

A DANÇA (RE)CODIFICADA SOB A PERSPECTIVA VIDEOGRÁFICA: ESTUDO DE CASO ‘(DES)MUROS – LAB.OFICINA DE VIDEOANÇA’

Isadora Ismerim Seara¹

RESUMO: O presente artigo, resultante do Trabalho de Conclusão de Curso de Bacharelado e Licenciatura em Dança da autora, objetiva refletir sobre os aspectos técnicos e estéticos envolvidos na criação de um videodança narrativo elaborado por meio de um projeto de extensão universitária denominado (Des)Muros: Lab.Oficina de Videodança – coordenado pela Professora Doutora Cristiane Wosniak e ministrado de forma interdisciplinar pelo acadêmico Renan Turci – curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual da UNESPAR – Campus de Curitiba II – Faculdade de Artes do Paraná em 2018. Durante o percurso da pesquisa qualitativa, que se configura como um estudo de caso permeado com revisão bibliográfica, os aspectos que envolvem a conceituação da linguagem videodança em sua matriz simbiótica – corpo, câmera, movimento dançante e edição audiovisual –, são redimensionados pela intensa vivência da autora, possibilitada pela pesquisa participante, atuando, desde o princípio do projeto (março) até seu encerramento (outubro) como ministrante da oficina de dança e como coreógrafa da videodança. Para dar corpo a estes pensamentos e percursos investigativos, o presente artigo encontra-se ancorado em teorias/ autores como: Raymond Bellour (1997), no conteúdo de hibridação ou simbiose midiática; Maíra Spanghero (2003) e Regina Miranda (2000), com o corpo e(m) interação tecnológica e Philippe Dubois (2004), Alexandre Veras Costa (2007), Arlindo Machado (2002) e Cristiane Wosniak (2008), na discussão específica acerca da linguagem videodança.

PALAVRAS-CHAVE: corpo. câmera. dança. videodança. linguagem.

THE DANCE (RE) CODIFIED FROM THE VIDEOGRAPHIC PERSPECTIVE: CASE STUDY ‘(DES)MUROS - LAB.OFICINA DE VIDEOANÇA’

65

ABSTRACT: This article, resulting from the author 's undergraduate thesis of Bachelor 's and license Degree in Dance, aims to reflect on the technical and aesthetic aspects involved in the creation of a narrative videodance developed through a university extension project called (Des) Muros: Lab.Oficina de Videodança - coordinated by Professor Cristiane Wosniak and taught interdisciplinarily by the academic Renan Turci – Bachelor's in Cinema and Audiovisual course of UNESPAR - Campus de Curitiba II – Faculdade de Artes do Paraná in 2018. During the course of the qualitative research, which is configured as a case study permeated with bibliographic review, the aspects that involve the conceptualization of videodance language in it's symbiotic matrix - body, camera, dance movement and audiovisual edition - are re-dimensioned by the intense experience of the authoress, made it possible by the participant research, acting from the beginning of it (March) until it's closure (October) as a dance workshop minister and as choreographer of the videodance. To give substance to these thoughts and investigative paths, the present article is anchored in theories/authors as: Raymond Bellour (1997), in hybridization content or media symbiosis; Maíra Spanghero (2003) and Regina Miranda (2000), with the body and (in) technological interaction and Philippe Dubois (2004), Alexandre Veras Costa (2007), Arlindo Machado (2002) and Cristiane Wosniak (2008), in the specific discussion about videodance language.

KEYWORDS: body. camera. dance. screen dance. language.

1 Graduada no curso de Bacharelado e Licenciatura em Dança pela Universidade Estadual do Paraná (Unespar), *campus* de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná (FAP). Pós-graduanda em Educação (FSB) e Ensino e Aprendizagem (UniOpet). E-mail: isah_bjl@hotmail.com

1 INTRODUÇÃO

A linguagem da videodança vem, durante décadas, conquistando seu espaço enquanto arte, metodologia de criação em dança e mecanismo de cruzamento entre corpo e tecnologia na proposição de um processo de simbiose² entre dança e vídeo.

Assumindo a forte influência da tecnologia sobre o ser humano na contemporaneidade, onde a poluição visual, bombardeios imagéticos, influência digital, entre outros exemplos, percebe-se que os dispositivos tecnológicos disponíveis tornam-se espécies de extensões corporais destes corpos contemporâneos.

Deste modo, enquanto forma de extensão tecnológica e culturalmente afetada do corpo em movimento dançante, a videodança tem alcançado visibilidade, credibilidade, despertando interesses de estudo nas mais diversas áreas. Torna-se, portanto, necessário e justificável o crescente entendimento e aprofundamento teórico-prático, acerca desta linguagem artística híbrida, para que artistas e pesquisadores se habilitem a decodificar, identificar, reconhecer e decifrar cinema através das lentes da dança e vice-versa.

Uma das proposições desta investigação é a descoberta de novos modos de exercitar a parte sensorial do corpo por intermédio da manipulação dos movimentos em diálogo interativo com os mecanismos do sistema audiovisual.

Com a presença massiva das avançadas tecnologias da comunicação e o acesso aos dispositivos – câmeras, *smartphones*, microcomputadores, *softwares* de edição – o interesse, os estudos e a prática vinculados à videodança têm crescido exponencialmente. Neste contexto produtivo, as plataformas digitais de armazenamento e busca de material audiovisual – leia-se *YouTube*, *Vimeo*, *Facebook*, *Whatsapp*, *Telegram*, *Instagram*, *Websites* e demais plataformas digitais de armazenamento e busca de material audiovisual – tornam-se sinônimo de um campo inesgotável de acessibilidade e estudos, assim como fonte propagadora e veículo de troca de conhecimentos e fontes de estudos sobre a linguagem da dança em rede.

2 Nas Ciências Biológicas, é uma associação de dois seres vivos, duas plantas ou uma planta e um animal, na qual ambos os organismos recebem benefícios. Para a Dança, utiliza-se o termo para indicar a união/fusão benéfica entre meios, neste caso, entre dança e vídeo.

Compreendendo a videodança como uma linguagem simbiótica e como uma forma de experimentação, interpretação alternativa acerca da dança para palcos teatrais e proposta de recodificação em Dança com domínios próprios nasceu minha curiosidade sobre as relações entre dança e o audiovisual – o corpo e a câmera em diálogo sem restrições ou hierarquias entre as linguagens.

A simbiose de tecnologias multimidiáticas com a dança, na contemporaneidade, favorece um ambiente estimulante para desenvolver pesquisas, com o intuito de conceber novas obras artísticas.

Segundo Ivani Santana (2006) estas modificações já se encontram em operação há algum tempo, pois “as emergências promovidas pela mediação tecnológica da dança possibilitaram uma redescoberta da percepção, e isso alterou todo o sistema: a nós e ao ambiente.” (SANTANA, 2006, p. 5). Neste sentido, é importante destacar que a questão de autoria neste ambiente é bastante aberta e flexível: o (a) autor (a) de videodança tanto pode ser o elemento que cria o movimento, o (a) coreógrafo (a), como o que cria o vídeo, editor (a) /diretor (a) do audiovisual. Ambos os campos ou linguagens procurando encontrar-se em igualdade em suas dissoluções de fronteiras. Adotando desta forma uma relação de igualdade entre ambos os campos. É na confluência do estado simbiótico e coautorial que nasce e se desenvolve o *Projeto (Des)Muros: Lab.Oficina de Videodança* e a videodança daí decorrente.

Após breves contatos e talvez até superficiais com o assunto e pelas idas e vindas de pensamentos acerca de subversão de técnicas/linguagens de dança, outras metodologias não tão tradicionalistas quanto as que estamos habituados no ensino e prática de dança e sobre novos modos de fazer uma mesma coisa, fui buscar nesta forma de expressão simbiótica, uma maneira de investigar e aplicar minhas ideias sobre o movimento do corpo capturado pelas lentes de uma câmera que também dança enquanto o corpo performa.

No decurso de disciplinas optativas teórico-práticas de videodança, dança e tecnologia, semiótica e algumas leituras sobre dramaturgia corporal na universidade, ocorreram-me alguns pensamentos sobre recodificações, outros modos de enxergar e

interpretar dança e a vontade de me aprofundar nisso e talvez criar meu próprio estudo/metodologia sobre uma recodificação em dança; entender melhor como essa recodificação acontece e o que ela demanda para acontecer.

Como tipologia de pesquisa, adoto a Revisão Bibliográfica associada ao Estudo de Caso com procedimentos de pesquisa participante. O objeto do estudo é a configuração e metodologia de aplicação interdisciplinar do projeto de extensão universitária *(Des)Muros: Lab.Oficina de Videodança* – coordenado pela Professora Doutora Cristiane Wosniak e ministrado pelo acadêmico Renan Turci – curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual da UNESPAR – Campus de Curitiba II – Faculdade de Artes do Paraná, na execução de seu Trabalho de Conclusão de Curso.

2 RASTROS HISTÓRICOS DA LINGUAGEM VIDEODANÇA

“O corpo está em todos os lugares.” (SANTAELLA, 2004, p. 133). Esta afirmação é amplificada se consideramos que, a dança, quando incorporada ao *medium* vídeo, certamente percorre distâncias, conquista espaços e tempos, antes não imaginados, mas atualmente, a onipresença do corpo é fartamente propiciada pelo advento das tecnologias e plataformas digitais e, com isso, como aponta Santaella (2004) surgem as inquietações provocadas pelos processos de corporificação, descorporificação e recorporificação [...] emergentes das simbioses estratégicas entre o corpo - sujeito e objeto da arte da dança - mediado pela projeção do vídeo.

Vale ressaltar, portanto, que em paralelo à evolução da Dança, o desenvolvimento da mídia audiovisual e(m) sua influência sobre as outras artes, tecerá sua relação com a Dança que já procurava fugir dos palcos teatrais tradicionais, tomando para si os espaços midiáticos para a sua (re)configuração estética.

Na dança, destaca-se a artista Løie Fuller (1862- 1928), que se acredita ser pioneira na arte da dança e tecnologia. Fuller dedicou-se a trabalhar com as relações estreitas entre movimento e espaço, já em estúdio, nas quais o papel da luz e das cores permitiu que se consolidasse uma estética extremamente influenciada pelo cinema, em parceria com o inventor e empresário Thomas Edison.

Durante os anos 1960, artistas pós-modernistas que frequentavam a Judson Church³, incorporaram performances, filmes e vídeos em seus espetáculos e artes cênicas. Fase essa, em que a câmera possuía um ponto de vista mais fixo, caracterizando esses momentos muitas vezes mais como uma simples captura de uma produção em dança.

Sendo assim, quando investigamos os rastros históricos da videodança, podemos afirmar que a estrutura básica configura-se como uma linguagem artística e comunicativa e, em seu percurso, esta forma audiovisual, devido às novas variantes no teatro-dança e na dança pós-moderna, ‘evoluiu’ de um simples registro ou documentação de dança, para ser encarado, na concepção de Arlindo Machado (2002) “como um sistema de expressão pelo qual é possível forjar discursos sobre o real (e sobre o irreal). Em outras palavras, o caráter textual, o caráter de escritura do vídeo, sobrepõe-se lentamente à sua função mais elementar de registro” (MACHADO, 2002, p. 188).

Conforme aponta a cientista da dança e mídia, Claudia Rosiny (2007), a videodança faz parte de um desenvolvimento geral em direção à intermedialidade e à mistura de tipos de arte, como uma mudança em direção a novos padrões de recepção, na superação dos padrões de perspectiva que estruturavam anteriormente o palco teatral.

Para o teórico francês, Philippe Dubois (2004), o vídeo como um fenômeno cultural, encontra-se numa situação que transita por dois universos antagônicos: a arte e a comunicação - a esfera artística e a midiática. Nas palavras do autor, a videodança seria “a um só tempo objeto e processo, imagem-obra existente por si mesma e meio de transmissão, dispositivo de circulação de um simples sinal” (DUBOIS, 2004, p. 74).

Esta é a posição ambígua da videodança que, segundo Raymond Bellour, é um entre-lugar, uma espécie de mistura de meios e de formas de representações, tais como gravura, cinema, fotografia, vídeo, música, dança, entre outras.

Ressaltamos que o autor, em sua obra *Entre-Imagens: foto, cinema, vídeo* (1997), articula esta ideia à denominação entre-imagens, por entender a hibridação – a mescla de meios – como um espaço-tempo de passagem, de intervalo em potencial ampliando as

3 Dança pós-moderna é a denominação de uma escola estética (não necessariamente técnica ou formativa) que surge nos Estados Unidos na década de sessenta a partir da *Judson Church Generation*. A Judson Church era um local (porção de uma igreja) onde um grupo de artistas multidisciplinares (coreógrafos, bailarinos, *videomakers*, compositores, *performers*, atores, artistas plásticos) se reunia em Nova York com o objetivo de pesquisar novas linguagens de movimento. Também neste período iniciam-se as primeiras explorações da linguagem da dança mediada pela tela do vídeo.

redes de criação, pelas fissuras ou esgarçamento de fronteiras limítrofes entre os diferentes tipos de linguagem. É neste contexto que entendemos a videodança, objeto empírico desta investigação.

Salientamos, que, diferentemente da linguagem do cinema, na videodança não pode haver ‘profundidade de campo’, pois sua resolução é baixa e os detalhes da imagem vão se dissolvendo na medida em que se deslocam para o fundo e no mesmo sentido, não há mais uma imagem única (nem espaço único, nem ponto de vista único, etc.), mas múltiplas possibilidades ‘confeccionadas’ pelo processo de edição.

3 FIGURAS ESTÉTICAS DA IMAGEM VIDEOGRÁFICA - A DANÇA NA TELA

A partir deste momento, devemos tratar a dança como um sistema/interface e cinema como outro. Interfaces que “serpenteiam constituindo linhas de afirmação que dialogam em cada trabalho a partir de suas diferenças” (COSTA, 2008, p.10).

De acordo com Cristiane Wosniak (2008), a dança interfaceada certamente propõe uma ampliação de repertório ao se estruturar sob a forma de diálogo e integração de dois sistemas. Ainda nas palavras da autora (2008, p. 42), a dança mediada por um veículo de comunicação, portanto, torna-se “um novo *texto*, um novo discurso (esfera artística e midiática) com código e linguagem específicos – uma signagem – decorrente das possibilidades de interação e de diálogo com as interfaces das novas tecnologias de comunicação”, consolidando assim a independência da videodança em relação ao cinema e até mesmo em relação à linguagem artística da dança.

Admitimos que o conceito de híbrido sustenta também a constituição básica da videodança e que a mesma subverte quaisquer significados preexistentes de dança na/para tela. Trata-se da evolução tecnológica do corpo e(m) movimento no vídeo; a abertura de outras e maiores possibilidades de alcance de um corpo através das ferramentas de edição de imagem sem ofuscar, portanto, a magnitude nem da dança, e nem do audiovisual.

A partir deste momento da investigação, surge uma questão fundamental: de que modo e com que meios (efeitos, figuras de linguagem, edição) é possível ‘montar’ uma videodança?

Tanto em narrativas cinematográficas, quanto nas produções de videodanças, o elemento de enquadramento é primordial para significação das cenas de acordo com o que o diretor pretende mostrar e/ou permitir que o espectador veja naquele momento, cena/quadro da narrativa.

O ato de enquadrar uma cena caracteriza-se por selecionar determinada porção de cenário (com ou sem personagem) para figurar na tela. Assim, segundo Fumagalli (2005), a depender do enquadramento, uma paisagem pode aparecer com mais céu, mais árvores, mais água. Uma pessoa pode aparecer inteira na tela, ou pode-se optar por mostrar apenas seu rosto ou detalhes de partes do corpo.

Por sua vez, o enquadramento da cena tem uma carga narrativa variável de acordo com o plano – que determina o tamanho dos personagens e objetos apresentados em cada quadro, assim como qual parte deles veremos. A escolha do plano controla o que podemos saber de um tema numa certa cena e também pode exercer um efeito poderoso em nossa resposta emocional - escolhido para a cena. Dentre os principais planos, destacam-se: plano geral, plano médio, plano americano, primeiro plano, plano detalhe e o plano sequência.

O plano geral é um plano amplo, onde o personagem (se há um) se torna demasiadamente pequeno e geralmente é utilizado para mostra de cenário/contexto. O plano médio possibilita mostrar as características primordiais da cena, criando interação entre o tema/personagem e o ambiente, focando em gestos largos do mesmo, o filmando da cintura para cima. O Plano americano captura os personagens do joelho para cima e geralmente é utilizado para enfoque de interação entre os personagens, mas não necessariamente na relação dele com o ambiente, mesmo que ele tenha espaço nesse quadro. O primeiro plano concentra-se num rosto ou detalhe de uma cena, desempenhando uma função mais emocional, cortando o personagem pouco abaixo das axilas e privilegiando o que é transmitido pela expressão facial. O plano detalhe é um plano de impacto visual e emocional, uma vez que mostra uma parte essencial do assunto, às vezes criando uma imagem abstrata enfocando um detalhe mínimo, muitas vezes de maneira que não se consegue reconhecer o objeto. Por último, o plano sequência, que por sua vez caracteriza

o cinema antigo, pois não comporta cortes, segue uma sequência contínua, podendo ser executado com a câmera na mão ou utilizando estabilizadores de imagem para evitar trepidações.

Dentre as ferramentas de edição de imagem, o efeito de incrustação, possibilitado pela edição, é o que melhor exemplifica esta hibridação estética, pois só se conhece como linha de recorte entre as duas partes, uma fronteira flutuante, móvel ao sabor das variações da cor ou da luz do real.

A figura da incrustação em uma videodança, pode ser percebida por meio da textura vazada e pela espessura da imagem. Para Dubois, “esta [...] figura de mescla de imagens é certamente a mais importante por ser a mais específica do funcionamento eletrônico da imagem videográfica (2004, p. 82)”. Ou seja, nas palavras do autor:

[...] passamos a lidar com um corpo que é imagem(s), e apenas imagem: podemos despedaçá-lo, furá-lo, queimá-lo como imagem, e ele jamais sangra, pois é um corpo superfície, sem órgão; ao mesmo tempo (e esta é a força da reversibilidade da figura), é a própria imagem que se apresenta plenamente, organicamente, como um corpo. (DUBOIS, 2004, p. 89).

Outro efeito tecnoestético – uma perspectiva da forma para pensar a dimensão constitutiva dos meios na expressão e no sentido – passível de ser empregado na montagem de uma videodança, denomina-se ‘janela’. Esta figura da edição videográfica, consiste em mesclar imagens umas ao lado das outras, ou seja, recortar e justapor imagens ou figuras de lógicas opostas ou complementares, o que permite perceber, ao mesmo tempo, fragmentos de planos distintos no quadro ou na tela.

As janelas permitem ao espectador observar (e o produtor mostrar) mais e melhor, partes específicas e mais significantes para o objetivo do mesmo. Se uma filmagem de um solo de dança, por exemplo, for efetivada sob variados ângulos e perspectivas, todas elas podem aparecer, umas ao lado das outras, no mesmo instante, na tela videográfica. Estes pontos de vista distintos do olhar da câmera, sobre o movimento dançante, só é possível pela existência do *medium* videodança.

Ainda sobre edição de imagem e movimento, outra possibilidade técnica e estética que caracterizam a linguagem da videodança é a ‘sobreimpressão’. Segundo Dubois (2004, p. 78), a sobreimpressão “visa sobrepor duas ou mais imagens, de modo a produzir

um duplo efeito visual [...]: cada imagem sobreposta é como uma superfície translúcida através da qual podemos perceber outra imagem, como num folheado de imagens”, criando movimento a partir de uma imagem estática composta por um punhado de imagens juntas, simplesmente por reproduzir várias imagens condensadas numa só.

Estas ferramentas de edição de imagem vêm contribuir com o que denominamos de tecnologia audiovisual. Suas funções básicas estão à disposição do videomaker e servem ao corpo como uma espécie de extensão do mesmo, potencializando o alcance da Dança e das Artes do Vídeo. Não mais como apenas registro, nem como um auxiliar, mas como componente potencializador dentro do todo em videodança.

4 AS LÓGICAS DA RELAÇÃO CORPO+DANÇA+TECNOLOGIA = VIDEODANÇA

Iniciamos a argumentação, neste capítulo, com a seguinte questão provocada por Alexandre Veras Costa em seu texto *Kino-coreografias: entre o vídeo e a dança* (2008): “todo registro implica uma transposição de linguagem, mas qual o limiar em que essa transposição começa a aparecer como uma outra coisa?” (COSTA, 2008, p.10).

A partir do momento em que se decide simplesmente filmar uma dança, há uma adaptação de meio dessa dança ‘real’/referente/do aqui-e-agora/presencial, para outro lugar: o palco-tela e o olhar-câmera.

Neste momento de transposição, do entre-lugar das definições, não se trata mais apenas de ‘dança’ e também não é apenas um ‘filme de dança’: é uma ‘outra coisa’.

Existem outros estudos sobre espaços alternativos, como plataforma de existência da dança, diferentes daquele em que o(a) bailarino(a) atua em um palco tradicional. A questão a ser discutida, nestes casos, é a distância de apreensão das imagens dançantes. Um espectador, sentado em uma plateia do edifício teatral tem uma percepção visual da obra coreográfica em si. Na transposição destas imagens coreográficas para a tela do vídeo, a noção de ‘palco’ se transforma. Ganha-se ou perde-se informações sobre a Dança?

Discussões em torno dos ganhos ou perdas de autonomia do olhar para o corpo dançante, seja no palco/teatro ou no palco/tela, são inúmeras. Existem, obviamente, perdas e ganhos espaciais e visuais para o espectador e para o próprio bailarino que se aventura nesse papel de artista multimídia, compreendendo aos poucos esta outra forma

de experimentação em dança, que por sua vez caracteriza-se como uma ‘experiência tecnoestésica’ de acordo com a pesquisadora em dança e audiovisual Isabel Carvalho de Souza (2007), uma vez que o artista praticante tem seus sistemas perceptivos alterados pela manipulação da técnica videograficamente dançante.

O fato é que existem possibilidades variadas de fazer uso – com mais ou menos edição/interferência – das imagens de dança capturadas pelo olhar da câmera e, posteriormente, editadas.

Entretanto, de acordo com Mauro Trindade (2009, p. 35), o simples ato de “documentar uma atividade coreográfica, sem inserir as novas tecnologias no processo artístico, é dança filmada”. Ou seja, o que delimita a fronteira entre essa relação híbrida da dança com as artes do vídeo, leia-se videodança, neste caso, é justamente esse entendimento de ligação simbiótica entre coreógrafos e *videomakers*/videastas no processo de criação.

Para facilitar essa distinção, Maíra Spanghero, em seu texto *A dança dos encéfalos acesos* (2003) define três categorias/tipos de prática para melhor análise e pontuação de diferenças e semelhanças entre as duas tecnologias:

- 1) o registro em estúdio ou palco, possibilitando visualizar melhor o trabalho, mas sem alterações significativas e intenção além da de registro;
- 2) a adaptação de uma coreografia preexistente para o audiovisual;
- 3) as danças pensadas diretamente para a tela, que interessam que a câmera e bailarino dançam e que o mesmo se coloque também no espaço e no tempo da câmera, ganhando outra possibilidade de existência.

A videodança, pelo que foi até o momento explanado, pode ser considerada um sintoma, um produto ou ‘ruído’ coerente da contemporaneidade, que surge da necessidade de se encontrar novas formas de expressão e linguagem, inserindo-se em um século onde a emergência das avançadas tecnologias de comunicação imprime um caráter intenso de pesquisa, hibridismo e desterritorialização das fronteiras entre as artes.

Conforme aponta Regina Miranda em seu artigo *Dança e Tecnologia* (2000), “para criar seu próprio universo, a dança surpreende e se renova, sempre privilegiando a característica de possuir o espaço artístico que faz do corpo seu principal instrumento” (MIRANDA, 2000, p. 112).

Destacamos, portanto, que a videodança, nesta investigação, sobretudo a videodança produzida no projeto ‘(DES)MUROS: LAB.OFICINA DE VIDEODANÇA’, no qual a autora encontra-se em processo de pesquisa participante, é alicerçada na terceira modalidade de videodança proposta por Spanghero: uma videodança pensada diretamente para a tela, conforme tentaremos explicitar no próximo capítulo.

5 ESTUDO DE CASO/PESQUISA PARTICIPANTE: (DES)MUROS: LAB.OFICINA DE VIDEODANÇA

5.1 HISTÓRICO E MOTIVAÇÕES

O Projeto *(DES)MUROS: LAB.OFICINA DE VIDEODANÇA* é um curso de extensão universitária da Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR) – campus de Curitiba II/ Faculdade de Artes do Paraná (FAP), e que se estruturou como uma possibilidade de atrelar a produção de uma videodança, durante o ano de 2018 [fevereiro à outubro], com uma ampla oficina de criação interdisciplinar e compartilhada com outros acadêmicos envolvidos com suas áreas e cursos específicos, além de egressos e/ou artistas da comunidade curitibana, mas com o interesse voltado para as audiovisualidades e, em específico o estudo e criação de videodanças.

O objetivo do referido projeto, no qual me encontro vinculada ativamente e também como observadora – Pesquisa Participante – é proporcionar a ‘queda das muralhas’ nos segmentos artísticos acadêmicos, tão focados em suas próprias áreas, seja no âmbito da universidade ou fora dela, no espaço profissional e apostar em uma vivência partilhada de experiências na co-criação e coautoria de um material artístico híbrido a ser apresentado publicamente como resultado das atividades – oficinas, laboratórios, debates, encontros, processos coreográficos, ensaios e filmagens – desenvolvido no projeto.

Saliento, que a Pesquisa Participante, segundo Antônio Carlos Gil (1991), também é conhecida por 'Pesquisa Ação' e se caracteriza pela interação entre pesquisadores e membros das situações investigadas. A escolha deste método/tipo de pesquisa, na construção deste trabalho de conclusão de curso, justifica-se, devido ao fato de que, além de estudar os conceitos, objetivos e características da videodança, por meio de pesquisa de Revisão Bibliográfica, também participo do coletivo que está prestes a criar uma videodança, após um longo percurso de trabalho que consistiu em: oficinas, encontros, debates, leituras e práticas de edição.

Para Gil (1991), a importância da pesquisa participante está no fato de os objetos estudados serem sujeitos e não 'sujeitos de pesquisa', no sentido passivo de fornecedores de dados, mas sujeitos participantes na construção de conhecimento.

5.2 OFICINAS E PROCESSOS DA PESQUISA PARTICIPANTE

A organização do projeto teve início em fevereiro com os convites para os colaboradores se inscreverem, mediante preenchimento de ficha cadastro online. Renan Turci selecionou convidados – de diferentes áreas/cursos – para ministrar oficinas específicas em suas áreas, a todos os participantes inscritos no projeto. Fui convidada a ministrar a oficina de Dança.

A primeira reunião entre todos os ministrantes ocorreu no dia 22 de fevereiro de 2018 para definir datas de oficinas de acordo com a disponibilidade de cada um dos envolvidos. Neste encontro, definiram-se como seriam distribuídas e o que seria trabalhado em cada uma das oficinas, para que as mesmas estivessem correlacionadas e juntas auxiliassem os inscritos a acessarem a temática da videodança que nos unia enquanto 'oficineiros', – o culto à personalidade, envolvendo diversos tipos de poder, alienação e críticas sociais na contemporaneidade – posteriormente.

Os encontros, a princípio, seriam quinzenais, sempre aos sábados (das 14h00 às 17h00) nas dependências da Faculdade de Artes do Paraná, sala 06 do bloco II, para que todos os alunos, egressos e membros da comunidade em geral, pudessem frequentar independente do turno do seu curso.

Porém, com os feriados e devido às questões diversas coletivas alguns encontros foram adiados, desacelerando o processo inicial. Assim sendo, no período de 14 de abril a 19 de maio de 2018, em sábados alternados ocorreram as oficinas. Duas oficinas, uma seguida da outra, de 1h30 por dia, totalizando três sábados de oficinas foram assim distribuídas:

- 1) dia 14/04 – Oficina de Artes Visuais e Música/musicoterapia;
- 2) dia 28/04 – Oficina de Teatro/Artes Cênicas e Dança;
- 3) dia 19/05 – Oficina de Cinema e Audiovisual.

Nas oficinas de Artes Visuais e Música, as duas artes/linguagens se misturaram trabalhando-se com desenho e ritmo musical com o corpo, corpo e som e harmonia de imagem. O objetivo do encontro foi trabalhar um coletivo que contemplasse um valor estético positivo, autônomo e harmonioso.

Na oficina de Teatro, foram trabalhados jogos criativos, como o de campo de visão, onde você acompanha e imita a movimentação/gestos/deslocamento de quem está dentro do seu campo de visão e a partir do momento em que você não vê ninguém, você não pode se mover até que outra pessoa entre no seu campo de visão.

Essas variadas dinâmicas tinham o objetivo de despertar a atenção dos indivíduos/sujeitos participantes, formando e reformulando coletivos que hora ou outra transformavam-se num só; ativar a percepção para com o ambiente e as pessoas do ambiente para posteriormente nivelar todos os indivíduos em um só, criando a ideia de massa que contempla a temática da videodança, que se constitui no produto final do projeto *(DES)Muros: Lab. Oficina de Videodança*.

Em minha oficina de Dança, ocorreu-me a ideia de trabalhar o corpo de forma coletiva (jogos compartilhados e colaborativos) e também de forma individual (para acesso da consciência corporal), visto que o público participante não era inteiramente ou majoritariamente composto por bailarinos e/ou estudiosos de corpo na dança, com o objetivo de garantir variadas possibilidades de reconhecimento do corpo como potência de criação em dança e de movimentos para a tela.

Procurei, na formulação de exercícios práticos, ‘atiçar uma centelha’ criativa nos participantes, levando-os, gradativamente a buscar e propor suas próprias compreensões e entendimentos de movimentos expressivos, criados a partir de ideias/conceitos exploratórios pela subjetividade minhas e do Renan de acordo com a temática pensada para a videodança.

Procurei proporcionar aos participantes, em minha oficina de dança - para a videodança - um acesso do corpo à ideia/tema, através de atividades estimulantes do sensório-motor com foco nos cinco sentidos do corpo, provocando sensações que regiam a investigação, sempre gerando movimento corporal.

Em meio a essa exploração de gestos, foi lançada a proposta de construção de um roteiro dançado, em grupo, a partir de filmes famosos e muito populares, em que cada um, da sua forma, abordaria a temática de poder. E por que a escolha desta temática? Nas palavras do próprio roteirista/diretor:

O roteiro surge de uma necessidade minha de abordar o tema de poder, algo que, para mim, durante a faculdade, se teve a construção de certos elementos políticos e desconstrução de outros. Estando dentro do movimento estudantil – no centro acadêmico e no diretório acadêmico -, das reuniões de colegiado e também participando efetivamente de duas greves, me fez perceber como a política realmente se dá, e isso me abalou muito. Já as personagens surgem, assim como a construção do roteiro em si, a partir de um objetivo que eu queria que fosse transmitido - uma pessoa que começa a ser enaltecida por seu povo, o qual começa a segui-la, e se corrompe com o poder a ela dado – e imagens que, com isso, vinham na minha cabeça – como a cena final do filme. A partir disso ia tecendo e construindo personagens que seriam necessários para amarrar essas imagens (TURCI, 2018)⁴

Um dos filmes sugeridos para o laboratório de investigação/oficina, foi *O Poderoso Chefão* (Francis Ford Coppola, 1972), por exemplo. A escolha de elementos audiovisuais para a composição de movimentos deve-se à crença de que seriam propostas ricas em detalhes, estímulos sonoros, temáticas, e que viriam a contribuir positivamente no desenvolvimento criativo e interpretativo individual e, desta forma, poderiam favorecer a criação da videodança como trabalho colaborativo.

4 Entrevista concedida à pesquisadora em 02/11/2018 (Curitiba, PR).

Na quinta e última oficina, ofertada pelo próprio ministrante do projeto, Renan Turci, foi trabalhada a área de Cinema e Audiovisual abordando características cruciais que permeiam a videodança e, sobretudo, diferencia características das Artes do Vídeo e do Cinema. Foram trabalhados teórica e praticamente, elementos e conceitos, tais como: planos, enquadramentos e efeitos de transição e sobreposição, por exemplo.

O ministrante solicitou que os participantes levassem, para a sua oficina, um objeto pessoal de sua escolha, que para ele(a) representasse simbolicamente o 'poder'. Houve a apresentação e justificativa para cada objeto levado e então teve início a atividade prática.

Os participantes se dividiram em grupos de aproximadamente cinco pessoas cada, e produziram, cada grupo, um curta-metragem narrativo de no máximo 30 segundos que tivesse apenas três planos, utilizando os objetos trazidos pelos integrantes.

Após a captura dos planos, os vídeos eram trazidos para o Renan Turci e ele efetuava a edição junto ao grupo de acordo com o solicitado pelo mesmo.

O período de oficinas (março a julho) foi encerrado com a mostra dos curtas-metragens produzidos nesta última oficina/sessão e com a discussão sobre qual seria a narrativa de cada um, quais elementos chamavam a atenção e as possibilidades de interpretação para cada filme/vídeo produzido pelos integrantes do projeto.

5.3 INTRODUÇÃO À NARRATIVA '(DES)MUROS'

Com as oficinas concluídas, o Roteiro Narrativo da videodança foi apresentado ao grupo. O Roteiro, centrado na ideia de 'poder', foi idealizado e escrito pelo ministrante do projeto e colocado para discussão com o grupo para ajustes finais na questão de visualizá-lo enquanto corpo que dança e conta uma história através da relação videográfica entre dança e tecnologia.

O 'poder' configura-se na concepção do roteirista/diretor da seguinte forma:

A questão de poder para a narrativa vem muito da minha vivência assim como também da referência teórica com a obra *Discurso da servidão voluntária* de Étienne de La Boétie, que aborda o poder por um viés como algo legitimado pelas massas, e não algo inerente a quem governa, cujo objetivo principal se torna a manutenção de sua sucessão no poder. Além disso, para mim era muito importante que o poder, que não está somente na instância política, assim como em demais instituições – família, religião, acadêmica – se mostrasse como algo abrangente, algo que você

pudesse ver ali desde figuras políticas como também alunos em uma sala de aula. Dessa forma, nós utilizamos de signos que pudessem ter diversas leituras pelo espectador para o figurino, o cenário e movimentos corporais (TURCI, 2018)⁵.

Posteriormente, o grupo decidiu por fragmentar o roteiro em cenas, ou 'takes' como se denomina no cinema, para facilitar a conceituação e criação das mesmas no corpo, nos gestos e na dança.

O roteiro foi dividido em cinco cenas, e o grupo em duas partes. A parte de produção visual e a parte do corpo, ou seja, quem ficaria pela frente e por trás das câmeras. Ao falarmos de videodança sempre enfatizamos a ideia de que o bailarino também é cineasta e o cineasta também é bailarino, o que não se perde nesse projeto, nós apenas nos atentamos à demanda de pessoas responsáveis por edição de imagem e vídeo, produção de maquiagem e figurino e etc. Estamos trabalhando com a ideia de moldura de quadro em plano utilizando a técnica de *stop motion*, uma técnica cinematográfica de animação (de objetos inanimados nesse caso, a areia que serviu de moldura ao final do filme) a partir de uma sequência de fotos. Nesta técnica, é necessário que em cada foto o objeto em questão tenha se movido um pouco, criando no final, ao passar as fotos rapidamente, um vídeo de movimento.

Com o roteiro lido, discutido e preparado para trabalho, e os grupos devidamente separados iniciaram-se os laboratórios de criação tanto para corpo quanto para audiovisual.

5.4 LABORATÓRIOS DE CRIAÇÃO PARA A VIDEODANÇA

No mês de Junho/Julho iniciaram-se os laboratórios de criação em dança para as cenas descritas no Roteiro Narrativo da videodança. Semanalmente nos encontramos e efetuamos testes de direções, posicionamentos, limites espaciais etc., de acordo com a posição da câmera e medida do estúdio em que será gravado o projeto – estúdio da sede do curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual/ Pinhais/Parque Newton Freire Maia –, contemplando o caráter audiovisual do projeto.

5 Entrevista concedida à pesquisadora em 02/11/2018 (Curitiba, PR).

Após iniciarmos os encontros com aquecimento corporal articular e dinâmicas criativas, experimentamos movimentações a partir do improviso conduzido por imagens, palavras e outro direcionamentos, e em conjunto de acordo com a escolha do grupo, compusemos sequências de movimento pertencentes ao que temos até o momento da versão final da narrativa.

Obviamente, o tempo é muito curto para uma criação de uma videodança de cinco cenas, inteiramente narrativa de forma colaborativa e compartilhada. Portanto, em determinados momentos e cenas, tivemos de conduzir e coreografar nós mesmos, condutores dos laboratórios, e repassarmos os conteúdos para o grupo. São, ao total, oito bailarinos cineastas; para opinar, sugerir e criar juntos, portanto muitas ideias surgiam e eram levadas para discussão e por isso muito tempo era gasto e pouco trabalho bruto era produzido, neste ritmo seria inviável finalizar o projeto na data prevista, então interferências diretas com sequências e direcionamentos para conduzir de forma mais ágil o processo foram necessárias. Ao se tratar de Arte e criação num cenário em que fronteiras são constantemente quebradas/estendidas (tecnologia), não há muito lugar para cronometragem e previsões temporais e outras limitações que tivemos de lidar neste processo, obrigando-nos a sabotar em parte nossas metodologias previstas em função destes contratempos.

Todas as criações eram projetadas, modificadas e (recodificadas) testadas em ambientes delimitados pelo alcance da lente da câmera, com a mesma acompanhando, de forma em que o movimento a ser executado influenciava na mesma e vice-versa. Por fim, eram filmadas e registradas em arquivo de processo.

6 RESULTADOS, DISCUSSÕES E CONSIDERAÇÕES FINAIS

No início da discussão acerca da videodança, ficou claro que há outras propostas de espaço e de tempo ao colocar-se à disposição de um corpo tecnológico, que está para o espaço real/físico assim como está para o tempo e espaço proposto pela tecnologia, na produção de dança audiovisual. Esses novos espaços e tempos também garantem possíveis imprevistos e rumos impensados anteriormente.

Como qualquer filme, a videodança '*Matéria Bruta*' possuía desde o início do projeto sua ideia de roteiro, que foi se solidificando e por fim tomando outra forma, de acordo com as demandas do processo. Que por sua vez, teve início no dia 24 de março de 2018 com cerca de 40 participantes convocados nesse mesmo dia para a apresentação do projeto, explicação das oficinas e do processo de construção coletiva do material ao longo do ano. Pessoas de diferentes idades e áreas de atuação demonstraram interesse na aprendizagem de produção, porém em algum ponto os interesses das partes se divergiram e as pessoas desvencilhavam-se do projeto. Seja pela metodologia adotada, pela duração do projeto ou simplesmente por não atender às expectativas dos inscritos que esperavam algo majoritariamente teórico e mais conciso, ansiando uma gravação que ainda não tinha data marcada, mas estava prevista para meses à frente, a depender da velocidade do processo de criação artística e corporal. Pessoas que buscavam certo tipo de experiência na videodança, mas provavelmente não no estudo coletivo e prático da mesma, não entendendo suas complexidades e a necessidade de se aprofundar nos conceitos que permeiam essa linguagem para que a mesma não se aproxime de maneira equivocada de outros produtos do cinema, como um curta-metragem, por exemplo.

Devido principalmente a isso, no decorrer do processo houve desistências que criaram instabilidades enriquecedoras para o projeto, anteriormente previsto para de 20 a 30 pessoas ao máximo. Foram definidas as áreas de atuação e cargos que se mostraram necessários para colaborar com o diretor do projeto para que os participantes remanescentes fossem direcionados especificamente para sua 'função', - ficando como ouvinte/espectador nas outras – de acordo com a sua área de maior domínio e interesse, otimizando o tempo da produção. Direção de arte, coreógrafo, assistente de direção, operador de câmera, equipe de arte, fotografia e visualidades, sonoplasta, maquiador, cozinheiro e figurinista são exemplos de cargos que foram definidos e designados às pessoas específicas.

Porém, o número de colaboradores remanescentes não era positivo para a demanda do projeto na altura em que estava: de finalização de coreografias e pré-ensaios. Todo o conceito e 'esqueleto' da videodança estava pronto, mas ela estava em ritmo desacelerado quase estagnado por falta de bailarinos. Então em reuniões com o diretor Renan Turci, coreógrafa e diretor de visualidades João Muniz, eram debatidas essas questões e

sugerido pessoas para serem convidadas a participar do projeto. Mas quem seriam essas pessoas? Quais os requisitos para elas chegarem à reta final do projeto e conseguirem atender às expectativas e cumprir com o roteiro planejado? Quem teria disponibilidade aos sábados, comprometimento com o grau do projeto e domínios das faculdades motoras e sensíveis para acompanhar o ritmo das pessoas que já estavam envolvidas há quase um ano com o processo? Como fazer jus ao trabalho geral, das pessoas já envolvidas e as pessoas novas? Foram questões levadas em conta para a decisão de quem convidar.

É importante ressaltar que o roteiro da videodança contava com personagens na narrativa. Uma narrativa centrada na ideia de ‘poder’ e ‘política’ – considerando política como qualquer relação interpessoal –, como anteriormente mencionado.

Protagonista, antagonista, um terceiro elemento que por fim sequer foi usado, por questões estéticas e burocráticas da narrativa – dominada por bailarinas mulheres, de diferentes biotipos e estilos em que não se queria criar foco em questões específicas de gênero – e o conjunto que chamávamos de “massa”, dando rigor à temática.

Ao citar que houve predominância feminina no elenco é importante salientar sobre as escolhas estéticas acerca de cabelos, figurinos, maquiagem e características físicas pessoais. As bailarinas possuem estaturas, medidas e cabelos diferentes, uma delas não participou dos penteados por ter cabelo curto demais.

Apesar de o figurino ser em sua quase totalidade cinza, as calças são iguais de mesmo tecido, porém as camisetas são diferentes. Diferentes em tons de cinza e modelos de corte e costura, gerando semelhança, mas uma semelhança mais suave, garantindo mais conforto a quem não aprecia demarcação de sua silhueta, decotes etc. *Piercings*, tatuagens e marcas de nascença não foram escondidas, acredita-se que mesmo que as pessoas sejam iguais de acordo com certos hábitos, elas ainda possuem sua individualidade e seria grosseiro tentar modificar tanto a esse ponto. Afinal, só há massa, se houver aglomeração de indivíduos, e para isso, esses mesmos indivíduos são diferentes, mas se uniram por crenças/costumes em comum.

Personagens numa narrativa não falada, despreendida de textos e alicerçada por elementos/objetos de cena para reforço de informação estritamente entregue pelo corpo que dança necessitam dominar além de habilidades com o movimento, outras também

como intérprete/ator/criador. Este foi outro ponto de instabilidade que encontrei enquanto colaboradora e coreógrafa da narrativa. Das oito bailarinas que compõem o elenco dançante, apenas três são envolvidas diretamente com a dança em um quase mesmo patamar, enquanto graduada e graduandas em Dança. O restante do elenco contava com estudantes de Artes Cênicas, Teatro e Cinema, dentro e/ou fora da instituição acadêmica. Então de um lado, tínhamos pessoas extremamente habilidosas com a transcrição de ideias para o movimento no corpo e o próprio movimento em si (oriundas de suas práticas individuais de técnicas específicas de dança, flexibilidade articular e tônus muscular) e de outro, pessoas não tão dominantes do movimento, mas extremamente influentes em caracterização de personagem, incorporação de ideias no gesto e expressões físicas e habilidades performáticas.

Enquanto coreógrafa, eu precisava de um e de outro até certo ponto, o trabalho exigia as características elementares tanto de artistas específicos da Dança, quanto das outras artes envolvidas, pois a temática escolhida é muito delicada, atual e até um tabu social e não queríamos elementos gratuitos, exagerados ou muito viciados a ponto de defrontar o clichê. Então, questionamentos iguais aos anteriormente citados para convidar novas pessoas, foram utilizados para a seleção de quem ficaria com qual personagem e por quê. Não era a proposta do projeto e nem havia tempo para ensinar como coreografar/coreografar-se ou como atingir uma outra personalidade com o seu corpo sem perder o rigor e a limpeza que prezávamos pelo filme, mas era sim a proposta, ressignificar e recodificar essas práticas antes paralelas e agora complementares.

Eu, juntamente com elas, ressignificávamos movimentos para o corpo de cada uma de acordo com a câmera, para que todos os corpos, que no momento eram atores e bailarinos, pudessem executar dentro de seus limites e a câmera conseguisse captar a premissa.

Mesmo em quem convive com a dança e por diversos fatores que a dança na tela trás (inúmeras repetições, horas a fio no estúdio para não haver erro de continuidade entre as cenas e ajustes de última hora) acontecem divergências, e nós estávamos trabalhando com corpos de diferentes estaturas e biotipos, onde procuramos ao máximo não negligenciar

suas particularidades ao mesmo tempo em que há um padrão a ser seguido revelando a sisudez no conteúdo por trás destes e outros elementos que não os permitiu agredir a estética crítica do filme videodançado.

A recodificação da/na dança estabeleceu-se de imediato quando foi pensada a temática do filme e a mesma foi colocada em estado de reflexão e adaptação para esse novo modo de fazer, decidindo-se então, que a mesma seria contada através de corpos em movimento captado por outro corpo.

Como bailarina envolvida com o estudo do corpo em movimento compreendo a união dos elementos que compõem as formas estáticas e as formas movimentadas da dança, porém esse conhecimento foi totalmente abalado quando encontrei-me desafiada por pessoas que não compartilham da mesma área de conhecimento que eu e, desta forma, representava sozinha a responsabilidade e a representatividade da Dança do/no projeto.

Desde o primeiro aquecimento e laboratório de investigação e criação até o último dia de filmagem fui a única responsável por aquela parte decisiva do filme, onde precisei adequar a dança para a tela, para um chão de areia, para pés que dançam de coturno e para uma câmera que pode simplesmente não filmar o corpo todo em determinados momentos, comprometendo a plenitude da forma para o olhar da dança.

Um *retiré*⁶ *en dehors*⁷ não era mais a mesma coisa, talvez ele nem sequer aparecesse o suficiente para ser reconhecido como tal, na cena. Mantê-lo, substituí-lo ou excluí-lo; como isso afeta o filme e a dança? Pensar esse *retiré*, por exemplo, atribuiu outro olhar para os conceitos da Dança, ele foi modificado, repensado. Ele ficou estático por longos minutos para que a câmera encontrasse o melhor lugar para estar naquele momento e todas as bailarinas atingissem certa perfeição na semelhança e sincronia na execução do movimento. Ele levantou acima da linha de 90° graus, os pés no coturno não estavam alinhados ao joelho como normalmente é ou sequer esticados, e ele foi executado em quatro tempos no *set*, mas aparecendo no filme em dois tempos após a edição.

6 Passo/movimento comumente utilizado pela dança clássica. Consiste no ato de trazer uma das pernas dobrada a um ângulo de 90° graus com a ponta do pé alinhada ao joelho da outra perna que permanece ao chão.

7 “Para fora” - em francês. Denomina um alinhamento corporal na Dança, ou o sentido para o qual ocorrerá determinado movimento.

Compor pensando nisso, ciente de como isso vai ficar após a filmagem e edição é o que definiu a recodificação da Dança nesse processo.

Entender e trabalhar com a maleabilidade e as lacunas entre linguagens simbióticas dança e vídeo caracteriza a versatilidade do processo de criação da videodança enquanto modo subversivo e potente de videodançar. Neste sentido, pode-se vislumbrar um processo de recodificação do corpo que dança para uma câmera que videodança.

REFERÊNCIAS

BELLOUR, Raymond. **Entre-Imagens**: foto, cinema, vídeo. Campinas, SP: Papirus, 1997.

COSTA, Alexandre Veras. **Kino-coreografias – entre o vídeo e a dança**. In: Dança em foco, vol. 2. Videodança. Rio de Janeiro: Oi Futuro, 2007, p. 9 – 17.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac & Naif, 2004.

FUMAGALLI, R. C. D. V. **Do livro ao filme**: A constituição do sujeito discursivo em O Meu Pé De Laranja Lima. 2015. 135 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Campus de Frederico Westphalen, Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões, Frederico Westphalen, 2015. Disponível em: <http://www.fw.uri.br/NewArquivos/pos/dissertacao/dis84.pdf> Acesso em: 15 out. 2018.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1991.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. 2ª. ed. Campinas-SP: Papiros, 2002.

MIRANDA, Regina. Dança e tecnologia. In: PEREIRA, Roberto e SOTER, Sílvia (orgs.). **Lições de dança 2**. Rio de Janeiro: UniverCidade, 2000 (p. 112-142).

ROSINY, Claudia. Videodança. In: **Dança em foco - vol. 2. Videodança**. Rio de Janeiro: Oi Futuro, 2007, p. 18 - 33.

SANTAELLA, Lúcia. **Corpo e comunicação**: sintoma da cultura. São Paulo: Paulus, 2004.

SANTANA, Ivani. (2006). Esqueçam as fronteiras! Videodança: ponto de convergência da dança na cultura digital. In: **Dança em foco - Dança e Tecnologia**. Disponível em: http://ivanisantana.net/wp-content/uploads/2013/04/DancaFoco_Santana-I.pdf. Acesso em: 15 out. 2018.

SPANGHERO, Maíra. **A dança dos encéfalos acesos**. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

TRINDADE, Mauro. Entre - a videodança e os gêneros da arte. In: **Dança em foco, vol. 4 - Dança na Tela**. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria/ Oi Futuro, 2009. p. 35 – 44.

TURCI, Renan. **Entrevista concedida à pesquisadora**. Curitiba, Paraná (03/11/2018). Não publicada.

WOSNIAK, Cristiane. Comunicação, Imagem e contemporaneidade: a crise sistêmica na dança. In: **Dança em Foco, vol. 3 - Entre Imagem e Movimento**. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria/ Oi Futuro, 2008, p. 34 - 43.

Recebido em: 16/01/2019

Aceito em: 09/04/2019