

## DA VIDEODANÇA À VIDEODANÇA NARRATIVA: UMA ANÁLISE DO FILME *STRANGE FISH* DA COMPANHIA DV8

Renan de Lima Turci<sup>1</sup>

**RESUMO:** O presente artigo discute o conceito de videodança em seus atributos históricos, estéticos e conceituais, voltando-se para uma breve história do cinema e realizando análise de alguns objetos audiovisuais que dialogam com o tema abordado. A priori, constrói-se uma visão histórica que possibilite o entendimento de onde e como surge o objeto estudado, remontando brevemente tanto um percurso de aspectos das linguagens visuais como também do cinema. Em seguida, o termo videodança é esmiuçado, a partir de um estudo terminológico e de categorização. Por último se toma como estudo de caso o média-metragem *Strange Fish* (1992, dir. David Hinton) do grupo britânico *DV8 - Physical Theatre*, ao se entender sua potência imagética e estética na construção de múltiplos sentidos em uma proposta híbrida de criação cinematográfica em união com a dança. Analisa-se também seus aspectos narrativos, demonstrando um diálogo entre elementos dentro do filme que compõe tais nuances.

**Palavras-chave:** Videodança; Linguagem; Narrativa.

### FROM SCREENDANCE TO NARRATIVE SCREENDANCE: AN ANALYSIS OF THE FILM *STRANGE FISH* BY DV8 COMPANY

**ABSTRACT:** This article discuss the concept of videodance in its historical, aesthetic and conceptual attributes – aiming for a brief history of cinema making an analysis of some audiovisual objects that dialogue with screendance. Initially, a historical view is constructed in order to enable the understanding of where and how the object studied arises, briefly tracing a history of aspects of visual languages as well as cinema. Next, the term videodance is detailed from a terminological and categorization study. Lastly, the medium length video *Strange Fish* (1992, dir. David Hinton) from the British group *DV8 - Physical Theatre* is selected as a case study, by understanding its imagery and aesthetic power in the construction of multiple meanings in a hybrid proposal of cinematographic creation in union with dance. It also analyzes its narrative aspects, demonstrating a dialogue between elements within the film that generates a narrativity.

**Keywords:** Screendance; Language; Narrative.

433

<sup>1</sup> Graduado no curso de Bacharelado em Cinema e Vídeo pela Universidade Estadual do Paraná (Unespar), campus de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná (FAP). Realizando segunda graduação em Formação Pedagógica em Artes Visuais pela UNIASSELVI. E-mail: renanturci@gmail.com

## INTRODUÇÃO

Este texto propõe-se a analisar elementos históricos e estéticos que remontam uma trajetória da videodança em relação com elementos narrativos. Tais conteúdos serviram como referenciais bibliográficos e poéticos no desenvolvimento de *Videodança Narrativa: Projeto (DES)Muros*<sup>2</sup>, projeto de extensão universitária realizado como trabalho de conclusão do curso de bacharelado em Cinema e Vídeo da Universidade Estadual do Paraná – campus Curitiba II/FAP.

O projeto pautava a pesquisa da videodança com enfoque na possibilidade de sua narrativa. Para isso, utilizou-se da pesquisa bibliográfica citada acima e a criação de um grupo de extensão para o pensar teórico-prático. Além disso, o objetivo do grupo foi o de construir um filme curta-metragem de videodança que, posteriormente, foi nomeado *Matéria Bruta*.

Busca-se, então, explicitar ao longo do texto as matrizes teóricas que pautaram tanto o processo criativo quanto as discussões sobre as linguagens estudadas. Para isso, como base inicial, foi realizada uma revisão histórica de elementos que demonstrem o desejo do movimento na relação com a imagem.

## A DANÇA NO INÍCIO DO CINEMA

Quando se volta o olhar para o passado, percebe-se a necessidade do ser humano em captar a si mesmo a partir de obras que hoje são consideradas arte, seja nas pinturas rupestres, em esculturas egípcias ou em quadros do renascimento. Com o surgimento da fotografia no início do século XIX, essa ambição se tornou ainda mais forte, pois dessa forma um momento da realidade, do mundo real, podia ser congelado. Contudo, ainda se podia ir mais além. Ao invés de sugerir o movimento, como tinha sido feito até então, o avanço poderia trazer sua captura como um todo. Somente ao final deste mesmo século, com o desenvolvimento das tecnologias de maquinário e de suporte que esse desejo do ser humano se concretizou com o início do cinema.

---

2 Coordenado pela Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Cristiane do Rocio Wosniak, o projeto de extensão visava oferecer para os acadêmicos e comunidade externa atividades formativas interdisciplinares em artes, culminando em um processo criativo de uma videodança narrativa.

Pioneiros nesta nova arte, os Irmãos Lumière<sup>3</sup> e Thomas Edison<sup>4</sup> buscavam no mundo e nas pessoas esta possibilidade de registrar um trecho do tempo a partir de ideias de movimento. A dupla de franceses via potencial em cenas do cotidiano, como funcionários saindo de uma fábrica, um trem chegando na estação ou mesmo o almoço de um bebê. Já Edison filmava aos fundos de seu laboratório, contra uma parede preta e luz natural que entrava pelo teto retrátil – o primeiro estúdio cinematográfico –, cenas com animais em movimento ou de corpos de acrobatas, atletas, em movimentos previamente combinados. Isso já era um demonstrativo desse “interesse pelo movimento e, inevitavelmente, pela dança com um objeto fílmico privilegiado” (CALDAS, 2009, p. 29). É possível analisar-se isso com mais clareza especificamente em um filme estadunidense do próprio Edison chamado *Annabelle Serpentine Dance* (1895). Nele, a moça que dá nome ao filme realiza este estilo de dança, cujo princípio é movimentar seu figurino de tecido volumoso e solto com varinhas presas às mangas em um padrão de movimento ondulado.

Assim se seguiu no começo do século XX com o cinema silencioso. Outros exemplos em que se pode perceber essa ligação entre a dança e o cinema são *Le Cakewalk Infernal* (1903) de Geroges Méliès, *The four horsemen the apocalypse* (1921) de Rex Ingram e *Die Austenprinzessin* (1919) de Ernest Lubistch. No primeiro filme podemos ver a utilização de uma dança folclórica estadunidense que era utilizada como uma competição. No segundo, o mocinho dança loucamente para conquistar o coração de sua amada. E por fim, no último, de forma mais elaborada, em relação à conexão cinema e dança, vemos um grande bailado de *foxtrot* que perpassa todos os ambientes sociais na festa de casamento da protagonista, desde os chiques convidados aos serviçais. Em parte desta coreografia, se percebe uma crítica à ostentação da elite, na qual toda classe trabalhadora no casamento, em uma quantidade exagerada de performers, realizava ações iguais e repetitivas, criando um ar cômico à sequência.

---

3 Considerados pioneiros do cinema, Auguste e Louis Lumière, franceses, criaram o cinematógrafo, maquinário que possibilitava a filmagem e exibição de películas. São considerados o marco para o início do cinema pela primeira exibição pública na história em 1895.

4 Thomas Edison, estadunidense, patenteou em seu nome a invenção do cinestoscópio, maquinário que desde 1891 já possibilitava pessoas verem, mediante ao pagamento de uma moeda, filmes curtos em looping que ele filmava com seu cinetógrafo – uma espécie de câmera – também patenteada por ele.

Portanto, o cinema e danças populares se aliam como manifestações artísticas, de forma a expressar ideias e sentidos para o início do que se poderia, no futuro, chamar de videodança.

## VIDEODANÇA

Em um primeiro momento, ao citar-se a palavra videodança, parece simples compreender o que ela significa. Há dança, como o objeto a ser veiculado, e há vídeo, como o suporte em que este objeto estará imerso. Costuma-se tomar a palavra em seu sentido literal – vídeo + dança - sendo isso, segundo Rodrigo Alonso (2007), uma inconveniência do termo. Na realidade, o sentido técnico de videodança é mais restritivo do que simplesmente esta ideia de vídeo + dança.

No vídeo existe um elemento revolucionário em si, trazido à tona por autores como o coreano Nam June Paik e o francês Jean-Christophe Averty, por exemplo, que criaram diversas videoartes cujo experimentalismo trazia novas reflexões enquanto construção audiovisual e seu contexto político-social. É o que pensador e artista belga Philippe Dubois (2004, p. 100) citaria em outras palavras: “O vídeo não é um objeto, ele é um estado. Um estado da imagem. Uma forma que pensa. O vídeo pensa o que as imagens (todas e quaisquer) são, fazem ou criam”. O vídeo, então, é esta “imagem-ato” (DUBOIS, 2004), uma materialidade construída a partir da imagem como olhar do sujeito, do autor.

Assim sendo, há objetos audiovisuais que não se adequam a estes detalhamentos expostos por Dubois, da imagem-ato. Aprofundando-se no espectro vídeo + dança, é possível encontrar tais objetos. Um deles é o registro de dança, cujo intuito é exclusivamente preservar e arquivar os movimentos corporais dos bailarinos com o mínimo de interferência possível. Se captura o movimento do corpo, sem interagir com o suporte em que eles estão. É como se a parte videográfica sumisse, recusa-se a declarar sua existência (CALDAS, 2009).

Diferentemente, na videodança, corpo e suporte estão em constante diálogo um com o outro. Altera-se o sentido do corpo, de seus movimentos, na câmera e nos planos, construindo sensações e sentidos que somente a dança ou o vídeo não conseguiriam sozinhos. Ao estar nesses espaços fílmicos/videográficos/virtuais, permite-se, além da

montagem, como cita Dubois (2004), alterações imagéticas de sobreimpressões, efeito-janela e incrustações sobre os corpos ali presentes. Mauro Trindade (2009) acrescenta que ela não pode existir enquanto apresentação ao vivo e nem como um registro de uma performance e continua:

Sua autonomia passa a valer quando os processos de captação e de edição da imagem tornam-se integrantes da obra artística. É a diferença entre o filme de dança e a videodança, quando esta passa a trabalhar com valores inerentes à própria mídia e a incorporá-las no processo artístico (TRINDADE, 2009, p. 36).

Outro objeto audiovisual que não se adequa à videodança é o gênero filmico<sup>5</sup> musical. Nele é possível se perceber a junção entre dança e vídeo em uma construção própria de sentido como também as alterações imagéticas propostas por Dubois. Contudo, o musical não se conclui em si próprio em suas cenas de corpo e cinematografia.

Neste gênero está presente a união entre a música, dança e personagens, cuja narrativa se constitui em um espaço que permite o canto e a dança sem nenhum questionamento. Em sua diegese<sup>6</sup> são possíveis músicas e um corpo de baile misteriosamente surgirem acompanhando o protagonista em sua rotina de dança e canto. Luís Nogueira (2010) acrescenta que esta característica inverossímil do musical é um dispositivo narrativo cuja finalidade é, muitas vezes, demonstrar a psique dos personagens e possibilitar o desenrolar das ações. Isso, contudo, sem ausentar o texto verbal do filme.

Pode-se exemplificar tal conceito a partir de uma das cenas clássicas do cinema presente no filme “Singin’ In The Rain” (1952) com cena musical de mesmo nome. Nela vemos Don Lockwood - Gene Kelly – dançando alegremente na chuva, cantando e realizando um exímio número de sapateado. Na letra da canção, resumidamente a mensagem é sobre sua felicidade em contraponto ao dia chuvoso. Nenhuma nova informação é trazida na cena, seja enquanto construção de personagem ou desenvolvimento da história.

5 Para Luís Nogueira (2010), um gênero cinematográfico se fundamenta em marcas de semelhança ou de afinidade que congrega diversas obras, exemplificando serem as marcas mais determinantes os traços narrativos ou temáticos.

6 A diegese é a “instância representada do filme, ou seja, o conjunto da denotação fílmica: a própria narrativa, mas também o tempo e o espaço ficcionais implicados na e por meio da narrativa, e com isso as personagens, a paisagem, os acontecimentos e outros elementos narrativos, porquanto sejam considerados em seu estado denotado”. Para maiores informações, consultar Metz *apud* Aumont (2003, p. 78).

O que de fato importa está na cena anterior, em que o protagonista e seus dois amigos, a partir de um diálogo, conseguem solucionar um problema que o atormentava. A cena musical só vem para reiterar uma informação – a felicidade de Don – de uma outra forma mais poética. Mesmo com seu brilho, o corpo de Kelly na tela não constrói o sentido em si, e sim em uma parte anterior, de teor dramático – ação e diálogo.

O musical, então, por ter sua essência fundamentada na ação e no diálogo, foge à categorização da videodança. Ela, por sua vez, tem como base o corpo em movimento para comunicar informações. Rosiny (2012, p. 148) corrobora com a construção deste pensamento: “Não é o texto nem a fala que determina o enredo (ao se falar de narrativa na videodança), mas os elementos dessa narrativa e o enredo que estão sendo expressos através de movimentos e gestos”. Portanto, podemos entender que ela não é um musical pela sua construção. O corpo em movimento não é apenas uma ferramenta para comunicar uma ideia ou sensação, mas sim a essência do filme, sua fundamentação. O jeito que ele se coloca em frente às câmeras - juntamente com a montagem -, é de suma importância.

Em síntese: videodança é um formato audiovisual que, embora híbrido e aberto, se fundamenta nos movimentos e gestos como elementos essenciais para comunicar, em diálogo constante de ressignificação com a linguagem audiovisual, ideias e sensações.

## OBRAS: MAYA DEREN E OUTROS EXEMPLOS

Maya Deren foi uma das precursoras do movimento de videodança quando nos anos 1940 decide realizar filmes em 16mm – uma forma mais barata, alternativa e com menor estrutura de produção – como por exemplo *A Study In Choreography For Camera* (1945). Nele, podemos ver uma coreografia de dança completamente imbricada com a montagem realizada, cujo corpo do bailarino realiza movimentos que se seguem e prosseguem de plano pra plano a partir de *raccords* de movimento. Ele também gira, salta e se desloca em tempos mecanicamente lentos ou muito rápidos por meio da captação de mais ou menos frames. Seu pensamento nortearia o realizar do movimento:

Quando eu comecei a realizar filmes, alguns anos atrás, minha primeira preocupação era emancipar a câmera, em geral, das tradições teatrais e especialmente do pensar espacial. A personagem central desses filmes se move em um universo no qual não se é governado por leis materiais ou geográficas do aqui e ali como distâncias, ambos acessíveis somente quando se viaja (DEREN, 1945).<sup>7</sup>

Esta noção de emancipação do teatro e de um naturalismo temporal, em união com o pensamento da dança moderna, e, posteriormente, contemporânea, fizeram com que a videodança se fixasse neste local de experimentalismo do corpo e do suporte em que ele estivesse – fosse película ou vídeo. Como exemplo, é possível citar algumas outras obras como *Nine Variations in a Dance Theme* (1966) de Hilary Harris; *M3X3* (1973) de Ana Livia Cordeiro e *Global Groove* (1973) de Nam June Paik. Na primeira, Hilary realiza 9 vezes a mesma coreografia, cada vez filmada de uma forma diferente, com planos e montagens diferentes. Na segunda, Cordeiro se utiliza de movimentos angulados e rígidos sequenciados randomicamente por um software que ela criou. Em uníssono com este sistema virtual rígido e o suporte televisivo em preto e branco, criou figurinos e um cenário que se mesclavam, a partir de linhas no cenário pretas e figurino preto sobre um estúdio branco. Por último, na obra de Paik, vemos corpos dançando em diferentes planos próximos, se mesclando com outros corpos ao fundo, sobrepostos a partir da técnica de *chroma key*, inovadora à época, em uma explosão de cores. As três obras muito diferentes entre si acabam por possuir este mesmo aspecto, o experimentalismo e a ausência de um pensar narrativo.

Tão rara é a característica de um pensar narrativo, que pouco se encontra a respeito dentro da esfera da videodança. Um dos poucos grupos a pensar os dois elementos juntos é o grupo britânico *DV8 - Physical Theatre*.

DV8 é um grupo de dança britânico liderado por Lloyd Newson. Seu estilo se baseia na quebra das barreiras entre dança e teatro, se utilizando disso para abordar questões sociais, psicológicas e políticas. Trabalhando além dos palcos, esse grupo se aventurou, desde seu início, pelo caminho da dança com o vídeo em parceria com o diretor David Hinton – cineasta que os acompanhou em todos os filmes. Suas obras, até agora, contabilizam em

---

<sup>7</sup> Tradução livre do autor

quatro videodanças: *Dead Dreams of Monochrome Men* (1989), *Strange Fish* (1992), *Enter Achilles* (1995) e *The Cost of Living* (2004). Para se analisar a narratividade, irá se utilizar a segunda obra do grupo.

## UMA ANÁLISE DA OBRA: *STRANGE FISH*

*Strange Fish* (1992) se inicia com a protagonista andando lentamente por uma paróquia. No centro do plano se tem uma grande cruz com um Cristo crucificado. A câmera se aproxima em um plano próximo, e ao invés da imagem tradicional do cristo – um homem – vemos ali uma mulher que canta junto a trilha sonora em um cântico gregoriano<sup>8</sup>. A protagonista passa por uma porta e está, então, em um corredor cheio de portas. Nele, ela se junta com mais um personagem, ambos realizando sinais da cruz rapidamente, se encurvando e rearranjando suas vestimentas para se assemelharem a freiras de forma jocosa.

Figura 01 – A protagonista e Cristo

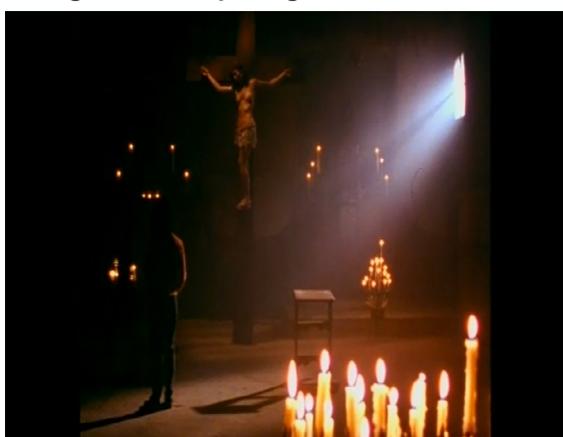
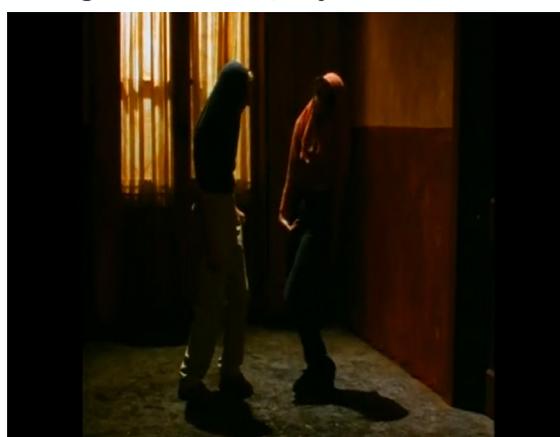


Figura 02 – Imitação jocosa de freiras



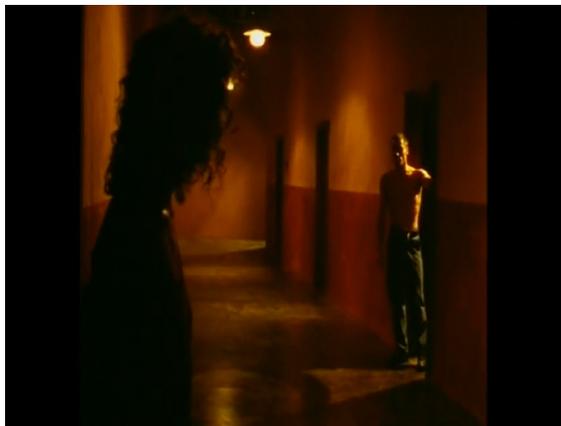
Fonte/Autor: Frames retirados do filme “Strange Fish” (David Hinton, 1992)

Pela metade do filme, a protagonista anda por este mesmo corredor e olha para um dos quartos, no qual há um homem atlético sem camisa se exercitando. Eles trocam olhares, flertam entre si, por um instante. A protagonista vai para seu quarto e ele a segue. Separados pela porta aberta do quarto, a mulher tira seu vestido. Mas aí vemos novamente ‘a’ Jesus, com o mesmo estilo de cântico, rodeando a protagonista, que recua. Ao final desse plano percebemos que Cristo está com duas pedras na mão, jogando-as ao chão,

<sup>8</sup> Canto gregoriano surge de cantos eclesiásticos durante o século III e IV que eram utilizados para cultos religiosos realizados pela Igreja Católica.

cuja consequência é uma chuva de pedras no quarto. Em uma cena posterior, um grupo de pessoas aparece e fica mirando a protagonista, comentando algo a quem está do lado, com risos abafados ou chacoalhando a cabeça negativamente.

**Figura 03 – A protagonista flerta**

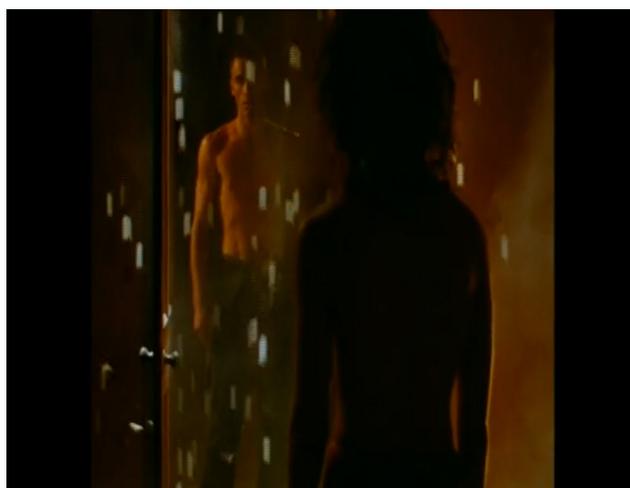


**Figura 04 – Cristo com as pedras nas mãos**



Fonte/Autor: Frames retirados do filme “Strange Fish” (David Hinton, 1992)

**Figura 05 – Chuva de pedras acontece**



Fonte/Autor: Frames retirados do filme “Strange Fish” (David Hinton, 1992)

Em uma das leituras possíveis do filme, vemos a visão limitada que a religião – no caso o cristianismo – tende a impor no papel da mulher na sociedade. Na primeira cena, a representação de Cristo ser feito por uma mulher é uma crítica forte a essa posição relegada ao feminino. Se acrescenta significados quando ela, a Jesus, se contorce e se movimenta como uma cobra entorno da cruz, o que pode remeter ao público a passagem bíblica de Eva, a serpente e a maçã, a ideia do pecado original estar vinculado às mulheres.

É possível perceber, então, que a cena inicial do filme reverberará com o passar das cenas, podendo ser considerada este início um prefácio com uma “função imediata”, termo utilizado por Marc Vernet:

[...] qualquer unidade diegética tem sempre dupla função: uma função imediata e uma função a termo. Sua função imediata varia, mas sua função a termo é preparar discretamente a vinda de uma outra unidade para qual ela servirá de motivação (VERNET, 1995, p. 142).

Ou seja, quando uma cena é construída em seus diversos elementos, os signos ali colocados funcionam naquela cena em que são apresentados, como também posteriormente em uma outra cena, podendo serem ressignificados. Continuando no exemplo previamente posto, ao da Jesus serpenteando ao entorno da cruz, tem-se como significação esta função imediata, a de apresentar um ícone cristão mesclado ao outro. Posteriormente, na cena em que a mulher acaba por “pecar” e uma chuva de pedras inunda seu quarto, temos a função a termo. A Jesus da primeira cena volta a aparecer como a anunciadora da chuva e do pecado, vinculado a cobra na mitologia cristã.

Primeiramente isso pode remeter a uma culpa cristã, já que esta chuva é uma imagem que seria uma representação da psique da protagonista naquele instante, que se estaria fazendo um autojulgamento pelo seu desejo sexual. Em uma outra visão, pode-se novamente citar a bíblia, agora na passagem da mulher adúltera.

Assim, com a ligação entre as duas cenas, percebe-se que a religião é tão forte dentro da esfera psicossocial em que a personagem se encontra, que a pressão pelos dogmas existentes afeta até mesmo ela, que vai contra estes princípios. Tanto que isso ultrapassa as questões individuais e se tornam coletivas, quando posteriormente aos olhares dos outros personagens, se vê uma situação de julgamento pelas ações da protagonista. Ou seja, mesmo ela criticando e não concordando com o cristianismo - que se pode ler pela cena jocosa de movimentos religiosos pós cena inicial da paróquia - ela não está isenta de sofrer por este pensamento, o qual está em uma camada de um pensamento coletivo que afeta a todos.

Toda essa questão da culpa cristã, como eixo temático, perpassa o filme e nos leva a outros assuntos como normatividade, solidão e amor. Para isso, a construção de signos que estarão presentes por toda obra é usada para dar uma unidade ao filme e, assim, estabelecer regras daquele universo diegético, assim como Vernet comenta:

Em primeiro lugar a simples legibilidade do filme exige que uma gramática seja mais ou menos respeitada, a fim de que o espectador possa compreender, simultaneamente, a ordem da narrativa e a ordem da história. [...] e seguida, deve ser estabelecida uma coerência interna do conjunto da narrativa (VERNET, 1995, p. 107).

Pode-se, então, enunciar alguns exemplos, além da Jesus já citada. Ao início do filme, já vemos a figura do homem atlético, que se torna o assunto da protagonista e de sua amiga. As duas tentam seduzi-lo, mas acabam o perdendo para a loira de vestido. Interessante acrescentar que após a troca de olhares, ele volta a seu quarto e ela o segue, situação esta que se repetirá posteriormente quando a protagonista fizer o mesmo com o homem atlético.

**Figura 06 – Protagonista e amiga julgam loira de vestido. Homem atlético ao fundo.**



Fonte/Autor: Frame retirado do filme “Strange Fish” (David Hinton, 1992)

O signo da loira de vestido também torna a aparecer quando as duas amigas tentam seduzir outro homem, mas agora trajando vestidos e perucas loiras. Ou seja, o signo da loira de vestido se torna o símbolo da sexualidade feminina, de sucesso dentro daquele universo, como também uma ordem narrativa de causa – a aparição da personagem – e consequência – duas amigas imitando a outra.

Figura 06 – Protagonista e amiga - de peruca loira - tentam seduzir outro homem.



Fonte/Autor: Frame retirado do filme “Strange Fish” (David Hinton, 1992)

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mesmo sendo a videodança um objeto audiovisual pautado e que surge no experimentalismo, há a possibilidade de sua construção ser narrativa. Esta possibilidade é encontrada com mais dificuldade, pois na história do audiovisual e da videodança, há poucas videodanças narrativas.

Um destes poucos exemplos seria o grupo britânico DV8 que, com maestria, fizeram quatro filmes, dos quais se sobressai *Strange Fish* (1992). Nele se encontra uma exemplar forma de amálgama entre dança e cinema, pois mesmo que esta coreografia fosse feita nos palcos, ela não teria a mesma potência pela linguagem cinematográfica criar mais, novos e outros sentidos em junção a dança.

Além disso, a significação dos signos, sua ordem dentro do espaço temporal diegético, os efeitos de causa e consequência, e a retomada deles a posteriori para criar novos sentidos, fazem do filme uma obra narrativa. Suas personagens estabelecidas, suas ações que perpassam as cenas, como a protagonista, a Jesus e o homem atlético reiteram a construção de uma história que está sendo contada.

Sem nenhum texto verbal, este filme possibilita diversas leituras ao público por não se limitar a palavras e sim utilizar movimentos. Embora exista uma narrativa e, conseqüentemente, uma construção de significados, a idiosincrasia permite que não haja um significante próprio para cada signo. Dessa forma, com a potência da abstração do movimento de dança, um signo passa a ter significados múltiplos que varia de pessoa para pessoa. Esta, talvez, seja uma das coisas mais belas dentro da videodança.

## REFERÊNCIAS

ALONSO, Rodrigo. Videoarte e videodança em uma (in)certa América Latina. In: BONITO, Eduardo; BRUM, Leonel; CALDAS, Paulo; LEVY, Regina (orgs.). Videodança. **Dança em foco, vol. 2 - Videodança**. Rio de Janeiro: Oi Futuro, 2007, (p. 44-50)

CALDAS, Paulo. Poéticas do movimento: interfaces. In: **Dança em foco, vol. 4 - Dança na tela**. Rio de Janeiro: Contra Capa/Oi Futuro, 2009.

DEREN, Maya. Choreography for the camera. In: **Dance Magazine**. Outubro, 1945. Disponível em: <[http://re-sources.uw.edu.pl/media/The-Study-in-Choreography-for-](http://re-sources.uw.edu.pl/media/The-Study-in-Choreography-for-Camera-Maya-Deren.pdf)

[Camera-Maya-Deren.pdf](http://re-sources.uw.edu.pl/media/The-Study-in-Choreography-for-Camera-Maya-Deren.pdf)>. Acesso em: 30 mai, 2018.

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

BRUM, Leonel. Videodança: uma arte do devir. In: CALDAS, Paulo et al. (Orgs.) **Dança em foco – ensaios contemporâneos de videodança**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012 (p. 75 – 113)

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de cinema II: gêneros cinematográficos**. Covilhã: LabCom Books, 2010

ROSINY, Claudia. Videodança: história, estética e estrutura narrativa de uma forma de arte intermediária. In: CALDAS, Paulo et al. (Orgs.) **Dança em foco – ensaios contemporâneos de videodança**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012 (p.115-150).

**STRANGE FISH**. Direção: David Hinton. Reino Unido, 1992. 1 filme (50 min): son.; color.; formato arquivo digital.

TRINDADE, Mauro. Entre – A videodança e os gêneros da arte. In: CALDAS et al. (Orgs.). **Dança em foco, vol. 4 - Dança na Tela**. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria/Oi Futuro, 2009.

VERNET, Marc. Cinema e narração. In: AUMONT, Jacques (Org). **A estética do filme**. Campinas: Papyrus, 1995 (p. 89-153).

**Recebido em: 17/06/2020**

**Aceito em: 20/07/2020**