

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS
ESCOLA SUPERIOR DE ARTES E TURISMO
CURSO DE BACHARELADO EM DANÇA**

VIDEODANÇA E IMPROVISAÇÃO

**Manaus
2018**

Marcelo Soares do Nascimento

VIDEODANÇA E IMPROVISAÇÃO

Trabalho de conclusão de Curso submetido à Escola Superior de Arte e Turismo da Universidade Estadual do Amazonas, como nota final para obtenção do título de Bacharel em Dança, sob a orientação do professor Valdemir de Oliveira, MSc. em Educação pela Universidade Federal de Santa Maria.

**Manaus
2018**

Marcelo Soares do Nascimento

Monografia apresentada à Banca Examinadora como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharelado em Dança pela Universidade do Estado do Amazonas.

A citação de qualquer trecho desta monografia é permitida desde que feita de acordo com as Normas de Ética Científica.

A aprovação deu-se no dia da apresentação, ou seja, em 04 de dezembro de 2018, pela Banca Examinadora abaixo nominada.

Nota. 9.2

Banca Examinadora:

Orientador: Prof.^o Me. Valdemir de Oliveira.

Prof.^a Ma. Raíssa Caroline Brito Costa.

Prof.^a Ma. Yara dos Santos Costa.

NÃO TEMA CRÊ SOMENTE

Após um naufrágio, o único sobrevivente agradeceu a Deus por estar vivo e ter conseguido se agarrar a parte dos destroços para poder ficar boiando. Este é o único sobrevivente foi parar numa pequena ilha desabitada fora de qualquer rota de navegação.

Ele agradeceu novamente

Com muita dificuldade e restos dos destroços, ele conseguiu montar um pequeno abrigo para que pudesse se proteger do sol, da chuva, de animais e, também para guardar seus poucos pertencentes.

E como sempre agradeceu.

Nos dias seguintes, a cada alimento que conseguia caçar ou colher, ele agradecia. No entanto um dia quando voltava da busca por alimentos, ele encontrou o seu abrigo em chamas, envolto em altas nuvens de fumaça. Terrivelmente desesperado ele revoltou, gritava chorando. “O pior aconteceu”! Perdi tudo!

Deus, porque fizeste isso comigo?

Chorou tanto, que adormeceu profundamente cansado.

No dia seguinte bem cedo, foi despertado pelo som de um navio que se aproximava.

- “Vimos resgatá-lo”, disseram. “Como souberam que eu estava aqui? Perguntou ele?

-“Nós vimos seu sinal de fumaça! ”

É comum sentirmo-nos desencorajados e até mesmo desesperados, quando as coisas vão mal.

Mas, Deus age em nosso benefício, mesmo nos momentos de dor e sofrimento.

Lembre-se:

Se algum dia o seu único abrigo estiver em chamas, esse poder ser o sinal de fumaça que fará chegar até você a Graça Divina.

“Não temas crê somente. Vinde a mim todos os que estais cansados e sobrecarregados, e eu vos aliviarei”.

Mateus 11:28

AGRADECIMENTOS

A Deus por ter me dado saúde, força e sabedoria para chegar até aqui;

A minha mãe Sra. Nazira Soares do Nascimento pelo estímulo que me impulsionou a cada dia e por ter aceitado se privar de minha companhia pelos estudos, concedendo a mim a oportunidade de realização acadêmica;

A minha amiga Maria Andreia Gonçalves Dutra, por ser ombro e companheira nas horas mais difíceis desta trajetória;

Ao meu orientador, Prof^o. MSc. Valdemir de Oliveira e a todos os professores do Curso de Bacharelado em Dança.

"Quando você dança, seu propósito não é chegar a determinado lugar. É aproveitar cada passo do caminho".

Wayne Dyer

RESUMO

A presente pesquisa tem como escopo desenvolver o Videodança a partir de processo de improvisação. Para o alcance dos objetivos utilizou-se como metodologia uma pesquisa bibliográfica com análise qualitativa e exploratória, onde propôs-se um diálogo entre a dança e o ambiente que através dessa intervenção artística pode-se descrever como ocorre o processo da construção da videodança. O Estudo foi dividido em três momentos. Sendo o primeiro uma análise conceitual da dança com aproximação da área tecnológica. O segundo a prática, no qual foi realizada uma análise na fase dos laboratórios, onde o pesquisador coletou imagens, vídeos, experimentações, processo de improvisação para concepção do videodança. O terceiro e último momento foi a edição para a realização. O resultado da pesquisa apresentou que criar o videodança não é um trabalho isolado, é necessário o envolvimento de outros profissionais. Esse fato foi a experiência adquirida nos laboratórios experimentais, onde estes se deram pela necessidade de explorar os ângulos da câmera, os planos de filmagem, as experimentações em improvisação corpo/ambiente ou corpo/contato. Portanto, fundamenta-se em uma reflexão para que os profissionais de arte. Sejam estes responsáveis e motivados a novas pesquisas no que tange a compreensão como elemento de linguagem, mostrando o videodança como mais um nicho artístico a ser explorado na dança.

Palavras chaves: Dança. Tecnologia. Improvisação. Edição. Videodança.

ABSTRACT

The present research is scoped to develop the Videodance from improvisational process. To the achievement of the goals used as a bibliographical research methodology qualitative and exploratory analysis, where it was proposed a dialogue between dance and the environment through this artistic intervention can be described as the process of construction of videodance. The study was divided into three times. The first being a conceptual analysis with technology approach. The second practice, which was held at the stage of analysis laboratories, where the researcher collected images, videos, experiments, improvisation for process design of videodance. The third and last time it was edited for the achievement. The result of the survey showed that create the videodance is not a job, it is necessary to other professional involvement. This fact was the experience gained in the experimental laboratories, where these were the need to explore camera angles, camera crew plans experiments in improvisation or body/environment/body contact. Therefore, it rests on a consideration for art professionals. It is these responsible and motivated to new research as it pertains to understanding how language element, showing the videodance as an artistic niche to be explored in the dance.

Key- words: Dance. Improvisation. Technology. Editing. Videodance

LISTA DE FIGURAS

Imagem 1: preparação.....	42
Imagem 2: alongamento.....	43
Imagem 3: alongamento.....	43
Imagem 4: experimento do espaço/improvisação.....	44
Imagem 5: exploração do espaço.....	44
Imagem 6: exploração do espaço.....	45
Imagem 7: possibilidade que o ambiente oferece.....	45
Imagem 8: exploração do espaço.....	46
Imagem 9: possibilidade que o ambiente oferece.....	47
Imagem 10: contato improvisação/objetocênico.....	48
Imagem 11: explorando o espaço.....	49
Imagem 12: contato improvisação/objetocênico.....	49
Imagem 13: improvisando no ambiente.....	50
Imagem 14: fachada Manaós Harbour.....	51
Imagem 15: fachada Manaós Harbour-imagem atual.....	52
Imagem 16: aquecimento.....	52
Imagem 17: aquecimento.....	53
Imagem 18: contato/improvisação.....	53
Imagem 19: improvisação.....	54
Imagem 20: improvisação usando parte do ambiente.....	54
Imagem 21: improvisação usando parte do ambiente.....	55
Imagem 22: análise dos ângulos.....	55
Imagem 23: análise dos ângulos.....	56
Imagem 24: posicionamento das câmeras.....	56
Imagem 25: enquadramento.....	57
Imagem 26: experimentos com go-pro.....	57
Imagem 27: improvisação no solo.....	58
Imagem 28: contato/improvisação.....	59
Imagem 29: cena 1.....	60
Imagem 30: cena 2.....	60
Imagem 31: cena 3.....	61
Imagem 32: cena 4.....	62

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	11
1 CAPÍTULO – A ARTE CONTEMPORÂNEA	
1.1 Contexto Histórico da Arte Contemporânea:.....	12
1.2 Arte e Mediações Tecnológicas.....	15
1.3 Dança e Mediações tecnológicas	18
1.4 Dança contemporânea.....	22
1.5 Improvisação/Dança.....	24
1.6 Vídeo (audiovisual)	26
1.7 Videoarte.....	28
1.8 Videodança	30
2 CAPÍTULO – METODOLOGIA	
2.1 Meios da pesquisa.....	34
2.2 Tipo de pesquisa.....	35
2.3 Natureza da pesquisa	36
2.4 Instrumentais utilizados.....	36
2.5 Pesquisa de campo: caracterização do ambiente dos sujeitos da pesquisa.....	37
3 CAPÍTULO – ANÁLISES E RESULTADOS DO PROCESSO	
3.1 Inquietações/ Videodança.....	38
3.2 Colaboradores.....	39
3.3 Laboratórios/ fases.....	41
3.4 Locação: experimentos de ângulos.....	54
3.5 Experimentos/ improvisação.....	57
3.6 Filmagem (roteiro).....	58
3.7 Edição.....	61
RESULTADO E DISCUSSÃO.....	62
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	63
REFERÊNCIAS.....	64
APÊNDICE.....	66
ANEXOS.....	67

INTRODUÇÃO

A velocidade das transformações do mundo e as novas tecnologias torna o conhecimento do indivíduo mais conectado, tecnológico e contemporâneo. Cada vez mais o homem faz parte dessa atualização, visto que, desfruta destes produtos gerados pelos avanços digitais, para não se desatualizar, sentir-se ultrapassado ou que não consegue acompanhar tais evoluções. Sobre este olhar, o ser humano está com mais facilidade de manusear os avanços de sua época para possibilidade, utilização e transformação de seu tempo e espaço. A dança não poderia ficar alheia a este aspecto de atualização ou até mesmo não saber acompanhar essa evolução digital, midiática e tecnológica. Percebe-se que ela está se conectando com outras possibilidades mantendo uma relação com novos setores da contemporaneidade.

O grande interesse em pesquisar sobre o assunto deu-se no primeiro contato visual com a linguagem do Videodança, já que nos dias atuais ele representa essa relatividade do bailarino/intérprete com as experimentações, inovações no campo tecnológico. Pensando também por ser uma vertente na área da dança pouco explorada, difundida, apreciada, merecendo aprofundamento científico com grande relevância no âmbito acadêmico.

O presente estudo tem como objetivo geral: Desenvolver um Videodança a partir de processo de improvisação. E como objetivos específicos: levantar referencial teórico sobre Videodança e improvisação; investigar as possibilidades da improvisação para a construção do Videodança e descrever o processo da construção do Videodança a partir da improvisação. Utilizou-se como metodologia uma pesquisa bibliográfica com análise qualitativa e exploratória, onde propôs-se um diálogo entre a dança e o ambiente que através dessa intervenção artística pode-se descrever como ocorre o processo da construção da videodança.

A relevância do estudo tem como base expor ao público conhecimento a cerca de uma produção artística, proporcionando visibilidade e aproximação entre a dança e a área tecnológica. Desta forma poderemos evidenciar, a produção do Videodança usando a técnica da improvisação como suporte para elaborar um produto final sobre o assunto em estudo.

Portanto o presente estudo está composto de uma análise conceitual da dança com aproximação da área tecnológica e o resultado da prática, no qual foi realizado um estudo, onde o pesquisador coletou imagens, vídeos, experimentações, processo de improvisação para concepção do videodança.

CAPITULO 1

A ARTE CONTEMPORÂNEA

São várias teorias que retratam a história da arte, sendo esta uma ciência multidisciplinar que procura estudar de modo objetivo a arte através do tempo, classificando as diferentes formas de cultura, estabelecendo a sua periodização e salientando as características artísticas distintivas e influentes. “A arte é um fazer. A arte é um conjunto de atos pelos quais se muda a forma, se transforma a matéria oferecida pela natureza e pela cultura” (BOSI, 2001, p.13).

O estudo da história da arte teve início durante o Renascimento, ainda que limitado à produção artística da civilização ocidental. No entanto, ao longo do tempo foi-se impondo uma visão alargada da história artística, procurando-se compreender e analisar a produção artística de todas as civilizações sob a perspectiva dos seus próprios valores culturais. Todavia, não vamos nos ater sobre o nascimento, mas a importância enquanto produção humana; a necessidade e a função.

1.1 Contexto Histórico da Arte Contemporânea:

A palavra arte em sua totalidade traz consigo imponentes e rigorosas fortalezas teóricas e influentes, para Bosi (2001, p.13) “a palavra latina *ars*, matriz do português arte, está na raiz do verbo articular, que denota a ação de fazer junturas entre as partes de um todo”. Desta forma, compreendemos que sua definição é abrangente e as construções e sensações históricas conseguem se expressar em discussões compatíveis uns com outros negociando com a teoria.

Para ousar definir arte é preciso ter uma perspectiva sob historicidade, desde o período primitivo do homem, ao se fazer fogo, ao se construir a pintura na parede, ele começou a articular isso com a melhoria de vida dele e a partir disso começou a construir arte e dentro disso traz os princípios de interação da arte com o ambiente com meios e hoje em dia usamos a arte para fazer essa articulação com a mediação tecnológica.

“A arte é uma produção; logo, supõe trabalho. Movimento que arranca o ser do não ser, a forma do amorfo, o ato da potência, o cosmo do caos” (BOSI, 2001, p.13). Neste sentido a arte é compreendida como um potencial humano que

necessita ser trabalhado, pesquisado, e desenvolvido tanto por quem cria arte, tanto para quem usufrui desta criação artística.

Assim, enquanto estão vivos, os seres humanos fazem escolhas, tomam decisões, iniciativa e tendem a se conhecer melhor, neste sentido: “a arte concebida como “substituto da vida”, a arte concebida como meio de colocar o homem em estado de equilíbrio com o meio circundante” (FISCHER, 1987, p.11). Assim, a arte tem um fundamento de ligar-se a habilidade em relação ao fazer, é a ideia que se consolida em um produto ou ação. Pôr para fora os sentimentos e visões do indivíduo perante uma sociedade ou externar suas emoções acerca de um raciocínio ou tempo, que seria o agora, embasando-se por tudo que já se construiu e alimentando-se dessa fonte de imaginação.

Dentre as possibilidades que a arte tem em caracterizar-se como expressão é de natureza humana concretizar-se de conceitos primeiro, para tentar dar uma definição sobre a mesma. Já “ao artista é dado combinar sensações, imagens, representações; ao filósofo cumpre articular conceitos ” (BOSI, 2001, p.15).

A maior parte dos teóricos de arte moderna se interessa pelo conteúdo das obras, pelo reparte das tendências no interior dos movimentos que estão analisando e pela avaliação das características que o marcam. É desse modo que o termo modernismo é para o grande crítico e teórico Clement Greenberg citado por Cauquelin (2005, p.24), “oposto ao termo moderno que se torna por sua vez distinto também do termo modernidade, se é que não chega a ser ao final de tudo, contrário”. Para este autor, o modernismo é a radicalização dos traços da arte moderna, carregando consigo as qualidades de abstração de pureza abstrata, de abstração formal que tende a dar a arte uma autonomia total, deixando bem atrás delas as referências exógenas, extrapictóricas, que ainda caracterizam a arte moderna.

O modernismo de acordo com a língua designa um comportamento, uma atitude diante das inovações culturais e sociais. E modernista é aquela que é a favor da novidade, seja em que domínio for, como se pode ser, contrariamente, passadista. O modernista é aquele que gosta de estar a par, dos modernismos, adota-os com entusiasmos, propaga-os e contribui para fabricá-los (CAUQUELIN, 2005).

Ao pensarmos na arte contemporânea não podemos deixar de citar a arte moderna, considerando os períodos que nos antecederam, pois somente assim

poderemos avaliar o conceito de nossa contemporaneidade. Não tem como falar da atualidade sem nos referenciar no passado, quem já contribuiu ou quem até o momento vem contribuindo, mostrando seu valor transgressivo, há várias inquietações, e questionamentos que apontam:

O que é arte? É uma pergunta que poucos se atreveram a responder, para alguns ela é temida, para outros, irrelevante. É possível chegar perto de uma resposta a essa questão impossível, se formos em sua construção teórica na história da arte ocidental a partir do final do século XIX, com o objetivo de caminhar em direção a um entendimento da arte contemporânea já em meados da segunda metade do século XX. A arte contemporânea não dispõe de constituição, de uma formulação estabilizada e, portanto, de reconhecimento. Sua simultaneidade, o que ocorre agora exige uma junção, uma elaboração, o aqui agora da certeza sensível não pode ser capitado diretamente (CAUQUELIN, 2005, p. 11).

Infelizmente não se trata, no caso, de arte contemporânea no sentido estrito do termo a arte do agora, a arte que se manifesta no mesmo momento e no momento em que o público a observa. Tão somente se trata de arte 'moderna', sem entendermos por moderno o século XX em geral.

A arte contemporânea, por outro lado, não dispõe de um tempo de constituição, de uma formulação estabilizada e, portanto, de reconhecimento. Sua simultaneidade exige uma junção, uma elaboração: o aqui agora da certeza sensível não pode ser captado diretamente (CAUQUELIN, 2005).

Para aprender a arte como contemporâneo, precisamos, então, estabelecer certos critérios, distinções que isolarão o conjunto dito contemporâneo da totalidade das produções artísticas. Contudo, esses critérios não podem ser buscados apenas nos conteúdos das obras, em suas formas, suas composições, no emprego deste ou daquele material, também não no fato de pertencerem a este ou aquele movimento dito ou não de vanguarda. Com efeito, a esse respeito, teríamos ainda que nos defrontar com a dispersão, com a pluralidade incontrolável de agora. De fato, os trabalhos que tentam justificar as obras artísticas contemporâneas são obrigados a buscar o que poderia torna-los legíveis fora da esfera artística, seja em tema culturais, recolhidos em registros literários e filosóficos.

Com isso para dar um norteamento do que seria essa arte contemporânea, poderemos dizer que o artista ou quem faz a arte nos dias atuais, não precisa se prender a rigores estipulados por todo um sistema. Ele pode expressar sem

parâmetros ditatórios ou estipuladores de opiniões, hoje a arte está livre para quem dela desejar nutrir-se artisticamente, sem que precise fincar território como em teatros, museus, arenas, como lá na época que se pensava sobre sua consolidação de expressão moderna e atual, um produto para se apreciar em uma localidade específica.

Atualmente a arte contemporânea toma forma em qualquer lugar, sendo em parques, shopping, universidades, praças públicas, passarelas, ruas, na midiatização, ou seja, ela ganhou liberdade para se materializar onde quer e como quer, dependendo do artista ou de sua necessidade artística.

Uma das funções da arte seria colocar o homem em contato com sua própria natureza ou existência, propor novas ligações homem/lugar. Mas no decorrer dos tempos percebemos que:

À medida que a vida do homem se torna mais complexa e mecanizada, mas dividida em interesses e classes, mais "independente" da vida dos outros homens e, portanto, esquecida do espírito coletivo que completa uns homens nos outros, a função da arte é refundir esse homem, torná-lo de novo são e incitá-lo à permanente escalada de si mesmo. (FISCHER, 1987, p.8).

Neste contexto corpo/ambiente, conseguiríamos calcular a exatidão da arte ou função como um procedimento acabado? Ela por sua linguagem não coloca o homem em conectividade com várias possibilidades? E ao tentar chegar a suas origens como função, não encontraremos a arte ainda sobre um processo de transformação?

Um dos exemplos da arte contemporânea são as mediações tecnológicas que será tratado no item a seguir.

1.2 Arte e Mediações Tecnológicas.

Este item aborda um dos conceitos ou procura referenciar o que de importante pode-se construir sobre arte, qual sua necessidade, sua função e como a mesma articula-se com as mediações tecnológicas dentro da perspectiva do trabalho.

A arte tem uma característica ou habilidade de propor que o homem se conecte ao ambiente que o cerca, gerando um equilíbrio entre ambos. Construindo

assim sentimentos e visões do indivíduo perante uma sociedade, externando suas emoções acerca de um raciocínio ou tempo.

Não tem como imaginar seu lugar, sem que o artista demonstre sua forma de inspiração em “fazer” ou qual a ferramenta que utiliza. Para Bosi (2001) a arte se transforma usando o próprio meio que está inserida, auto afirmando-se como ferramenta de trabalho e produção acerca de como o homem “se” percebe fazendo parte de um determinado lugar. Possibilitando potencializar suas formas de inspirações artísticas e separando partes destas diante de um todo.

Dotar-se de conceitos sobre a arte dentro das possibilidades que a mesma carrega, envolve saber o que de serventia ela propõe como construção indivíduo/ambiente. Onde neste processo a necessidade, a função e o seu envolvimento, estarão ligados diretamente com a ferramenta, semelhança e linguagem artística que os cercam.

Apontar sobre, qual seria a necessidade da arte perante a humanidade? Poderíamos correr o risco de adentrarmos em um conceito filosófico sobre a mesma. Onde, para Ernst Fischer (1987, p.11), “Trata-se de uma ideia que sugere, também, que a arte não só é necessária e tem sido necessária, mas igualmente que a arte continuará sendo sempre necessária”.

Continuará sempre sendo uma necessidade pelo o qual o homem busca um significado de sua existência no mundo e usa a arte como mecanismo de consistência. “O homem anseia por absorver o mundo circundante, integrá-lo a si; anseia por estender pela ciência e pela tecnologia o seu “Eu” curioso e faminto de mundo“ (FISCHER, 1987, p.13). Fornecendo assim parte fundamental/integral neste processo, deixando suas contribuições e usando estruturas conectivas.

Notamos nos parágrafos anteriores que existe uma relação dos autores, correlacionando que a arte é um fazer, como também utiliza o seu espaço circundante para inserir-se como linguagem, ferramenta ou semelhança artística. A arte é o mecanismo ideal para colocar o indivíduo em união com o todo, cogita uma infinidade de possibilidades de o homem associar, provocar sensações ou criar ideias/experiências.

Diante deste contexto, na contemporaneidade a tecnologia como mediação implica lhe conferir uma atividade que ao mesmo tempo em que põe em relação e permite trocas entre dois domínios distintos, neles engendra ou possibilita transformações.

É no sentido de apreender um outro modo de atuação da tecnologia e de analisar as suas implicações para a transformação de algumas fronteiras envolvidas na relação que o sujeito estabelece consigo e com o mundo que a noção de mediação nos interessa. O que se torna a tecnologia e suas relações com o humano, com a sociedade e a cultura, quando não mais cumpre a função de intermediário, mas de mediação não apenas entre o homem e a natureza, mas também entre o homem e ele mesmo e o seu meio sócio-cultural? Uma primeira característica, já mencionada aqui, é a inclusão da tecnologia como um dos agentes de produção de nossa historicidade (BRUNO, 2005).

A mesma para Fischer (1987) tem a garantia necessária de propor ao homem conhecer ou reconhecer o mundo, tornar-se capacitado em querer mudar o ambiente. Não esquecendo que a arte por natureza tem sua “função” que lhe é concebida, tem a necessidade de construir o novo usando a magia da conectividade.

Entretanto seja propondo experimentações ou acordando suas sensações, utilizando-se de meios filosóficos. A arte nunca poderá ser notada por uma simples descrição vazia, sua função seria colocar o homem em sintonia com o seu todo, habilitar o seu “Eu” a se identificar com as semelhanças dos outros, ajudando a dotar-se daquilo que não pode ser, mas existindo uma grande chance em ser.

A mesma não se limita em usar o espaço que está inserido, revela ao indivíduo as inúmeras necessidades em se comunicar com novas linguagens tecnológicas. Nos parágrafos seguintes ficará perceptível como ela utiliza das mediações tecnológicas como um meio de conexão, não somente nos dias atuais, mas como sempre buscou a união arte-tecnologia.

A utilização da tecnologia se ligando a arte não foi proposta agora, a mesma sempre buscou de inovações para suas propostas artísticas. Inclusive sua preocupação era propor sair de um ambiente já confortável, procurando transcender para um espaço inabitado e indicando inovações construtivas de qualquer natureza pensando a arte/mediações tecnológicas.

Os objetos técnicos que produzimos não simplesmente transportam a nossa ação, intenção ou inteligência para uma exterioridade qualquer, mas também produzem sobressaltos que fazem o pensamento, o homem, a cultura diferir. Diferentemente de um mundo com fronteiras fixas que se comunicam através de intermediários que em nada as alteram, o processo de mediação supõe um mundo

com fronteiras móveis, ou melhor, supõe o próprio movimento de constituição e de transformação de fronteiras (BRUNO, 2005).

Existe também uma apreensão nestas formas de propor arte e mediações tecnológicas, seria no contexto de como usá-la para transferir conhecimento ou produzir arte. Sabendo que, a comunicação deve ser mantida tanto quando se utiliza mecanismos clássicos ou inovações tecnológicas contemporâneas.

Pensando ainda em comunicação e criação, segundo Pimentel (1999) as mesmas podem ser pensadas como mecanismos já vivos na área da tecnologia. Para compor nesta área, precisamos saber que existe uma infinidade de possibilidades em propor e repropor a arte, aproveitando vários sistemas tecnológicos da contemporaneidade.

Não podemos nos assegurar somente na facilitação ou disponibilização que a mesma proporciona, isso prejudicaria nossa ampliação do “fazer” arte, fragilizaria a construção do pensamento artístico ou sobre o conhecimento da arte/mediações tecnológicas. Segundo Pimentel (1999, p.5):

Somente usar da tecnologia com a finalidade simples de aproveitamento das facilidades que ela oferece, não garante o desenvolvimento de um pensamento artístico ou da construção de um saber em arte. Imaginar as possibilidades artísticas via tecnologias contemporâneas é, também, estar presente no próprio tempo em que vivemos, que se faz de fragmentos e rearranjos, de todos que somam partes, de partes que são o todo.

Com isso, aborda-se quão importante a arte tem na construção do homem em dialogar com o lugar que o cerca e a influência que a mesma impõe na relação indivíduo/ambiente. Percebemos também as possibilidades que a área tecnológica proporciona para a arte se fortalecer dentro das novas tecnologias contemporâneas.

Pensando em reorganizar a arte para dialogar com mecanismos tecnológicos, sugerindo uma nova configuração de produção artística. A tecnologia é a que permite essa reinvenção e fortalece este apoio com auxílio de outras linguagens contemporâneas. Veremos a seguir algumas das definições de arte contemporânea e como a mesma articula-se com a dança.

1.3. Dança e Mediações tecnológicas

A era digital, atingindo todos os âmbitos, não teria motivo para não adentrar no universo da dança. O corpo impregnado pela tecnocultura e compondo o sistema

homem, como por um *feedback*, transforma a informação, contida em si, em novas possibilidades, de acordo com o que o meio está apto a incorporar. Assim, sendo quando os artistas, músicos, coreógrafos e performers começaram a utilizar a tecnologia, já existia um acordo evolutivo, uma aptidão nos sistemas corpo e dança, para que essa nova arte pudesse acontecer.

A questão da tecnologia nas artes cênicas não começa com o computador. Na idade média, por exemplo, a cena da dança desse período, indicada em representações plásticas como aquarelas, litogravuras, xilogravuras e textos, era apresentada por bailarinas que cruzavam o palco no espaço aéreo, idealizando a proeza da ausência de esforços. A ilusão da leveza era proporcionada pelos feitos mecânicos das máquinas de voar, que traziam consigo a realização do desejo de elevação ao mesmo tempo em que criavam a metáfora de fuga da fuligem do lixo industrial. (SPANGHERO, 2003)

Paul Boucier (1987) apud Spanghero (2003) anotou algumas referências a respeito desse fenômeno, que perdurou até a estabilização do balé da corte. Além de ser usada para proporcionar efeitos mágicos, a tecnologia do século XVI ocasionou outra forma de relação com o espaço, na medida em que os bailarinos dançavam dentro do um cenário e as bailarinas podiam atravessar o palco voando, só para ter uma ideia do que acontecia.

É o início de um gênero que vai se impor dali por diante: a representação com máquinas, em que o único objetivo da trama dramática é o de servir o efeito cênico. Mas a obra marca um processo decisivo no plano coreográfico: o balé de corte atinge a maturidade. O coreógrafo é Frencini. Mandou construir um cenário de seis pés de altura por oito toesas (antiga unidade de medida de seis pés), em quadrado, ligado à sala por planos inclinados. Por trás, chassis rolantes, chassis poligonais, telas com contrapeso, alçapões permitem a mudança instantânea dos cinco cenários. As entradas e saídas se fazem por aberturas reais do próprio cenário. As entrada e saídas se fazem por aberturas reais do próprio cenário. Pela primeira vez, os dançarinos movimentam-se dentro do cenário (SPANGHERO, 2003, p.96).

Mais tarde, na estabilização do balé de corte, verificamos a permanência do uso das máquinas e o seu importante papel. Mas eis que 1564 aparece o primeiro balé de corte com seus elementos constituintes, dança, música, poesia, cenário com máquinas, ligados a uma ação dramática.

Há registro de balés em que o interesse maior estava na tecnologia utilizada, como foi o caso de Xerxes (1969) e Hercules Amoureux (1962). Segundo Boucier,

essas obras só interessaram pela dança e pelas máquinas. A coreógrafa americana Trisha Brown recuperou a tecnologia das máquinas de voar na ópera Orpheu de Monteverdi. No prólogo, aparece uma bailarina suspensa por um fio, o que faz referência tanto no romantismo e suas máquinas de voar, quanto ao próprio trabalho da coreógrafa. Trisha Brown tem um interesse especial pela exploração do peso do corpo (SPANGHERO, 2003).

Entretanto, as relações entre dança e tecnologia podem ser datadas a partir do começo da década de 1960, período no qual os primeiros softwares para notação do movimento foram desenvolvidos. Contudo, não se pode descartar os exemplos iniciais desta parceria que são bem anteriores. Hoje existem novas tecnologias, as tecnologias digitais, que permitem outras construções de percepção, diferentes explorações para o movimento e novas organizações para corpo-no-espaco-tempo. No entanto, os papéis de outras tecnologias nos rumos da dança devem ser investigados, se quisermos compreender o motivo de termos chegado aonde chegamos (SPANGHERO, 2003).

“A dança com mediação tecnológica é uma manifestação artística que emergiu de um mundo “irremediavelmente aleatório” como descrito por Ilya Prigogine (1997) apud Santana, (2006, p.33), que nos permite compreender a relação ambiente-indivíduo como implicação mútua”.

As novas tecnologias com seus computadores, redes de informação, autômatos, pesquisas em inteligência artificial e outras sempre foram consideradas as vilãs da nova era. O homem perderia seu valor em detrimento das máquinas, ou seria reduzido à sua imagem. Artistas e cientistas mostram hoje que, através dessas novas tecnologias, será possível redescobrir o corpo e, por elas, há necessidade de voltar-se a ele.

Dividido entre a alma e a carne, este corpo dança para dar forma àqueles sentimentos e emoções que vagueariam sem corpo. Por não se incluir nessa perspectiva, a dança com mediação tecnológica se torna passível de repúdio, já que ainda existe um entendimento restrito do que seja a competência do corpo para dançar, reduzindo-a, exclusivamente à habilidade de executar passos, sejam movimentos existentes em uma técnica, ou criado pelo artista (SANTANA, 2006, p.43).

A tecnologia, em conjunto com o conhecimento que fez surgir, realocou o homem junto à natureza. Esse pensamento derrubou a barreira que existia, trazendo

o indivíduo para dentro do sistema, não mais como senhor absoluto, o centro de todas as coisas, mas como um vizinho de uma grande comunidade.

Por conseguinte, a dança desde seu surgimento é a realização de linguagem que não se limita a utilizar de outras ferramentas artísticas. Por isso não seria diferente com a tecnologia, transformando-se em uma união perfeita entre o construir “dança” e sua facilidade de se conectar com o meio, correlacionando com a imensa área tecnológica:

As investigações, experimentações entre dança e tecnologia possuem várias abordagens. Longe de esgotar e registrar aqui todas as que vêm sendo realizadas, preferimos apontar apenas algumas representações dentro de um possível mapeamento mais amplo, o que nos revelaria sem dúvida um quadro riquíssimo (SPANGHERO, 2003, p. 50).

Essa amarração nos deu as inúmeras possibilidades de procurar abrir nossos horizontes e perceber que:

Nossos olhos, hoje, são as visões adquiridas pelas novas tecnologias, uma adaptação evolutiva como todas as outras conquistadas em nossa história humana. A diferença é que não estão aparentemente no corpo, como as outras. Sabemos que nossa coluna vertebral se tornou ereta, vemos e sentimos isso. O aparelho olfativo não se desenvolveu tanto como os outros órgãos do sentido, nossa visão evoluiu até um ponto em que são necessários aparatos tecnológicos para dar conta de ver esses novos conhecimentos disponíveis hoje. Isto não significa uma extensão do corpo, mas uma transformação dele mesmo, que fica incorporado. (SANTANA, 2002, p. 18).

Os artistas-pesquisadores em dança com mediação tecnológica promovem justamente essa articulação entre a arte do corpo e o mundo ao qual habita. É com esse mundo transformado, a que todos nós pertencemos, que a dança com mediação tecnológica ocorre. Neste sentido, o corpo passa a ser compreendido como um sistema aberto que troca informação com o ambiente que habita. De forma mútua os dois sistemas, corpo e meio, contaminam-se. O conhecimento emerge desta relação, desta constante negociação indivíduo-ambiente (SANTANA, 2006).

1.4 Dança contemporânea

A dança contemporânea segundo Louppe (2012) situa-se o seu nascimento no final do século XIX, com a atividade de Isadora Duncan, ainda que antes, em pleno século, as teorias desenvolvidas por François Delsart tenham tido uma grande importância na sua génese, como ressalva Louppe, designadamente no que diz respeito ao método de atuação desenvolvido por este professor de música e de canto que visava estabelecer uma relação entre as emoções e sua expressão gestual.

A vertente expressiva distingue, aliás, a dança criada nos Estados Unidos da América e na Alemanha nas primeiras décadas do século XX. Voltando a Duncan, o seu trabalho, ainda que iniciado no final do século XIX abrange o século XX, período que multipliquem as propostas estéticas e as soluções performativas entre as quais se tece uma relação de partilha de trações e de valores, mas preservando, cada uma delas, o carácter singular dos seus projetos e princípios organizadores (LOUPPE, 2012).

A dança contemporânea é uma obra essencial. Primeiro porque ela é revelada, por um lado, na complexidade das suas dinâmicas históricas e, por outro lado, na pluralidade dos seus modos de pensar sobre o mundo. De representá-lo, mas também de contribuir para configurá-lo, porque a dança não é um mero reflexo da realidade que lhe é exterior, mas é sobretudo um processo de construção de formas e de sentido através da ação do corpo.

Em segundo lugar, a autora desvela o modo como as práticas e os saberes circulam nos corpos dos bailarinos e adquirem expressão no ato da sua performance. Em terceiro lugar, recorre a um vocabulário adequado à especificidade de prática da dança e do pensamento que lhe é implícito, os quais não são parasitários de outras práticas ou pensamento.

As historiadoras Janet Adshead –Lansdale e June Layson haviam já dado um contributo fundamental para alterar os modos de fazer história da dança, com a publicação em 1983, de *Dance Historia; a Methodology for Study*.

Aprofundando a noção de que a história da dança, não é feita de evoluções ou progressões, mas de transformações que implicam novas aquisições e inevitáveis perdas, aspectos a que se renunciam em prol de outros, estas historiadoras cortam definitivamente com a visão linear, universal e etnocêntrica da história da dança,

valorizando, em contrapartida, uma orientação contextualizada, susceptível de evidenciar a complexidade desta expressão nos vários contextos socioculturais, dos seus diferentes estilos-estéticas e tipos que prosperam, declinam ou se transformam ao logo do tempo (LOUPPE, 2012).

Loupe explora uma nova vertente diferente das desenvolvidas por Janet Adshead –Lansdale e June Layson. Destaca que a dança contemporânea com visibilidade as suas diferentes concepções de corpo, técnicas e ideias estéticas e aos seus dinamismos - alguns sucedem-se, muitos outros coexistem no tempo, uns sofrendo transformações, persistem e deslocam –se, diferenciando-se no espaço, outros apagam-se, sendo, por vezes revisitados e reavivado mais tarde.

De geração para geração, o campo das técnicas da dança e das práticas da composição e os pensamentos implícitos são redescobertos e experimentados, e frequentemente, é a partir da consciência que as grandes rupturas estéticas e ideológicas se realizam e que presente constrói.

É contemporâneo o que interpela o tempo, estabelecendo uma relação particular entre os vários tempos, o que é capaz de ler a história, de a citar, não como um mero exercício arbitrário, mas para a exigência das interrogações que lançam sobre o presente. (RIBEIRO, 1997)

Pode-se dizer que a dança contemporânea é, na sua essência, a que se recusa seguir um modelo exterior ao que é elaborado a partir da individualização de um corpo e de gesto, todos os instrumentos e conhecimentos visam a construção desta singularidade. É o que faz da sua matéria de trabalho a realidade do próprio corpo.

Ainda que o tratamento dos materiais e os formatos escolhidos possam diferir de criador para criador, a dança contemporânea é, defende Loupe a que faz do corpo em movimento o seu sistema de referência. Este é um aspecto fundamental, pois significa que a dança, ao renunciar às convenções figurativas e narrativas que, no século XIX, ditavam a presença dos corpos em cena, pode agora explorar, sem constrangimento exteriores, o próprio corpo humano enquanto matéria própria do ato criativo (LOUPPE, 2012).

O desenvolvimento da dança contemporânea representa um dos maiores fenômenos artísticos do século XX. A maioria das vezes, o espectador de dança contemporânea é chamado a vaguear entre manifestações, sem que um fio condutor

o ligue a um campo permanente de referências ou, quando muito aliás, a um campo artístico susceptível de produzir e de despertar sensações particulares, pensamentos, estados de corpo e de consciência, de que as outras artes o privam.

A dança, sobretudo a dança contemporânea, pode falar à imaginação de cada um sem passar por um discurso possibilidades do imaginário, linhas interiores de pensamento próprias de cada um, que seria muito impertinente controlar ou mesmo orientar.

1.5. Improvisação/Dança

Para a construção deste item utilizou-se o estudo de William Forsythe e Steve Paxton, apesar da técnica do contato improvisação ter surgido desde a década de 70 somente nos anos 1994 investigou o desenvolvimento das tecnologias de improvisação. Forsythe reúne aspectos importantes para a análise do movimento e seus usos na improvisação e composição coreográfica. Seu método não se restringe a pessoas com experiência em balé, alcançando também outras vivências corporais ou vocabulários de dança.

A técnica do contato improvisação já é difundida no universo da dança, todavia são poucos autores que referenciam. Steve Paxton foi um dos pioneiros quando descreveu suas experiências como bailarino olímpico e aikido na dança moderna ou experimental. E com isso ele influenciou as circunstâncias sociais, culturais de sua época e também ideias de movimentos específicos. Paxton queria “ampliar a noção de beleza física, até então muito restrita nas companhias de dança, e deixar o movimento derivar de uma outra base que não uma estética estabelecida ou um corpo tradicionalmente treinado” (DE CARVALHO, 2005, p.91).

Portanto Paxton destacou em seus escritos que o bailarino precisa sentir internamente o peso e o toque, o Contato Improvisação atraiu tanto bailarinos quanto não bailarinos. Enquanto sua definição o restringe, ajudando a identificar e clarificar o que é Contato Improvisação, a sua concepção e ideologia o caracterizaram como aberto e livre, uma experimentação em pesquisa de movimento.

Segundo Forsythe apud Ferreira (2017) a manipulação dos códigos do balé e utilizando ações cotidianas como elementos coreográficos, projetou uma série de animações para facilitar o entendimento e explorar potências para improvisação ou

pesquisa individual de movimento. Nesse processo, a tecnologia visual que o corógrafo fez uso para explicar cada parte da proposta foi de grande expertise para alavancar a disseminação do método e trazer, ainda na década de 1990, uma aproximação da dança com tecnologia dos softwares.

A maioria das vezes o formato de improvisar. É inventado e exibido no local onde encontrar-se fazendo, outras são feitas, ordenadas, repassadas, estilizadas, avaliadas, para depois revelar-se ao público.

A palavra improvisar significa fazer, inventar, ou preparar as pressas, falar, escrever ou compor de improviso. Improvisação é a livre expressão da consciência do material que emerge do inconsciente, é a intuição em ação, em um jorro contínuo e rápido de opções (NACHMANOVITCH, 1989, p. 7).

A improvisação consegue se consolidar e conceituar-se como uma das técnicas que pode ser empregada na linguagem da dança.

Na década de 1990 ocorreram notórias pesquisas que relacionavam tecnologias computacionais e mídias digitais com o ensino da dança, cenografia ou suporte para a composição coreográfica. Entre ferramentas exploradas, estavam: lasers, scanners, câmaras e sensores, que passaram a compor os processos de investigação e/ ou a fazer parte de espetáculos; criação de softwares e hardwares especificamente para análise pesquisa de movimento e desenvolvimento de corpos virtuais capazes de realizar ou ultrapassar as possibilidades anatômicas do corpo humano real.

Explorando a relação dança e matemática, Spanghero (2003) define três eixos proximais:

Quando começamos a mapear as áreas de pesquisa artística e científicas surgidas a partir das relações entre a dança e a matemática identificando-se de imediato três grandes eixos: 1) o ensino da matemática com o emprego de recursos do corpo e da dança; 2) experiências/ projetos artísticos e científicos (obras coreográficas, processos baseados em motions capture, softwares para criação, projetos artísticos com a utilização de vídeos e sensores etc.) e 3) projetos de notação do movimento analógicos e digitais (desenvolvimento de interfaces e softwares específicos) (SPANGHERO, 2003, p.28).

Essa abordagem matemática impulsionou a investigação da dança pela orientação das formas, ângulos, escritas e desenhos possíveis pelo corpo e suas possibilidades articulares. Da mesma forma, o corpo e movimento em relação ao

espaço em que se desenvolve a dança, jogando, ao mesmo tempo, tanto com as limitações do corpo real, quanto com a infinidades de manejos do ambiente virtual.

Seguindo esta linha, desenvolveram-se importantes projetos de dança, como por exemplo: as Tecnologias de Improvisação (1994), por Forsythe em parceria com ZKM (Centro de Artes e Tecnologias de Mídia da Alemanha); a coreografia Chostcatching (1999), criada digitalmente por Paul Kaiser e Shelley Esckar, dois artistas multimídia, em parceria com o coreógrafo e bailarino Bill T. Jone; desenvolvido a partir das pesquisas do coreógrafo Merce Cunningham; o Laban Writer (1998), programa que copia, edita e formata os símbolos do sistema de notação de Laban e no Brasil, o Nota-Anna (1998), desenvolvido pela bailarina Analívia Cordeiro (FERREIRA, 2017).

A ferramenta de improvisação parte da apresentação de ações de geração de pesquisa autoral de movimentos como princípio didático animações que desenham os pontos, formas e trajetórias no espaço, por isso o título Tecnologias de Improvisação. Uma ferramenta de inscrição, análise e manipulação do movimento, tendo como foco primordial o sentido da visão.

1.6. Vídeo (audiovisual)

O vídeo tem uma característica de transgredir a imagem e transferi-la para outro campo, o que aqui agora acontece, ordena ou desordena, qualquer linha de ideia para um sistema de reprodução. Totalmente vinculado ao que se vê, feito para ser visto, olhado, apreciado, sendo ele utilizado para qualquer outro vínculo digital.

Percebe-se que o vídeo tem uma função importante dentro dos conceitos atuais de consolidação de mídias e nessa contemporaneidade ele se torna um inventivo que auxilia toda uma coletividade, precisamos saber que:

[...] vídeo é o ato de olhar se exercendo por um sujeito em ação. 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” é algo que se faz “ao vivo”, não é o “eu vi” da foto (passadista), nem o “eu creio ver” do cinema (ilusionista) e também o “eu poderia ver” da imagem virtual (utopista) (BARDAWIL, 2008, p. 38).

Para Pierre Levy (1996) o virtual existe como potência, não é, portanto, um conceito oposto ao real, mas é oposto ao conceito atual. A atualização e a virtualização são dois conceitos diferentes. A atualização é uma solução de um determinado problema, um resultado de fatores que se conjugam e originam uma solução.

O determinismo tecnológico que parece ter sido proposto pela primeira vez pelo sociólogo americano Thorstein Veblen (1857-1929) é um viés que trata de um esquema lógico no qual se aposta que um artefato, uma tecnologia, um meio, sempre condiciona nos modos de percepção e cognição de uma dada pessoa e/ou cultura, e vem se firmando cada vez mais nas pesquisas de forma transdisciplinar. Toda essa mudança latente é denominada por entre outros autores, Pierre Levy, em um espaço, o ciberespaço, que não é considerado um meio e sim um metameio (LEVY, 1996, p. 64) que agrega, conjuga e modifica as linguagens, atuando também na evolução cultural. Interessante como Pierre Levy pontua o metameio, vulgo ciberespaço, pela confluência de todos outros meios e pensar que ainda estamos em ebulição querendo saber “o que as imagens querem”.

Na contemporaneidade que nos encontramos ele passa a ser um item indispensável dentro da utilização, aproximação ou captação de informações de todo um contexto social, tanto de armazenamento de conteúdo para afazeres como para dados pessoais que em segundos se materializam ou desmaterializam virtualmente. Até mesmo em momentos inusitados do habitual para que não venha perder-se, captando-se ou concretizando-se aquela ação aos olhos de quem o utiliza.

Há uma grande possibilidade do termo “vídeo” ser usado em várias outras linguagens, já que ele tem uma grande facilidade de permear pelo campo da arte e da comunicação, incluindo-se no domínio artístico bem como midiático. Isso se vê claramente sobre como:

O vídeo surge num contexto histórico radicalmente diferente do cinema. “Em meados da década de 1960, buscava-se nas artes a ruptura de fronteiras, novos parâmetros de comportamento, novas linguagens, ou seja, uma intensa renovação de estilo pela fusão, pela collage, pela participação e interação do público” (BARDAWIL, 2008, p. 37).

Deste modo tem uma grande utilização dentro da área artística, quanto no campo tecnológico, onde tem sua utilização maçante perante a sociedade. Passou a

se conectar com outras possibilidades dentro da comunicação, tornando a vida das pessoas conectadas ao virtual e fortalecendo ainda mais suas relações.

1.7 Videoarte

Para a abordagem desta temática houve uma grande dificuldade para encontrar referências sobre o assunto. A videoarte apesar de não ser uma linguagem recente é na contemporaneidade que ela toma reconhecimento e forma através das novas tecnologias e das redes sociais.

A videoarte ela não tem um conceito definido, fechado ou concreto, é uma linguagem ampla desde seu nascimento, toma forma em possibilidade que o vídeo oferece. Para Rush (2006, p.80):

É um dos meios de promover a expressão, de certa forma uma nova codificação. Um estilo de filmagem improvisado, destemido, que não coloca no material um fim preconcebido, e sim, clarifica o estilo de quem usa desta linguagem como proposta artística.

Com base no exposto pode-se afirmar que o conceito de videoarte é uma forma de expressão não tradicional, incorpora imagens, sons, figuras, pinturas, cores, no vídeo. Todavia, a arte está na intenção do artista fazer ou conceber algo sem a limitação de algum outro objetivo.

Estudos demonstram que meados da década de 60 a temática videoarte se expõe através da comercialização da televisão. É de certa forma, uma nova linguagem, uma nova codificação de experiência gerada coletivamente por novos hábitos de trabalho e conscientização coletiva inclusiva. Os novos meios de expressão prosseguiram em 1969, não são maneiras de nos relacionarmos como antigo mundo real; são o próprio mundo real e remodelam livremente o que resta do mundo antigo. Suas críticas às propagandas e à televisão comercial tornaram-se pontos comuns para artistas/ativistas dos anos 60 (RUSH, 2006).

Embora haja controvérsias sobre a origem da videoarte, bem no início havia dois tipos de prática de vídeos: os documentários dirigidos por ativistas ligados aos noticiários alternativos e mais propriamente por vídeos artísticos. No primeiro grupo enquadram-se as atividades políticas dos chamados videografos guerrilheiros que forçaram a entrada em convenções políticas e outros eventos importantes. Levine foi um dos primeiros artistas a usar equipamento de vídeo de meia polegada, quando

este surgiu em 1965. *Bum* (vagabundo) explorou a vida dos indigentes nas ruas do chamado Skid Row no Lower East Side de Nova York. Em 1968, Gillette também foi às ruas, gravando um documentário de 5 horas sobre hippies reunidos em St. Mark's Place, a principal via no Lower East Side em Nova York.

Tanto Levine quanto Gillette utilizavam um estilo de filmagem improvisado, destemido, que não colocava no material qualquer tom direcional ou artístico preconcebido. Os temas eram apresentados de forma despojada e não eram, de maneira alguma, "artísticos" (RUSH, 2006).

Zanini apud Machado (2003) duas figuras aparecem pioneiras, o coreano Nam June Paik e o alemão Wolf Vostell. Desde ao menos 1959, Paik demonstrava interesse pela tecnologia da tv enquanto recurso de produção de arte.

Nam June Paik comprou uma das primeiras filmadoras Portapak da Sony em Nova York e a apontou em direção à comitiva do Papa que naquele dia passava pela Quinta Avenida. Sob essa perspectiva, aquele foi o dia em que nasceu a videoarte. Aparentemente, Paik pegou a fita com imagens do Papa, filmadas de um taxi, e naquela noite mostrou os resultados em um ponto de encontro de artistas, o Café à Gogo, concretizando assim a primeira apresentação de videoarte.

Ademais este fato citado anteriormente por Rush (2003) fez com que o trabalho de Paik fosse considerado uma videoarte. Isto porque ele não captou a imagem de forma profissional como alguém do jornalismo cobrindo uma matéria e sim como um expectador usando de forma artística para dar vida a uma simples imagem ou captação de vídeo do ocorrido.

Rush (2003) destaca ainda que a filmagem do Papa feito por Paik tenha recebido a designação de um primeiro trabalho de videoarte nos Estados Unidos, em grande parte devido à subsequente denominação de Paik como "primeiro" videoartista mais prolífico e influente. Além disto, ele tornou-se o primeiro "porta voz" de videoarte. "Assim como a técnica de colagem substituiu a tinta óleo", disse ele, "também o tubo de raios catódicos substituirá a tela".

No Brasil a videoarte é traçado na história em 1974, porque os artistas eram quase ignorados. No Rio de Janeiro, Anna Bella Geiger, Sônia Andrade, Ivens Olinto Machado, Angelo de Aquino e Fernando Cocchiarale programaram na época alguns vídeos filmados por Jom Azulay, possuidor de Portapack Sony b/w ½ polegada, openreel, em preto-e-branco. Exatamente nesse mesmo período, em São Paulo, Donato Ferrari, Julio Plaza, Regina Silveira e Gabriel Borba Filho ultimaram projetos

para vídeo, porém não produzidos. Três anos antes, no segundo semestre de 1971, este último, professor da Escola de Comunicação e Artes da Usp, realizara experiências com Tv usando equipamento profissional (teipe de 1 polegada), estruturando e desenvolvendo durante alguns meses uma serie de performances com a participação de dez pessoas (MACHADO,2003).

Ainda segundo Machado (2003), pesquisas de Cacilda Teixeira da Costa, em andamento, referem-se a esses momentos iniciais do vídeo no Brasil, sendo citadas experiências feitas em 1971 com equipamentos de ¼ e ½ polegadas na Galeria Art, de Ralph Camargo, das quais participaram Rubens Gerchman, José Roberto Aguiar e o próprio Marchand Ralph Camargo, entre outros. Havia, sem dúvida, um aumento de interesse por parte de alguns artistas pelo VT, mas somente em 1974, um ano-chave para a videoarte no país, pôde-se encontrar um caminho mais consequente. O MAC/USP recebera convite do Institute of Company Art, University of Pennsylvania, na Filadélfia, para coordenar uma representação brasileira destinada à exposição internacional Vídeo Art. Vários artistas de eventos e exposições multimídia do museu prepararam então projetos, defrontando, porém, as maiores dificuldades para a continuidade do trabalho, com infrutíferas tentativas junto a universidades e outras instituições.

Apesar da videoarte como produção ter um custo alto financeiramente, que nem todos os artistas podem ter acesso aos equipamentos devido o valor, pode-se dizer que no Brasil com o passar do tempo a videoarte demonstra qualidades amadurecidas e torna-se acessível dentro do fazer artístico.

1.8. Videodança

O videodança é uma forma de experimentação que conquistou domínios próprios, tanto territoriais quanto estéticos. Isso se verifica no calendário de atividades (festivals, workshops, publicações) em torno do assunto, no aumento da produção e no crescimento do interesse pelo tema. Existe inclusive uma terminologia adotada, que também pode estender-se ao cinema. Aliás, muitos coreógrafos têm usado tanto a película quanto o vídeo para investigar novas possibilidades para o movimento no espaço e no tempo, bem como a exploração de novas percepções.

Seria preciso uma amostra e análise cuidadosa para pontuar melhor as diferenças e semelhanças entre as duas tecnologias. (SPANGHERO, 2003, p. 50):

A terminologia engloba três tipos de prática: o registro em estúdio ou palco, a adaptação de uma coreografia preexistente para o audiovisual e as danças pensadas diretamente para a tela.

Vídeo é uma questão de tempo: tempo inscrito na imagem, tempo de transmissão da imagem e duração de tempo necessária à sua apreensão sensória. A dimensão temporal do vídeo é uma característica fenomenológica que o transforma num acontecimento eletrônico (MELLO, 2008, p.51).

Um dos precursores foi o coreógrafo americano Merce Cunningham (1919), em plena atividade, é uma referência imprescindível a investigação da dança com tecnologia. Desde a década de 1970, ele tem adaptado e criado danças para as telas de vídeo e cinema (SPANGHERO, 2003).

Seria difícil (e desnecessário) precisar a primeira videodança realizada em termos mundiais. Mas a primeira de Cunningham foi *Wesbeth*, produzida em estúdio pelo filmmaker Charles Atlas, no outono de 1974, e lançada em 1975. Estava inaugurada a parceria entre os dois artistas, que geraria muitas outras obras. *Wesbeth* é uma colagem de seis partes e foi baseada na constatação de que a televisão muda o nosso modo de olhar e altera nossa sensação de tempo.

Uma obra originalmente concebida para a tela, uma *screen choreography*, é *Squaregame Vídeo*, de 1976, outra parceria de Cunningham e Atlas. Nesta obra, Cunningham projetou a coreografia para o espaço de um quadrado. *Locale* (1980) marca a introdução da câmera móvel entre os bailarinos. O percurso coreográfico de Cunningham cresceu agregado às mudanças tecnológicas, no decorrer dos anos. Uma obra-prima da videodança! (SPANGHERO, 2003)

Desde a década de 1980 o DV8 Physical Theatre, grupo sediado em Londres tornou-se conhecido por duas peculiaridades. Promotoras de uma discussão social sobre sexualidade, masculinidade e homoerotismo, as coreografias de Lloyd Newson transpiram vigor, sedução e contato físico intenso. A outra singularidade está em como o DV8 desenvolve seu repertório: cria danças para o palco que depois são recriadas para a tela. Com isso, consegue discutir as diferenças e possibilidades de um meio para o outro, hibridizando sua gramática e aumentando o público da

dança, na medida em que um vídeo pode ser reproduzido simultaneamente em vários lugares.

O desafio de realizar videodanças a partir da criação cênica também atraiu a atenção do coreógrafo belga Win Vandekeybus, um dos expoentes desta área. O seu *Roseland*, de 1990, é considerado um clássico da moderna videodança. O trabalho é baseado em três coreografias, *What the Body Doesn't Remember*, *The Weight of a Hand* e *Les Porteuses de Mauvaises Nouvelles*. A câmera simula uma subjetiva do olhar de um pássaro, mostrando a coreografia do ar (SPANGHERO, 2003).

A bailarina Analívia Cordeiro foi a primeira a trabalhar com videodança como um produto de arte no Brasil, seguindo a trilha aberta por seu pai Waldemar Cordeiro realizando danças exclusivamente para a câmera, sem passar por palco nenhum. A Autora foi um pouco mais ousada ao planejar no computador a atuação dos bailarinos e da equipe de tv, o que foi chamado por *computer dance* (CORDEIRO, 1998). São quatro seus trabalhos nesse suporte: *M 3x3*, *Gestos*, *Cambiantes* e $0^\circ = 45^\circ$. Além desses, a coreógrafa desenvolveu, entre 1984 e 1997, as videodanças *Slow-Billie Scan*, *Trajetórias*, *Ar* e *Striptease*.

A produção de videodança no Brasil ainda é pouco numerosa, mas vem notadamente crescendo nos últimos 15 anos. É o que comprova a mostra de videodança da programação do Dança Brasil 2003, no Centro Cultural Banco do Brasil, Rio de Janeiro. Das 40 videodanças que compuseram a edição 22, eram provenientes de Ceará, Bahia, Rio de Janeiro, Minas Gerais, São Paulo e Piauí, trazendo a público novos realizadores.

Na medida em que o Dança Brasil afirma sua permanência no circuito cultural, forma público. Isso chama a atenção para a importância da continuidade da formação de plateias. Neste sentido, deve-se registrar outra iniciativa, o *Dance Stories*, projeto realizado em Colônia, Alemanha, que, desde 1991, programa regularmente filmes e vídeos de dança para a grande tela de um cinema local.

Foi graças a eventos como a Mostra Gradiente de Filmes de Dança, em São Paulo, em 1992 e 1993, que público brasileiro tomou conhecimento dos tesouros da videodança e dos documentários produzidos mundo afora. Com curadoria de Helena Katz e produção executiva de Emilion Kalil, o evento exibiu no MASP, São Paulo, cópias de Cinémathèque de La Danse de Paris e da Dance Collection, da New York Public Library for the Performing Arts.

Na segunda edição da mostra (1993), palestras, cursos práticos e espetáculos de rua somaram-se à exibição de 62 vídeos, que percorreram cinco capitais do País. Com isso, cumpriu-se o compromisso de distribuir a informação e abrir alas para novos processos criativos.

O Itaú Cultural, em parceria com The British Council, é outro agente, neste caso uma instituição, empenhando na divulgação e no debate da videodança, ao promover painéis como o Ciclo de Videodança Itaú Cultural – Mostra The British Council – Forward Motion, com exibições de programas e palestras em várias cidades brasileiras.

E para finalizar os fomentadores da linguagem não devemos esquecer o Dança em Foco, um dos festivais mais antigos que propicia novos artistas a produzir vários videodança, dando importância no universo da dança com o audiovisual. O dança em foco - Festival Internacional de Vídeo & Dança é um projeto de difusão, experimentação, formação e produção das diferentes possibilidades de relação entre o vídeo e a dança. Foi criado em 2003 no Rio de Janeiro como o primeiro evento brasileiro dedicado a interface vídeo e dança (CALDAS, 2003).

Este projeto resultou em ensaios dos mais respeitados pensadores das articulações entre a dança contemporânea e as novas tecnologias. Os quatro primeiros livros, trilingües (português, espanhol e inglês), são referência nacional internacional para artistas e pesquisadores. Em 2012, o dança em foco publicou o livro "Ensaio Contemporâneo de Videodança", reunindo quatorze ensaios em português sobre o tema (CALDAS, 2003).

É importante ressaltar, que o festival já foi apresentado em diversas capitais brasileiras com mostras itinerantes e também em outros países como Alemanha e Espanha e integra a REDIV - Rede Ibero-americana de Videodança.

CAPÍTULO 2

METODOLOGIA

A **abordagem** deste trabalho encontra-se dentro da pesquisa **qualitativa** estando de acordo com Lakatos (2010), sendo que durante todo o processo de composição da obra, o pesquisador estará diretamente envolvido nas diferentes situações que se apresentarem, como observações, experimentações, troca de informações e experiências, o que levará a análise e criação do trabalho, com o propósito de que:

A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicos no processo de pesquisa qualitativa. Não requer o uso de métodos e técnicas estatísticas. É descritiva. Os pesquisadores tendem a analisar seus dados indutivamente (LAKATOS, 2010, p. 139).

É nesta fase que o pesquisador tem a oportunidade de se relacionar com a pesquisa e os dados obtidos, onde ganha conhecimento e aprofundamento no assunto.

2.1 Meios da pesquisa:

O principal objetivo desta revisão literária foi buscar informações e conhecimentos que permitissem a construção da pesquisa bibliográfica, que segundo Lakatos (2010, p.166) “esta pesquisa abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema de estudo. Sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto”.

Já a pesquisa de campo “é aquela utilizada com o objetivo de conseguir informações e/ou conhecimentos acerca de um problema, para o qual se procura uma resposta, ou de uma hipótese, que se queira comprovar, ou, ainda, de descobrir novos fenômenos” (IDEM), ou seja, na intuição de elaborar os procedimentos e instrumentos, proporcionando uma consistência para o desenvolvimento da pesquisa, por esta razão, trabalhou-se com uma amostra, ou seja, um grupo de pessoas que de forma participativa contribuíram com o pesquisador para a formação dos dados.

Com isso, foram selecionadas pessoas que já tinham domínio sobre a técnica de improvisação, filmagens, para somar e experimentar a proposta do trabalho, dentre os itens que fizeram parte do processo.

2.2 Tipo de pesquisa:

Exploratória, descritiva e pesquisa-ação, que teve a intenção do pesquisador tornar o assunto familiarizado, acessível e clarificado dentro da proposta do trabalho. Por conseguinte, Lakatos (2010) destaca que pesquisa exploratória é investigação de uma pesquisa empírica, ou seja:

A formulação de questões ou de um problema, com tripla finalidade: desenvolver hipóteses, aumentar a familiaridade do pesquisador com um ambiente, fato ou fenômeno, para a realização de uma pesquisa futura mais precisa, ou modificar e clarificar conceitos (LAKATOS, 2010, p 171).

Já a pesquisa descritiva teve como intuito descrever todos os momentos vivenciados da execução do processo, tendo como finalidade estudar e levantar dados do grupo em estudo e suas particularidades dentro do trabalho pretendido, onde foi realizado filmagens do ambiente, processos de improvisação, para que pudessemos dar continuidade a proposta de construção do videodança sendo que:

As pesquisas descritivas têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou, então, o estabelecimento de relações entre variáveis. São inúmeros os estudos que podem ser classificados sob este título e uma de suas características mais significativas está na utilização de técnicas padronizadas de coletas de dados, tais como o questionário e a observação sistemática (GIL, 2002, p. 42).

É importante ressaltar, que boa parte dos estudos exploratórios tem esse caráter, pois tendem a possibilitar uma maior familiaridade com os conteúdos relacionados ao tema de pesquisa, não podemos esquecer da pesquisa-ação, onde a principal vantagem reside no fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla, cooperando e participando do processo. Podendo ser definida como:

[...] um tipo de pesquisa com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema

coletivo e no qual os pesquisadores e participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo (THIOLENT apud GIL, 2002, p. 55).

Após toda investigação, os dados foram analisados minuciosamente de forma qualitativa que serviram de base para a formação da pesquisa.

2.3 Natureza da pesquisa:

Optou-se pela pesquisa qualitativa, pois, segundo Lakatos (2010): “Responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, com um nível de realidade que não se quantifica, ou seja, muito utilizada na pesquisa bibliográfica, ou de fontes secundárias, abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema de estudo”. Sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto.

2.4 Instrumentais utilizados

Diário de campo/bordo: onde foram anotados todos os dados coletados e as ideias pensadas. Como o próprio nome já diz esse diário é um instrumento ao qual recorreremos em qualquer momento da rotina do trabalho que estamos realizando. Quanto mais rico for em anotações esse diário, maior será o auxílio que oferecerá à descrição e à análise do objeto estudado (MINAYO, 1992).

Registros audiovisuais: Foi realizado pelo profissional experiente da área audiovisual, onde possibilitou a captação de imagens, vídeos, posição de câmeras, estudo do ambiente para a realização da dança.

De acordo com Loizos (apud GARCEZ, DUARTE, EISENBERG, 2011, p. 253) o registro em vídeo torna-se necessários sempre que algum conjunto de ações humanas é complexo e difícil de ser descrito compreensivamente por um único observador, enquanto este se desenrola.

Observação participante: Neste momento houve a participação do pesquisador, ou seja, direcionando, sugerindo e dando mecanismos para o processo de improvisação bem como ângulos de filmagens para construção dos vídeos.

É importante ressaltar que em todos os momentos ocorreu uma observação minuciosa do processo em execução. Que para Correia (2009) “a observação

participante é realizada em contato direto, frequente e prolongado do investigador, com os atores sociais”. Sendo pode-se afirmar que o próprio investigador é o instrumento da pesquisa, desde a chegada ao campo de sondagem quando inicia negociações para conseguir acesso bem como continua numa visita prévia, com o reconhecimento do espaço ou do campo de observação e a interação com indivíduos envolvidos.

2.5 Pesquisa de campo: caracterização do ambiente, dos sujeitos e da pesquisa.

A pesquisa teve como amostra um antigo ponto histórico de Manaus que foi abandonado pelo poder público, tornando-se um espaço inservível para a arte. E os participantes do processo, sendo eles 2 bailarinos e um câmera/man que produziu as filmagens bem como o compartilhamento de ideias na fase da edição com o pesquisador.

CAPÍTULO 3

ANÁLISES E RESULTADOS DO PROCESSO

Neste item será apresentado o resultado da pesquisa, onde teremos a oportunidade de unirmos a teoria com a prática, analisar, comparar e registrar o resultado final.

3.1 Inquietações/Videodança

O trabalho iniciou-se como proposta de intervenção artística em locais improváveis no universo da dança, partindo de uma necessidade em propor um diálogo entre a dança e o ambiente que o corpo/indivíduo se insere, experimentando ou buscando por outras possibilidades estéticas. Sugerir tentativas e processos criativos em espaços além de uma sala padrão de dança, no sentido de investigar o que outros espaços da nossa cidade pode colaborar com a dança e o mesmo servir como proposta estética na elaboração de um videodança.

Por isso propôs investigar a relação entre corpo/ambiente/improvisação, considerando também a cidade de Manaus enquanto campo a ser explorado, e por este motivo foi o que levou a pesquisar por lugares que evidenciasse tal proposta. Pensou justamente na combinação da linguagem, processo e estética entre videodança, improvisação e o espaço poderiam trazer como cenário para contribuir no momento das filmagens. São meios que ampliam as possibilidades investigativas do fazer artístico, proporcionando uma relação tanto tecnológica, colaborativa, quanto aberta ao sugerir inovações para a pesquisa.

A produção de videodança no Brasil, de acordo com Spanghero (2003) ainda é pouco numerosa, mas vem notadamente crescendo nos últimos 15 anos. Podendo ser citado como referências na área Merce Cunningham, William Forsythe, Waldemar Cordeiro, Analívia Cordeiro, Spanghero e os projetos do Dança em foco, sendo o mais antigo festival bem como fomentador de videodança no Brasil. Um dos exemplos é a mostra de videodança da programação do Dança Brasil 2003, no Centro Cultural Banco do Brasil, Rio de Janeiro. Das 40 videodanças que compuseram a edição 22, eram provenientes de Ceará, Bahia, Rio de Janeiro, Minas Gerais, São Paulo e Piauí, trazendo a público novos realizadores.

Sobre as questões do videodança podemos encontrar alguns autores, livros, artigos, sinalizando que ela ainda tem poucas produções como linguagem artística.

3.2 Colaboradores

A ideia dos colaboradores constituiu-se como uma troca de experiência entre os profissionais envolvidos de forma participativa, pensando na execução do projeto e agregando trocas de informações entre ambos no processo.

O **elenco** sugerido foram dois bailarinos da própria Universidade que estão finalizando a graduação em dança, uma moça e um rapaz, um câmera/man, sendo ele professor/oficineiro estreitou convites a seus alunos finalistas do curso de audiovisual para contribuir com seus conhecimentos na fase das filmagens e pensando nas construções dos vídeos/materiais para edição do videodança.

Pensando nos **bailarinos** investigou-se antes de propor o convite, com intuito de buscar pessoas que dominassem ou tivessem o contato com técnica de improvisação, nesta etapa foi difícil conseguir indivíduos para participar da pesquisa, a maioria estavam com outros trabalhos dentro da universidade para finalizar. Porém ao fazer o convite para os dois bailarinos que fizeram parte do trabalho não hesitaram em participar, mesmo estando em período de provas e terminando a graduação. Por isso houve a sondagem na escolha, focando sempre na perspectiva de agilizar o processo quando fosse proposto no ambiente de experimentação as improvisações direcionadas para a câmera.

O propósito na escolha se deu pelo fato que no ato do improvisado em dança para a câmera, ambos tivessem já uma partitura corporal e que isso pudesse ser usado bem como instigado no processo, possibilitando um diálogo entre a proposta pensada do trabalho e a execução dos movimentos sugeridos, tanto individualmente como entre o contato com o corpo um do outro no espaço.

A câmera é um equipamento que possibilita investigar a improvisação em dança, priorizando ângulos com intenção de captar imagens de forma prática, objetiva, transformando-as em vídeos. A finalidade é buscar uma estética construída nas experimentações e o diálogo entre as ideias do coreógrafo com quem está filmando a proposta da pesquisa. Por isso se propôs o convite para um profissional da área do audiovisual o **câmera/man**, ele é um dos itens fundamentais para a

construção do videodança, óbvio que se precisa de outros para a composição da obra possuir um êxito ao fim do processo.

É buscando nesta relação de parceria que o coreógrafo/diretor troca informações diretamente com quem filma, conversam ao propor ângulos de câmeras, cenas, cortes e recortes. Seus pensamentos devem estar conectados o tempo todo dentro do processo de filmagem, pois é ele que sugere planos para filmar, a iluminação quando se capta a imagem, ângulos da câmera/enquadramento quando o bailarino esta improvisando e como ela se movimenta dentro da cena proposta no local. É a pessoa que compartilha seus conhecimentos em filmagem/edição aumentando de forma significativa o êxito da ideia que o coreógrafo/pesquisador tinha proposto na construção do videodança e possibilitando o nascimento do produto na etapa da edição.

O **editor** é um mecanismo fundamental no processo de elaboração do videodança. É ele que se responsabiliza em unir de forma lógica e objetiva a consolidação da ideia que até o momento era somente abstrata. Acaba sendo o mediador entre as ideias do coreógrafo e o câmera/man, possibilitando usar ferramentas de software para o desenvolvimento do projeto, já que são pensamentos diferentes trabalhando para o mesmo propósito, ou seja, com a finalidade de construir o videodança.

Por isso a sugestão da edição constituiu-se de natureza colaborativa entre o pesquisador e o profissional do audiovisual, reutilizou-se a mesma pessoa que fez as filmagens. Isso facilitou no momento de elaboração/construção do videodança e na estética formada com juntas artísticas de ambos, um olhar somatório de proposições e experimentações, decorreu desta maneira até a finalização do trabalho.

A **produção** é a pessoa que de fato tira a ideia do papel, responsável pelo planejamento e pela execução de todas as ações que facilite o processo de concepção do videodança. É ele que possibilita que os outros setores funcionem de forma harmônica e adequada, focando no futuro do trabalho e que os mesmos tenham um desenvolvimento satisfatório bem como uma lógica de início, meio e fim.

E por fim, a estrutura da produção ocorreu entre as pessoas envolvidas no processo, consolidou-se nas contribuições de todos que fizeram parte da referida pesquisa. Sendo que a maior parte dela se fixou no pesquisador/diretor, mas os bailarinos e o técnico do audiovisual tiveram uma participação determinante no

reforço de experimentações, suposições, elaborações de conceitos e ideias para o sucesso de cada fase. Supondo diálogos, sugerindo as melhores saídas e entradas de cada cena para a finalização do videodança. O câmera/man participou de forma decisiva nas partes que envolvia uma técnica em captar as imagens e como chegar a um resultado satisfatório, uma estética particular para o eventual trabalho.

3.3 Laboratórios – Fases

Os laboratórios experimentais se deram pela necessidade de explorar os ângulos da câmera, os planos de filmagem, as experimentações em improvisação corpo/ambiente ou corpo/contato. Como se comportou ou explorou o local pensando no enquadramento proposto e qual seria as adaptações, as formas que ele assumiria virtualmente nos vídeos provisórios. Cogitando na proposta de usar a improvisação em dança como estudo de possibilidade para gerar vídeo e material do processo de teste, que posteriormente usaria do mesmo procedimento para a construção do videodança.

Retomando como proposto na metodologia para a investigação das possibilidades da improvisação, foram organizados laboratórios que ficaram divididos em 3 fases.

A primeira fase constituiu-se em experimentar os espaços externos dentro da própria universidade, atentando nas investigações e experimentações entre o ambiente/câmera/improvisado e a relação que os bailarinos tiveram com a proposta de usar locais improváveis para dançar/improvisar.

Iniciaram-se os experimentos com a gravação dos vídeos usando o plano geral e enquadramento para que eles comesçassem a posicionar-se dentro da marcação. A intenção era que o corpo tivesse limites de espaço, estimulando os bailarinos a pensar bem como agir, utilizando todas essas percepções, sugestões, indicadas pelo coreógrafo/diretor.

Foi usada a estrutura de uma aula de dança, com o alongamento em seguida o aquecimento, preparando o corpo para improvisar no espaço determinado. Sugeriu-se que utilizassem os tênis para não machucar os pés quando ocorresse o atrito com o local.



Imagem 1: preparação
Fonte: Própria do autor/2018



Imagem 2: alongamento
Fonte: Própria do autor/2018



Imagem 3: alongamento
Fonte: Própria do autor/2018

A figura 4 demonstra o momento em os bailarinos estão experimentando o espaço e improvisando. E a partir deste dialogo entre o corpo e ambiente as câmaras são posicionadas. Esta ação é realizada em conjunto dentro dos planos e enquadramento. Spanghero (2003, p.96) destaca “que na dança os bailarinos devem levar em consideração o tempo, o espaço e ação dos corpos no ambiente. Estas formas de arquitetar são similares: um coreógrafo pode ser um projetista e um projetista pode ser coreógrafo virtual”.



Imagem 4: Experimentação do espaço/ Improviso
Fonte: Própria do autor/2018

O procedimento de exploração do espaço permite ao intérprete identificar as possibilidades de improvisar. Este processo é fundamental porque é o momento que se instiga a experimentar o ambiente, usar os movimentos que o corpo oferece sem deixar de perceber que existe uma limitação para o movimento da dança acontecer voltado para câmera, conforme demonstra figura 5 e 6.



Imagem 5: Exploração do espaço
Fonte: Própria do autor/2018



Imagem 6: Exploração do espaço
Fonte: Própria do autor/2018



Imagem 7: possibilidades que o ambiente oferece
Fonte: Própria do autor/2018

Na figura 7 acima, também ocorre a exploração do espaço. Sendo que, neste momento a improvisação é pensada tanto no local quanto no enquadramento da câmera e do Plano plongê¹. A forma de improvisar foi estimulada com música e som ambiente, no qual nesta etapa os bailarinos tiveram dificuldades para não sair do enquadramento proposto e de explorar o chão.



Imagem 8: Exploração do espaço
Fonte: Própria do autor/2018

Para a improvisação é necessário ter uma partitura corporal de movimentos, onde ao se propor o improviso o bailarino use toda essa possibilidade, sempre

¹ Também conhecido como picado refere-se quando a câmera está posicionada acima do seu objeto, que é visto, portanto, em ângulo superior. No exemplo mais simples, filma-se um personagem colocando-se a câmera acima do nível de seus olhos. ([https://pt.wikipedia.org/wiki/plano_\(cinema\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/plano_(cinema))).

pensando no local e o que ele oferece como estímulo para desenvolver a dança, conforme Dantas (1997, p. 22) destaca que:

Um corpo ao dançar, entrega-se ao impulso do movimento, deixa-se deslocar, deixa-se transformar. Ele atravessa o espaço, joga com o tempo, brinca com as forças e leis físicas, diverte-se com seu peso, provoca dinâmicas inusitadas.

Com base na afirmativa acima e com a prática ocorrida é possível destacar que no ato do improviso ocorreram grandes dificuldades em filmar e direcionar os bailarinos no local, ora eu gravava, ora dava o play no som, ora orientava o improviso para não sair da marcação. Portanto, neste momento percebeu-se que não poderia ser somente uma pessoa realizando todas essas funções ao mesmo tempo. Conforme, figura 9.



Imagem 9: possibilidades que o ambiente oferece
Fonte: Própria do autor/2018

Na figura 10 é o pesquisador torna-se o diretor propondo aos bailarinos a execução das cenas, onde eles possam explorar o contato da improvisação, ou seja, um com o corpo do outro e como eles poderiam dialogar com o objeto em cena. Proporcionando identificar quais os movimentos em dança que trariam para a realização do viedodança futuro.

Ademais, direcionou-se que os interpretes experimentasse o contato improvisação que para Steve Paxton apud De Carvalho Leite (2003, p.94):

Sempre há alguém novo para dançar, criando no ambiente, um clima de imprevisibilidade, tensão e excitação dentro de uma estrutura convencionalizada como informal e solta. É um momento que se apresenta algo inacabado.

Neste contexto, pode afirmar que o contato/improvisação é um processo aberto e livre, como se fosse uma forma de buscar novos movimentos.



Imagem 10: contato e improvisação/ objeto cênico.

Fonte: Própria do autor/2018

Igualmente, foi percebido o quanto é importante o conhecimento básico sobre esses elementos, a necessidade de outras pessoas, as parcerias fazendo parte do processo, inclusive profissionais do audiovisual que dominam os equipamentos. O videodança não é uma coisa que se pretenda fazer sozinho, até pode, mas o ideal seria que não ou que tenha o domínio desta linguagem como dos mecanismos do audiovisual bem aprofundado.

Na segunda fase a ideia foi sair do espaço onde o corpo já tinha experimentado e ir a busca de um novo local para novas experiências. Com isso, conhecer o local apropriado para finalização do objeto pretendido, ou seja, o cenário ideal para o videodança.

O local escolhido foi o porto de Manaus, que é um espaço privado e tive autorização para entrar, mas não para realizar as gravações. Tornando-se um desafio, onde neste momento o recurso de filmagem utilizado deixou de ser uma câmera de filmagem profissional sendo substituída por um aparelho de celular.

Com o intuito de experimentar em ambiente que trouxesse uma estética para o trabalho, considerou-se o porto de Manaus que fica localizado em uma área urbana que tem como contraste o cenário do rio, os prédios históricos foi o motivador para eleger como espaço urbano ideal. Detalhe na figura 11 e 12.

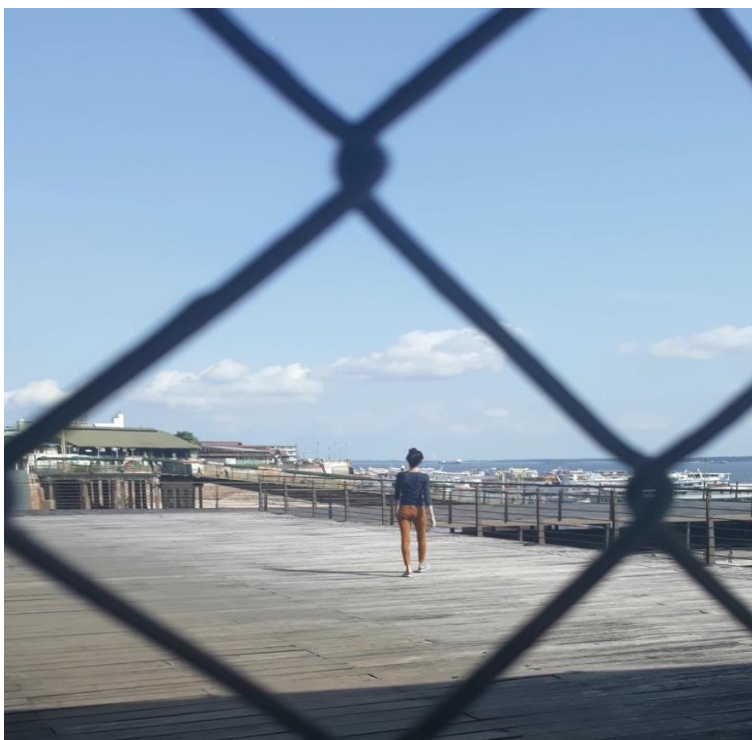


Imagem 11: explorando o espaço.

Fonte: Própria do autor/2018

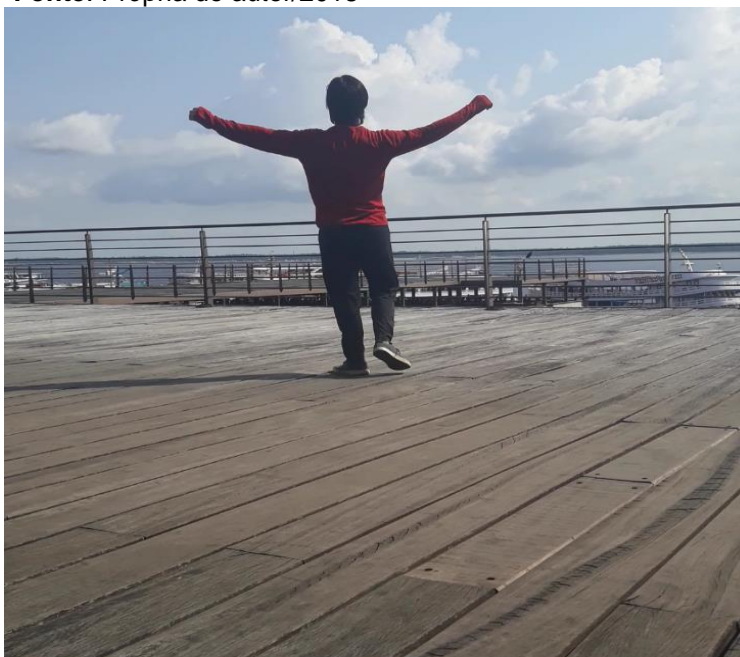


Imagem 12: contato e improvisação/ objeto cênico.

Fonte: Própria do autor/2018

A imagem descreve teste de plano de filmagem e o enquadramento para os bailarinos usar de improviso. Todavia, houve dificuldade para dialogar com o espaço devido a estrutura de o chão ser de madeira e não confiável e também o horário que

foi permitido a entrada o sol esta muito forte e não foi possível improvisar muitas cenas.



Imagem 13: improvisando no ambiente.

Fonte: Própria do autor/2018

A Imagem 13 destaca o momento em que os bailarinos se sentiram confortáveis a improvisar, ou seja, houve a exploração do ambiente. Devido sentirem-se envolvidos com a paisagem, com a estética do ambiente.

É o momento ápice do improviso no ambiente em teste. Os bailarinos se sentiram confortáveis a improvisar, ou seja, houve a exploração do espaço, notaram-se envolvidos com a paisagem, com a estética do local, o solo estava adequado para dançar. Todo conjunto somando para o sucesso da proposta, percebe-se na imagem como o dia estava vibrante, onde se pôde explorar todos os ângulos da câmera e o improviso.

Nesta etapa considerou-se o local ideal para as gravações do videodança, por todo o contexto que se inseriu nos testes de cenário para compor a estética do trabalho, as improvisações dos bailarinos, os planos de filmagens, os vídeos gravados. Só dependia de permissão de a administração ceder o lugar para as gravações definitivas da pesquisa.

Entretanto, saímos em busca de outro para as gravações no centro mesmo da cidade. Foi então que explorando os ambientes encontramos um local com uma

faixada por ser histórica. Neste momento imaginamos várias cenas. O cenário era perfeito pela história, era centenária, sua arquitetura e era antiga, ou seja, um prédio abandonado pelo poder público que faz parte do patrimônio da cidade Manaus Harbour².



Imagem 14: Fachada Manaus Harbour

Fonte: no amazonas é assim: www.noamamzonaseassim.com.br

Atualmente este prédio está sendo utilizado para guardar objetos dos ambulantes e como estacionamento privativo. Não se sabe quem é o responsável, todavia, tivemos autorização da pessoa que fazia a guarda do local para analisar as possibilidades de gravar o videodança.

Desta forma, começa a terceira fase dos laboratórios com intuito de explorar o ambiente encontrado, investigar as possibilidades da improvisação; descrever o processo da construção do Videodança, experimentar os ângulos de câmera e a locação.

² Edifício projetado para funcionar como escritório geral da empresa B.A Booth Line responsável pelo porto de Manaus no início do século XX. Disponível: https://pt.wikipedia.org/wiki/Porto_de_Manauas



Imagem 15: Fachada Manáos Harbour- imagem atual.

Fonte: no amazonas é assim: www.noamamazonaseassim.com.br

Ao entrar identificamos espaços por dentro que compunha o ambiente e uma estética urbana para o trabalho. Em seguida os bailarinos iniciaram o aquecimento enquanto preparávamos os ângulos para a câmera, conforme imagem 16 e 17.



Imagem 16: Aquecimento

Fonte: Fonte própria do autor/2018



Imagem 17: Aquecimento
Fonte: Fonte própria do autor/2018

A figura 18 descreve a exploração do ambiente, a improvisação que foi estimulada pelo som. Houve uma dificuldade dos bailarinos pelo fato do solo estar com materiais se decompondo, dificultando o improviso e ambos não se sentiram confortáveis. Tornando-se um desafio pelo costume de dançarem em uma sala padrão de dança e agora o movimento dependia das adequações.



Imagem 18: Contato/Improvisação
Fonte: Fonte própria do autor/2018



Imagem 19: Improvisação
Fonte: Própria do autor/2018

Por conseguinte, iniciou-se a exploração do ambiente, onde observamos todos os locais que fosse acessível ao experimento, mas sempre preocupados com a segurança de todos, devido as ruínas e possíveis desabamentos de alguma área. Foi por isso que se explorou mais a área do solo.



Imagem 20: Improvisação usando parte do ambiente.
Fonte: Própria do autor/2018

Para Spanghero (2003, p.81) “o cenário imperfeito nos remete a ideia de laboratório. (...) o estado da imperfeição, do precário, do inacabado e a borração dos limites. (...) de imediato, percebe-se a complexação dos movimentos”. Ou seja, a exploração do ambiente proporciona ao bailarino a busca pela qualidade de movimentos.



Imagem 21: Improvisação com possibilidades do uso do ambiente.
Fonte: Própria do autor/2018

3.4 Locação: Experimento de ângulos

Em seguida entramos na última fase que foi a experimentação de ângulos para as gravações do videodança. Nesta fase há um diálogo direto entre o pesquisador e o câmera/man. É um momento minucioso, com ricos detalhes para o pesquisador, pois o seu olhar artístico tem que ser repassado para o técnico. Para este momento utilizou-se 06 câmeras profissional, conforme imagem 22-23.



Imagem 22: análise dos ângulos.
Fonte: Própria do autor/2018



Imagem 23: análise dos ângulos.
Fonte: Própria do autor/2018



Imagem 24: posicionamento das câmeras.
Fonte: Própria do autor/2018

A imagem 24 demonstra o momento após a experimentação dos ângulos, onde se decidiu quais câmeras seriam utilizadas, que totalizavam 06 (seis), ou seja, 02 (duas) frontais, 02 (duas) laterais ambas no tripé, 01 (um) móvel e 01 (um) go-pro e suas respectivas posições.

A câmera 01 ficou posicionada lateral à direita, a 02 frontal geral, 03 frontal plongê, 04 móvel, 05 lateral esquerda, 06 a go-pro na perna do bailarino. Foram

feitas as marcações para os bailarinos se posicionarem diante das câmeras, objetivando não fugir do foco, conforme demonstra a figura 25.

É importante ressaltar, que esta filmagem foi realizada com mudanças de posição, ou seja, ora frontal, ora por trás. Na imagem 26 os bailarinos utilizam a câmera go-pro, no qual esse processo tem que haver movimentos mais lentos caso contrário impossibilita a captação da imagem.



Imagem 25: enquadramento
Fonte: Própria do autor/2018



Imagem 26: experimentos com a go-pro
Fonte: Própria do autor/2018

3.5 Experimento – improvisação

Ocorre a necessidade da criatividade dos interprete em improvisar, devido à continuidade das filmagens, ou seja, existe um roteiro a ser seguido para captar as imagens quando se for dançar.

“A coreografia deve ocorrer sob novas explorações na composição, pois o cenário faz parte da cena como se cada um dos acontecimentos fosse encontrado no lugar para interagir” (SPANGHERO, 2003, p.82).



Imagem 27: improvisação no solo.
Fonte: Própria do autor/2018

No momento de captar a imagens do contato/improvisação houve muitas dificuldades, os bailarinos constantemente se deslocavam fora do enquadramento e isso ocasionava o reinício das filmagens. Mas não interferiu nos vídeos captados, pois na edição teria como utilizá-los, conforme imagem 28.



Imagem 28: contato/improvisação.
Fonte: Própria do autor/2018

3.6 Filmagens (Roteiro)

As filmagens ocorreram de forma sequencial utilizando um roteiro para cada cena. Este procedimento foi presente em todos os experimentos da pesquisa, sendo que se utilizaram inicialmente com a escolha do local, com a busca de um ambiente apropriado para se captar as imagens e buscando sempre a pesquisa de movimentos.

O videodança usa a tecnologia audiovisual a favor de uma não descaracterização da noção de dança, mantendo o bailarino como centro configurador da obra artística. Dessa forma, a câmera é direcionada para o corpo em movimento, a fim de se construir simulacro virtual, no qual a dança guia a câmera, e a câmera guia o corpo. Essa sinergia entre o audiovisual e a dança possibilita novas apresentações da imagem coreográfica, pois o videodança trabalha exatamente na linha fronteira entre as duas linguagens artísticas (CABRAL, 2013, p.22).

Com base no exposto, pode-se afirmar que a filmagem é a parte principal do vídeo dança. Neste momento foi utilizado um roteiro, sendo que o roteirista escreve o que será transportada para a tela. Ele é considerado o primeiro a contar uma história que ganha vida durante a produção e só termina no momento da edição.



Imagem 29: cena 1
Fonte: Própria do autor/2018

A cena 1 imagem 30, aborda o diálogo entre os dois bailarinos com o ambiente, explorando os movimentos experimentados no laboratório anterior, tendo um arcabouço de movimentos para improvisar. A cena foi pensada pela proposta estética explorando a arquitetura do local.



Imagem 30: cena 2
Fonte: Própria do autor/2018

A cena 2 demonstra mediante a imagem 31 partes do prédio que é centenário mas resiste sua estrutura em pé, onde foi proposto o contato/ improvisação dos bailarinos e um diálogo entre corpos em busca dos movimentos para captação das imagens. Foi nesta cena que as câmeras ficaram posicionadas centralizadas, também se explorou a captação da câmera go-pro.



Imagem 31: Tomada 3
Fonte: Própria do autor/2018

A cena 3 os bailarinos se sentiram à vontade para improvisar. Este ambiente proporcionou a utilização da câmera go-pro. Foi o melhor momento de captação das imagens do local, foi um sentimento de apropriação da parte histórica, ou seja, da formação da nossa cidade, onde Manaus foi concebida pela influência da arte europeia.

A cena 4 foi pensada para explorar a profundidade do ambiente, em que os bailarinos realizaram os movimentos dentro do enquadramento do plano geral. O Intuito era que eles improvisassem as cenas voltadas para filmagens da câmera central.



Imagem 32: Tomada 4
Fonte: Própria do autor/2018

Mesmo na perspectiva de um trabalho criado com as características da improvisação é necessário que se crie um roteiro de alguns movimentos corporais que possam dialogar com o roteiro proposto para o vídeo. Após o reconhecimento do movimento corporal e do roteiro é que se iniciam as primeiras experimentações de movimento com o grupo, a fim de iniciar as filmagens (CABRAL, 2013).

3.7 Edição

A edição ocorreu em quatro dias. Sendo que primeiramente foram selecionados e analisados os vídeos. E com o editor o pesquisador pode dialogar e escolher o que seria proposto para composição do objeto.

No segundo dia considera-se de fato que se iniciou a edição, porque na execução ocorrem os ajustes, cortes, recortes, colação de cena. E, por conseguinte, a construção do videodança, onde se conseguiu elaborar um minuto do vídeo.

No terceiro dia foi a continuidade do trabalho do segundo dia. Neste dia foi possível inserir o áudio no vídeo. Foi um momento que precisou de muita técnica porque primeiro tinha que escolher uma música que encorpasse com a imagem e cada vez que se fazia esse ato era necessário recomeçar.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Retomando a motivação, a problemática inicial da pesquisa que era investigar a linguagem do Videodança, por ser uma vertente na área pouco explorada, difundida, apreciada merecendo aprofundamento científico com grande relevância no âmbito acadêmico.

Criar o videodança não é um trabalho isolado, é necessário o envolvimento de outros profissionais, no qual tivemos essa experiência nos laboratórios experimentais, que se deram pela necessidade de explorar os ângulos da câmera, os planos de filmagem, as experimentações em improvisação corpo/ambiente ou corpo/contato. O que vem a confirmar as palavras de Paxton apud De Carvalho Leite (2003, p.94): (...) criando no ambiente, um clima de imprevisibilidade, tensão e excitação dentro de uma estrutura convencionada como informal e solta. É um momento que se apresenta algo inacabado.

Outrossim, foi percebido o quanto é importante o conhecimento básico sobre esses elementos, a necessidade de outras pessoas, as parcerias fazendo parte do processo, inclusive profissionais do audiovisual que dominam os equipamentos

A pesquisa tinha como escopo a improvisação, por isso explorou-se o local sempre pensando no enquadramento, as formas que ele assumiria virtualmente nos vídeos provisórios. Cogitando assim na proposta como um estudo de possibilidade que gerou os vídeos e material do processo de teste, onde posteriormente foram usados os mesmos procedimentos para a construção do videodança.

Outro fato identificado que os intérpretes no processo de improvisar devem ter um aprofundamento na técnica, porque exige-se na hora de captar as imagens um jogo rápido e contínuo de movimentos.

No momento da investigação perdeu-se muito material porque além do corpo saber improvisar no ambiente ele tem que saber dialogar com a câmera.

Destacado por Rush (2006) quando disse que o estilo de filmagem improvisado é destemido, que não coloca no material um fim preconcebido, e sim, clarifica o estilo de quem usa desta linguagem como proposta artística.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base na pesquisa realizada, pode-se afirmar que o videodança é uma linguagem que precisa ser explorada devido a inúmeras possibilidades de a dança dialogar com a tecnologia. Ela permite o alcance, um novo formato, tanto estético quanto de inúmeras possibilidades.

A experiência demonstrou que antes de iniciar qualquer trabalho devem-se ter as liberações aprovadas do local escolhido, pois a burocracia muitas vezes leva tempo para a liberação.

O fato nos mostrou que para se construir um videodança em ambientes particulares ou não, existem inúmeros desafios, ou seja, ter tempo para gravar, fazer o pedido do espaço antecipadamente, sentir o local antes, experimentar os improvisos, levar o câmera/man para analisar as possibilidades de filmar, atentando pelo custo dos equipamentos e a segurança de todos envolvidos.

Outro fato que merece destaque é a escolha do local, sendo este com merecimento de um olhar artístico para que não se perca a essência do trabalho, ou seja, sempre focado na estética/cenário do trabalho.

Enfim, não nos cabe aqui o fechamento destas indagações. Assimilar de forma crítica e competente foi o nosso propósito sobre este viés reflexivo da pesquisa.

Todavia, chama-se atenção para que os profissionais de arte como um todo sejam responsáveis e motivados a novas pesquisas no que tange a compreensão como elemento de linguagem, mostrando o videodança como mais um nicho artístico a ser explorado na dança.

REFERÊNCIAS

BARDAWIL, Andreia. Et al. **Entre imagem e movimento**. Rio de Janeiro: contra capa livraria/ Oi futuro, 2008.

BRUNO, Fernanda. **Mediação e interface: incursões tecnológicas nas fronteiras do corpo**.2005. Disponível em: <http://www.ekac.org/USINOS-MedInterface.pdf>. Acesso em outubro de 2018.

BOSI, Alfredo. **Reflexões sobre a arte**. 7. ed. São Paulo: Editora Ática, 2001.)

CABRAL. Agnes Arícia de Souza. **Dinamizando a videodança: iluminação cênica como um elemento de linguagem**.2013. Natal-RN. Disponível em: ufrn.br:8080/jspui/bitstream/123456789/1302/1/CABRAL%20AGNES%20ARICIA%20DE%20SOUZA.pdf. Acesso novembro de 2018.

CALDAS, Paulo (org). **Projeto dança em foco**. Rio de Janeiro, 2003. Disponível em: <http://dancaemfoco.com.br/index.php/home/24-portugues/projeto/103-projeto>. Acesso novembro de 2018.

CAUQUELIN, Anna. **Arte contemporânea: uma introdução**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

CORDEIRO, Analívia. **NOTA-ANNA: a escrita eletrônica baseada no método Laban**. São Paulo: Annablume. FAPESP, 1998.

CORREIA, Maria da Conceição Batista. **A observação participante enquanto técnica de investigação**. Pensar enfermagem vol.13 n22 semestre de 2009. Disponível em: http://www.pensarenfermagem.esel.pt/files/2009_13_2_30-36.pdf acesso em: 16 de abr. 2016.

DANTAS, Monica Fagundes. **Movimento: matéria prima visibilidade da dança**.1997. Revista Movimento ano IV nº06. Disponível em <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/24620/000207732.pdf?sequence=1>. Acesso novembro de 2018.

DE CARVALHO Leite, Fernanda Hübner. Contato improvisação (contact improvisation) um diálogo em dança. **Movimento (ESEFID/UFRGS)**, v. 11, n. 2, 2005. Disponível em:<https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/viewFile/2870/1484N> Acesso em: nov2018.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo dicionário Aurélio da língua portuguesa**. 3 eds. Rio de Janeiro: Editora Positivo,2004.

FISCHER, Ernst. **A necessidade da arte**. 9. ed. Rio de Janeiro: Editora Guanabara, 1987.

FURASTÉ, Pedro Augusto. **Normas técnicas para o trabalho científico: elaboração e formatação**. 14. Ed. Porto Alegre: s.n., 2010.

GARCEZ, Andrea; DUARTE, Rosalia; EISENBERG, Zena. **Produção e análise de videograções em pesquisa qualitativa**. São Paulo, v.37, n.2, p 249-262, mai/agosto. 2011.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: atlas, 2002.

LOUPPE, Laurence. **Poética da dança contemporânea**. Tradução: José Maria Fazenda, Guide-artes gráficas, Lisboa, 2012.

LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

LÉVY, P. **O que é o virtual**. São Paulo: Editora 34, 1996. Disponível em <http://www.santoandre.sp.gov.br/PESQUISA/ebooks/352923>. Acesso outubro de 2018.

MACHADO, Arlindo. **Made in Brasil: três décadas de vídeo brasileiro**. São Paulo: Iluminuras: Itaú cultural, 2003.

MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2008

MINAYO, M.C. de S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. São Paulo, 1992.

NACHMANOVITCH, Stephen. **Ser criativo: o poder da improvisação na vida e na arte**. São Paulo: Summus, 1993.

PIMENTEL, Lucia Gouvêa. **Mediações Tecnológicas para o Ensino de Arte**. Minas Gerais: Eba/Ufmg, 1999. Disponível em: <https://scholar.google.com.br> acesso em: 28 de ago. 2018.

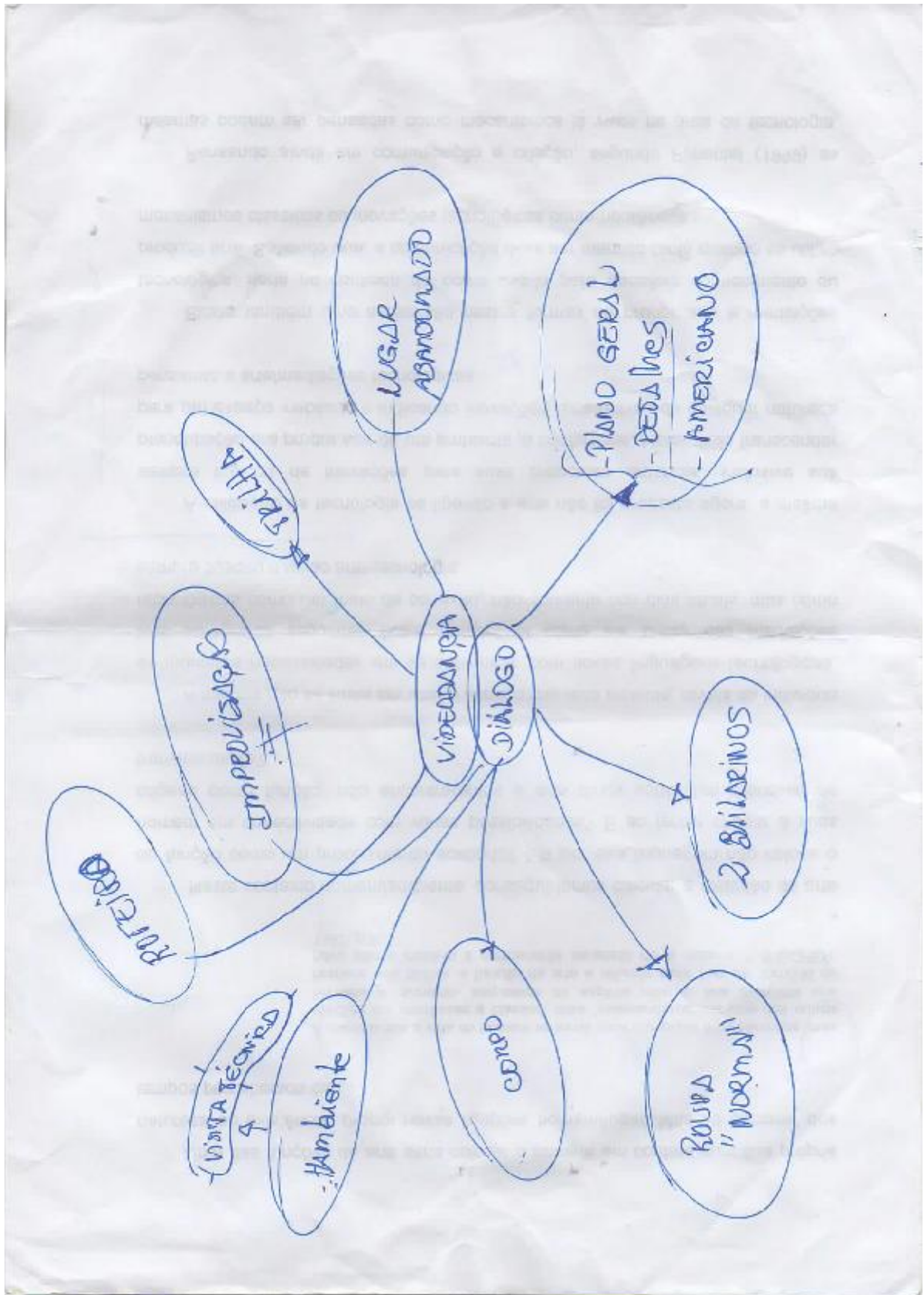
RIBEIRO, Antônio Pinto. **Por exemplo a Cadeira: Ensaio sobre as Artes do Corpo**, Lisboa, Edições Cotovia, 1997.

RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. Tradução Cassia Maria Nasser, São Paulo: Martins Fontes, 2006.

SANTANA, Ivani. **Dança na cultura digital** [online]. Salvador: EDUFBA, 2006. 204 p. ISBN 85-232- 0415-6. Available from Scielo BookS. Disponível <http://www.santoandre.sp.gov.br/PESQUISA/ebooks/352923.PDF>. Acesso novembro de 2018.

SPANGHERO, Maíra. **A dança dos encéfalos acesos**/ Apresentação Helena Kartz; texto Leda Pereira- São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

APÊNDICE



ANEXO



GOVERNO DO ESTADO DO
AMAZONAS

Universidade do Estado do Amazonas
Escola Superior de Artes e Turismo
Curso de Bacharelado/Licenciatura em Dança

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Convidamos o (a) Sr. (a) para participar da Pesquisa Videodança e improvisação, sob a responsabilidade do pesquisador Marcelo Soares do Nascimento o qual pretende estudar como objetivo geral: Desenvolver um Videodança a partir de processo de improvisação e levantar referencial teórico sobre Videodança e improvisação; investigar as possibilidades da improvisação para a construção do Videodança bem como descrever o processo da construção do Videodança a partir da improvisação.

Sua participação é voluntária e se dará por meio de um roteiro do filmagens, improvisações em dança, utilizando o ambiente/espço como estímulo criativo na perspectiva do trabalho. Ou seja, no âmbito das filmagens será experimentado ângulos de câmera, captação de imagens/som, gerando assim um arquivo/pasta de vídeos como material para a etapa da edição ou pós edição. As improvisações em dança se darão através de propostas utilizando o ambiente, técnicas da improvisação/dança e músicas como ferramenta de sugestões de cenas e propostas experimentais com câmeras de última geração para compor a construção estética do videodança.

Se depois de consentir em sua participação o (a) Sr. (a) desistir de continuar participando, tem o direito e a liberdade de retirar seu consentimento em qualquer fase da pesquisa, seja antes ou depois da coleta dos dados, independente do motivo e sem nenhum prejuízo a sua pessoa. O (a) Sr. (a) não terá nenhuma despesa e também não receberá nenhuma remuneração.

Ressaltamos que pretendemos elaborar publicações sobre os resultados alcançados na pesquisa para serem apresentados e discutidos em eventos científicos locais, regionais, nacionais e internacionais.

Para qualquer outra Informação, o (a) Sr (a) poderá entrar em contato com o pesquisador no endereço R: 05 Alvorada 1 nº 150, CEP 69.043.130, pelo telefone (92) 993596797, ou poderá entrar em contato com o Comitê de Ética em Pesquisa – CEP/UEA. Para quaisquer informações, fica disponibilizado o endereço do CEP da Universidade do Estado do Amazonas (ESAT) à Av Leonardo Malcher, 1728- Praça 14, CEP: 60.020-050. Manaus-AM.

CONSENTIMENTO



Escola Superior de Artes e Turismo
Rua Leonardo Malcher, Nº 1728, Praça 14 de Janeiro,
CEP: 69020-070 / Manaus-AM
www.uea.edu.br



GOVERNO DO ESTADO DO
AMAZONAS

Eu, CHRISTIANNE F. DOS SANTOS, li, tomei conhecimento, entendi os aspectos da pesquisa e, voluntariamente, concordo em participar do estudo, fui informado sobre o que o pesquisador quer fazer e porque precisa da minha colaboração, e entendi a explicação. Por isso, eu concordo em participar do projeto, cedendo as informações disponibilizadas sem que nada haja de ser reclamado a título de direitos conexos a minha imagem, som de minha voz, nome e dados biográficos revelados, além de todo e qualquer material entre fotografias e documentos por mim apresentados. Estou ciente de que não vou ganhar nada e que posso sair antes ou depois da coleta de dados. Este documento é emitido em duas vias que serão ambas assinadas por mim e pelo pesquisador, ficando uma via com cada um de nós.

Christianne F. dos Santos
Assinatura do participante

Data: 13/11/2018



Impressão do dedo polegar
Caso não saiba assinar

Marcelo Soares Nascimento
Assinatura do Pesquisador Responsável

UEA
UNIVERSIDADE
DO ESTADO DO
AMAZONAS

Escola Superior de Artes e Turismo
Rua Leonardo Molcher, Nº 1728, Praça 14 de Janeiro,
CEP: 69020-070 / Manaus-AM
www.uea.edu.br

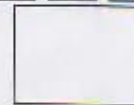


GOVERNO DO ESTADO DO
AMAZONAS

Eu, THIAGO MORRIS DE LIMA JUNIOR, li, tomei conhecimento, entendi os aspectos da pesquisa e, voluntariamente, concordo em participar do estudo, fui informado sobre o que o pesquisador quer fazer e porque precisa da minha colaboração, e entendi a explicação. Por isso, eu concordo em participar do projeto, cedendo as informações disponibilizadas sem que nada haja de ser reclamado a título de direitos conexos a minha imagem, som de minha voz, nome e dados biográficos revelados, além de todo e qualquer material entre fotografias e documentos por mim apresentados. Estou ciente de que não vou ganhar nada e que posso sair antes ou depois da coleta de dados. Este documento é emitido em duas vias que serão ambas assinadas por mim e pelo pesquisador, ficando uma via com cada um de nós.

Thiago Morris de Lima Junior
Assinatura do participante

Data: 13 / 11 / 2018



Impressão do dedo polegar
Caso não saiba assinar

Marcelo Soares do Nascimento

Assinatura do Pesquisador Responsável

UEA
UNIVERSIDADE
ESTADUAL DO
AMAZONAS

Escola Superior de Artes e Turismo
Rua Leonardo Malcher, Nº 1726, Praça 14 de Janeiro,
CEP: 69020-070 / Manaus AM
www.uea.edu.br

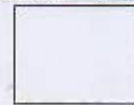


GOVERNO DO ESTADO DO
AMAZONAS

Eu, ITALO DA SILVA BRETO, li, tornei conhecimento, entendi os aspectos da pesquisa e, voluntariamente, concordo em participar do estudo, fui informado sobre o que o pesquisador quer fazer e porque precisa da minha colaboração, e entendi a explicação. Por isso, eu concordo em participar do projeto, cedendo as informações disponibilizadas sem que nada haja de ser reclamado a título de direitos conexos a minha imagem, som de minha voz, nome e dados biográficos revelados, além de todo e qualquer material entre fotografias e documentos por mim apresentados. Estou ciente de que não vou ganhar nada e que posso sair antes ou depois da coleta de dados. Este documento é emitido em duas vias que serão ambas assinadas por mim e pelo pesquisador, ficando uma via com cada um de nós.

Italo da Silva Breto
Assinatura do participante

Data: 13/11/2019



Impressão do dedo polegar
Caso não saiba assinar

Marcelo Soares de Almeida
Assinatura do Pesquisador Responsável

UEA
UNIVERSIDADE
DO ESTADO DO
AMAZONAS

Escola Superior de Artes e Turismo
Rua Leonardo Malcher, Nº 1728, Praça 14 de Janeiro,
CEP: 69020-070 / Manaus-AM
www.uea.edu.br