

SCHULZE, Guilherme Barbosa. Videodança como prática colaborativa. João Pessoa: Universidade Federal da Paraíba; Professor Adjunto. Diretor de Corpo e Coreógrafo.

RESUMO

Considerando-se a videodança como uma forma artística baseada no suporte do vídeo, este artigo aborda os modos de compartilhamento de ideias em rede durante suas etapas de elaboração. Por meio das ideias de Keith Sawyer sobre criatividade em grupo, estabelece uma discussão sobre os caminhos em que os diferentes papéis, tipicamente presentes no processo artístico da videodança, podem interagir de forma sincrônica ou diacrônica. Este processo frequentemente envolve ações corporais capturadas pela lente de uma câmera, arquivadas, arranjadas e articuladas durante a edição. O olhar do diretor, que pode incorporar uma série de outras funções como coreógrafo e editor, é responsável pela tomada de decisões. Considera-se, no entanto, que a videodança é resultado, sobretudo, de uma prática colaborativa ao depender frequentemente da interação de diversos participantes em suas dimensões criativas onde a dança pode estar presente: nos intérpretes, por meio da criação e seleção dos movimentos; no uso do espaço e do tempo por meio dos planos; e na forma como o material capturado é organizado durante a edição. Aqui, a videodança não é compreendida como produto final, mas como processo aberto. Ao mesmo tempo em que desconstrói as metodologias e estéticas tradicionais da dança ao ser realocada para um novo suporte artístico tecnológico, pode apresentar em seu processo estruturas com diferentes níveis de abertura para participação de acordo com os graus possíveis de colaboração. Este ponto de vista tem o potencial para contribuir para uma discussão mais aprofundada sobre as formas de interação das diversas funções em um grupo de produção de videodança.

Palavras-chave: Videodança. Práticas Colaborativas. Criatividade em Grupo. Coreografia.

ABSTRACT

Considering screendance as an artistic form based on video, this article approaches the ways of sharing ideas in net during its stages of elaboration. Through the ideas of Keith Sawyer on group creativity, it establishes a discussion on the ways where different roles, typically present in the artistic process of screendance, can interact in synchronous or diachronic form. This process frequently involves corporal actions captured by the lens of a camera, filed, arranged and articulated during the edition. The look of the director, who can incorporate a series of other functions such as choreographer and video editor, is responsible for the decision making. It is considered, however, that screendance is a result, over all, of a collaborative practice depending frequently on the interaction of the participants in its creative dimensions where dance can be present: the interpreters, through the creation and selection of the movements; the use of the space and the time through the shots; and in the form the captured material is organized during the edition. Here the screenvideo

is not understood as end item, but as open process. At the same time while deconstruct the traditional aesthetic and methodologies of the dance being shifted to a new technological artistic support, can show in its process structures with different levels of openness for participation accordingly to the possible degrees of contribution. This point of view has the potential to contribute for a deepened discussion on the forms of interaction of the diverse functions in a group of screendance production.

Keywords: Screendance. Collaborative Practices. Group Creativity. Choreography.

Considerando-se o amplo horizonte conceitual existente com relação à videodança, optou-se, neste artigo, por discutir a produção baseada na relação do corpo que dança, com a câmera, como material a ser manipulado por meio da edição e procedimentos de pós-produção para ser visualizado em uma tela ou projeção. Desta forma não são abordados trabalhos presenciais e semipresenciais nos quais a dança na tela pode ser parte integrante.

A produção de videodança é um fenômeno que vem se popularizando no Brasil apenas nos últimos anos por uma série de razões que fogem do âmbito desta discussão. No entanto, é importante dizer que boa parte dos coreógrafos que atualmente se dedicam a essa área traz uma bagagem de experiências presenciais em espaços convencionais como um teatro. Os aspectos colaborativos da criação coreográfica para estes espaços, inclusive com a assistência do computador, foram foco de estudo na tese *Distributed choreography: a framework to support the design of computer-based artefacts for choreographers with special reference to Brazil* (SCHULZE, 2005). Esta pesquisa analisou o conjunto de etapas anteriores a uma performance, convencionalmente chamada de processo coreográfico, em que o coreógrafo, bailarinos e outros colaboradores trabalham conjuntamente para processar o material da dança. Nessa tese, os processos coreográficos foram analisados como redes emergentes produtivas e colaborativas, envolvendo seres humanos e artefatos. A partir daí, pretende-se discutir alguns aspectos dessas redes colaborativas com relação à produção de videodança.

A criação de danças para um ambiente videográfico digital apresenta desafios típicos da linguagem videográfica que se somam às questões pertinentes à dança como área específica de conhecimento e, por tradição, presencial. A coreógrafa e criadora de videodança Katrina McPherson chama a atenção para a perspectiva do espectador sobre a ação. Ao contrário do espectador da cena presencial, onde frequentemente existe um ponto fixo de onde essa ação é observada, no vídeo ela pode ser apreciada de qualquer ponto a cada nova tomada e, mesmo dentro de uma mesma tomada com o movimento da câmera em relação à coreografia. Isto pode criar uma experiência sobre o espaço muito mais ativa e tridimensional se comparada àquela do espaço presencial (McPHERSON, 2006 p. 12). Reconhecendo-se que cada espaço de atuação enquanto mídia possui características que lhe são peculiares, o espaço teatral presencial oferece possibilidades relativas às leis da física tais como gravidade, presença, tempo e espaço convencionais com relação à plateia. Já o vídeo

permite a subversão destes aspectos em todos os sentidos, e os limites físicos são aqueles relativos às características da tela ou projeção onde a videodança será apreciada.

O pesquisador sobre criatividade e colaboração Keith Sawyer (2003) concentrou seus estudos sobre a teoria da criatividade de grupo com foco nas formas improvisatórias de performance. A criatividade de grupo é o esforço coletivo no qual nenhum indivíduo determinaria o resultado. Cada performance pode ser imprevisível, e essa imprevisibilidade resulta da forma como são negociadas as resoluções dos problemas intersubjetivos e as complexas dinâmicas da sincronia interacional. Compreende-se que qualquer processo coreográfico, incluindo aqueles em que o coreógrafo tenha o máximo controle de todos os aspectos desse processo, possui determinado nível de criatividade de grupo.

O processo coreográfico, como um estágio anterior à performance presencial, envolve a criatividade ao longo do tempo, com níveis variáveis de imprevisibilidade. Frequentemente há um sincronismo entre os participantes com ideias que estão sendo exploradas sincronicamente por um ou mais artistas. Por exemplo, um coreógrafo dá instruções relativas ao uso do palco a um de seus dançarinos enquanto o iluminador toma nota e faz observações relativas a um melhor aproveitamento da iluminação disponível. No entanto, as atividades sincrônicas não formam todo o processo. A partir de uma ideia inicial de tarefas, ou regras, fragmentos parciais ou totais podem ser produzidos, analisados, memorizados, modificados, apagados, ignorados ou associados pelos participantes posteriormente. O conjunto destes diálogos criativos não sincrônicos é o que Sawyer chama de interação diacrônica (2003, p. 119). Enquanto a interação sincrônica (imediata) é mediada principalmente por signos linguísticos ou corporais, a interação diacrônica (com atraso) é mediada por produtos previamente elaborados como um caderno de campo ou uma câmera de vídeo, por exemplo.

No artigo *Um olhar sobre videodança em dimensões* (SCHULZE, 2010) são propostas três dimensões de análise do processo de criação da videodança: a *dimensão primária* se refere ao contexto e ao corpo, além de qualquer fato visual físico percebido em *estado de dança*. A *dimensão secundária* é percebida por meio do material capturado nos diferentes planos cinematográficos ou videográficos utilizados pela câmera incluindo planos e sequência, caracterizados pelo movimento com relação aos elementos da *dimensão primária*. A *terciária* se refere à estrutura visual criada após a captura durante a edição e outras transformações de pós-produção. Frequentemente as *dimensões primária* e *secundária* ocorrem de forma sincrônica ao se caracterizarem pela interação de duas formas artísticas como o vídeo e a dança, e a *terciária* diacronicamente em relação às duas primeiras.

Cada uma das dimensões de análise e as relações entre elas possibilitam diferentes eventos de criatividade de grupo ou práticas colaborativas. No entanto, para McPherson (2006) existe uma questão crucial que é a definição de quem está no comando. Muitas produções são realizadas a partir do

princípio de que o coreógrafo e o videasta assumam papéis tradicionais e isolados. Pode-se especular que, sendo o vídeo o suporte do trabalho artístico, há uma tendência de que o produto acabe sendo um vídeo com dança, com características estéticas típicas de formas como o videoclipe. Na medida em que haja familiaridade dos participantes da criatividade de grupo, com a forma com que tanto a dança como o vídeo são produzidos como uma peça, este trabalho colaborativo poderá ser mais efetivo.

Uma videodança é resultado, sobretudo, de uma prática colaborativa por meio da criatividade de grupo ao depender frequentemente da interação de diversos participantes em suas dimensões criativas nas quais a dança pode estar presente: nos intérpretes, por meio da criação e seleção dos movimentos; no uso do espaço e do tempo por meio dos planos; e na forma como o material capturado é organizado durante a edição. Ao mesmo tempo em que é possível desconstruir as metodologias e estéticas tradicionais da dança ao ser realocada para um novo suporte artístico tecnológico, pode apresentar em seu processo estruturas com diferentes níveis de abertura para participação criativa de acordo com os graus possíveis de colaboração.

A videodança, como prática colaborativa, passa pelos processos de captura, seleção, formatação e edição para expressar diversas camadas de significado. A criatividade do grupo pode operar ainda na produção de roteiros, de contextos, de fluxos, e das ideias, de modo que cada artista colaborador da obra, como o escritor (roteirista), diretor, produtor, diretor de fotografia, diretor de arte, editor de som e de imagem, e compositor possam trabalhar todos com um mesmo objetivo. O mais importante é que a proposta esteja articulada e estruturada claramente para todos. Este conglomerado de artes e atividades, no qual podem participar diversos artistas conduzidos pela liderança de uma pessoa como um diretor ou coreógrafo, é chamado aqui de videodança. Assim, fazem-se danças em vídeo que são contadas pelos corpos de todos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

McPHERSON, K. **Making Video Dance** – a step-by-step guide to creating dance for the screen, London: Routledge, 2006.

SAWYER, R. K. **Group creativity: music, theater, collaboration**. Mahwah, N.J: Lawrence Erlbaum Associates, 2003.

SCHULZE, G. **Distributed choreography: a framework to support the design of computer-based artefacts for choreographers with special reference to Brazil**. 2005. 239f. Tese (PhD) – Curso de Dance Studies, Department of Dance Studies, University Of Surrey, Guildford – Inglaterra, 2005.

SCHULZE, G. **Um olhar sobre videodança em dimensões**. São Paulo: Anais do VI Congresso de Pesquisa e Pós-Graduação em Artes Cênicas, 2010. Disponível em:

<<http://www.portalabrace.org/vicongresso/pesquisadanca/Guilherme%20Barbosa%20Schulze%20%20Um%20olhar%20sobre%20videodan%e7a%20em%20dimens%5es.pdf>> Acesso em 13/04/2011.