sequência como a filmagem de uma ação contínua com longo período de duração, no qual a câmera realiza um movimento sequencial, sem ocorrência de cortes e em apenas um take. Ele defendia a ideia de que este recurso dava mais realismo ao Cinema, evitando a ruptura da realidade, que acontece normalmente através das montagens de takes em uma película. (BAZIN, 2014).

Os planos-sequência me traziam a ação cênica, era um modo cinematográfico de usar a movimentação em dança como filme. Era um desafio compor pensando na cena, e ao mesmo tempo de onde eu gostaria que essa cena fosse olhada. Tudo tendo que ser pensado quase que ao mesmo tempo.

A criação destes planos-sequência, destas cenas que tinham de sete a nove minutos de duração, tomaram dois meses de nossos ensaios do filme. Foi a parte mais trabalhosa. Eram realmente ensaios de movimentações marcadas de dança, uma mistura de montar uma obra para o palco, mas com o olhar voltado para a câmera, e, mais que isso, para a dança do corpo-câmera. Pensava em como criar a dança da cena e, ao mesmo, tempo a movimentação, a dança da câmera.

Como trouxemos na seção anterior sobre o roteiro, esta parte foi sendo criada no corpo e escrita ao mesmo tempo por mim como cenas do roteiro. E não só isso. Era preciso, ao mesmo tempo, tentar descobrir de onde gostaríamos de ter o olhar da câmera e, para isto, também trabalhamos no exercício de filmar os planos-sequência. Mas, quem poderia filmar era um de nós da Cia. Ormeo, não tínhamos ainda o operador de câmera. E também, era uma regra colocada, uma definição de que todos os integrantes estariam dentro da cena de cada uma das personas que tinham esse plano-sequência como um “solo” cuidado por todos. O universo do sonho dependeria da colaboração de cada um, de cada corpo. Essa era uma questão que o filme queria trazer.

Essa condição misturada à necessidade de criar a cena e o olhar para a cena ao mesmo tempo, entendendo o espaço e o tempo enquanto a cena era construída, nos possibilitou experimentar boas descobertas. Como dançar e ao mesmo tempo estar na função de filmar? O que filmar da cena e como filmar enquanto passo a câmera para meu colega e retorno ao lugar

de ser filmado? Como faço imagens de mim mesmo, sendo um outro que me observa? Tantas outras questões foram sendo levantadas e resolvidas no fazer. Para cada plano-sequência tivemos esse cuidado e o experimentar, assistir, refazer, modificar, reelaborar, cortar, aumentar, foram ações que perpassaram o processo ininterruptamente.

Para cada plano-sequência, descobríamos novas formas. Era também necessário termos sete modos diferentes de criação destas cenas na relação corpos e câmera. Em algumas sequências havia muita movimentação que passava pela câmera, em outras, a câmera corria os corpos em pausa. Havia saída dos corpos do espaço filmado, deixando apenas um, mas que estavam aguardando por voltar e seguindo seu tempo no espaço-*off* (o espaço que acontece fora do campo de visão da câmera). Quanto tempo cada ação teria? O tempo deveria ser pensado em articulação com o movimento da câmera: às vezes, a ideia era mostrar o percurso dos corpos no tempo da cena, então isso podia ser rápido porque o enquadramento estaria mais aberto. Outras, eu pedia para estarmos trabalhando a qualidade focada no detalhe, por exemplo, dar atenção ao modo de pisar, pois era ali que a câmera estava. Por isso, era trabalhoso.

Havia primeiro um estudo detalhado para conseguirmos realizar a filmagem revezando a câmera. Na cena de Deliana Domingues trocávamos a câmera de mãos dez vezes. Era também fundamental que todos entendessem onde a câmera estava, quando estaria e por quanto tempo. Por isso, exigia muito ensaio, atenção e estudo do espaço e do tempo. Eram ensaios decupados e reorganizados diariamente. Depois de cada sequência marcada e filmada, fizemos também ensaios de manutenção da escuta e do refinamento da movimentação. Quando chegasse o momento da filmagem, outro processo se abriria, como aconteceu.

Quando o diretor e fotografia Llano iniciou com o grupo, depois de lermos muito os planos-sequência no roteiro, mostramos todas as filmagens. E ali, além de poder visualizar a escrita do roteiro nos corpos em movimento na imagem, também estava sendo apresentada uma sugestão da decupagem da sequência, uma vez que ali constava também de onde imaginávamos que o percurso da cena, da sequência coreográfica fosse vista. Falamos em sugestão, porque ao iniciar os ensaios com o operador de câmera a maioria dos pontos de vista foram mantidos, no entanto outras soluções foram acatadas e incorporadas às cenas. A cada dia de estúdio, ensaiávamos de três a quatro horas, e depois filmávamos em outras quatro horas cada plano sequência. Tudo precisava estar em sintonia: corpo, movimentos,

câmera, tempo, espaço e significações na cena, senão era preciso começar de novo (Figuras 208 e 209).

Figuras 208 e 209 – *Frame Film*



208



209

Na primeira figura a imagem da câmera, na segunda a imagem da câmera *gopro* que filmou o movimento de todos durante a filmagem do plano-sequência (a câmera na frente de Elizabeth Scaldaferrì).

O espaço amplo era primordial, era preciso espaço para a dança coreografada acontecer, e era preciso espaço a ser pensado para o movimento do operador de câmera, do foquista (pessoa que acompanha o operador na função de mudar os focos da imagem enquanto ela é capturada) e também do operador de áudio. Ao todo, seríamos dez pessoas em movimento e pausas numa dança única para construir uma imagem que não pararia de ser construída, sem cortes, até o final de seu percurso no tempo de até nove minutos sem desligar a câmera. Como já mostrado, nosso Estúdio-Barco tinha amplitude, tanto na horizontal quando na vertical, um pé-direito alto era necessário para as danças de voos de contato-improvisação. Também o espaço foi pensado pela ideia de camadas de Matta-Clark com o objetivo de não deixar vaziar o espaço ao redor e nem restringi-lo a ser visto como estúdio; tudo para que a câmera pudesse rodar a 360 graus sem problema, igual aos movimentos de nossos corpos. (Figuras 210-212).

Figuras 210, 211 e 212 – *Frame Film*



210



211

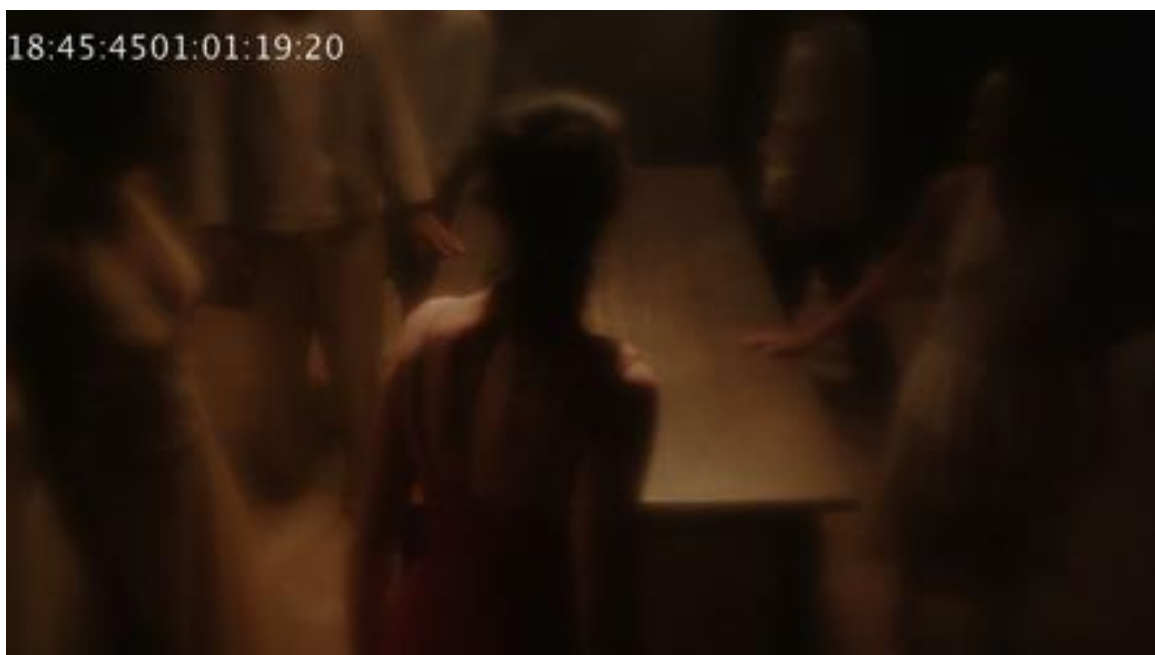


212

Registro da câmera gopro - Plano-sequência Elizabeth Scaldaferrri - Estúdio Cataguases 2013.

Sendo assim, a ideia sempre esteve focada no estudo de espaço dos corpos e da dança dos corpos no espaço do estúdio interno do barco. O desafio com o tempo era trazido pela câmera que filmaria sem cortes e pelo tempo de realização de toda a sequência entre os bailarinos, entre os bailarinos e os operadores, entre os operadores e o espaço. Esses tempos pensados na complexidade que cada ação destas implica. Tempos entrecruzados na dança de corpos e câmera, criando os espaços da dança-imagem.

Figuras 213 e 214 – *Frame Film*



213



214

Trabalho sobre a imagem nos planos-sequência - Estúdio Cataguases 2013.

Nos planos-sequência realizados, utilizamos nas lentes (Figuras 213-216), variados filtros feitos de materiais diversos para cada cena filmada. Houve também uma pesquisa do uso de meias, pedaços de vidros, espelhos, pedaços de lentes sobrepostas à lente da câmera. Todo este processo foi realizado na geração de imagem, ao modo “Tarkovski”, e não pensado para ser feito na pós-produção. Havia interesse em pesquisar esta experimentação também na concepção da imagem para trazer universos e teores distintos para o universo fantástico, do sonho que desenhamos para este momento de *vaga-LUMES*.

Figuras 215 e 216 – *Frame Film*



Trabalho sobre a imagem nos planos-sequência - Estúdio Cataguases 2013.

Podemos dizer que este desafio entre as linguagens na criação dos planos-sequência foi, provavelmente, o ponto de maior aprendizado. Os conhecimentos foram repensados, reinventados e reconfigurados, tantos os de corpo modificados pela criação da imagem, quanto da imagem sendo gerada de outro modo pelo movimento dos corpos. *vaga-LUMES* se apoia na força imagética e sonora do corpo, nos movimentos e relações com outros corpos, nas diversas possibilidades de combinações entre imagem e corpo para gerar espaços e tempos, diversos e sobrepostos, na interação com objetos simbólicos inseridos que propõem juntos também outras significações. Essa variação de possibilidades de escolhas, ainda possíveis na edição e na dramaturgia da montagem, vem com o propósito de gerar narrativas diversas no filme: o corpo não como resposta, mas como lugar de perguntas.

5.3 - *TAROT* E ESPELHOS: DISCURSO DA METALINGUAGEM

O jogo de *tarot* dentro do filme acontece como um portal, como uma passagem, foi pensado assim desde o início do roteiro. Em meio a troca de olhares e de um certo suspense, ao tirar a carta, quem a tira, ao virá-la se revela. Quando isso acontece, o que se pretende, durante as cenas rápidas, que buscará na montagem cortes velozes com tomadas curtas, é trazer para este momento do filme uma certa desconfiança e curiosidade de cada um sobre o outro. E, de repente, a curiosidade faz a carta ser virada e, então, o portal se abre para o universo fantástico, para os planos-sequência que carregam o que pode haver de absurdo, de contraditório, de imaginário, de invenção nas ações e relações entre as personas do filme. Exatamente, situações que os sonhos carregam.

A ideia do jogo de *tarot* buscou se alicerçar na metalinguagem, na entrada para outra camada que diz sobre a mesma coisa por outra imagem, por outra possibilidade do olhar, de perceber o entorno, de perceber-se por outros processos semióticos. E, a partir daí, começamos então a pensar estes desdobramentos para outros pontos do filme, outros modos de escolha referente ao que olhar ou revelar o que não está exposto, mas que se vê pelo espelho, em dar ênfase aos reflexos para se ver, ver o corpo modificado, desnudado dentro do filme (Figura 217).

Figuras 217 – Ver-se, de outro modo, pelo reflexo - Estúdio-barco - Cataguases – 2013



Foto: Carla Mesquita.

Também, usar objetos que pudessem trazer diferentes reflexos, duplicações, bifurcações, deformações da imagem, dos corpos e de suas significações (Figuras 218-220). Entendemos que nesse ponto estaríamos no domínio das intersemioses e em também falar delas dentro delas mesmas, em recriar meta-ações, utilizando a metalinguagem e sua produção de semioses durante o processo das filmagens, atentos a essas camadas na construção, agora das imagens, do *Corpo-fílmico*.

Figura 218 – Reflexo da cena pelo espelho na filmagem - Jogo de *tarot* - Estúdio Cataguases – 2013

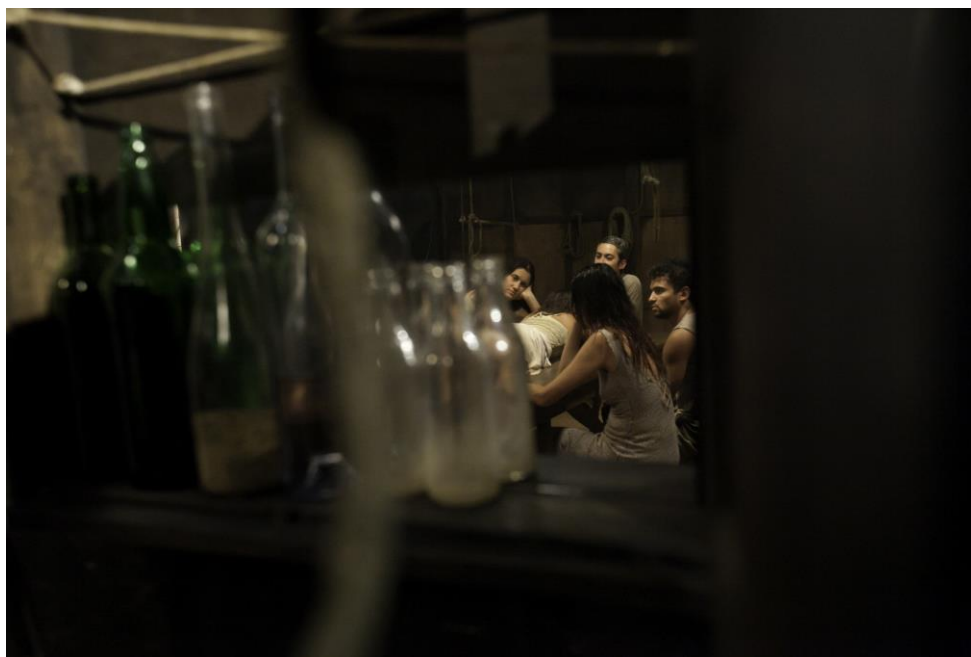


Foto: Carla Mesquita

Figuras 219 e 220 – Reflexos dos corpos e do espaço pelos objetos de cena



219



220

Foto: Carla Mesquita.

A partir desta ideia da carta como portal, começamos a observar outros duplos lugares. E então, entra a água não só como substância, como condutora do caminho, como aquilo que movimenta e move os corpos. Mas, também se apresenta como reflexo, como espelho que multiplica as imagens, e com isso as ações dos corpos e a sua presença (Figuras 228 e 229). Também o sol e seu reflexo, nos espelhando em outros por meio de sombras de um mesmo, alargadas e ampliadas, mediante a posição do enquadramento e dos movimentos de câmera e dos corpos, criando uma dança também da luz (Figura 221-223).

Figuras 221 e 222 – Sagres - Portugal 2013



221



222

Foto: Carla Mesquita

Figura 223 – Uma das cenas finais - Sagres - Portugal 2013



Foto: Carla Mesquita.

Do mesmo modo, os reflexos estão dentro do barco, na parede acrílica que distorce a imagem em meu plano-sequência (Figura 225), nos espelhos que Carlos Gonçalves coloca diante de cada um de nós e transforma seu próprio rosto, pois quando olharmos para a face de Carlos, estamos na verdade, olhando para nós mesmos, como o faz Elizabeth Scaldaferrri (Figura 224).

Figura 224 – O corpo dentro e fora do espaço de reflexo - Estúdio Cataguases – 2013



Foto: Carla Mesquita.

Figura 225 – O rosto colado no corpo do outro pelo reflexo - Estúdio - Cataguases – 2013

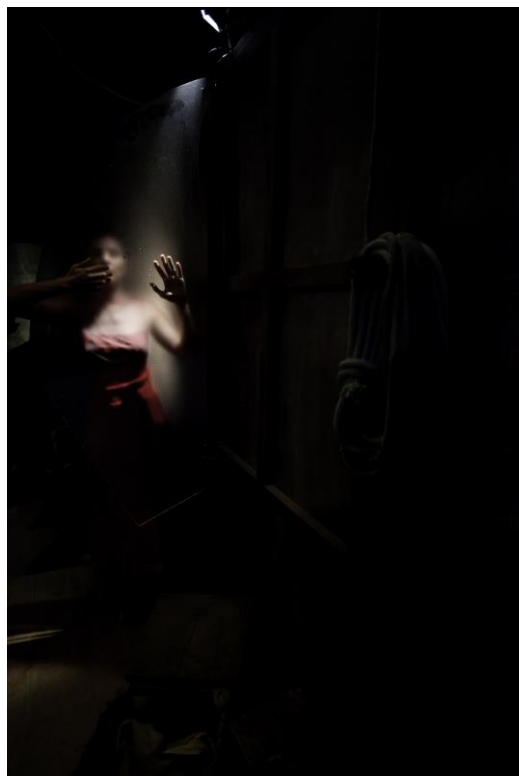


Foto: Carla Mesquita.

Também a escolha de duplicar, triplicar, manchar, modificar a imagem em sua captura pela intervenção de espelhos, vidros, pedaços de plásticos na lente (Figuras 226 e 227), como ocorre nos planos-sequência, não só para criar o ambiente do sonho, mas o sonho dentro do sonho dentro do sonho como reflexos das imagens enquanto elas acontecem. E não são somente as imagens que se multiplicam, mas os corpos são deformados, recombinaados, revisitados por outros modos de olhar.

Figuras 226 e 227 – Trabalho de texturas da imagem - Estúdio - Cataguases – 2013



226



227

Fotos: Carla Mesquita.

Uma artista referência para esta ideia de trabalhar com os reflexos e a multiplicação de imagens através de espelhos é Joan Jonas (1936), que com formação em escultura adentra no universo da performance, da *body art* e da Videoarte. Jonas, ao ingressar na Universidade em Nova York, frequenta oficinas de dança com Trisha Brown, Debora Hay, Steve Paxton e Yvonne Rainer, e é sensibilizada às questões conceituais, psicológicas e performáticas do corpo daquele momento no contexto dos anos de 1970. Declara que a performance a atrai pelo fato de misturar movimento, som e imagem, entendendo-a como um sistema complexo diferente da expressão única e simples, com a qual ela não lidava bem sendo escultora. (RUSH, 2004). Suas obras carregam a ideia da instabilidade. Jonas busca desestabilizar o lugar do público dentro da performance, inserindo-o e fazendo-o questionar sobre si mesmo (Figura 228).

Figura 228 – Mirror Piece I, Joan Jones, 1969



Interessa a nossa pesquisa destacar a performance *Mirror Piece I* (1969), pela busca da artista por uma multiplicidade de diálogos entre os corpos dos *performers* e os do público, através de seus reflexos em espelhos. Existe o corpo na cena que movimenta espelhos retangulares enquanto o jogo coreográfico se estabelece.

Assim, o que se vê é a união dos corpos da cena que se misturam às suas próprias imagens fragmentadas refletidas nos espelhos e às imagens dos corpos dos espectadores também mostradas por reflexos. Obra e público se misturando todo o tempo. Um mosaico de lógicas pautadas no corpo como consequência da estratégia de multiplicação e fragmentação de signos (Figura 229), que cumprem uma espécie de função intersemiótica na geração de um espaço prismático de percepção.

Figura 229 – Fotografia da obra de Joan Jones (1972), no Museu Guggenheim



Como um documento raro realizado pela própria artista. Busca do estranhamento pelo Surrealismo.

Segundo Santaella (2005), para entendermos o objeto do signo é preciso entender que ele está completamente fincado nas relações com outros signos, está inserido, de modo direto ou indireto, no universo físico interagindo com outros existentes. Para ser signo, algo não deixa ser ao mesmo tempo uma “coisa”. Aliás, algo nem poderia funcionar como signo se não estivesse corporificado em uma “coisa”. (SANTAELLA, 2005, p.45). E completa:

Mesmo que seja meramente sonhado, imaginado, alucinado, hipoteticamente criado no pensamento abstrato, há sempre algum tipo de materialidade em que o signo toma corpo. Isso significa que todo signo é, ao mesmo, tempo, signo e coisa. Além disso não existe uma separação rígida entre o mundo dos signos, de um lado, e o mundo das coisas, de outro, mas muito mais intersecções, sobreposições e trocas infinitamente variáveis, de modo que aquilo que, num determinado momento não passa de uma “coisa”, no outro será signo e vice-versa. (SANTAELLA, 2005, p. 45).

Dentro destas “intersecções, sobreposições e trocas infinitamente variáveis” é que se pautaram nossas experiências em trabalhar nas significações entre corpo e imagem, nas relações entre linguagens, prioritariamente da Dança e do Cinema. Mas também, nos servimos dos signos trazidos pelas palavras escritas no espaço fílmico (paredes, mesas, corpos), faladas (pelos textos em *off*), signos que os objetos, as roupas, as locações do filme traziam e modificavam pela interação com o corpo, suas ações e movimentos na criação da imagem.

Uma camada de significações, de intersemioses pela ideia da metalinguagem teve sempre destaque no interesse da pesquisa que estava em buscar suas camadas de semioses e suas combinações possíveis imaginadas, provocadas, sugeridas como mote, ignição de criação. Algo que a improvisação como ferramenta ou como pesquisa cênica, a Improvisação Cênica em tempo real, sempre nos alavancou a agir e pensar, crescentemente, deste modo, na incorporação do acaso e na estrutura de compreensão aberta que uma obra, um filme no caso, pode querer apresentar. E criar, deixando espaços abertos, de modo a proporcionar conexões improváveis e impensadas para a leitura da obra e de seus detalhes, a deixar frestas e fendas para a obra se completar através de quem a frui.

Buscamos as intersemioses nas falas dos corpos, nos signos que se configuram e reconfiguram diretamente na linguagem do corpo. Funcionado também como escolha na experiência estética na realização do filme, ou seja, toda a equipe tomou como foco trabalhar atenta à produção ininterrupta das semioses como questão, nos signos que corpo e imagem iam criando e recriando um sobre o outro, em ter esta teia como “objeto” da investigação do filme, que aos poucos foi se complexificando, em todas as suas etapas e camadas.

Do mesmo modo, construir uma montagem fílmica pela ideia prismática de semioses entre corpo e imagem, é o que buscamos como resultado do filme. *vaga-LUMES* pretende falar de pontos de vistas possíveis, de algo que se instaura justamente pela itinerância dos corpos e de seus signos, pela premissa de corpo que atravessa enquanto é atravessado, que

percorre enquanto é percorrido, que se torna signo e se reconfigura em signo, e assim, sucessivamente. A premissa de *corpo-itinerante* que mesmo depois do filme feito, entendido como um ponto de chegada e não um fim em si mesmo, torna a partir rumo a novas experiências de corpo.

Por isso, a explicação que Santaella apresenta sobre o espelho carrega esse movimento do *corpo-itinerante* que estamos trazendo ao longo desta tese. O espelho como um exemplo para a compreensão dos objetos dinâmicos e imediatos do signo, pois existe um objeto externo e outro interno referente a ele. Tudo que está ao redor do signo é seu objeto dinâmico, e aquilo que é interno a ele é o objeto imediato. Santaella elucida:

Um espelho é um objeto capaz de refletir tudo aquilo que se coloca à sua frente. Diante de um espelho, qualquer coisa é imediatamente duplicada. No momento em que essa duplicação é interpretada como tal, o espelho deixa apenas de ser um objeto ou um signo potencial para ser efetivamente um signo. Aí aparece cristalinamente a primeira característica do signo que é a de funcionar como uma espécie de duplo em relação ao seu objeto dinâmico. A imagem espetacular é um duplo daquilo que esta nela refletido. A imagem refletida é o signo. Aquilo que ela reflete é o objeto dinâmico. Ora, esse objeto dinâmico tem sempre muito mais caracteres do que aqueles que aparecem na imagem espetacular. A imagem o reflete de certo modo, com certos limites, num determinado enquadramento. [...] O modo como o objeto dinâmico aparece naquele reflexo específico se constitui no objeto imediato daquele signo. Isso quer dizer que o objeto imediato tem algum nível de coincidência com o objeto dinâmico. Ele é uma emanção do objeto dinâmico, um certo modo de torná-lo imediatamente presente. (SANTAELLA, 2005, p. 46).

Na complexa rede de signos em movimento é que estão alicerçados nossos entendimentos sobre o *corpo-itinerante*, nas reverberações que podem estar no “meramente sonhado, imaginado, alucinado, hipoteticamente criado no pensamento abstrato” (SANTAELLA, 2005, p.45), mas que tenham espaço e funcionem também, junto aos pensamentos de uma organização mais formal, como reflexos e reflexões do movimento do percurso de criação, destas e de outras obras, pela ideia de “inacabamento” (SALLES, 2010), sempre em construção.

6 *vaga-LUMES* 3: DISCURSO DO CORPO-FÍLMICO

Este capítulo tem sua elaboração acontecendo ao mesmo tempo em que a montagem fílmica se desenvolve. Está dividida em três seções intituladas: *6.1 Ideias de Montagem* e *6.2 O papel da escrita sonora do filme*. Nele, falaremos das possíveis composições entre as imagens, som direto (capturados no momento da filmagem) e a banda sonora do filme, composta, em nosso caso, de trilha sonora original e de, talvez, inserção de falas em *off*.

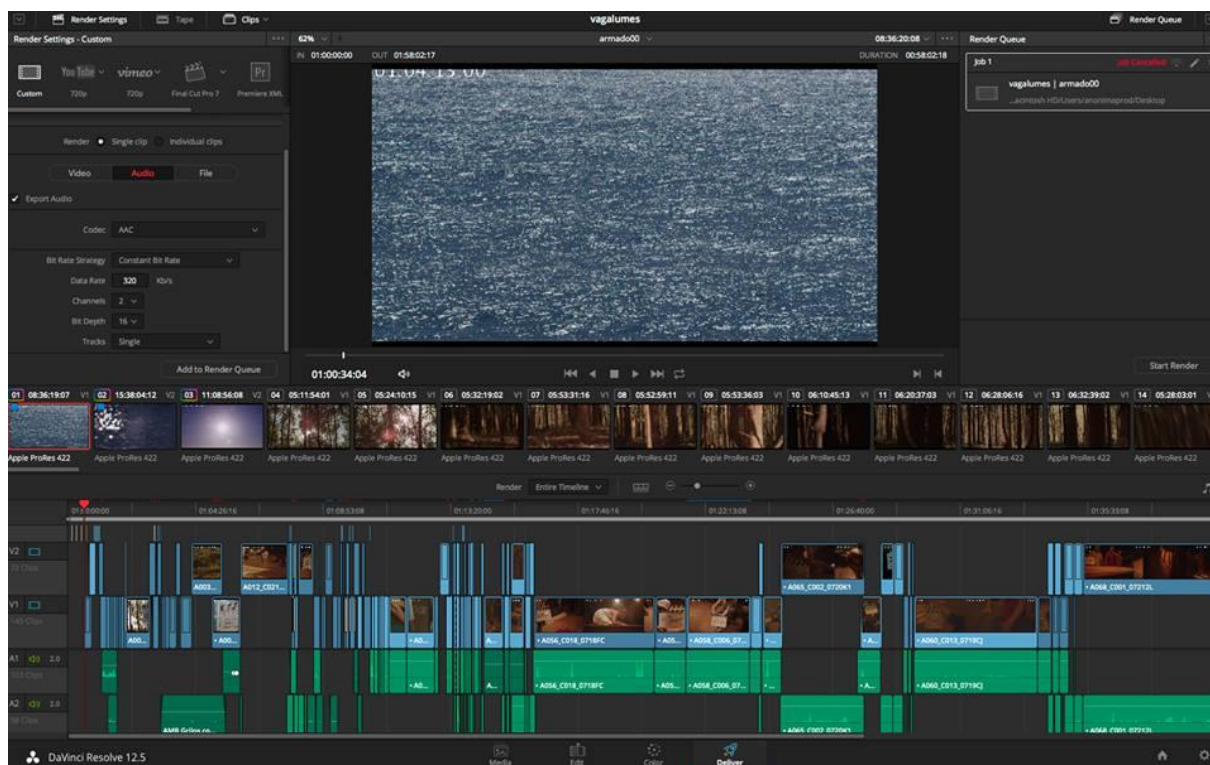
Aquilo que foi pensado por meio do roteiro escrito se concretizou nas filmagens e, agora, no momento da montagem, torna-se um outro corpo a ser tecido com camadas de informações geradas no percurso de criação. Na montagem fílmica, buscamos compreender como a teia sógnica pode se elaborar através dos processos semióticos que irão reconectar, interligar por um outro processo, as linguagens escritas, corporais, imagéticas e sonoras, gerando a composição do *Corpo-fílmico* chamado *vaga-LUMES*.

6.1 IDEIAS DE MONTAGEM

O filme *vaga-LUMES* começou a ser desenvolvido em 2012 por meio da escrita do projeto para captação de recursos. Em 2013, teve o desenvolvimento final de seu roteiro e a realização das filmagens no Brasil e em Portugal. Somente em 2016, conseguimos novos recursos destinados à montagem e ao seu lançamento, com previsão de ser realizado até Março de 2017 em 03 cidades brasileiras: Cataguases(MG), Araxá (MG) e Salvador (BA).⁵¹

⁵¹ O projeto contou com valores bem restritos de patrocínio. Na primeira fase, trabalhamos com 120 mil reais, patrocinado pela Energisa Minas Gerais, via Lei Estadual de Incentivo à Cultura de Minas Gerais, e um investimento próprio de 145 mil reais, realizado pela direção. A captação para finalização do filme foi de 180 mil reais, também patrocinado pela Energisa Minas Gerais, via Lei Estadual de Incentivo à Cultura de Minas Gerais. O total investido no projeto, em concepção, criação, filmagem, finalização e lançamento, a ser realizado em três cidades brasileiras, Cataguases (MG), Araxá (MG) e Salvador (BA), foi de 445 mil reais. Orçamento extremamente baixo para um longa-metragem, inclusive por ter sido filmado no Brasil e no exterior, em Sagres, Portugal.

Figura 230 – Timeline do primeiro corte do filme *vaga-LUMES* (Janeiro, 2017)



De maneira concisa, no livro *A Linguagem Cinematográfica*, Martin define montagem como a “organização dos planos de um filme em certas condições de ordem e duração”. (MARTIN, 2013, p.147). A montagem, essa organização em nosso processo, está se dando de um modo bastante particular. Está sendo realizada pelo montador chileno Carlos Theodor, mas tem uma colaboração criativa direta sendo feita por Llano, um dos fotógrafos do filme. Isso é importante dizer por se tratar de um dos princípios gerais desta realização, que está na ideia de mesclar funções entre as diferentes linguagens, ou exercidas dentro da mesma linguagem.

Llano, como fotógrafo do filme, pôde experimentar nas filmagens dos planos-sequência, por exemplo, uma implicação corporal partilhada no processo de estudos e nas filmagens destes planos. Seu movimento corporal com a câmera foi também coreografado, como o dos bailarinos. Sentiu, na fisicalidade, na percepção dos movimentos e nas ações corporais diretamente relacionadas à duração das tomadas, a descoberta da imagem. Enquanto sem cortes, ele criava as longas tomadas em planos-sequência.

Neste exemplo, podemos retomar a implicação da corporalidade que vem acontecendo em todo contexto da criação fílmica. Essa fisicalidade, como já dito, permeou todos os processos, e, com a fotografia, esteve presente desde as referências imagéticas escolhidas até a decupagem de toda a filmagem, ou seja, no modo de filmar, de olhar para os corpos, buscar revelar na imagem o corpo em sua sensorialidade, em seu refinamento perceptivo na relação com os espaços de interação e, principalmente, na construção temporal das ações. Sendo assim, ter Llano trabalhando junto ao montador, que entrou somente nesta fase da criação do filme, vem me auxiliar no entendimento desta pelo âmbito da percepção, em montarmos o filme atentos àquilo que as imagens carregam como tempo vivido no corpo. Trabalhar corpo e tempo parece nos levar ao sensorial da imagem: o tempo passa pelo corpo e o faz espaço.

Sobre a questão do tempo no Cinema, Jacques Aumont, nos diz ser “um problema tão antigo quanto a filosofia”. (AUMONT, 2004b, p.32). Tarkovski trata a arte do tempo como uma questão teórica, segundo o autor, e vai além do clichê de pensar o Cinema como a arte do tempo. Em seu livro *Esculpir o tempo* (1989), Tarkovski fala que a motivação principal do público quando vai ao Cinema é a busca do tempo: é ter uma experiência temporal. As reflexões acerca do tempo, o modo como sugere a captura da imagem na relação temporal, que parece ser o construtor do espaço, trazem para a imagem a possibilidade de contemplação. E, para o corpo, pelo viés da percepção em nossa pesquisa, esta contemplação nos alimenta pela ideia de dar tempo para que os estados corporais sejam percebidos no filme: sentir, estar e ser corpo também como propósito na montagem.

Trabalhamos em *vaga-LUMES* com diversas metáforas: a construção do barco, em seu percurso no tempo, como casa na instabilidade das águas; o jogo de *tarot* como forma de apresentar-se diante das demais personas por um tempo inventado, pelo lugar do sonho; e os espelhos e reflexos impressos no tempo de convívio dentro da viagem inventada. São essas metáforas na relação com o tempo que vão gerando e possibilitando a arquitetura da teia sógnica de nosso filme.

A criação de metáforas, Tarkovski concebe a partir do esculpir do tempo ou da criação de um ritmo temporal. Os seus longos planos levam o espectador para “dentro” da tela. Acreditamos que este modo de fazer visa à ordem do perceptivo, do sensorial, do cinestésico, e é deste lugar que se abrem as possibilidades da montagem em *vaga-LUMES*. Martin nos diz:

O melhor procedimento de expressão da duração intuitivamente vivida reside, sem dúvida na montagem. A lentidão da montagem (isto é, a

utilização de planos longos ou muito longos) é o meio mais eficaz para fazer sentir a estagnação tempo, a duração, e isso de modo não consciente (admitindo-se que nenhum truque técnico venha *representar* essa duração): ora, sabemos, todos, desde Bergson, que nossa apreensão da duração é intuitiva e que aquilo que percebemos conscientemente é apenas o sistema de referência temporal, ao mesmo tempo racionalizado e socializado, em que vivemos. (MARTIN, 2013, p.244).

Partimos do tempo mais dilatado – o tempo para a imagem chegar, para contemplar –, e do tempo sem cortes dos nossos longos planos-sequência – que está em viver a imagem no tempo de suas ações completas. E elegemos depois, aí sim com o uso de cortes, do truque técnico dos saltos do tempo, o tempo com elipses, que se dá tanto na construção do barco, por exemplo, quanto de um modo geral dentro do filme: no deslocamento e mesclas das cenas entre o passado, presente e futuro que estamos buscando organizar na montagem, nas junções das tomadas do filme.

Tarkovski diz que, na montagem, “embora a junção das tomadas seja responsável pela estrutura do filme, ela não cria seu ritmo, como se costuma pensar”. (TARKOVSKI, 2010, p.138-139). E complementa:

O tempo específico que flui através das tomadas cria o ritmo do filme, e o ritmo não é determinado pela extensão das peças montadas, mas, sim, pela pressão do tempo que passa através delas. [...] O tempo impresso no fotograma, é quem dita o critério de montagem, e as peças que não “se montam” – são aquelas em que está registrada uma espécie radicalmente diferente de tempo. [...] A consistência do tempo que corre através do plano, sua intensidade ou “densidade”, pode ser chamada de pressão do tempo; assim, então, a montagem pode ser vista como a união de peças feitas com base na pressão do tempo existente em seu interior. A união do impacto das diferentes tomadas será obtida mantendo a pressão, ou impulso. (TARKOVSKI, 2010, p.139).

Em *vaga-LUMES*, na criação das imagens, estivemos atentos e interessados na duração de cada imagem, em quanto tempo era necessário para o corpo dizer algo, para que informasse, para que a tomada tivesse seu sentido próprio. Algumas vezes conseguimos, outras não. Por isso, a repetição da execução das tomadas acontecia no intuito de encontrar esses tempos de nossas imagens, contudo, também trabalhamos muitas vezes com a aceitação da primeira imagem filmada como a que valia (apesar de sempre termos pelo menos mais uma tomada realizada, como forma de segurança da imagem capturada).

Como dissemos, o processo de montagem está acontecendo concomitante à escrita da tese. Foi iniciada em Outubro de 2016 e pretende ser finalizada até final de Março de 2017. No início, as possibilidades são muitas, porque mesmo que o roteiro traga uma espécie de

“coluna vertebral” da obra, acreditamos que este funcione como um guia na montagem, e não como algo já definido, pré-estabelecido. Entendemos que a elaboração da montagem se constrói no próprio montar, as imagens e o encontro delas vão aos poucos revelando a tônica e o modo pelo qual queremos falar deste algo que já traz um estudo escrito e filmado. Portanto, o que estamos fazendo aqui, neste capítulo, são apontamentos para o que será o filme, sobre como estamos pensando e testando a montagem: o filme “fechado” em uma das possíveis montagens definidas. Não teremos a possibilidade de tê-lo pronto dentro do tempo que compõe a escrita da tese e a finalização da montagem. Dessa forma, o filme finalizado não faz parte de nossa análise, mas suas indagações e experimentos.

O processo de montagem começou com uma conversa sobre o roteiro entre Llano, Carlos Theodor e eu. Como podíamos ler e tentar organizar o que traziam as imagens filmadas na relação com o roteiro? Começamos a examinar o que as imagens nos diziam relacionando-as ao que o roteiro indicava sobre elas. Fomos assistindo, reassistindo e agrupando as imagens pensando em organizar um *menu* que nos ajudasse na seleção de imagens por meio das qualidades, temas, personas, ações, intenções que nos serviriam para montar posteriormente.

Nesse início de processo, lembrei-me de uma observação de Simon Fields em seu workshop, já citado, e do qual participei. Fields disse que, quando inicia uma montagem, a primeira coisa que faz é assistir inúmeras vezes todo o material e procurar pela imagem que mais gosta, que mais comunica o que o filme a princípio traz a ele. Separa esta imagem, e dá início ao processo de montagem. Em algum momento, aquela imagem será chamada a participar, e ele verifica se ela caberá ou não na obra. Para ele, essa imagem funciona como um medidor de seu processo, um parâmetro para refletir sobre o caminho que a montagem tomou, entender se as primeiras ideias seguiram quando a imagem separada vem fazer parte da montagem até então, ou se o filme tomou outra rota quando esta não cabe mais.

Fields nos mostrou, no capítulo 4, que não trabalha com roteiro no modo cinematográfico, do modo que buscamos em *vaga-LUMES* e em outras produções fílmicas que realizamos: o roteiro realmente como um amplo guia. No entanto, seu procedimento nos toca de algum modo, no sentido de perceber, olhar para todo o material antes de iniciar a montagem, mas também de olhá-lo sob a perspectiva do roteiro escrito, e relacionar imagens escritas e imagens filmadas. Não partir da ideia de seguir o roteiro colando as imagens e

planos realizados, mas em entender o que as imagens filmadas nos dizem na relação com as mesmas escritas no roteiro.

Sobre a imagem fílmica, Martin (2013) coloca que ela pode trazer tanto uma reprodução do real, no sentido de ser a visão do diretor que cria essa realidade, quanto uma qualidade afetiva por oferecer uma imagem subjetiva, densa e “passional da realidade: no cinema, o público verte lágrimas diante de cenas que, ao vivo, não o tocariam senão mediocrementemente.” (MARTIN, 2013, p.25). Fala também que a fotogenia, definida pelo aspecto poético dos seres e das coisas, e a magia – o transfigurar do real –, proporcionam à imagem “um valor bem mais eficaz que o da simples reprodução”. (MARTIN, 2013, p.26). Da mesma maneira acontece com a significação da imagem, ela, por si mesma, é carregada de ambiguidades quanto ao seu significado, ou seja, apresenta uma “polivalência significativa”. (MARTIN, 2013, p.27).

[...] devido a possibilidade que o cineasta tem de construir o conteúdo da imagem ou de apresentá-la sobre um ângulo anormal, é possível de fazer surgir um *sentido* preciso do que à primeira vista não passa de uma reprodução da realidade: visto entre as pernas de seu adversário, um boxeador aparece nitidamente em condição de inferioridade (ver *O ringue/ The ringue/ Hitchcock*), um enquadramento inclinado significa a desordem moral, a imagem de um mendigo diante de uma vitrine de uma doceira tem uma significação que ultrapassa a simples representação. Há portanto uma *dialética interna* da imagem: o mendigo e a doceira entram em relação dialética, donde surge a significação de contraste. Há também, uma *dialética externa*, fundada na relação das imagens entre si, isto é, na *montagem*, noção fundamental da montagem cinematográfica; confrontado pela montagem com as imagens de um prato de sopa, do cadáver de uma mulher e de um bebê sorrindo, o rosto impassível de Mosjukin (ator do Cinema russo) parece adquirir as nuances de apetite, dor e ternura: é o célebre *efeito Kulechov*. De maneira análoga, se um rebanho de ovelhas não demonstra em si mesma nada mais do que mostra, adquire, em compensação, um sentido bem mais preciso quando é seguida pela imagem de uma multidão saindo do metrô (*Tempos Modernos/ Modern Times Chaplin*). (MARTIN, 2013, p. 27).

Ao olhar e rever muitas vezes nossas imagens *vaga-LUMES*, estávamos observando o jogo dialético das imagens. Colocando-nos na experiência de olhar para as imagens, tanto para o que elas traziam em si (sua dialética interna) quanto em pensar sobre as relações possíveis entre elas (sua dialética externa), para entendermos a montagem para além do roteiro escrito, mas tendo ele como interlocutor deste novo momento do processo de criação do filme.

Para a abertura de *vaga-LUMES*, tínhamos muitas imagens de água. Foram separadas por qualidades, e, na montagem, Llano e Carlos Theodor optaram por aquelas mais

texturizadas, com diferentes sobreposições já na captura, ou seja, imagens duplicadas por reflexos que aconteceram no momento da filmagem, que nos traziam outros sentidos dentro dela mesma, como signos a serem relacionados no percurso da montagem: as árvores e o céu invertido nas águas, o *in* e *out* do foco da imagem dos reflexos da luz do sol na água e, também, trazer neste início tanto imagens de águas de rio e cachoeira, quanto do mar.

Estava previsto no roteiro abrir o filme com texturas de água, mas quais imagens de todo nosso *menu*? Esse início, que é ainda provisório, cumpre a função de trazer a sensação do filme no corpo pelo tipo de imagens escolhidas. Mais do que um assunto, essa abertura apresenta o filme pelo seu caráter da experiência visual ampliada, abrir a percepção por outros sentidos além da visão, de sentir as imagens como estados, como nos trouxe Dubois no capítulo 2.

Imagens que brincam com a visualidade, trazendo para além dela, uma proximidade com o tato, a imagem tocando o corpo. E essa intenção sendo ampliada pela banda sonora, sons que se relacionam com a própria imagem, o som do movimento da água, mas que nos encaminham para outras sensações através de sons do corpo que se apresentam entremeados, como batidas do coração, respirações junto aos ruídos dos pés pisando a terra. Logo após esse início das águas, o que percebemos é que “alguém” (a câmera) espia, observa, acompanha de modo um pouco “perturbado”, corpos caminhado entre diversas árvores. Cada vez um, no mesmo lugar, mas nunca no mesmo quadro, nunca juntos.

Depois de revelar cada uma destas personas, aparece uma estrada. Nela, o grupo marcha junto, pisando firme na terra vermelha. O plano é longo, e os corpos vão sendo acompanhados pela câmera que está à frente: os corpos correm em sua direção. Alguns do grupo vão ficando pelo caminho. Até que uma única pessoa segue correndo, e a câmera continua seguindo, mas agora mais rápido, deixando a pessoa para trás. Os pés desaparecem e só sentimos a terra vermelha, a sombra das árvores e o som da respiração.

O que estamos buscando na montagem é, desde a sua abertura, já convidar o espectador a sentir as imagens durante o filme, percebê-las no corpo, por acreditarmos que por meio das sensorialidades corpo-imagéticas que estas imagens trazem podemos, desde esse momento, convocar informações, memórias, histórias, pensamentos que possam ser os mais íntimos e pessoais de quem assiste. Mas também, convocar assuntos amplos e gerais, como a própria questão central do filme que trata, politicamente e socialmente, da ideia de parceria: em viver e sobreviver a partir dela.

Durante o processo de montagem, pouco a pouco, foram sendo mostrados pequenos trechos estruturados, o que trazia maior conexão entre nós três que estávamos pensando a edição, e maior afinamento e sensibilidade para descobrir uma arquitetura de qualidades imagéticas que o filme em si necessitava ou indicava. Estes trechos foram resolvendo, organizando, nos informando diferentes momentos do filme. Estávamos criando sem a necessidade de uma linearidade temporal, ou seja, eram trechos que podiam ou não estar um depois do outro no roteiro. O exercício de assistir estes blocos editados, discuti-los entendendo sua lógica interna, abria espaços de interseção, e a partir daí discutíamos também as relações entre os diferentes blocos. Esses laboratórios de discussão estavam acontecendo com o objetivo de ler as pistas que o próprio fazer da montagem, o concatenar das imagens, a relação entre as indicações do roteiro e aquilo que a montagem trazia como organização fílmica.

Logo no segundo mês da montagem, Novembro 2016, quando já havíamos praticado muito estas discussões, Llano veio conversar comigo sobre um universo específico do filme: do momento que entramos no barco – em que a ideia de “entrarmos” dentro de nós mesmos é sugerida –, e quando toda a situação do jogo de *tarot* “abre” um outro espaço. Estamos, ao entrar no barco, em um mergulho interno das relações entre as personas e nós mesmos, e no jogo, quando a carta é tirada por cada um do grupo, o “solo” ou a apresentação de cada persona é iniciada. Por meio de relatos em ações mostrados nos planos-sequência, um pouco da história pessoal de cada um é revelada. Todo este trecho indica um abrir de “janelas” que não cessa: metalinguagem, sonhos dentro de sonhos.

O que Llano me contou foi que uma imagem específica – somente parte das pernas de uma mulher sobre a falésia, com o mar imenso desfocado ao fundo e o vento intenso batendo no vestido vermelho bastante desgastado – o fez pensar em alguém que está observando, refletindo, entendendo algo ocorrido. O vestido vermelho o conectava a uma das personas que em outro momento do filme despertava para escrever seus sonhos. E foi justamente a conexão entre estas duas imagens que o interessou.

Llano me perguntou: Será que todo o filme não é um sonho? Será somente quando todos entram no barco que a ideia de “realidade” é quebrada? Não estão todos imersos em um grande sonho ou em uma mescla de sonhos? É o sonho de uma pessoa em diferentes momentos ou uma combinação de variados sonhos de pessoas diversas? Estas questões foram bastante significativas e atuaram na reformulação do próprio roteiro escrito. A partir desse

momento, a montagem seguiu buscando por esse novo caminho: ampliar a ideia de sonho, de um universo fantástico sensorial para todo o filme.

Voltando a ideia de tempo ou sobre as narrativas do tempo, o nosso então mesclar de temporalidades que o universo do sonho nos traz, Martin nos diz que “parece claro agora, que é o tempo, e apenas ele, que estrutura de maneira fundamental e determinante toda a narrativa cinematográfica, sendo o espaço apenas um quadro de referência secundário e anexo”. (MARTIN, 2013, p. 245). O autor elabora quatro tratamentos possíveis do tempo: o tempo condensado, o tempo respeitado, o tempo abolido e o tempo revertido.

O tempo condensado é o mais habitual, coloca em evidência “uma continuidade causal única e linear na trama das séries múltiplas da realidade corrente” (MARTIN, 2013, p. 246) e suprime tempos desnecessários para o entendimento desta continuidade. O tempo respeitado acontece quando o desenrolar do tempo é respeitado na íntegra, ou seja, apresenta “na tela uma ação cuja duração fosse idêntica à do próprio filme. (MARTIN, 2013, p. 246). *Festim diabólico*, de Hitchcock é um excelente exemplo, nele, o cineasta roda seu filme em praticamente um único plano, aproveitando-se dos fundos escuros para fazer a troca de rolos sem mudança de plano. (MARTIN, 2013). O tempo abolido é a “fusão de temporalidades num espaço filmico único”. (MARTIN, 2013, p. 249). Sobre este tipo de narrativa temporal, Martin aponta três filmes. Destacamos um deles, referente ao filme *Senhorita Júlia* (1950) do cineasta Alf Sjöberg:

A polivalência temporal assim realizada por Sjöberg possui uma grande força expressiva e, a despeito de sua audácia e da “leitura” relativamente difícil, resulta perfeitamente válida do ponto de vista psicológico, mesmo com seu caráter evidentemente não realista: a mistura de tempos explica-se pelo fato de que Johan e Julia fantasiam; ora, tudo presente na consciência, *no presente da consciência*, e o desenrolar do filme, conforme já assinali, se assemelha muito ao fluxo da consciência em que as percepções exteriores reais e as motivações psíquicas mais profundas da história do indivíduo se inscrevem no mesmo plano da consciência vivida: no filme, os acontecimentos presentes e as lembranças ou os “projetos” da imaginação se inscrevem também (e a identidade dos termos é curiosa) no mesmo plano. (MARTIN, 2013, p. 248).

Por fim, Martin nos apresenta o tempo revertido que é baseado no “*retorno ao passado ou flashback*”. Este tipo de narrativa temporal foi muito utilizada pelo Cinema por diferentes razões – estéticas, dramáticas, psicológicas e sociais – que justificavam uma necessidade narrativa deste jogo com o passado.

Muitas foram as referências que apresentei a Pimentel para a construção do roteiro do filme e que diziam respeito a como pensar e trabalhar com a temática do tempo na montagem. Dentre as referências, estavam os filmes *Corra, Lola corra* (1998), do diretor alemão Tom Tykwer, e *Irreversível* (2002), do diretor argentino Gaspar Noé.

Os dois filmes tratam de forma inusitada a relação da temática e do tempo. O primeiro é a corrida de uma mulher contra o tempo com o objetivo de salvar a vida do namorado que perdeu uma bolsa de dinheiro no metrô. O segundo é a reconstrução de um caso de estupro para descobrir quem o cometeu. O brilhante nestes filmes é o tratamento do tempo em sua criação, concepção e, principalmente, no modo em que foram montados.

Em *Corra, Lola corra* o desfecho é mostrado em três tempos distintos, ou seja, existem três finais que se deslocam no tempo, e que, por isso, revelam três desfechos distintos: o tempo do acontecimento, um segundo anterior do tempo e um segundo posterior do tempo. No exemplo de uma cena em que a mulher passa correndo diante de um veículo que sai de garagem: no primeiro tempo, o do acontecimento, ela quase é atropelada; no segundo, ela é atropelada; no terceiro, mal vemos que o carro era um perigo já ultrapassado. Interessante é que, no deslocamento de tempo, as sucessivas pequenas mudanças se armazenam, gerando distintas combinações temporais, o que se desdobra em outros efeitos na vida da mulher e do mundo ao redor. Podemos acompanhar os desfechos a partir de um tempo referencial proposto, que seria o presente. Ver, a partir daí, o tempo agindo estando em *delay* – atraso –, ou projetado em um tempo à frente –, em futuro.

No filme *Irreversível*, a sensação do tempo é pelo avesso. A história começa em tempo corrente e linear mas de repente passa a ser contada de trás para a frente. Nosso raciocínio se torna labiríntico. Entendemos algo sobre a história, e, quando vamos ligar os fatos para gerar uma lógica de raciocínio, o filme nos faz olhar para trás, como se virássemos a cabeça. Realmente, nosso pensamento segue da esquerda para a direita; pensar de trás para frente traz à tona a necessidade de um outro padrão de raciocínio. Essas sensações são trazidas para o corpo, e o filme enquanto acontece vai nos mostrando, fazendo sentir a nossa força do hábito, ou um padrão de corpo, e, ao mesmo tempo, ao fruir o filme, vamos buscando outros modos de pensar e organizarmos as imagens, e isto vai transformando nosso padrão habitual em outros modos de percepção.

Estas referências trazidas sobre o tempo tratavam também sobre o meu pensar sobre o *corpo-itinerante*. Nossa fala em *vaga-LUMES*, como mostramos na introdução, consistia na

experiência de um grupo de pessoas em uma travessia de vida. Para isto, o barco, o meio para uma viagem para dentro de si mesmo. Na metáfora do barco é que as relações com o tempo, no meu entender, se misturavam e sobrepunham.

Acredito que, predominantemente, nosso filme está lidando ou se pautando em uma montagem narrativa de tempo abolido combinado a um tempo invertido. Estava aí a proposta de montagem de Llano. A ideia dos filmes citados acima de tratar o tempo como deslocamento, como mobilizador, como movimento, é que me interessava. Queria pensar o tempo vivido no corpo e o corpo sendo mobilizado pelo tempo, em camadas de invenções: pensar em nossas histórias, vividas e inventadas, dentro da fala do filme, dentro das histórias possíveis organizadas em diferentes camadas de temporalidades.

Discorrendo um pouco mais sobre a ideia de flashback como procedimento narrativo, como uma escolha nossa, Martin fala tanto do passado introduzido como tempo objetivo, “apresentado enquanto tal”, quanto subjetivo, uma “lembrança verdadeira, falsa ou imaginada como uma possibilidade”. (MARTIN, 2013, p. 254). Estamos trabalhando de maneira mais enfática com um passado subjetivo em seus diferentes modos de narrativa, mas que revela também o passado objetivo de nosso cotidiano.

O jogar com o tempo, que tem primazia sobre o espaço pela ideia da duração, da continuidade, é o que define Martin como a fala do Cinema. Martin abre o capítulo 13, intitulado *Tempo*, trazendo uma definição de Epstein sobre como a experiência nos ensina a distinguir três dimensões do espaço, mas, apenas a *grosso modo*, uma única dimensão de tempo, uma duração ou fluxo entre passado e futuro. No entanto, logo em seguida nos mostra que essa ideia de tempo único e corrente cai por terra quando percebemos, quando interrogamos nosso tempo percebido, “a inconstância, a incerteza do tempo vivido, advém do fato de que a duração do eu é percebida por um sentido interior complexo, obtuso, impreciso: a cinestesia”. (MARTIN, 2013, p. 237).

Mas a primazia da duração sobre o espaço – e, portanto, a afirmação de que o Cinema é uma arte da duração – parece indiscutível. Enquanto a primeira é dinâmica e consiste numa estrutura, o segundo é passivo e não passa de um quadro. Este intervém ao nível da imagem como um entre outros de seus constituintes, ao passo que aquela atua no plano da narrativa e determina a totalidade do filme. O espaço está na duração, mas a duração organiza o espaço, que pode ser deslocado, desintegrado e negado enquanto contínuo em proveito da duração”. (MARTIN, 2013, p. 259).

Em *vaga-LUMES*, o tempo, além de ser tratado pelo o que o Cinema nos designa como prática da montagem pela via da relação espaço e duração, é também nosso tema: estamos lidando com tempos diferentes, internos e externos, na travessia de nosso barco nestes espaços distintos de vida vividos. Uma rede de tempos: pensar tanto a criação temática do filme como uma rede de experiências no tempo, quanto a montagem do filme como algo dinâmico e aparentemente sempre inacabado, vendo-o sob a perspectiva de uma possibilidade definida de uma duração temporal, mas não a única. A definição de duração de tempo finalizada, em um dado momento sob a perspectiva do inacabamento, é que nos dará um “fim” para a montagem.

Dizendo isto, afirmamos o que Salles nos traz quanto ao conceito de criação como rede em processo. (SALLES, 2016). A autora coloca dois princípios que fazem parte do entendimento de criação e rede: a dinamicidade, que nos põe “em contato com um ambiente que se caracteriza pela flexibilidade, não fixidez, mobilidade e plasticidade” (SALLES, 2016, p.19), e também o inacabamento, consequente deste movimento, como “uma possível versão daquilo que pode vir a ser ainda modificado”. (SALLES, 2016, p.20). A autora traz uma visão muito ampla, quando diz:

O artista lida com sua obra em estado de contínuo inacabamento, o que é experimentado com insatisfação. No entanto, a incompletude traz consigo também valor dinâmico, na medida em que gera busca que se materializa nesse processo aproximativo, na construção de uma obra específica e na criação de outras obras, mais outras e mais outras. O objeto dito acabado pertence, portanto, a um processo inacabado. Não se trata da desvalorização da obra entregue ao público, mas da dessacralização dessa como final e única forma possível. (SALLES, 2016, p. 21).

O que refletimos por este modo de olhar definido pela autora é que o filme *vaga-LUMES* pode ser entendido como um processo inacabado, se o pensamos como dentro dos processos criativos anteriores que nos impulsionam para um presente, o filme, e para outras experiências futuras, como novos processos criativos. Esta ideia passa pelo conceito amplo de *corpo-itinerante* que trazemos: dinamicidades e inacabamentos contínuos ou finalizações provisórias. Fechamos um ciclo para abrir outro. Então, nesta perspectiva, nossa montagem é também algo “dito acabado”, em construção no tempo, uma vez que se dará como um fechamento possível elegido, ou melhor, que ainda está sendo elegido, construído enquanto a escrita desta tese se faz.

Além de todo o processo da construção dramaturgica da montagem, o *corpo-filmico*, pelo viés da imagem, terá ainda outras camadas de tratamento que colaborarão com a montagem em si. Um minucioso trabalho de cor será realizado seguindo a paleta apresentada, capítulo 4, que traz as cores de cada bloco do filme bem definidas. Além desta leitura das partes e das cores propostas para cada cena, figurino, objetos, iluminação, há um tratamento final que se dá pelo entendimento da relação entre as cores presentes e desejadas no filme. Há um acabamento final na construção de gradações e transições que irão organizar o todo fílmico em nuances de contrastes e mesclas entre cores e tons, e colaborar dando mais sentido à dramaturgia construída, gerando ou aprimorando nexos ao *Corpo-fílmico*.

6.2 O PAPEL DA ESCRITA SONORA DO FILME

Ao elaborarmos *vaga-LUMES* como um filme de sensações, percepções e impressões, buscamos construir um filme sem o uso da fala direta das personas, mas tendo o ato corporal como fala, como proposta de comunicação destas sensações, percepções e reflexões acerca da complexidade das relações por imagens entre pessoas, espaços, tempos e temáticas variadas. Acreditamos que neste “comunicar” entre corpos algumas histórias poderão ser criadas pela conexão de signos e sentidos que surgem da ideia base: a parceria estabelecida na travessia de um barco como metáfora de um percurso de vida, em que juntos, um grupo de pessoas vive e inventa relações entre elas e seu entorno.

Assim, a escrita sonora para nosso processo criativo, que é todo pautado na fala do corpo, torna-se ainda mais fundamental na elaboração do corpo-filmico. As sonoridades, e os silêncios entre os sons, funcionam como potencializadores da fala corporal, das sensorialidades imagéticas que nos “tocam” ao ver e sentir as imagens, sendo apoio, contraponto, suporte. Tendo como função trazer outro signo ou enfatizar aquele em que o corpo trabalha a cada momento, sugerindo outras camadas sígnicas em cada cena, ou num grupo delas.

Para isso, estamos trabalhando diferentes modos de uso sonoro em *vaga-LUMES*. Utilizamos dos sons capturados ao vivo, no momento das filmagens pelo operador de som, Glaydson Mendes, visando a criação de uma banda sonora sensorial. O trabalho primoroso de

som realizado busca a relação sonora do corpo com o ambiente em detalhes: o contato com a terra, com a própria pele, com o outro, a água do mar e do rio, o vento, a areia, as pedras, o espaço interno do barco com seus objetos, as cartas de *tarot*, entre outros. E, também, os sons do corpo, propriamente ditos: a respiração, as batidas do coração, esforços gemidos, suspiros, risadas, sonoridades da fala sem emissão de palavras. Todo o material capturado está sendo trabalhado como base, desenho sonoro ou mapa sonoro sensorial para todo o filme.

Outra qualidade sonora está no trabalho musical realizado pelos músicos paraibanos Hélio Medeiros e Xisto Medeiros. É a criação de trilha sonora original para momentos específicos do filme, tais como alguns dos planos-sequência escolhidos e para mudanças de espaço, de temática ou de “clima” entre cenas ou bloco de cenas do filme.

Para cada uma destas criações, banda sonora gerada pelos sons ao vivo e a trilha original, utilizamos um processo criativo diferente. No primeiro caso, Llano e Carlos Theodor estão trabalhando junto à produtora *Ligthpluslife* na criação da trilha, depois do primeiro corte do filme ter sido finalizado. A ideia de criação sonora funciona de modo semelhante à montagem, descrita anteriormente. Eles criam partes de trilha, escutamos junto às imagens editadas do primeiro corte, discutimos, elegemos princípios encontrados na relação corpo e som, e novos ajustes são realizados, tanto na imagem quanto no som a partir do primeiro desenho sonoro proposto.

O processo criativo com os músicos parte de outro lugar. Utilizei do mesmo quadro criado para a construção das personas e das temáticas dos planos-sequência, apresentado na seção 4.5 do capítulo 4, página 170, o qual funcionou como fonte de investigação para o roteiro e para a criação dos movimentos e sequências corporais para o filme. Voltamos ao quadro nesse outro momento com o intuito de desdobrá-lo na criação da trilha musical.

Em Dezembro de 2016, escrevi um e-mail para os músicos com as seguintes indicações:

Estou no Peru, perto de Cusco, em um lindo encontro de Contato-Improvisação e Improvisação Cênica, que é também parte da pesquisa de Doutorado. Estou neste lugar mágico dando workshops e palestras de Cinema e Dança, e também finalizando minha tese. Escrevo para fortalecer meu convite anterior e convocá-los, de imediato, para a nova parceria. Finalmente, depois de 3 anos desde que filmamos o longa vaga-LUMES, consegui um patrocínio bem tímido, mas que parece ser suficiente para sua montagem final e para lançá-lo em Março/Abril de 2017.

A montagem está acontecendo desde Outubro e, agora, sairá o primeiríssimo corte. Estamos tentando resolver o máximo das necessidades por nossos próprios

esforços para realmente conseguir, com este financiamento, lançá-lo. O que quero propor à vocês é que criem uma trilha original para mais ou menos 4 trechos específicos do filme. Será uma espécie de coluna-vertebral de vaga-LUMES, localizada nos planos-sequência. Cada uma destas trilhas teria, em média, de 7 a 8 minutos. O prazo para criarem, gravarem e mixarem seria o mês de Janeiro.

Pensei em termos um tempo de processo de criação em que eu mandaria estímulos para pensarem ritmos, cores, pulsações, melodias e instrumentos para cada uma das partes a partir de uma tabela de indicações. Esta foi utilizada em outros momentos da criação fílmica. Iria repensá-la agora para a criação musical. Esta tabela traz muitas informações e ignições para a pesquisa do filme em suas várias camadas. Tem sido muito bom reinventá-la a cada momento. Depois deste princípio de pesquisa, discutiríamos e mapearíamos um pouco da qualidade sonora de cada trecho mediante as propostas por vocês enviadas. Só depois, Llano e eu, enviaríamos à vocês as imagens de cada trecho para a criação das músicas propriamente ditas.

Como sabem, gosto deste processo aberto de criação, por trazer espaço inventivo a todos, e tempo de “escuta” ao que a obra pede. Talvez quero, também, que criem algumas pequeninas trilhas para três ou quatro pontos importantes de passagens entre cenas, personas, espaços e tempos do filme: pontos de troca de climas, sensorialidades, de jogos sonoros. Enfim, mais uma vez, realizar nossos trabalhos de parceria e troca repletos de novos aprendizados e descobertas.

Uma dica: pensei em trabalhar com cordas como o Quinteto da Paraíba, por exemplo, como fizemos na montagem de “Uma mulher vestida de sol” de Ariano Suassuna, e também acordeon, piano e baixo acústico como em outras experiências por nós realizadas. Mas, cada trecho teria sua tônica de instrumento ou instrumentos escolhidos bem marcada, quero bastante distinção entre cenas, e principalmente entre momentos do filme. Então é isso! Será uma alegria, honra e delícia estarmos juntos nesta nova criação. Obrigada. Amo vocês. Dani

Para chegar a um entendimento desta “coluna vertebral” sonora do bloco central de vaga-LUMES, que está desde a entrada no barco até o naufrágio – composta pelos planos-sequência entremeados pelo jogo de *tarot* –, organizei um estudo resumo de estímulos de criação na ordem em que foram editados. Este estudo, que será apresentado abaixo, está funcionando como norteador de um desenho sonoro geral possível para este bloco, e apresenta também motes de criação para os músicos, como já explicado. Este processo, possivelmente, desencadeará novos ajustes na abertura e fechamento da banda sonora do filme. Cada parte nova elaborada, como agora a escrita sonora, vem reestruturar todo o processo criativo do filme.

As indicações deste bloco estão mostradas tanto com criação de trilha original quanto sem a criação dos músicos. O objetivo é traçarmos uma ideia geral das qualidades sonoras deste bloco, bem como apresentar os estímulos de criação aos músicos nas partes a eles destinadas. Segue:

Plano-sequência DELIANA: medir, pedras, mapas, pele (deslize, medição).

(Criação de trilha original 1, talvez a trilha só entrar na metade final do plano-sequência/ sugestão: quando Carlos começa a interagir com Deliana): uma música que mapeia o espaço, medindo-o com as notas. É o início, cuidadoso, como criança que acorda a noite para investigar a casa em silêncio. Quase uma aventura. Sons suaves permeados de longas pausas e recomeços. Parece uma introdução ao mundo dos sonhos que o jogo de tarot traz. Um mistério, ainda, a ser mapeado. Sons que deslizam, entremeados de pontos marcados pelo som das pedras que batem no chão.

Plano-sequência ELIZABETH: lembrar, água, casco, ilíaco (circularidade, gestação)

(Criação de trilha original 2: um único som, uma gestação, um looping, barulhos de dentro d' água. Sonoridades com volumes, pesos, corpo submerso. Este som único circula, com diferentes gradações de volumes, enquanto ruídos e silêncios se fazem mais presentes neste plano-sequência. Trabalhar deixando a risada de Elizabeth ser tida também como "música" da cena)

Plano-sequência DANIELA: arriscar, giz - escritas nas paredes, âncora, coluna vertebral (peso, suspensão)

(Criação de trilha original 3: sobreposição de sonoridades, de instrumentos, mas também falta de ar, suspensão, apneia, reverberações. Pés que tocam o chão: o peso do som. Tensão, sons mais graves. O aparecer e desaparecer, duplicar, misturar, sumir os sons.)

Plano-sequência RAYANE: discernir, cartas, remo, pés/pernas (densidade e leveza)

(Sem trilha original: somente respirações variadas, sons diversos da areia e dos toques corporais, diferentes batimentos cardíacos. Olhos fechados criam um outro modo de ver)

Plano-sequência DAVID: perseguir, copos, gávea, crânio (contínuo, cortado, vertigem)

(Criação de trilha original 4: sons que provocam seu movimento em oposição a sons que seu movimento provoca. Vertigem, entradas e saídas de sons em delays, mudanças bruscas de sonoridades, perigo de quebrar os copos, de cair no abismo, de não ver o perigo estando a mirar de dentro da gávea)

Plano-sequência CARLOS: curar, espelhos, vela, costelas (expansão, compressão)

(Sem trilha original: é um ritual, sonoridades que lembram diferentes sinos, toques rituais, enfatizar as ações como passos do ritual. A água em um dado momento explode, lava, nutre, limpa, e de novo os sinos. Quais sons ouço quando vejo no espelho outra imagem de mim mesmo?)

Plano-sequência MARCUS - naufrágio: construir, madeira, timão, mãos (precisão: perda, porém, devido ao naufrágio)

(Sem trilha original: sons do naufrágio, diferentes volumes, muitas camadas, sons corporais que as águas do mar cobrem, barulhos das águas nas pedras, na madeira, nos corpos. Muitos vazios e silêncios permeiam o espaço, aparece uma certa dúvida. Camadas sonoras, uma cobre a outra, como uma onda que passa sobre a outra.)

Assim, essas informações sugeridas, ao mesmo tempo que trazem propostas de criação para a escrita sonora, reorganizam o próprio processo fílmico até então realizado de maneira associativa, relacional, como nos traz Salles. A autora chama de expansões associativas esse modo de fazer que concatena constantemente ideias durante a criação. Este processo pode aparecer dentro da obra, de maneira explícita ou não, sendo “somente a seleção de um instante associativo”. (SALLES, 2016, p.124). Na expansão associativa:

observamos um claro percurso de ampliação de ideias. Uma ideia é tomada como causa e a partir daí são imaginados efeitos, em um jogo associativo mantido pela seguinte regra: se isso acontece, então, pode gerar aquilo ou aquilo outro, etc. Esse modo de desenvolvimento do pensamento em criação nos remete ao que Bachelard (1978, p.296) observa: “Na presença de uma imagem que sonha, é preciso tomá-la como um convite a continuar o devaneio que a criou”. O desenvolvimento se dá por uma espécie de afinidade entre ideias. (SALLES, 2016, p 123).

Salles também nos diz que os diferentes percursos criativos, servindo-se de desenhos, reorganização de materiais, rabiscos, compêndio de ideias, imagens como referências junto às anotações, entre tantos outros processos, apresentam características comuns de serem algo de passagem, transitório, responsável pelo fazer, como também gerador do desejo da pesquisa, da investigação criativa. Ela discorre abaixo sobre a função do desenho na criação de alguns artistas, mas sabemos que o olhar da autora é estendido à outros processos e escolhas, como o

nosso apresentado acima, e reinventar anotações para propósitos e desdobramentos em linguagens diversas como a dança (ação corporal) ou a música (sonoridades e silêncios).

Realmente, reinventar as ignições e procedimentos nos convidam, pelo imenso movimento que criam em nós e na obra, a seguir pesquisando e buscando elaborar e organizar questões, desafios, problemáticas. Salles, diz:

Os desenhos de criação, são peças de uma rede de ações bastante intrincada e densa que leva o artista à construção de suas obras. São desenhos de passagem, pois são transitórios; são geradores, pois têm o poder de engendrar formas novas; são móveis, pois são responsáveis pelo desenvolvimento da obra. São atraentes e convidam à pesquisa porque falam do ato criador. (SALLES, 2016, p. 117).

Além dos dois modos de uso das sonoridades que apresentamos acima, outra camada sonora do filme ainda deverá ser testada. Talvez algumas falas em *off* serão usadas (ainda em discussão). Abaixo, trazemos alguns exemplos de textos *off* que constam no roteiro de *vagalumes*. Dois deles, já estruturados como “falas”, mostrados em Marcus Diego e Carlos Tavares, e outros dois exemplos são indicações de “falas”, ainda em aberto para a construção. Estas carregam um caráter de depoimento, algo mais documental, como mostrados nos exemplos de indicação temática para Deliana Domingues e Daniela Guimarães. Observem:

MARCUS (OFF) *As lembranças são peças que completam novas histórias... Só vi meu pai uma vez na vida. Invento histórias a partir da única lembrança que tenho dele.*

CARLOS (OFF) *Observo. Me calo. Cuido. Tudo isso para evitar ser tímido. Mas, quando falo, curo.*

DELIANA (OFF) *Deliana conta uma história de sua infância, quando andava de bicicleta na cidade e na roça. Fala de como buscava caminhos, passagens, percursos e diz que imaginava que aqueles caminhos a levariam para o mar. Descreve tudo como se estivesse interpretando, visualizando, desvendando um mapa. Coloca o mar como uma possibilidade de vida, algo que surge sem querer, como em uma brincadeira de esconde-esconde.*

DANIELA (OFF) *Ela relata seus sonhos. São sonhos de amor, sempre permeados de água. Coloca que esse lidar com água em seu sonhos é trabalhar o campo das emoções. Diz que o que realmente a interessa na vida são as relações, por isso gosta de estar em grupo, de gerar possibilidades de encontros, de misturar pessoas e coisas. O amor e a*

paixão pelas coisas que faz leva o discurso para reflexões sobre ter um amor, uma pessoa, uma vida a dois. Traz uma série de indagações sobre o assunto, misturando o que analisa dos sonhos com o que sente e passa na vida real. Seu discurso é denso, mas carrega o universo fantástico do amor em sonho e o caráter filosófico que o falar sobre o amor traz, beirando um universo da loucura, do devaneio e da livre imaginação, como um modo de criação em arte.

Pelos conteúdos das falas, essas podem funcionar como outra fonte de informação, camada subjetiva e, por isso, reflexiva dada ao filme: uma reflexão sobre o modo de pensar o mundo e as ações de interação com o mundo realizadas por cada uma das personas do filme. Uma reflexão sobre as ações corporais no filme em conexão com o mundo cotidiano ao redor e suas questões de sabedoria e de dor, falas como consequências da ação percebida no presente, e já deslocada em futuro, não como legenda para ler a ação do corpo no filme, mas como pontes de significações possíveis. Acreditamos que se usarmos os *off* das falas das personas do filme pelo viés do distanciamento da ação ou pelo entrecruzar dissociado entre persona/ação imagética/ fala em *off*, podemos gerar maior complexidade à ideia de parceria dentro do filme, e criar outras superfícies sensoriais e sgnicas ao espectador.

Mais que um entendimento ou acompanhamento narrativo linear, desejamos provocar maiores possibilidades de relação entre a temática e suas problematizações, mediante relatos e ações interpessoais em diferentes tempos e contextos, o que parece elaborar variadas visões sobre a questão da parceria dentro do filme. Ainda em discussão, esses relatos poderão aparecer com uma única voz que fala por todos, e ainda sem definição também se serão executados por uma voz feminina ou masculina.

Outra possibilidade é de a locução ser gravada por diferentes vozes e idades, o que traria mais complexidade às relações entre imagens, os tempos e os espaços em que as falas ocorreram, entre a escrita sonora em todas os seus modos de interação com a temática fílmica. Serão novas experimentações da escrita destas falas, que poderá ser lida como uma fala inteira, mas que pretendemos distribuir ao longo do filme. Ainda testaremos e discutiremos a inclusão dessas falas em *off*, na busca por uma montagem fílmica final que se elabora em um contínuo processo de pesquisa criativa entre todos.

Para finalizar, quando pensamos na discussão narrativa desde a escrita de roteiro até a montagem em *vaga-LUMES*, é bastante significativa a colocação do crítico Arlindo Machado quando fala de “ensaios não escritos” ou “enunciados audiovisuais” ao se referir à narrativa

dos russos Eisenstein e Vertov. Se tomamos o filme pela ideia de *corpo-itinerante*, com seu trânsito total de feitura estabelecida no corpo e seu feito também e somente no corpo, podemos pensar *vaga-LUMES* pelo discurso da imagem, como ensaio não escrito, “não fundado mais na palavra”, mas pelas “associações intelectuais” advindas da montagem que deixa de ser apoiada na necessidade de uma fábula. (MACHADO, 2004).

O filme se apoia na força imagética e sonora do corpo, nos movimentos e relações com outros corpos, diferentes espaços e tempos, além da interação com objetos simbólicos inseridos na trama intersemiótica que se amplia de acordo com a complexidade que o processo criativo convoca. Este jogo intersemiótico, trama entre signos, é capaz de gerar possibilidades narrativas por diferentes ignições e engendramentos sígnicos propostos pelo filme: ora no corpo, na imagem do corpo, na imagem que o corpo traz, na imagem refletida do corpo, ora nas sonoridades do corpo, com ele e nele, ora com a mescla que corpo e as sonoridades geram. Existindo sempre o corpo como foco, corpo não como resposta, mas como lugar de perguntas.

O conceito de *corpo-itinerante*, neste sexto capítulo – entendido como terceiro movimento da análise do processo fílmico –, apresenta maior teor no apontamento futuro, não só para chegar ao *corpo-fílmico* que culminará em uma dramaturgia do filme, em sua finalização, mas por acreditarmos que o corpo a partir desta experiência aponta para possíveis desdobramentos futuros. Ou seja, o trânsito itinerante do corpo na experiência do filme é, ao mesmo tempo, o filme finalizado e nova ignição para outro ciclo de criação. Portanto, o *corpo-itinerante* segue seu movimento em novas experiências. Estas serão testadas na parte prática desta tese e mostradas no capítulo seguinte. São outras experiências de criação de imagem com o corpo, para o corpo, no corpo e do corpo, que reorganizarão a experiência corporal vivida até agora em fluxo entre ciclos itinerantes.

O importante até agora, nesse capítulo, é compreender que o conceito de *corpo-itinerante* não só elabora o desdobramento futuro do processo fílmico no longa *vaga-LUMES*, mas que também se torna ignição para se testar e pensar nossa hipótese: o *CORPOLUMEN*, aquilo que sobrevive no corpo a partir da experiência de interação Dança e Cinema.

7 MOVIMENTO REVERSO: DO CORPO AO CORPO

Na primeira seção deste capítulo, intitulada *7.1 Corpo-itinerante: Outras Poéticas fílmicas*, seguiremos na construção do conceito de *corpo-itinerante*, ou seja, a partir de *vaga-LUMES*, da interação entre Dança e Cinema, outros dois filmes *Do.C.orpo* e *Anda luz*⁵² foram desenvolvidos com o intuito de testar a passagem, o trânsito do corpo pelos meios da Dança e do Cinema, de uma criação fílmica à outra, se reinventando no fluxo, em sua itinerância.

Enquanto os dois trabalhos estavam sendo criados, *Do.C.orpo* e *Anda luz*, não só buscamos seguir na construção do conceito de *corpo-itinerante*, mas descobrimos que na própria itinerância estavam surgindo novas ignições no corpo que marcavam a continuidade do fluxo, mas por outros entendimentos. Essas ignições, as quais nomeamos de *CORPOLUMEN* e de que trataremos mais adiante, teve seu princípio de elaboração a partir da experiência específica dos planos-sequência em *vaga-LUMES*, por isso, a ideia de reverso, do movimento do corpo ao corpo, buscar no corpo as experiências das criações fílmicas e voltar a ele depois do vivido para elaborar novos entendimentos, novas criações. Olhar, perceber e criar com o que sobrevive no corpo como ignição, com o que acontece a partir das interações que as duas linguagens provocam no corpo. E, desta maneira, buscar modos de aprofundamentos destes outros conhecimentos no corpo, tanto para a cena quanto para o ensino em Dança.

Assim, iremos discutir nossa hipótese na seção *7.2 CORPOLUMENS: Obra cênica*, por meio da obra *CORPOLUMENS*, criada na tese, que está no confluir das experiências dos três filmes, *vaga-LUMES*, *Do.C.orpo* e *Anda luz*, buscando fechar a construção do conceito de *corpo-itinerante* e defendendo a ideia de *CORPOLUMEN* como novas ignições do *corpo-itinerante* no fluxo, como um apontamento futuro de continuidade desta pesquisa.

Antes de falarmos sobre o que sobrevive na experiência de criação em cada um dos três filmes, na seção *7.2 CORPOLUMENS: Obra cênica*, vamos apresentar a temática de

⁵² As obras *Do.C.orpo* e *Anda luz* podem ser acessadas através do link: <<https://vimeo.com/daniguimaraes>>.

investigação e pesquisa das duas obras *Do.C.orpo* e *Anda luz*, presentes na primeira seção deste capítulo.

7.1 CORPO-ITINERANTE: OUTRAS POÉTICAS FÍLMICAS

Estamos traçando o conceito de *corpo-itinerante* ao longo da tese, buscando compreender, organizar e, por fim, demonstrar que *corpo-itinerante* é o movimento, o trânsito nas experiências passadas, presentes e futuras na interação Dança e Cinema, onde o fluxo entre os meios se dá no corpo. Começamos, após a fase de filmagens do longa-metragem *vaga-LUMES*, a desenvolver essas duas outras poéticas fílmicas, enquanto aguardávamos captação de recursos para sua montagem.

7.1.1 *Do.C.orpo*

Do.C.orpo é um projeto de filme curta-metragem que será realizado em 2017 por Llano e eu, e que possui atualmente quatro peças piloto. Nossa pesquisa parte dos estudos realizados pelo fotógrafo inglês Eadweard Muybridge, apresentado em detalhes no capítulo 1 desta tese, e está, principalmente, focada na segunda fase de criação do artista, onde depois de concentrar-se no registro de paisagens e assuntos arquitetônicos migra para a pesquisa do movimento dos animais. Em 1878, Muybridge expande seus experimentos fotografando o galope de um cavalo quadro a quadro, apresentado anteriormente no capítulo 1. A série de fotos foi chamada *The Horse in Motion*. Muybridge produziu muitos outros estudos, dentre eles, os onze volumes (1888) de *Studies in Animal Locomotion (Estudos em locomoção animal)* e o *Human Locomotion Studies (Estudos da locomoção humana, Figura 231)*. Duchamp se inspira neste último trabalho de Muybridge e cria o *Nude Descending a Staircase (Nu descendo uma escadaria, Figura 232)*, em 1912.

Figura 231 – Muybridge's Human Locomotion Studies

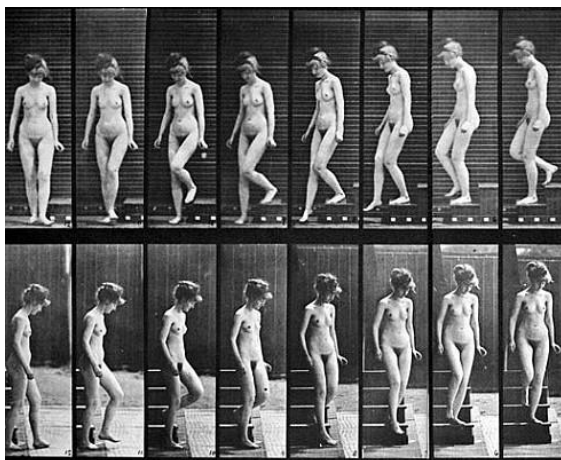
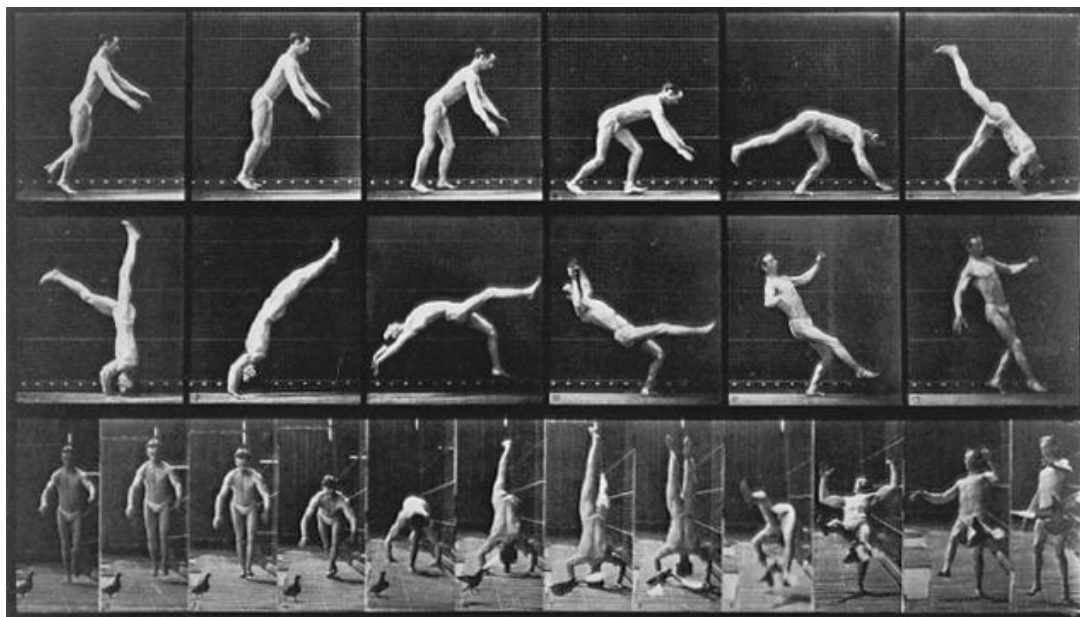


Figura 232 – *Nu descendo uma escadaria*, 1912



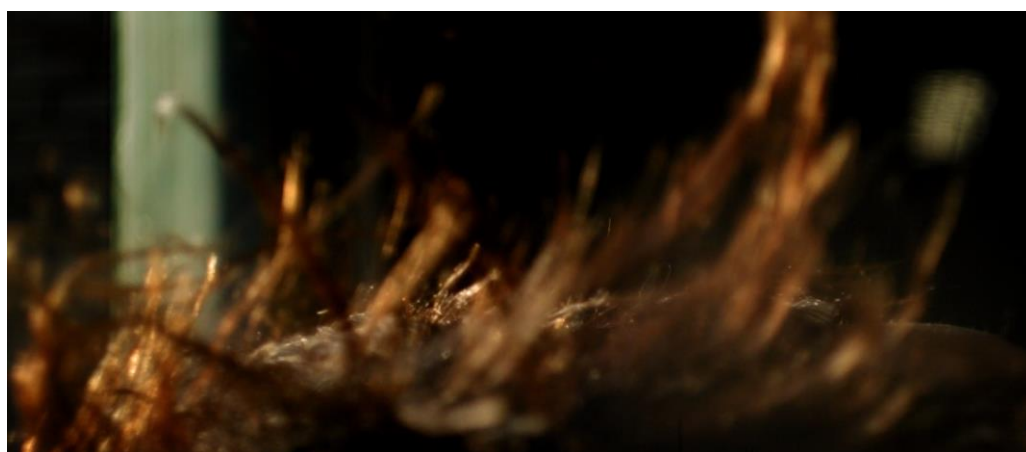
Muybridge busca em *Froze Time During an Era of Change* (*Congelar o tempo em uma época de mudança*) ressaltar a ideia sobre estudos de tempo e movimento. O título trata do paradoxo entre a mudança e o congelamento, paralisação do tempo, demonstrado abaixo na Figura 233.

Figura 233 – Muybridge. *Froze Time During an Era of Change*



Os experimentos de Muybridge são marcados pelo uso de múltiplas câmeras para captar o movimento. Além dele ter sido o inventor do zoopraxiscópio⁵³. O fotógrafo, a partir de suas experimentações, não só demonstra novos modos de compreensão do movimento no âmbito científico de sua pesquisa, como modifica o pensamento das artes em geral de sua época, propondo uma outra abordagem sobre a realidade.

Figuras 234 a 236 – *Frame Film -Piloto 3 - Estudo crânio - Do.C.orpo* (2016)



234

⁵³ Zoopraxiscópio é um dispositivo para projetar os retratos de movimentos que seria o precursor da película de celuloide do Cinema, usada ainda hoje.



235



236

Mediante a utilização de uma câmera de alta velocidade, PHANTOM V642, cedida através do apoio da Empresa DV-PRO (Belo Horizonte - MG) – representante da câmera no Brasil –, a nossa questão está em como investigar a interação do corpo com esta câmera específica, por meio de uma desconstrução temporal do movimento. Se, em Muybridge, a decomposição fotográfica do movimento, frames da ação do galope ou da descida da escada, revela como o movimento do cavalo ou o movimento humano acontecem, nesta pesquisa o estudo dos movimentos do corpo que dança serão capturados, por exemplo, por 3 segundos, ou seja, a partir da captura de uma execução de movimento preciso de 3 segundos. Então, essa câmera gera uma leitura de 62 segundos quando esta imagem é reproduzida na velocidade normal do Cinema de 24 quadros/segundo.

O que vemos é todo o percurso do movimento, há uma espécie de “dilatação” do tempo, o que permite enxergar o desenho do movimento do corpo no espaço. E perceber, trazer a sensação do gesto para quem frui, como acima no girar do crânio refletido no movimento dos cabelos, no desenho que eles criam no espaço, algo que nos proporciona “viver” a imagem no tempo (Figuras 234, 235 e 236).

7.1.2 *Anda luz*

Um filme de doze minutos realizado em Juiz de Fora, Minas Gerais, pela parceria com o cinematógrafo LLano, a convite do Coletivo 4 de 5 (Carolina Oliveira, Camila Resende e Rita Viana). O filme foi criado para a Bienal de Dança de Juiz de Fora, em 2015. Surge pela ideia de jogos de composição entre corpo, câmera, arquitetura e luz natural. A locação foi escolhida para que a pesquisa sobre o caminho da luz no espaço arquitetônico e no corpo fosse estudada. O antigo prédio de uma televisão local, não em ruínas externamente, mas sem nenhum restauro em seu interior, foi o local escolhido. O prédio apresentava muitas entradas de luz mediante buracos, frestas, rachaduras, gretas no teto que o cobriam em uma longa extensão de mais ou menos 120 metros quadrados. O interesse estava em buscar relações entre a arquitetura, a luz e o corpo.

Anda luz é o tempo em andamento na arquitetura. Uma busca pela memória no corpo, para estar em outro corpo de agora. Corpo revisitado, revirado e impregnado de dança. É uma espécie do silêncio da luz em movimento, mas que informa e transforma o espaço e os corpos que nele habitam.

Figura 237 – Uma das cenas da abertura do filme *Anda luz* (2015)

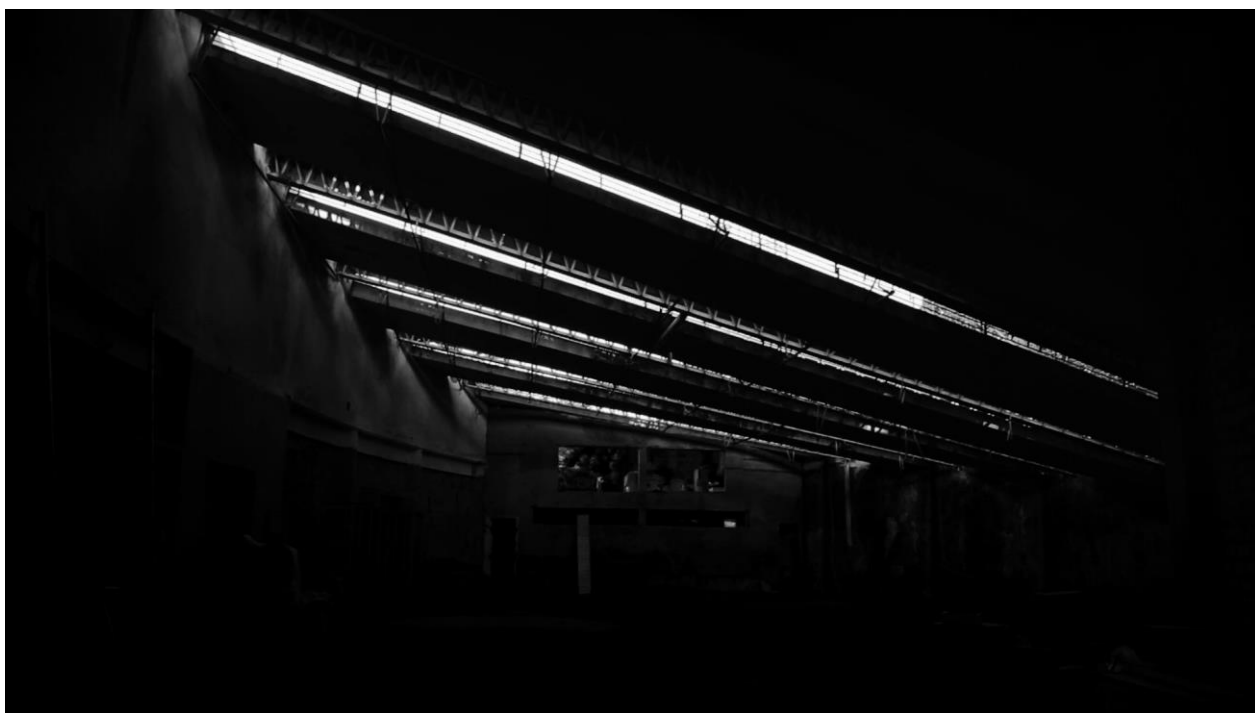


Foto: Llano

Anda luz tem como temática as passagens, entre-tempos: pés, sapatos, pegadas, malas, pausas e caminhadas. Traz o presente, o passado e o futuro na duração de um dia, é o movimento do sol, o percurso da luz do sol. Os tempos entrelaçados em um tempo só, dias sobrepostos.

Figuras 238 – Uma das cenas da abertura do filme *Anda luz* (2015)

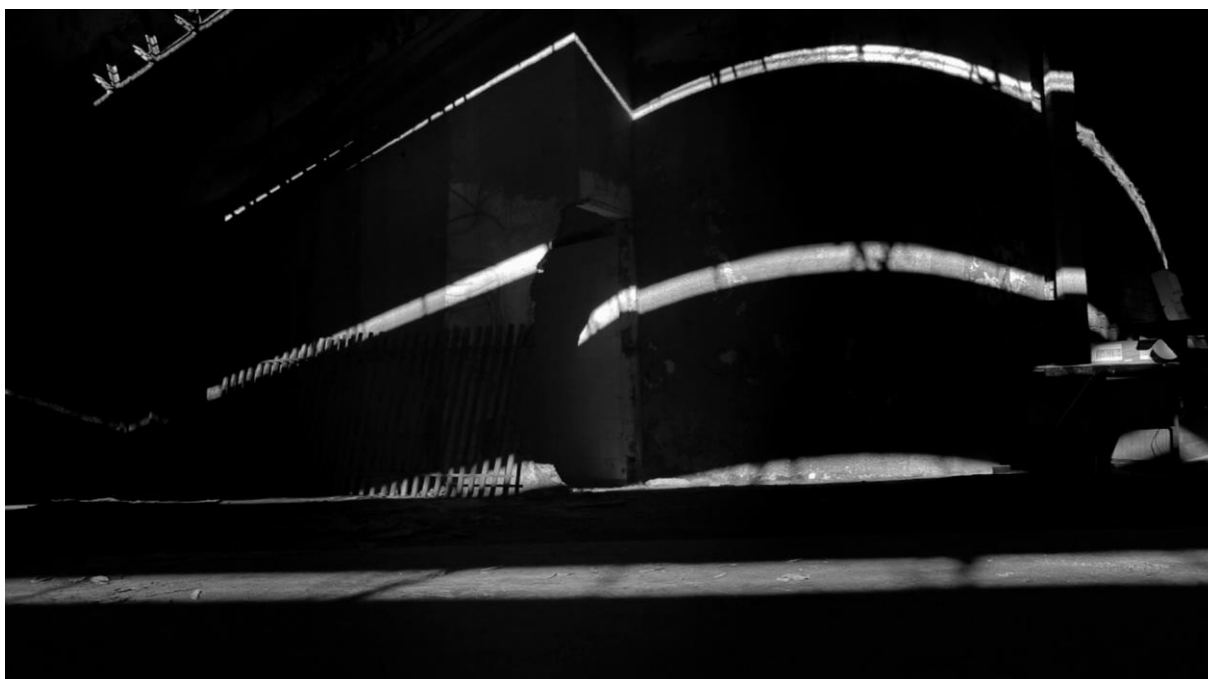


Foto: Llano.

Figuras 239 e 240 – Cenas da abertura do filme *Anda luz* (2015)



Foto: Llano

239



240

Foto: Llano

Anda luz apresenta, também, um pouco de Ítaca de Kavafis já trazida em *vaga-LUMES*, é feito de experiências e invenções: pela descoberta do caminho, que se dá na caminhada. São novas arrumações, novas moradias, novas visitas, outros encontros: a vida em construção, em evolução. O filme se elabora na arquitetura da luz, no movimento que a luz natural imprime no espaço e no corpo. Lida como a temporalidade por meio da improvisação, onde os corpos trabalham estando na visibilidade e na invisibilidade que os jogos de improviso proporcionam, em lidar com a luminosidade e a escuridão da luz. (Figuras 237 a 240).

7.2 CORPOLUMENS: OBRA CÊNICA

Nessa seção, a partir de *vaga-LUMES*, *Do.C.orpo* e *Anda luz*, daquilo que sobrevive no corpo a partir dessas experiências entre Dança e Cinema, vamos demonstrar como a ideia de *CORPOLUMEN*, de ignição, foi filtrada em cada uma das obras fílmicas e, por fim, apresentar *CORPOLUMENS*, obra solo que trabalha com estas ignições em uma composição cênica em tempo-real.

Conforme o conceito de *corpo-itinerante* foi se estruturando, percebemos que, no trânsito das criações de cada experiência fílmica, uma nova ignição parecia emergir. Esse entendimento veio quando olhamos novamente para a nossa hipótese, ou seja, quando a experiência de interação com o Cinema já havia se efetivado. Percebemos então que, mesmo sem a interação direta com a linguagem cinematográfica ocorrida para a construção de *vaga-LUMES*, algo sobrevivia no corpo a partir da investigação dos planos-sequência. Não era somente o filme que dava sentido ao *corpo-itinerante*, algo reverberava do macro ao micro. O percurso surgia pela minha história de dança que carregou no corpo e que me levou ao fazer deste filme. Passa pela itinerância do corpo dentro dos processos variados de feitura do filme, o que nos faz perceber que outra informação estava acontecendo. Quando a experiência de criação fílmica finalizava – sem mais a interação com Cinema, mas a partir dela –, percebemos outra ignição surgir, que outro conhecimento sobrevivia no corpo. Era um pontuar no fluxo itinerante, o corpo trazia outra informação. Assim, surge a ideia de *CORPOLUMEN*, que passa a ser o material sobrevivente a ser trabalhado na obra cênica ***CORPOLUMENS***.

Para aprofundar a ideia de *CORPOLUMEN*, é necessário trazermos mais detalhes de como este pensamento se deu. Quando eu estava criando em uma Improvisação Cênica em tempo-real, percebi que outros modos de escolher e de agir em cena estavam acontecendo. Esses demonstraram que eu estava elaborando respostas por distintas formas de raciocínio de criação, diferentes do modo que eu fazia, ou melhor, estavam mais ampliadas minhas sensibilidades para escolher na cena.

Uma espécie de conhecimento ampliado gerava, enquanto eu criava em tempo real, uma maior leitura de contextos e de reações a estes contextos na cena. Isso acontecia ao mesmo tempo em que eu descobria e transformava meu modo agir, de lidar integrando movimentação corporal, espacialidade, temporalidade e qualidade do movimento. Tudo acontecendo enquanto eu improvisava, o corpo me revelou esses diferentes acionamentos e respostas físicas. Mesmo que eu ainda não pudesse nomear, intuía que havia uma mudança no meu modo de gerar informação no corpo e, logicamente, em meu modo de informar no corpo, em meu modo de mover, em minha ação. E quando percebi, comecei a pensar sobre o que poderia ter acionado esses outros modos de ação em mim durante a improvisação.

Retomando o conceito de habilidade (NOË, 2004) apresentado no capítulo 1, Noë traz que o sistema sensorio-motor não é aplicado à experiência, mas é chamado na experiência.

Não funciona somente como estímulo sensorial que resultaria em ter “a experiência”, mas em participar da formulação de uma experiência. O que queremos dizer é que não acionei algo conhecido ou já reconhecido para este improvisar, na verdade alguma mudança já havia acontecido em minha percepção, e percebi somente enquanto agia ao improvisar. Aconteceu junto. Não percebi e apliquei, mas o estímulo sensorial do improvisar reformulou a minha experiência vivida, que eu ainda, até então, não era capaz de reconhecer e, tampouco, nomear.

No entanto, na ação de improvisar, percebi que algo novo estava acontecendo. Para levar para nosso recorte, esse algo novo deveria ter surgido de alguma experiência já vivida, ou melhor, deveria ter sobrevivido de alguma experiência que agora eu começava a perceber e a querer nomear. O fazer em *vaga-LUMES* e, especificamente, os estudos minuciosos dos planos-sequência trouxeram esses outros conhecimentos que entendi como novas ignições e que nomeamos de *CORPOLUMEN*.

Essa ação-reflexão que fazemos agora – esse ao mesmo tempo em que eu improvisava e percebia essa nova ignição – vem a partir do pensamento de Noë (2010), que diz que o conhecimento na experiência surge da habilidade do corpo como um todo em perceber: “a experiência perceptual é um modo de exploração habilitada do mundo. As habilidades necessárias são sensorio-motoras e conceituais”. (NOË, 2004, p.194). Primeiro, a experiência nos mostra como as coisas são (NOË, 2004): percebi algo novo em mim. Depois, ao nos movermos, percebemos como as coisas podem apresentar mudanças (NOË, 2004): busquei, na ação de improvisar, onde esta mudança se deu, perceber a diferença e querer identifica-la. Então descobri que estes novos conhecimentos sobreviviam do fazer fílmico dos planos-sequência de *vaga-LUMES*: a percepção sensorio-motora provocando novas ações e pensamentos por meio do desenvolvimento de nossas habilidades no mover pelo mundo.

Não *aplicamos* conhecimento à experiência. Preferencialmente, ele é induzido a participar *na* experiência; induzido a participar desta maneira habilita aquilo que de outra forma seria mera estimulação sensorial sem conteúdo de palavra-presente para *ser* experiência. A experiência perceptual *apenas* é um modo de exploração habilidosa do mundo. (NOË, 2004, p.194. Tradução nossa).⁵⁴

Assim, voltamos ao ponto de partida desta pesquisa, olhar o mundo pelo viés da experiência: um modo de pensar o mundo pela habilidade de experienciá-lo, ação habilidosa

⁵⁴ We don't *apply* knowledge *to* experience. Rather, we bring it to bear in experience; bringing it to bear in this way enables what would otherwise be mere sensory stimulation without word-presenting content *to be* experience. Perceptual experience *just is* a mode of skillful exploration of the world. (NOË, 2004, p.194). (Grifos do autor).

(NOË, 2004) de se abrir à investigação da percepção e àquilo que dela decorre, ou seja, do reconhecimento das experiências singulares (DEWEY, 2010) que provém de algo que não é pré-determinado, mas que se dá pela nossa percepção de nomear aquilo que nos acontece, enquanto acontece. (BONDÍA, 2002, 2015).

Era isso, os estímulos das experiências dos fazeres fílmicos estavam sendo convocados a esta outra experiência do corpo ao improvisar na cena. Minha percepção sensório-motora havia sido mobilizada, sensibilizada, alterada, modificada, reorganizada pela experiência Dança e Cinema, e isso havia provocado essas novas ações e pensamentos. Essas qualidades da percepção parecem surgir do “encontro hábil”, ou seja, no sentido de que o aprofundamento nas experiências do fazer entre essas linguagens, aqui, refinaram as habilidades no agir, no mover do corpo, ao mesmo tempo em que diferentes sistemas conceituais surgiram desta troca. Como sempre foi no corpo o lugar das perguntas e das experimentações, foi nele que *CORPOLUMEN* tornou-se uma “ideia-na-carne”.

Podemos dizer que comecei a entender e, portanto, a nomear melhor estas sensações quando descobri em meus experimentos e espetáculos solos de Improvisação Cênica em tempo real que eram outras percepções de espaço e de tempo que me chegavam e isso modificava meu modo de agir e a qualidade da ação. Compreendi de onde vinham estas percepções “alteradas” que surgiam da experiência específica de criação, execução e filmagem dos planos-sequência em *vaga-LUMES*. Estava lidando de maneira diferente com a movimentação de meu corpo na relação com os espaços e tempos na criação ao vivo. Sem mais estar no fazer fílmico, mas pela realização fílmica.

Algo dessa experiência havia provocado, em mim, outras habilidades, outros entendimentos. Essa constatação me trouxe inquietações: ao improvisar, outras formas de conhecimento se estabeleceram no corpo a partir das experiências realizadas nos planos-sequência? Quais outras informações são essas de que estou me apropriando, e que funcionam agora como uma espécie de conhecimento ampliado no corpo?

Ainda em Noë, o autor defende que nossa experiência perceptual se faz por nossa ação no mundo por meio de uma operação coletiva entre cérebro, corpo e mundo (2010). O autor nega que nosso cérebro seja a sede da consciência. Defende que a consciência está na ação, em nossa interação com o mundo. Entende que, para estudarmos como o cérebro contribui para a consciência, devemos olhar para a operação coletiva do corpo em sentido amplo –

sendo o cérebro parte dele com sua função específica na operação – e para a relação com nosso mundo ao redor. Tudo acontecendo pelas habilidades sensório-motoras e conceituais que o corpo elabora em movimento. (NOË, 2010). Só podemos perceber o mundo pelas habilidades, que, como o ato de perceber, se complexificam na caminhada do ser.

Tinha como reflexão: eu criei os planos-sequência; elaborei o desenho, a movimentação dos corpos criadores da imagem e do som (corpos dos operadores de câmera, de foco e de som) e também atuei como bailarina neste jogo, estava em *performance* nesse jogo que eu mesma inventei e que era recriado enquanto nos aproximávamos das filmagens. Transitei por vários momentos desta investigação e com o meu olhar, minha percepção sendo direcionados e exercitados nesses contextos diversos da ação criativa.

Podemos dizer então que, de maneira itinerante, estive, antes, na ignição do dançar sem cortes, na criação dos planos-sequência, de seus movimentos como cerne do filme. Estive, entre, no recriar destes planos adaptados e reorganizados na troca com a câmera, no diálogo com o fotógrafo e na execução, nas filmagens com os demais integrantes da Cia. Ormeo. E, finalmente, estou agora nesta pesquisa, no presente, pensando sobre o futuro para o qual esta investigação dos planos-sequência apontou em meu corpo. Estou, portanto, por outra ignição, no trânsito do que chamamos de *corpo-itinerante*, nas leituras variadas que estes jogos entre os tempos passados no corpo e os tempos pelo corpo passado possibilitaram enquanto a criação se dava: era o estar dentro e fora; fazer e olhar para o feito lidando com diferentes necessidades e pontos de vista da ação criativa; criar e executar ao mesmo tempo a minha proposta na relação de troca de experiências e de discussão criativa com os outros envolvidos. Todos esses processos me permitiram ampliar minhas habilidades ao improvisar.

Com estes pensamentos e análises do percurso em *vaga-LUMES*, passei a improvisar mais, a testar e anotar sobre estas novas descobertas em meu corpo na criação em tempo real. Isso desencadeou, também, um inventar de exercícios e jogos que experimentei tanto comigo, quanto com os estudantes que frequentam minhas aulas de Processos Criativos em Dança e Estudos do Corpo, as quais ministro na Escola de Dança da UFBA. Comecei, assim, a esboçar um sistema de trabalho a partir da hipótese desta tese, que novos conhecimentos surgiam na relação Dança e Cinema a partir do conceito de *corpo-itinerante*, como novas ignições, como *CORPOLUMEN*.

Podemos dizer, então, que enquanto construíamos o conceito de *corpo-itinerante* encontramos a ideia de *CORPOLUMEN*. Sendo assim, *corpo-itinerante* e *CORPOLUMEN*

são diferentes, mas complementares. Enquanto o conceito de *corpo-itinerante* é o fluxo, a passagem do corpo nos diferentes contextos e sempre sobrevivendo e seguindo sua trajetória, seu percurso, *CORPOLUMEN* é o como, em cada experiência de sobrevivência do *corpo-itinerante* nos diferentes filmes, se dá uma nova ignição da pesquisa entre Dança e Cinema. Dessa forma, em cada filme, a partir do longa *vaga-LUMES* e depois em *Do.C.orpo* e *Anda luz*, a experiência do fazer fílmico traz um outro entendimento no corpo, uma nova ignição do *corpo-itinerante*. Assim, a obra cênica da tese *CORPOLUMENS* é aquilo que sobrevive no trânsito do corpo-itinerante a partir dos fazeres fílmicos que estamos realizando.

Detalhadamente, *CORPOLUMENS* é a reflexão e organização, no corpo, das três experiências fílmicas. Lida com as ignições percebidas em cada fazer fílmico, através das relações distintas e complementares do e no corpo: em unir aquilo que é o *CORPOLUMEN* de cada obra em pesquisa, em relacionar aquilo que sobrevive da experiência no corpo entre as linguagens em cada um dos filmes.

CORPOLUMENS é, também, a experiência da pergunta da tese no corpo e na cena. Nessa obra buscamos demonstrar o pensamento da tese e, conseqüentemente, nossa hipótese de que as experiências no corpo, que perpassam todas as etapas de realização do longa-metragem *vaga-LUMES* por meio do conceito de *corpo-itinerante*, que se alarga em outras experiências fílmicas (pelas obras *Do.C.orpo* e *Anda luz* criadas), geram novos entendimentos, outras ignições no corpo que dança, a partir da interação entre as linguagens da Dança e do Cinema e do fazer fílmico.

No que se refere ao longa *vaga-LUMES*, *CORPOLUMENS* é criada a partir dos planos-sequência do filme, como já mencionamos. Esta experiência se arquiteta pela forma de construção ininterrupta, sem cortes, que traz a presença, a determinação e, também, o acaso como fatores de criação. Esse encontro se potencializa pela relação estreita que é estabelecida entre corpo, câmera, tempo e espaço, na exaustiva pesquisa da ação sem desligar a câmera, que se harmoniza organicamente, como acontece em uma orquestra sinfônica, neste ponto central do filme que são os planos-sequência. E a obra se amplia ao servir-se das outras duas experiências realizadas durante o doutoramento: *Do.C.orpo* e *Anda luz*.

Do.C.orpo, em *CORPOLUMENS*, parte da investigação do movimento corporal por uma outra realidade temporal que se instaura nos processos de filmagens dos pilotos desta criação. Está em lidar com a relação corpo e tempo, agora sem mais a utilização da câmera de alta-velocidade, mas a partir das sensações no corpo percebidas ao construir a imagem

fílmica, e, também, no fruir da imagem construída. Estava interessada em criar minha qualidade de movimento em **CORPOLUMENS** a partir da mistura entre a sensação do corpo quando dancei para a criação dessa imagem específica (*hi-speed*) e a sensação de olhar, sentir meu corpo quando assisti a esta dança já pronta. Trabalhar pela ideia daquilo que sobrevive desta experiência no corpo, dos conhecimentos que emergem durante os trabalhos corporais que estão restritos ao contexto trazido pela decomposição do tempo e pela tecnologia desta câmera utilizada. E, ao mesmo tempo, por aquilo que relacionamos entre a experiência do fazer no meu corpo com o fruir, também no corpo, desta imagem que realizei, e que agora contemplo.

De *Anda luz*, nasce o interesse pelo movimento da luz e o movimento do corpo na criação de imagens que relacionam as arquiteturas do espaço com as do corpo. Assim, em **CORPOLUMENS**, entra o pensar a luz, e a ausência dela, para o diálogo específico com o corpo na cena. Investigar as experiências de corpo e luz natural (como no caso de *Anda luz*) que foram elaboradas e impressas mediante a captura destas relações de “conversas” realizadas pela câmera, trazendo essa experiência para a Improvisação Cênica. A interação corpo e luz traz outros movimentos, corporais e cênicos, na complexidade das relações estabelecidas. Na cena, o recortar, esfumar, esconder e revelar corpo parecem tornar o espaço habitado outro, podendo este ser um palco (como agora) ou o prédio visto pelas frestas de luz (como no filme). Ambos revelam outras arquiteturas possíveis. E também, outros espaços e imagens corporais, que são criados a partir dos jogos e combinações variadas entre corpos, luzes e escuridão.

Portanto, **CORPOLUMENS** configura-se como o conjunto de investigações variadas surgidas no contexto de interação Dança e Cinema. Pesquisa, nas três obras fílmicas apresentadas, o que delas sobrevive no corpo a partir da relação com o Cinema. A investigação das qualidades e estados possíveis de corpo, as ideias de composição (o corpo no tempo e espaço) que surgem, a criação e exploração de imagens do e com o corpo, a relação do corpo com a luz e a geração de sentidos e significações que este conjunto de pesquisas elabora arquitetam esta obra solo.

Didi-Huberman, no livro *A sobrevivência dos vaga-lumes* (2011), faz uma linda abordagem sobre o pensamento do cineasta italiano Pier Paolo Pasolini (1922-1975), pelo famoso artigo dos vaga-lumes (*L'articolo dele lucciole*), escrito por ele em 1975, no qual trata da “morte dos vaga-lumes”, da aniquilação dos “sinais humanos da inocência”: o artigo é um

“lamento fúnebre” de Pasolini sobre o domínio fascista na Itália. (DIDI-HUBERMAN, 2011, p.25).

A discussão realizada no livro articula Pasolini por uma visão pessimista de que não haveria mais seres humanos, que os povos estariam expostos ao desaparecimento, anunciado pela morte dos vaga-lumes – a ideia de Agamben (2006), segundo a qual o homem contemporâneo encontra-se sem o exercício da experiência. Ao finalizar seu livro, Didi-Huberman elabora sua crítica em defesa à sobrevivência da imagem e da experiência recorrendo ao filósofo e crítico alemão Walter Benjamin (1892-1940). Didi-Huberman traz, justamente, que a imagem “é um operador de sobrevivências”. (DIDI-HUBERMAN, 2011, p.119).

É interessante destacar aqui a releitura da *Divina Commedia* de Dante realizada pelo jovem Pasolini, apresentada por Didi-Huberman no início do livro: é um tempo em que os “conselheiros pérfidos” estão em plena glória luminosa, enquanto os resistentes de todos os tipos,[...] se transformam em vaga-lumes fugidios”. (DIDI-HUBERMAN, 2011, p.17). É a inversão do universo dantesco, o céu é sombra e o inferno agora torna-se a grande luz, o que está em superexposição. O contexto de Pasolini era o nazismo como conflito mundial. É neste contexto junto às reflexões sobre Dante que o cineasta inicia suas pequenas histórias de vaga-lumes em uma carta escrita a seu amigo de adolescência Franco Farolfi, em 1941. Para Pasolini, o desaparecimento dos vaga-lumes é iminente. Em contraposição, Didi-Huberman defende que “apesar de tudo”, mesmo que ofuscados por tamanha luz, os vaga-lumes resistem, pois servem-se da possibilidade da discrição e da parcial invisibilidade para continuarem a emitir seus sinais. Sobrevivem na resistência em existir.

A ideia de resistência é trazida pela metáfora dos vaga-lumes ou *luciole*, moscas de fogo, pirilampos, *fireflies*, *luciérnagas*, que, segundo Didi-Huberman, “sofrem em seu próprio corpo uma eterna e mesquinha queimadura. [...] Assim, a vida dos vaga-lumes parecerá estranha e inquietante, como se feita da matéria sobrevivente – luminescente, mas pálida e fraca, muitas vezes esverdeada – dos fantasmas. (DIDI-HUBERMAN, 2011, p.13-14).

Essa matéria sobrevivente, o corpo que carrega a própria luz que se apresenta intermitente – entre o clarão e a escuridão –, sai de uma condição do ser pirilampo para se tornar uma estratégia de sobrevivência: resistir por meio da pequena luz. As “*luciole* tentam escapar como podem à ameaça, à condenação que a partir de então atinge sua existência”. (DIDI-HUBERMAN, 2011, p.17). A experiência da luz, agora não como fato do ser, mas

como estratégia – de aparecimentos e desaparecimentos – que traz sentido à experiência e torna possível a sobrevivência.

Ao pensarmos nos vaga-lumes, seres pirilampos ou *luciérnagas*, como filme, como conceito (*corpo-itinerante* em deslocamentos intermitentes da experiência) ou como obra solo, estamos nos referindo à “dança dos vaga-lumes, esse momento de graça que resiste ao mundo [...]”. (DIDI-HUBERMAN, 2011, p.24). E, justamente por isso, por este estudo elaborar seu discurso no corpo – na imaginação, na ação e na invenção –, “trata-se de extrair o pensamento político de sua ganga discursiva, e de atingir, dessa maneira, esse lugar crucial onde a política se encarnaria nos corpos, nos gestos e nos desejos de cada um”. (DIDI-HUBERMAN, 2011, p.24).

A tese ***CORPOLUMEN: Poéticas de (re)invenções no corpo na interação Dança e Cinema***, serve-se da ideia proposta no livro de Didi-Huberman (2011), para mostrar que a experiência do corpo não desaparece nos filmes prontos, está na carne, nos corpos da criação fílmica. Para além desta experiência consumada, a experiência resiste em existir, em sobreviver apesar de tudo, apesar do aparente desaparecimento ou fixidez. Mas, para isso, é preciso esperança, é preciso haver desejo ou uma disposição em trabalhar o olhar de modo diverso daquele que sempre usamos, sair do conforto, da conformidade. Querer rever, visitar, re-sentir as percepções, expandir o olhar sobre as coisas que nos passam, que nos tocam. (BONDÍA, 2012).

Toda a metáfora e poesia que os vaga-lumes significaram para Pasolini no primeiro momento de sua vida funcionavam como resistência, como sobrevivência e luta, demonstrada em sua arte nos seus filmes de 1950 a 1960 (*Chroniques Romaines, Accatone e Mamma Roma*). Depois, com os vaga-lumes desaparecidos de seus escritos, a esperança nele desaparece, ele a perde de vista nos anos de 1970. Ele perde sua esperança política. (DIDI-HUBERMAN, 2011).

Agindo dessa forma, Pasolini não só perdeu *in fine* o jogo dialético do olhar e da imaginação. O que desapareceu nele foi a capacidade de ver – tanto à noite quando sob à luz feroz dos projetores – aquilo que não havia desaparecido completamente e, sobretudo *aquilo que aparece apesar de tudo*, como novidade remanescente, como novidade “inocente”, no presente desta história detestável de cujo interior ele não sabia mais, daí em diante, se desvencilhar. (DIDI-HUBERMAN, 2011, p. 65).

Acreditamos na força, no movimento das imagens e de suas metáforas, que sempre deixam aberto e possível um outro enquadramento do olhar, que os vaga-lumes não

desapareceram nem no contexto de Pasolini, concordando com Didi-Huberman, e nem em nossos contextos de agora, seja em uma remota esperança de uma transformação política e social praticamente planetária, seja em nosso contexto do desenvolvimento da Arte e Educação em nosso país que tentamos não deixar desaparecer, seja no campo artístico da própria Cia. Ormeo – entendendo que o caminhar ou a qualidade da caminhada é de cada um de nós –, seja pelo que sobrevive no corpo e na tese e que aponta para um futuro de novos estudos e descobertas. Os vaga-lumes se movem pela intermitência da luz que emanam. Podemos, temporariamente, não ver a luz que sobrevive no corpo em movimento e, por isso, acreditarmos em seu desaparecimento. No entanto, isso é somente um intervalo em que não estamos atentos, ou que não queremos ou podemos estar no espaço ideal para vê-los. (DIDI-HUBERMAN, 2011). O filósofo diz:

Mas como os vaga-lumes desapareceram ou “redesapareceram”? É somente aos nossos olhos que eles “desapareceram pura e simplesmente”. Seria bem mais justo dizer que eles “se vão”, pura e simplesmente. Que eles “desaparecem” apenas na medida em que o espectador renuncia a segui-los. Eles desapareceram de sua vista porque o espectador fica no seu lugar que não é mais o melhor lugar para vê-los. (DIDI-HUBERMAN, 2011,p.47).

No percurso dos estudos finais da tese, agora em Dezembro de 2016, deparamos com outro livro de Georges Didi-Huberman, *Que emoção! Que emoção?*, que é uma conferência realizada em 13 de abril de 2013, no Teatro de Montreuil, nos arredores de Paris, diante de uma plateia de jovens e adultos, seguida de uma sessão de perguntas e respostas. Ele inicia a conferência fazendo algumas perguntas: O que são as emoções? Somos nós que a “temos” ou são elas que nos “têm”? Sofremos emoções, com passividade, ou as emoções nos movem, nos fazem agir? Elas nos isolam ou são uma forma de nos comunicarmos com os demais? (DIDI-HUBERMAN, 2016).

O tema nos encanta, verdadeiramente, e o que chamou nossa atenção foi, primeiro, o modo como o autor nos apresenta o título escolhido. Depois, o uso da leitura de imagens, que ele adota como uma ação reflexiva. As imagens que ele escolhe são ilustrações do livro de Charles Darwin (1809-1882) “A expressão das emoções nos homens e nos animais” (1872) e também de esculturas de Auguste Rodin (1840-1917), fotos de relevos em bronze da Renascença, ou ainda, imagens de *frames* de alguns filmes.

O autor faz toda a conferência, mostrando imagens atrás de imagens, comentando-as e lendo-as com o propósito de nos fazer pensar em transformarmos e sermos transformados pelas emoções. E sugere, ao final, quando lê uma série de imagens do célebre *O encorajado*

Potemkin (1925) do cineasta Eisenstein – quando o luto se transforma em cólera e luta –, que “se não podemos fazer política efetiva apenas com sentimentos, tampouco podemos fazer boa política desqualificando nossas emoções, isto é, as emoções de toda e qualquer pessoa, as emoções de todos em qualquer um”. (DIDI-HUBERMAN, 2016, p.38).

Sobre o título, diante da imagem de uma criança que chora, do livro de Darwin, ele faz uma analogia e fala da intensidade da experiência de se emocionar, na exclamação da emoção, em emocionar-se: Que emoção! Depois, dialoga sobre o perguntar, sobre a exclamação, sobre a reflexão que a experiência alimenta e promove: Que emoção? Didi-Huberman elucidada:

O ponto de exclamação responde para o primeiro de todos os gestos filosóficos, o de se espantar diante de algo, de alguém, de uma experiência, e mais ainda, eu me espanto diante de sua intensidade: diante dessa criança que chora, vejo claramente a boca que se projeta para frente, tenho a impressão de que ela se abre demais, à beira do ricto. Em contraste os olhos estão fechados demais, pois as sobrancelhas estão muito rígidas, as pálpebras intensamente contraídas. Ainda que a imagem seja fixa – trata-se de uma fotografia tirada no século XIX, em torno de 1870 –, o rosto e o corpo desta criança se mostram sob o signo de uma energia infeliz, entre o que parece excessivamente aberto (a boca) e excessivamente fechado (os olhos). Há aqui um tipo de paradoxo. Daí o espanto. Daí o ponto de exclamação. Mas esse primeiro gesto de espanto não seria filosófico até o fim se não se prolongasse por meio da formulação de uma pergunta: que emoção? Ponto de interrogação que poderia facilmente se transformar em uma série sem fim de pontos de interrogação [...]. (DIDI-HUBERMAN, 2016, p.10-11).

Trazemos esta referência, aqui e agora, para encerrarmos este capítulo discorrendo sobre *CORPOLUMENS*, inspirados, novamente, por Didi-Huberman. Propomos falar, demonstrar – através de um jogo entre escritas e imagens –, sobre as sensações vividas e inventadas no corpo, e que se constitui como material sobrevivente na obra de Improvisação Cênica. Podemos chamar de uma leitura “corpo-poética” reinventada – um modo de ler imaginado a partir das sensações no corpo na relação com a imagem ao ser construída e ao ser fruída. Sendo assim, podemos dizer que *CORPOLUMEN* é essa mistura entre o fazer e o feito, entre o que se constrói como experiência no fazer da imagem, na ação do corpo ao ser filmado; como também na relação que se recria no corpo a partir da apreciação do feito.

Retiradas dos filmes que constituem a obra *CORPOLUMENS*, ao trazermos e escrevermos sobre essas imagens, estamos demonstrando como a ideia de *CORPOLUMEN* acontece. Mostramos os engates, as ignições que cada experiência fílmica trouxe, e que constituem os pensamentos-ações que acontecem na cena e em tempo-real nesta obra solo.

Para falarmos sobre o *CORPOLUMEN* em *vaga-LUMES* trazemos abaixo o primeiro texto, o jogo entre escritas e imagens, a partir das imagens advindas de meu plano-sequência (Figuras 241-246).

Figuras 241-246 – *Frames* do plano-sequência Daniela Guimarães – Cataguases, MG (2013) *Frame Film*



A carta de *tarot* é tirada e sinto que as ideias de amor me tomam. Com a câmera muito próxima, percebo meus movimentos presos, por mim, por quem dança comigo, por quem me filma. O espaço é pequeno, o tempo parece longo para estar ali. Sou pressionada na parede, no chão, no corpo do outro. Enquanto danço, sei por onde a câmera passa, e ofereço algo a ela ou deixo ela espiar, passar pelo movimento que faço. Enquanto respiro, tudo isso em segundos, penso que a sensação é mais na pele, às vezes os músculos também estão presentes, depende

de quanta tonicidade eu emprego, e de qual a necessidade de resposta ao toque do outro. Vejo que estou, verdadeiramente, nestas qualidades corporais: o corpo no impulso e no contido pela pressão da situação. Estou neste jogo com a câmera e com meus parceiros de cena. Consigo me desvencilhar, abro espaço e vejo que a câmera vai para trás, respiro enquanto percebo se ela já se estabilizou, está no ombro do fotógrafo, e a uma distância que permite agir de novo. Respiro e recomeço. Sempre o corpo redescobre um outro modo de relacionar, é um diálogo estreito, compactuado entre corpos, câmeras e a composição. É negociação continuada. De repente, e por um momento escapo: me vejo só, e isso já é o impulso para me lançar da mesa nas costas do outro, agarrá-lo, não deixar ir, sentir a pele na pele. Essa é a imagem que veem acima, é a imagem que trago. No lançar-se, danço também com o corpo do câmera que me acompanha neste salto. Meu abraço é forte, e parece que não, mas há reciprocidade. O braço dele me abraça, ou pelo menos tenta me acomodar, me equilibrar. Depois, me coloco diante de todos os outros. Quando olho-os, eles escorregam pelas paredes e desaparecem, estão fora de meu alcance. A câmera agora volta a estar perto, enquanto meu corpo corre de pessoa a pessoa, a câmera está de lado, ou atrás de mim. Tudo é um jogo de encaixes. A cada vez meu corpo é retirado dali, suspenso, levado para outro ponto de observação, é preciso buscar por outras pessoas. Entre a subida e a descida sinto o bater acelerado do meu coração, e na minha inércia da cena, esse acelerar cardíaco é que desenha meu estado de corpo, existe um cansaço no meio da busca quando desejamos amar. Chego diante de uma parede. Estou de novo como antes do salto da mesa. Estou só. Respiração muito presente, mas o coração mais calmo. A câmera está perto, me observando, esperando que eu me mova. Um homem coloca-se diante de mim, sinto meus pés começarem o movimento e avançam, me levando para perto, para toca-lo. A câmera continua quieta, em pausa de movimento, mas atenta a tudo, olhando tudo. Encosto na parede, ele escorre. Estava ou não ali comigo? Quando penso sobre isso, sinto que a câmera se aproxima e ofereço, a ela somente, além de viver a minha respiração, pequenos, sutis, quase invisíveis movimentos nos dedos da mão direita: um desapontamento, uma exaustão, algo me escapa. A câmera aproxima ainda mais. Ela finaliza o plano-sequência. Eu continuo pensando sobre os meus movimentos e o amor. Ali, encostada na parede.

Figura 247 – Piloto Do.C.orpo - estudos dos pés – Daniela Guimarães – Salvador - BA (2015)

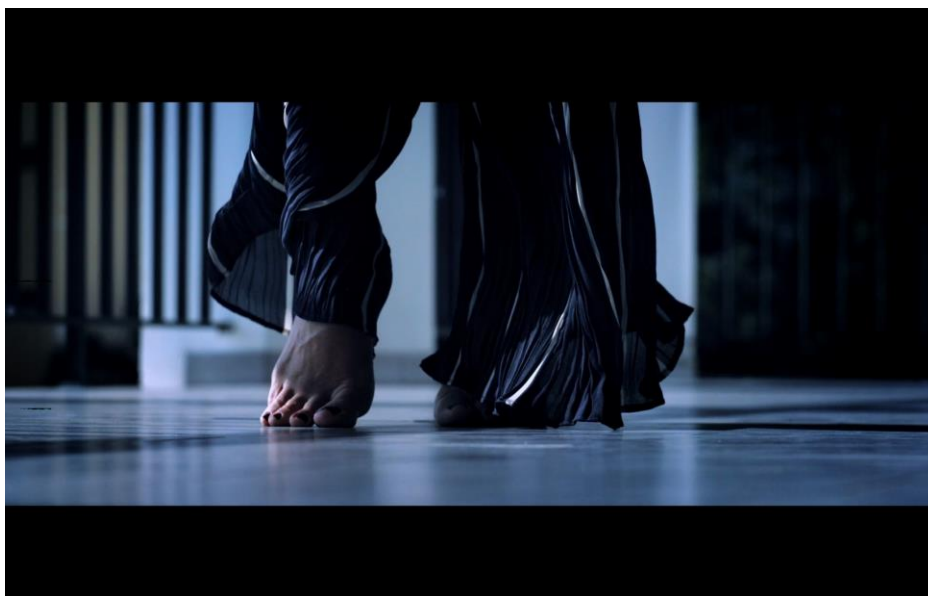


Foto: Llano.

Quando trazemos a ideia de *CORPOLUMEN* em *Do.C.orpo*, a investigação está na relação tempo, corpo e imagem: o TEMPO em movimento no corpo (Figura 247). Percebo, tenho a sensação do TEMPO como ignição. Executo em 3 segundos, o que se torna depois alguns minutos. TEMPO muito rápido do movimento para ele se expandir na leitura da câmera. A sensação está totalmente no corpo, e ao fazer gera tempos e espaços. Isso não percebo de imediato, ao ver meus pés, refaço minha dança. Não é o primeiro TEMPO veloz, nem sua expansão, quando recrio esta dança dos pés, estou entre a captura e o processamento da imagem em *high speed*. No corpo que este TEMPO se organiza. Entre o que danço e o que se faz imagem. Olhamos para esta imagem. Meus pés não sentem a base, o chão, da mesma maneira. Um está fincado, o outro quer aterrizar. Um dá suporte ao outro. Para se dançar em tempo expandido, lidando “como se” cada frame do movimento pudesse ser vivido, tentando fazê-lo, necessito de uma base firme para que a outra parte escolhida possa se mover de forma minuciosa, contínua, interligada. É como se minha atenção estivesse em dois pontos ao mesmo tempo. Sem soluços, sem tropeços, sem mudanças radicais de velocidade, também conto com uma respiração tranquila que conecta as partes. Quando observo os meus pés nesta imagem, sinto essa respiração que descrevo: parece estar suspensa, mas na verdade ela está é tranquila, sem abalos ou ansiedades. O tecido da calça dança comigo, não somente, ou principalmente, pelo desenho que cria no espaço, que é o resultado do meu movimento, mas pela dança que cria quando me toca ou quando sinto resposta do seu peso, no momento em que o coloco em movimento. O corpo impresso no TEMPO.

Figura 248 – *Anda luz* – Camila Resende – Juiz de Fora - MG (2015)



Foto: Llano.

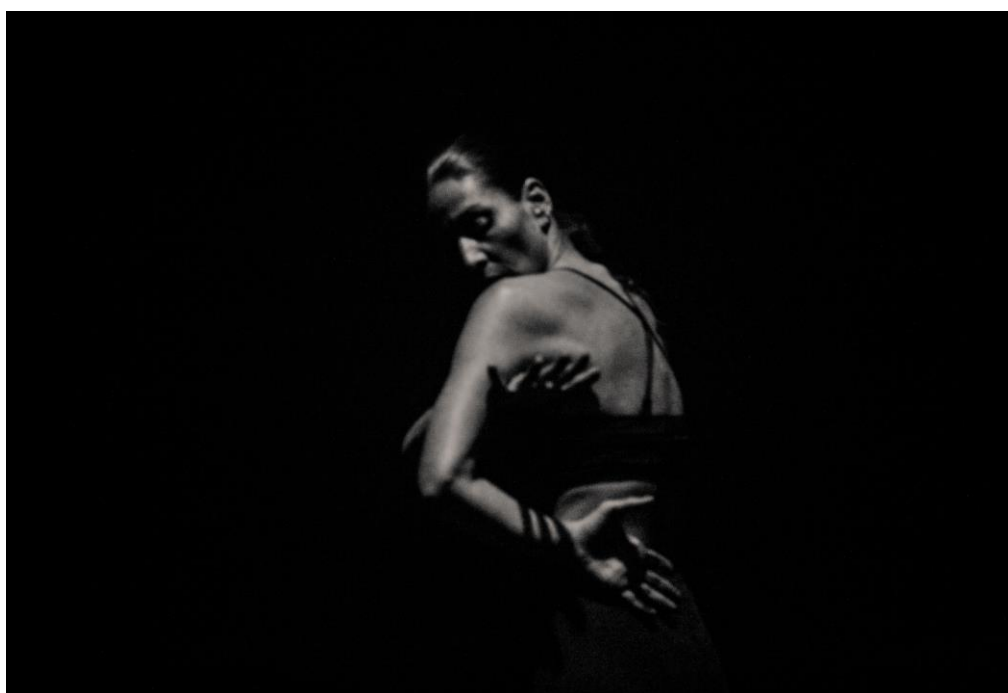
Em *Anda luz*, a ignição surge da relação das arquiteturas do espaço e do corpo na interação com a luz. O revelar e o esconder do corpo (Figura 248). O corpo, nesta imagem, quem dança é Camila. Mas meu corpo gerou o jogo, jogou o jogo, interagiu. As mãos se mostram ainda sem uma ação definida. Minto. Esperar é o que as mãos estão fazendo, esperar é verbo. Espero por algo que não sei o que é. Ou espero por alguém que não quero muito olhar. Ou ainda, quero ver, mas algo me impede. A falta de luz nos olhos me impede de ver os olhos desta pessoa da imagem. O corte da luz no pescoço me faz imaginar que ela está prestes a se mover, que o tempo da espera está acabando. Talvez, seja por um movimento surgido no plexo, no externo, pela luz branda que mostra um pouco desta parte do corpo. Talvez, esteja prestes a nascer um outro estado. Talvez, virá a tona uma ação inesperada a ela mesmo. Se esse corpo de repente descesse todo e fosse para o chão, deitado estaria, e aí não o veríamos mais. Ele seria só ausência de luz. E teríamos somente a madeira apoiada na parede, a luz e as sombras do espaço junto a ela. Se voltássemos a ela ainda de pé, e esta mulher levantasse seus braços, não teríamos mais as mãos na luz, mas na escuridão de cima. As mãos ao alto, só com um pedaço do braço na luz, nos faria pensar em que? Em aprisionamento também? E se por acaso, ela decidisse mover bem devagar, com foco em outro lugar e não no plexo. Estaria conectada à luz em seu rosto. Assim, ela poderia mudar a luz de lugar. Lentamente, sentiria a luz passando pelo seu corpo, sentiria também o calor. Poderia levar a escuridão dos olhos para a boca. Os olhos poderiam ver, se estiverem abertos, mas teríamos algo marcado pela sombra: a fala. Pela sensação da luz no corpo, e da não luz no corpo, entre o aparecer e o esconder, significamos no corpo.

Nas figuras abaixo (249 a 256), apresentamos *CORPOLUMENS*, solo de Improvisação em tempo real a partir das ignições (*CORPOLUMEN*) de cada obra fílmica realizada.

Figuras 249 e 256 – Obra da tese *CORPOLUMENS: Improvisação Cênica em tempo-real*, EiDCT – Salvador -BA (2016)

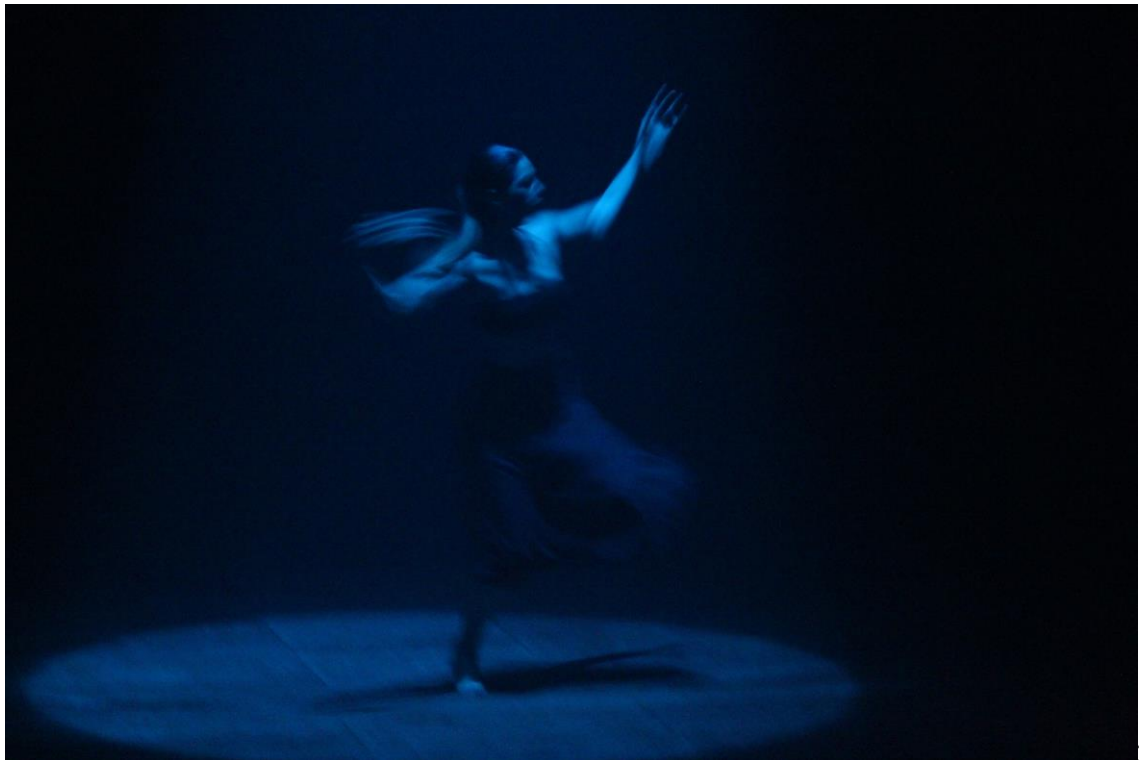


249



250

Fotos: Giovani Rufino e Laís Moura.



251



252

Fotos: Giovani Rufino e Laís Moura



253



254

Fotos: Giovani Rufino e Laís Moura.



255



256

Fotos: Giovani Rufino e Laís Moura.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando a interação Dança e Cinema se efetiva, quando o filme já está pronto, novos conhecimentos no corpo sobrevivem sem mais a ferramenta audiovisual ou o objetivo de uma construção fílmica? Pressupomos que sim. A nossa hipótese – que parte do conceito de *corpo-itinerante* – é que as experiências do corpo na relação entre Dança e Cinema, no fluir de um meio ao outro ou entre meios, traz outros entendimentos no corpo. E, para além desta comprovação, verificamos que estes se mostraram como novas ignições, as quais denominamos *CORPOLUMEN*.

Sendo assim, por aquilo que experimentamos na obra cênica *CORPOLUMENS*, que foi testar, nomear e trabalhar com o *CORPOLUMEN* que se fez perceber no processo de criação de cada obra fílmica, podemos dizer que a ideia de *CORPOLUMEN* parece conter uma potencialidade de tornar-se, em um futuro próximo dedicado a estudos mais ampliados, em um sistema de dança, jogos e procedimentos de estudos de corpo e criação, que serve-se da relação da Dança com o Cinema para pensar o corpo que dança nos âmbitos da docência e da cena.

Para Dewey (2010, p. 109), o que modifica a experiência em seu percurso são “as situações de resistência e conflito, os aspectos e elementos do eu e do mundo implicados nesta interação”, fazendo surgir uma intenção consciente. Podemos assim afirmar para nosso contexto, em nossa experiência demonstrada nestes fazeres, a seguinte observação: o corpo em estudo organiza suas experiências nas implicações, descobertas e conflitos que surgem da interação Dança e Cinema, e se reorganiza como corpo por aquilo que sobrevive nele a partir da interação experienciada. Tratamos, portanto, resistência não como uma obstrução a ser superada, um impedimento que traz bloqueio, mas como algo que sobrevive, que nos leva à reflexão, que nos faz mover. (DEWEY, 2010).

Dentro desta perspectiva do movimento, deste fazer mover enquanto move e, também, se transforma, é que se pautou nosso conceito de *corpo-itinerante*: um corpo que, ao transitar, não somente vive a experiência do deslocamento – do estar entre lugares, linguagens, tempos,

contextos –, mas também se aprofunda no tempo da experiência em seus pontos de passagem ou paragem momentânea, que se demonstra na ideia de novas ignições apresentadas. É uma rede que, aos poucos, esse conceito tece. Como nos traz Salles: “o modo de apreensão de um pensamento em rede só pode se dar também em rede” (SALLES, 2016, p.23). Por isso, esse trânsito do *corpo-itinerante*, busca articular os conhecimentos e práticas diversas investigadas e aparece em três momentos: 1. no contextualizar do campo; 2. no demonstrar e analisar como esse aprofundamento ocorreu no corpo nas etapas de criação/realização/finalização do filme *vaga-LUMES* ou nos demais filmes estudados, *Do.C.orpo* e *Anda luz*; e 3. na obra cênica da tese, **CORPOLUMENS**. Esta se organiza em outra rede a partir das ignições que surgem no corpo a partir da ideia de *CORPOLUMEN*. Um pensamento que a todo tempo se dá em rede.

Inspirados pela Crítica de Processos proposta por Salles, entendemos, ao destrinchar nossos processos de criação, que, ao olhar para o processo, vemos que o modo de fazer revela tanto o conjunto de elaborações metodológicas da criação quanto nos mostra as mesmas já organizadas no feito, no filme em si. Isso se amplia agora para a ideia de *CORPOLUMEN* defendida e explorada na Improvisação em tempo real **CORPOLUMENS**.

Podemos assim dizer, que o feito revela processos do fazer, numa espécie de desdobramentos futuros possíveis para novas articulações de criação. A questão referente aos modos de fazer e feito foi bastante estudada em minha Dissertação de Mestrado intitulada *Dramaturgias em tempo presente - timeline da Improvisação Cênica da Companhia Ormeo*, defendida em 2012, quando o estudo foi pautado na Improvisação como Linguagem Cênica criada no ato da cena. Interessante é pensar que, ao improvisar em tempo real como estamos também realizando em **CORPOLUMENS**, os modos de fazer que são sempre abertos às novas recombinações entre as pessoas, espaços e tempos da cena, reorganizam o feito, que é diferente a cada dia, como também revelam novos modos de fazer, pois reorganizam os modos de fazer anteriores pela nova experiência realizada na cena.

Refletimos na ocasião que este era outro modo possível de pensar corpo e cena no campo da Dança, pensar sobre a conexão entre os treinamentos próprios para cada obra e o que a própria obra, ao ser criada em tempo real, pedia ao corpo enquanto este inventava uma composição cênica. No Mestrado, essa questão nos tocou efetivamente e reconhecemos isso também em nosso fazer. Hoje, já mais ampliado durante a pesquisa desta tese, identificamos que este passou a ser o meu *modus operandi* como criadora nos últimos anos: entender processos do fazer e o feito como pensamento no e do corpo, e articulá-los o tempo todo

como pistas complementares. Algo que buscamos articular desenvolvendo jogos tanto para criação quanto para o ensino da Dança. Isso parece trazer pistas para o desenvolvimento deste possível sistema de Dança *CORPOLUMEN* que almejamos pesquisar no futuro.

Acreditamos que nessas reflexões discutidas no Mestrado já começava a surgir esse pensamento para se chegar hoje em *CORPOLUMEN*, em dar nome para aquilo que se mantinha vivo, pulsante, questionador, impresso no corpo depois do improvisar em cena. Isto, hoje, ganhou outra camada, que foi definir essa ideia pelas experiências do fazer filmes pelo conceito de *corpo-itinerante* construído ao longo desta tese, do interagir entre a Dança e Cinema, e do que delas sobrevive no corpo. Interação que, por nós, está sendo pesquisada ao longo de 10 anos.

Pensar por imagens na criação Dança e Cinema, que se expande por *CORPOLUMEN*, significa compreender que as imagens internas ou externas, imaginadas ou materializadas, inventadas ou recriadas a partir da realidade nada diferem dos processos que todos nós percebemos e efetivamos, todo o tempo, em nosso movimento cotidiano, em nossa forma de perceber e agir no mundo.

Esse trânsito da informação – esse *corpo-itinerante* – move-se por imagens e constrói na ação tanto o movimento do corpo quanto o movimento imaginado, que pode ser pensado nesta abordagem tanto como imagens internas ao corpo quanto em imagens externas: as imagens fílmicas, em nosso caso. Greiner nos mostra como, ao perceber algo, o que se imagina pode se tornar ação no corpo: “no momento em que a informação vem de fora e as sensações são processadas no organismo, colocam-se em relação. É quando o processo imaginativo se desenvolve. Assim, a história do corpo em movimento é também a história do movimento imaginado que se corporifica em ação”. (GREINER, 2005, p. 64). Esse mover e imaginar da experiência já vivida no corpo por meio das imagens (internas e externas) é que se configura em *CORPOLUMEN*.

Como já discutido neste estudo, ambos, tanto corpo quanto ambiente, se afetam e se modificam na construção conjunta de informação. Podemos, assim, definir neste estudo que o corpo de partida interage com princípios, dispositivos do Cinema, por meio de propósitos específicos, e elabora um outro pensamento no corpo, que mesmo não estando mais na interação, ainda assim comunica as experiências vividas, são ações que se tornam corpo: “movimento imaginado que se corporifica em ação”. (GREINER, 2005, p.64).

Em *CORPOLUMEN: Poéticas de (re)invenções no corpo na interação Dança e Cinema*, a experiência se dá pela ação entre corpo e meio – Dança e Cinema –, e se torna corpo, como nos mostra Santana (2011), em seu artigo ‘*A consciência de cada dança: reverberações de corpo-rel(ação)-objeto*’.

O fluxo de informação entre esses sistemas, corpo e meio, ocorre de forma mútua e é dessa constante negociação entre sujeito-ambiente que o conhecimento emerge. As informações são embodied nesse sujeito, para utilizar o termo técnico atribuído por Lakoff e Johnson, e isso em nada tem a ver com a visão holística do ser ou com o entendimento de um agente influenciando algo ou alguém. O embodied não é uma analogia ou uma figura de linguagem, mas uma constatação que as informações que chegam ao corpo efetivamente modificam esse sujeito e não apenas o seu psicológico. (SANTANA, 2011, p.3).

Neste sentido, retomamos Alva Noë (2004), quando diz que todo conhecimento se organiza, se constrói, a partir da nossa relação com o mundo, ou seja, pelas nossas ações no mundo, pela construção de conceitos através do corpo, que tem a percepção e a ação inseparáveis. Assim, compreendemos que cada experiência, em sua ação e percepção simultâneas, se torna corpo.

O “corpo-ignição” – ponto central do nosso mapa conceitual apresentado na introdução deste trabalho – se reconfigura em outros corpos depois da experiência de interação com o Cinema. Potencialmente, podemos vislumbrar então, que uma nova ignição, um outro conhecimento do corpo poderá alavancar, a partir daí, novos pensamentos corpo-imagéticos para as duas linguagens, uma vez que a contaminação, como acreditamos, será sempre mútua.

Desta maneira, desejamos seguir investigando mais largamente esse *CORPOLUMEN*, aquilo que resiste na experiência a partir dos modos de fazer na interação com o Cinema, uma apropriação do conhecimento criativo da conversa entre linguagens desdobrada em diferentes estados e qualidades de movimentos corporais, espaciais e temporais, e, também, na criação de novos sistemas de treinamentos e sensibilizações em Dança.

O princípio denominado “sobrevivência” pela metáfora dos vaga-lumes, trabalhada ao longo da tese, apresenta diferentes perspectivas. Primeiro, pelo ponto de vista temático como vimos, o longa-metragem trata da sobrevivência como um outro modo de existir, de resistir, permanecer para transformar-se. Fala sobre corpos que resistem à experiência da travessia pela metáfora do barco, que culmina em um naufrágio ao qual conseguimos sobreviver, re-

existir: resistindo. A ação de resistir deixa algo impresso. Aquilo que resiste enquanto fala, enquanto modo de agir no mundo, enquanto movimento, uma resistência que se imprime e se exprime no corpo.

Sob este mesmo viés, o da sobrevivência, e para chegarmos ao segundo ponto, destaco o *Contact Improvisation*, criado em 1972, por Steve Paxton, por se tratar de uma prática formativa de Dança para a Cia. Ormeo. Escolhida como prática contínua por sua abertura à questão da descoberta de uma dança própria, sempre engajada com o entorno, e pautada em um entendimento de parceria focado na autossustentabilidade e no jogo coletivo entre ter espaço e dar espaço ao outro. Em construir junto, mas ao mesmo tempo sentir-se livre, potente e apropriado de sua própria construção de conhecimentos.

Paxton nunca patenteou sua criação, deixou-a aberta e livre para que cada um, a partir dela, criasse seu próprio modo de mover ou seu próprio modo de ensinar Contato-Improvisação. Uma escolha política, uma fala, uma ação pela via da arte que, em nada, prejudica o nosso olhar em perceber que a base do “contato”, o treinamento ou a relação entre as pessoas estão em sua disponibilidade para o encontro. Mais além, a escolha política de Paxton fortalece o que ele criou para além da sua grandeza como treinamento físico, ele propõe um pensamento, um modo de vida coerente com ele mesmo como artista. Diante de toda essa abertura e coerência, sempre é possível identificar, sempre é possível dizer: isso é uma prática de Contato-Improvisação. Paxton deixou claro e definido os princípios, então não era preciso tomar para si e “fixá-lo” em um modo de fazer. Algo que seria completamente contra sua ideia central no Contato-Improvisação: a dança que se cria, ao dançar, não é de uma ou da outra pessoa, está no entre, está na troca.

Estudar, ensinar e dançar Contato-Improvisação vem possibilitando experimentar e compreender maneiras diferentes de afinar, sensibilizar, aguçar a percepção no ato de dançar e de filmar, ajudando a pensar e a criar entre linguagens. As qualidades de atenção, presença, prontidão, habilidade de resposta trazem conhecimentos práticos importantes para as criações de corpo e para as filmagens. Uma espécie de sistema se organiza entre os corpos: o corpo do bailarino, do câmera, do som. O processo de estudos em Contato-improvisação – aberto para qualquer tipo de corpo – traz contribuições importantes para o desenvolvimento dos movimentos dos corpos no trabalho de interação Dança e Cinema, bem como na investigação da Improvisação como linguagem cênica como em *CORPOLUMENS*.

Escolhi e escolho o Contato-Improvisação como prática pessoal e como ação docente por essa abertura e responsabilidade que propõe, pelo refinamento e atenção que traz sutileza e força para quem o pratica. Faço esta escolha, principalmente, pelas questões de razões políticas: o Contato-Improvisação nos faz descobrir o que é meu, o que é do outro e o que é nosso, e nos faz negociar no exercício desses poderes e sutilezas da troca. Na Cia. Ormeo, o trabalho continuado durante os 10 anos no Contato-Improvisação não somente trouxe a identidade pessoal de nossos corpos, de nossos modos de mover, como também organizou um desenvolvimento físico, potente e criativo dos integrantes da Companhia. Este treinamento em Contato, ao mesmo tempo, nos proporcionou uma habilidade da percepção do corpo no sentido espacial, temporal e imagético (ser capaz de, ao improvisar, ter a habilidade de construir uma imagem de seu próprio movimento enquanto move com o outro, no momento presente). Habilidades sensório-motoras elaboradas no ato de Dança, extremamente importantes quando aplicados ao trabalho de interação com o Cinema, especificamente com o trabalho de corpo e câmera.

No entanto, o maior presente foi ter o treinamento em Contato como base de pensamento, como ação política e social da Cia. Ormeo: o respeito ao outro, ao corpo do outro, ao peso do outro, a fala do outro, as necessidades do outro, ao movimento do outro, aos silêncios e pausas do outro. Enquanto estávamos atentos a nós mesmos, aos nossos pesos, aos nossos tempos, aos nossos interesses, aos nossos espaços, às nossas vidas, juntos e separados, em Dança e não mais na dança. Como nos traz Santaella, no percurso de tempos e espaços, de contextos, temos sempre “o corpo sob interrogação”. (SANTAELLA, 2004, p.27).

Chegamos ao nosso terceiro ponto de vista referente à sobrevivência: o grupo de trabalho do elenco (Cia Ormeo) se desfez depois dos dez anos ininterruptos de convivência, meses após o final das filmagens de *vaga-LUMES*. No filme, como na vida, esses seres-pirilampos, nós *vaga-lumes*, *luccioles*, buscamos a luz em nosso corpo próprio e sobrevivemos “apesar do momento aparente de desaparecimento”. (DIDI-HUBERMAN, 2011, p.17). Cada um seguiu por aquilo que ficou impresso, construído, organizado no corpo ao longo dos anos de convívio, culminado nas experiências geradas na construção do filme. E continuamos, cada um, o seu percurso apesar de tudo.

O encontro, talvez, e esperamos que sim, se dará para assistir ao nosso filme. Quando a luz da projeção passar por nós, e ali adiante, agora na tela: o filme nos dará ver a nós mesmos. Como em um vô intermitente, entre a luz e a escuridão, como na imagem do pôr do

sol em Sagres, que finalizará *vaga-LUMES*: voltaremos a ver, a vislumbrar, a ver-nos de novo. Depois do desaparecer entre nós, os seres-pirilampos se “redesaparecerão” e o nosso encontro se fará novamente. A imagem agindo em nós, de acordo com o que nos traz Didi-Huberman, como “operador temporal de sobrevivências”. (DIDI-HUBERMAN, 2011, p.119).

A imagem: aparição única, preciosa, é, apesar de tudo, muito pouca coisa, coisa que queima, coisa que cai. Tal é a “bola de fogo” evocada por Walter Benjamin: ela apenas “transpõe todo o horizonte” para cair sobre nós, nos atingir (échoir). Ela apenas raramente se ergue em direção ao céu imóvel das ideias eternas: em geral, ela desce, declina, se precipita e se danifica sobre nossa terra, em algum lugar atrás ou diante do horizonte. Como um vaga-lume, ela acaba por desaparecer de nossa vista e ir para um lugar onde será, talvez, percebida, por outra pessoa, em outro lugar, lá onde sua sobrevivência poderá ser observada ainda. Se, de acordo com a hipótese que tentamos construir, a partir de Warburg e Benjamim, a imagem é um operador temporal de sobrevivências – portadora, a esse título, de uma potência política relativa a nosso passado como à nossa “atualidade integral”, logo, a nosso futuro –, é preciso então dedicar-se a melhor compreender seu movimento de *queda* em nossa direção, essa queda ou esse “declínio”, até mesmo essa declinação, que não é, por mais que Pasolini o tenha temido em 1975, seja o que for que pensa Agambem hoje, desaparecimento. (DIDI-HUBERMAN, 2011, p.119-120).

Didi-Huberman defende a sobrevivência, uma vez que mesmo com o aparente desaparecimento dos vaga-lumes, da mesma forma, nunca estaremos desprovidos de nossas experiências ao contestar Agambem. O autor nos mostra que existe o declínio como movimento terrível, mas ainda assim é um movimento. Percebe e nos faz perceber a experiência por declinar, mas isto ainda é estar na experiência. Didi-Huberman chama à atenção em não vermos somente a noite escura ou agirmos, todos nós, como vencidos: “isto é não ver mais nada. É, portanto não ver o espaço – seja ele intersticial, intermitente, nômade, situado no improvável – das aberturas, dos possíveis, dos lampejos, do apesar de tudo”. (DIDI-HUBERMAN, 2011, p.42).

Portanto, é justamente neste espaço “entre” que a ideia de sobrevivência se apresenta em todo o desenho deste estudo: como temática do filme, como visão política do desdobramento do filme na vida que segue dos corpos nele envolvidos e, finalmente, naquilo que resiste no corpo que dança depois da experiência de *vaga-LUMES*, e das outras experiências fílmicas. O pensamento sobre as poéticas de (re)invenções no corpo surge dos filmes e gera a obra *CORPOLUMENS*, uma dança que se faz de sobrevivências e do desejo de seguir esta pesquisa em outras complexidades. “Dizer *sim* na noite atravessada de lampejos e não se contentar em descrever o não da luz que nos ofusca”. (DIDI-HUBERMAN, 2011,

p.154-155). É preciso sempre sermos vaga-lumes, buscarmos incessantemente uma comunidade repleta de desejos (DIDI-HUBERMAN, 2011), uma comunidade de potentes luzes, de pensamentos em intercâmbio, de imagens em movimentos, de danças, sempre, apesar de tudo.

REFERÊNCIAS

- ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de Filosofia**. São Paulo: Martins Fontes: 2007.
- ADICHIE, Chimamanda. **The danger of a single story**. (Palestra). Disponível em: <https://www.ted.com/talks/chimamanda_adichie_the_danger_of_a_single_story?language=pt-br> . Acesso em: 21 fev. 2017.
- AGAMBEN, Giorgio. **L'immagine immemorabile: essais et conférences**. Paris: 2006.
- AGUALUSA, José Eduardo. **Teoria geral do esquecimento**. Rio de Janeiro: Foz: 2012.
- AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas: Papyrus, 1993.
- _____. **A estética do filme**. Campinas: Papyrus, 1998.
- _____.; MARIE, Michel. **Dicionário Teórico e Crítico de Cinema**. Campinas: Papyrus, 2003.
- _____. **As teorias dos cineastas**. Campinas: Papyrus, 2004a.
- _____. **O olho interminável**. São Paulo: Cosac Naify, 2004b.
- BAEQUE, Antoine de. O corpo no Cinema. In: VIGARELLO, Georges; CORBIN, Alain; COURTINE, Jean-Jacques (Org.). **História do corpo: as mutações do olhar: o século XX**. v.3. Petrópolis: Vozes, 2008. p. 481-508.
- BAIRON, Sérgio. **Os movimentos da estética: o Cinema de Dziga Vertov como reflexão à Hipermídia**. A RUA - Revista Universitária do Audiovisual, Universidade Federal de São Carlos, set. 2008. Disponível em: <<http://www.ufscar.br/rua/site/?p=613>>. Acesso em: 10 nov. 2011.
- BANNES, Sally. **Greenwich Village 1963: avant-garde performance e o corpo efervescente**. Tradução Mauro Gama. Rio de Janeiro: Rocco, 1993.
- BAZIN, André. **O que é o Cinema?** Cosac Naify, São Paulo: 2014.
- BERRIER, Sylvie. **La Vidéo Danse: essai de definition**. Paris: Sorbonne Nouvelle, 1991.
- BONDÍA, Jorge Larrosa. **Notas sobre a experiência e o saber de experiência**. 2002. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbedu/n19/n19a02.pdf>>. Acesso em 11 jan.2016.

_____. Sobre a lição. In: _____. **Pedagogia profana: danças, piruetas e mascaradas**. 4. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2003. p. 139-146.

_____. **Tremores**: escritos sobre a experiência. Tradução de Cristina Antunes e João Wanderley Geraldi. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015.

BRUM, Leonel. Videodança: uma arte do devir. In: CALDAS, Paulo (Org.). **Dança em foco: ensaios contemporâneos de videodança**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012.

CALDAS, Paulo (Org.). **Dança em foco: ensaios contemporâneos de videodança**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012.

_____. Poéticas do movimento: interfaces. In: CALDAS, Paulo (Org.). **Dança em foco: ensaios contemporâneos de videodança**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012.

CALVINO, Ítalo. **O castelo dos destinos cruzados**. São Paulo: Companhia das Letras, 1991.

CERIANI, Alejandra. Projeto webdança: uma coreografia do gesto digital. In: CALDAS, Paulo (Org.). **Dança em foco: ensaios contemporâneos de videodança**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012.

CÉSAR, Constança Marcondes. **A lusofonia e a universalidade nas cartas de Agostinho da Silva**. (2015). Disponível em: <<https://revistapontesdevista.com/2015/04/05/a-lusofonia-e-a-universalidade-nas-cartas-de-agostinho-da-silva>>. Acesso em: 20 out. 2016.

COHEN, Renato. **Working in progress na cena contemporânea**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

COURTINE, Jean-Jacques. Apresentação In: VIGARELLO, Georges; CORBIN, Alain; COURTINE, Jean-Jacques (Orgs.). **História do corpo: as mutações do olhar, o século XX**. v.3. Petrópolis: Vozes, 2008. p. 481-508.

DAMÁSIO, Antônio. **O erro de Descartes**. São Paulo: Companhia das Letras: 1996.

_____. **O mistério da consciência**. São Paulo: Companhia das Letras: 2000.

DANCYGER, Ken. **Técnicas de edição para Cinema e vídeo: história, teoria e prática**. 4. ed. Rio de Janeiro: Campus-Elsevier, 2007.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. São Paulo: Editora 34, 1995.

DEREN, Maya. Choreography for the camera. **Dance Magazine**. 1984.

DEWEY, John. **Arte como experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **A sobrevivência dos vaga-lumes**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011.

_____. **Que emoção! Que emoção?**. Lisboa: KKYM, 2016.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

FAZENDA, Maria José. Apresentação do livro **Poética da Dança Contemporânea**. Laurende Louppe. Lisboa: Orfeu Negro, 2012.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro**. Rio de Janeiro: Objetiva, 1979.

FOUCAULT, Michael. Des Espace Autres. **Le Moniteur Architecture AMC - Architecture Mouvement Continuité**. Outubro, 1984.

GALHÓS, Claudia. **Pina Bausch**: ensaio biográfico. Portugal: Publicações Dom Quixote, 2010.

GREINER, Christine. **O corpo**: pistas para estudos indisciplinados. São Paulo: Annablume, 2005.

GUIMARÃES, Daniela B. **Dramaturgias em tempo presente**: uma *timeline* da Improvisação Cênica da Companhia Ormeo. 2012. Dissertação (Mestrado). Escola de Artes Cênicas. Universidade Federal da Bahia. Bahia, 2012. Orientação: Profa. Dra. Ivani Santana. PPGAC-UFBA.

GOLDBERG, RoseLee. **A arte da Performance**: do Futurismo ao Presente. São Paulo: Martins Fontes: 2006.

KONIGSBERG, Ira. **The Complete Film Dictionary**. S.l.: Meridian Books, 1987.

LOUPEE, Laurence. **Poética da Dança Contemporânea**. Lisboa: Orfeu Negro, 2012.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas: Papyrus, 1997.

_____. Apresentação. In: DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004. p. 11-20.

_____. **O sujeito na tela**. São Paulo: Paulus, 2007.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2013.

MCPHERSON, Katrina. **Making Video Dance**: step-by-step guide to creating dance for the screen. London: Routledge, 2006.

MOTA, Julio. Um peixe não tão estranho assim: um breve estudo do movimento corporal de uma peça do DV8 *Physical Theatre*. In: FERNANDES, Ciane; REIS, Andréia M. F. R. (Orgs.). **Cadernos do GIPE-CIT Grupo Interdisciplinar de Pesquisa e Extensão em Contemporaneidade, Imaginário e Teatralidade**. Estudos em Movimento I: Corpo, Crítica e História. n. 18. Salvador: UFBA/PPGAC, 2008.

NEWSON, Lloyd. Entrevista. 18 ago. 1998. Publicada por Bretton Hall. **Interviews with Lloyd Newson**. Disponível em: <<http://www.dv8.co.uk>>. Acesso em: 22 fev. 2017.

NOË, Alva. **Action in perception**. Cambridge, MA: MIT Press, 2004.

NOË, Alva. **Fuera de la cabeza**. Barcelona: Editorial Kairós, 2010.

PAXTON, Steve. **Improvisation is...** New York: Contact Quarterly, 1987.

PAXTON, Steve. Steve Paxton: depoimento. 18 jan. 2006. São Paulo. **O Percevejo online**. Entrevista concedida a Fernando Neder no Estúdio Nova Dança. Disponível em: <<http://www.seer.unirio.br/index.php/opercevejoonline/article/view/1443/1247>>. Acesso em: 10 jul. 2011.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

PLAZA, Julio. **Tradução intersemiótica**. 3. Reimpressão. São Paulo: Perspectiva, 2008.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Signes**. Paris: Gallimard, 1960.

REWALD, Rubens. **Caos: dramaturgia**. São Paulo: Perspectiva; Fapesp, 2005.

ROSENBERG, Douglas. Observações sobre dança para a câmera e um manifesto. In: CALDAS, Paulo (Org.). **Dança em foco: ensaios contemporâneos de videodança**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012.

ROSINY, Claudia. **Videotanz: Panorama einer intermedialen Kunstform**. Zurique: Chronos, 1999.

RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. Tradução Cássia Maria Nasser; Marylene Pinto Michael. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

RYNGAERT, Jean-Pierre. **Jogar, representar**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

SALLES, Cecília Almeida. **Redes de Criação: construção da obra de arte**. Vinhedo: Editora Horizonte, 2006.

_____. **Gesto inacabado: processo de criação artística**. São Paulo: Annablume, 2009.

_____. **Arquivos de Criação: arte e curadoria**. Vinhedo: Editora Horizonte, 2010.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica?** São Paulo: Brasiliense, 1983.

_____. **A assinatura das coisas: Peirce e a Literatura**. Rio de Janeiro: Imago, 1992.

_____. **A percepção: uma teoria semiótica**. São Paulo: Experimento: 1993.

_____. **Corpo e comunicação: sintoma da cultura**. São Paulo: Paulus, 2004.

- _____. **Matrizes da linguagem e pensamento:** sonora, visual, verbal. São Paulo: Iluminuras, FAPESP, 2005.
- _____. **Comunicação e pesquisa.** São José do Rio Preto: Bluecom Comunicação, 2010.
- _____. **Temas e dilemas do pós-digital:** a voz da política. São Paulo: Paulus, 2016.
- _____; NÖTH, Winfried. **Imagem:** cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 2008.
- SANTANA, Ivani. **Corpo aberto:** Cunningham, dança e novas tecnologias. São Paulo: Educ, 2002.
- SANTANA, Ivani. Esqueçam as fronteiras! Videodança: ponto de convergência da dança na Cultura Digital. Edição trilingüe. In: CALDAS, Paulo (Org.). **Dança em foco:** ensaios contemporâneos de videodança. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012.
- _____. **Dança na cultura digital.** Salvador: EdUFBA, 2006.
- _____. **A “consciência” de cada dança:** reverberações de =corpo-rel(ação)-objeto. Anais POÉTICAS TECNOLÓGICAS. SEMINÁRIO INTERNACIONAL SOBRE DANÇA, TEATRO E PERFORMANCE, 3, Salvador, 2010. Salvador: PPGAC/UFba, 2011. p. 77-88.
- SHARMA, Bhesham R. **The death of art.** S.l.: University Press of America, 2006.
- SHULZE, Guilherme Barbosa. **Um olhar sobre videodança em dimensões.** VI Congresso de Pesquisa e Pós-graduação em Artes Cênicas, 2010.
- SILVA, Agostinho da. **Dispersos.** Org. Paulo Alexandre Esteves Borges. Lisboa: Instituto de Cultura e Língua Portuguesa, 1988.
- STEIN Deborah; SPILLMAN Robert. **Poetry into song:** Performance and Analysis of Lieder. S.l.: Oxford University Press, 2010.
- TARKOVSKI, Andrei. **O esculpir do tempo.** São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- SUQUET, Annie. O corpo dançante: um laboratório da percepção. In: VIGARELLO, Georges; CORBIN, Alain; COURTINE, Jean-Jacques (Org.). **História do corpo:** as mutações do olhar - o século XX. v. 3. Petrópolis: Vozes, 2008, p. 509-540.
- SZPERLING, Silvina. **Terpsicore en ceros y unos:** ensaios de videodanza. Buenos Aires: Gualdaquivir; CCEBA; Festival Videodanza, 2010.
- TOMAZZONI, Aírto. **Um baile mudo:** a dança no Cinema prê-sonoro. In: CALDAS, Paulo (Org.). **Dança em foco:** ensaios contemporâneos de videodança. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012.
- VASCONCELLOS, Jaqueline Reis. **Configurações contra-hegemônicas para modos de difusão de dança e videodança na América Latina:** perspectivas em movimento.org. 2012.

Dissertação (Mestrado). Escola de Dança, Universidade Federal da Bahia. Orientação Profª Drª Lenira Peral Rengel, UFBA.

VERAS, Alexandre. Kino-Coreografias – Entre o vídeo e a dança. In: CALDAS, Paulo (Org.). **Dança em foco: ensaios contemporâneos de videodança**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012.

VERAS, Alexandre. Entrevista. **Curta! Dança**. 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=1wkA4CaGgzM>>. Acesso em: 21 fev. 2017.

VIEIRA, Jorge de Albuquerque. **Teoria do conhecimento e da arte: formas de conhecimento - arte e ciência, uma visão a partir da complexidade**. Fortaleza: Expressão, 2006.

WOSNIAK, Cristiane do Rocio. **Dança, cine-dança, vídeo-dança, ciber-dança: dança, tecnologia e comunicação**. Curitiba: UTP, 2006.

APÊNDICES

APÊNDICE A – Entrevista com Simon Fields

Entrevista Simon Fiels

10/08/2016

Do you consider the work that performs Videodance believes Filmedance or dance film could also classify them? As you understand the Videodance and Filmedance terms?

The single-screen work I have helped create I think of as Videodance. I use this term to describe work that is a hybrid form of dance and video that could not exist as a live work. I also think of it as work that is closer to video art than say narrative film or Cinema.

I also think of the work as screendance which is a more broad term that encompasses all forms of dance and media work that can be presented on screen including installation and web based work.

At a conference in the US in 2007 a venn diagram was created to describe the hybrid variations and styles. I think this helps.

Description: Macbook Pro:Users:SRFM:Pictures:venn.tiff

In his works there is a script written in the same manner of a Cinema script? If not, is there some kind of written script? Known artists or groups working with dance and audiovisual use film script to perform their productions?

Some artists I suppose use storyboards and / or scripts to map out their work I tend not to take this approach. I think it depends on what you want to achieve. In my work I use processes and then allow the work to emerge from that. Often there is a text or 'treatment' to describe the themes and concept of the work this is especially necessary for trying to get funding. The process will involve finding locations and dancers and choreographers. The process will be agreed with all collaborators and trust what may emerge from that.

In his works of Videodance or Filmedance or other artists you know there is a direction of work of art, costumes, decoupage, creation and description of characters, color studies the same way as is done in Cinema?

I have worked with set and costume designers but only if budget allows. I see lots of work that takes a cinematic approach to onscreen design but I have no personal insight into how characters emerge or are described, as I don't use that approach. I am much more interested in movement / dynamics and the dancers own voice / physical vocabulary. I am also interested in seeing how dancers physically respond to certain situations or locations as part of a process through improvisation. When working with choreographers of course there are many conversations around look and how costume responds to movement and how that looks on screen and how it is lit. Lighting and texture are really important in the process. Also deciding if we want to see the dancers body or change it with costume is a big conversation. Many decisions have to be made on set at the last minute as you have to see how it works on camera in the place. Always good to be able to change and explore a range of options. I don't know if this is done this way in bigger Cinema productions.

Can you describe some of your editing processes of the work of Videodance or Filmedance?

This is such a big question I could write a long thesis on editing processes. Fundamentally I edit through intuitive approaches to dynamics and flow, energy and trajectory. By looking at the choreography on screen I try to play with pace, speed, rhythm, direction, intention, expectation, surprise, intervention, deceleration, acceleration, feeling, colour, character, sound, weight, and space.

Firstly when I get the video material I watch. I watch and look and watch and look and watch and look. In this way I try to understand what I have. It's easy to get wrapped up and stuck in expecting what you think you should have but this is pointless I think. You have what you have so this what I try to get to know as well as I can.

People ask where do you start? I say I find my favourite shot and build from there. With process based work without script or story, you have to start somewhere and this is how I start. I work through the material picking out my favourite sections and shots

and discarding what I don't like. Once I have done this once I see what I have to work with. If necessary (if there is still a lot of footage in my first selection) I go through this process again until I have the best distilled material to work with.

Then I start seeing where the likely edits are, what is the pacing of the choreography, how can I play with dynamic between dancers. if there are different I look and see what will work well together or what needs to stay separate. I think about start shots and end shots. I think about which material has different dynamics. Slowly over days (some times weeks) something starts to emerge out of this distillation process. The sound and music can have a profound influence

over the work so I try to work with visual first so the movement creates the flow first and then adding music after can then influence the shape of the work.

So much of this process is about intuitively feeling what works and what doesn't. I have to get myself into a particular state of mind that puts me 'inside' the dance to make it

APÊNDICE B – Entrevista com Heitor (Tuca) Pinheiro

Entrevista Heitor Pinheiro

15/08/2016

Gostaria que me contasse um pouco sobre o filme Cinzas de Deus, do qual você participou como bailarino e que parece ter sido reeditado.

Ha dois anos atrás eles reeditaram o Cinza de Deus com um bônus maravilhoso sobre todo o processo . É um documentário sobre o processo de construção do filme. E digo que esse documentário é melhor que o filme. Eu tenho e posso te emprestar! Não sei se o filme está disponível na rede.

Quando vocês filmaram Cinzas de Deus, vocês tinham um roteiro escrito? Existiu algum tipo de preparação corporal anterior?

O roteiro inicial era sobre as "Metamorfoses " de Ovídio. O André Semenza, um dos diretores do filme teve formação em Teatro. Já Fernanda Lippi, a outra diretora, estudou no Laban de Londres. Logo a preparação corporal foi uma interface entre Laban e Grotovsky. Mas todo o material partiu de laboratórios de improvisação coordenador pelos diretores. Num segundo momento, o diretor de fotografia Marcos Waterloo também assistia os laboratórios e ensaios onde estruturamos as células coreográficas.

Essas mesmas células seriam executadas posteriormente num local escolhido pelos diretores juntamente com os intérpretes. No caso do Cinzas de Deus a locação foi visitada anteriormente pela equipe. Depois de decidido o local, a cidade de Ribeirão Vermelho, no Sul de Minas, fomos todos para lá.

O trabalho lidava com improvisação, com tudo marcado na movimentação ou das duas maneiras? Houve construção de personagens?

Cada intérprete construiu suas partituras. Durante o momento da filmagem ficava a critério do diretor de fotografia e dos diretores o que seria interessante é estivesse dialogando com o roteiro e com a dramaturgia pretendida. Para isso foram necessários vários *takes* das

estruturas. Nós, os intérpretes, nunca sabíamos o que estava sendo filmado. Tínhamos liberdade para conduzir as estruturas sim. E durante a execução das mesmas algumas instruções eram dadas em tempo real.

Não houve um trabalho de construção de personagens. Mas uma preocupação que as ideias corporais fossem claras e diferenciadas. Para isso tivemos que ler muito as "Metamorfoses" de Ovídio. Essa preocupação com a escolha das locações de cada um dos intérpretes tem a ver com o trabalho de *site specific* que André e Fernanda também desenvolvem.

Isso era um desafio. Uma provocação. Esse trânsito de partituras coreográficas que foram desenvolvidas em sala de ensaio e depois eram deslocadas para espaços totalmente diferentes. Quase todos em espaços abandonados, alagados, com muita terra poeira, materiais de demolição. Isso por si só já modificava as estruturas coreográficas. Também as instruções em tempo real traziam outras texturas, dinâmicas.

Durante o processo de construção das partituras sempre trabalhamos as repetições incansáveis das partituras. Até chegar à exaustão. Essa exaustão também contribuía para uma outra qualidade de movimento. Antes das filmagens nós também repetimos várias vezes as partituras até chegar nessa exaustão corporal. Quando já estávamos exaustos começavam as filmagens. Sempre tiramos proveito da exaustão, do cansaço, da poeira.

Qual foi o tempo de criação até as filmagens?

Foram uns três meses de construção, investigação, pesquisas. E filmamos em uma semana, trabalhando 24 horas por dia, alternando as cenas e os intérpretes.

A partir de Metamorfoses houve a construção de um roteiro adaptado como se tem em um roteiro fílmico? Ou seja, descrevendo cada cena e em uma estrutura de roteiro mesmo: EXT/ NOITE/ CASARÃO e depois Tuca executando a sequencia tal..... com tais qualidades e com tais informações. Houve algo assim que guiava vocês?

Acredito que não! O texto de Ovídio serviu como dispositivo para as investigações. Não existia a intenção de fazer um filme com uma narrativa apoiada numa dramaturgia linear. Depois de escolhidas as locações cada cena tinha um nome e a trilha específica. E também as estruturas coreográficas a serem executadas em cada um dos espaços.

Existiu uma trilha composta para o filme? E houve música como estímulo nas filmagens?

A trilha é uma colagem de várias músicas e teve participação do DJ francês Kid Louco. As filmagens eram feitas com música em um *micro system* pequenininho.

Fale um pouco sobre a montagem do filme.

No DVD que vou te encaminhar tem tudo. Toda a parte de montagem e edição teve participação efetiva do Simon Sykes que trabalhou muito tempo com o grupo inglês DV8 Physical Theatre.

Em Cinzas de Deus, você, Fernanda, os outros diretores, a equipe chamavam de Videodança, de Filmedança, de filme ou de quê?

O que foi divulgado pelos diretores na época é que era o primeiro longa metragem de dança no Brasil. Ou seja, é um filme de dança. Essa edição remasterizada que vou te enviar é em comemoração aos 10 anos de lançamento do filme, e consta de 2013. Então, o filme foi lançado em 2003.