

CONTEMDANÇA 2: 10 ANOS DE VIVÊNCIAS EM VIDEODANÇA

Guilherme Barbosa Schulze (Universidade Federal da Paraíba)¹

RESUMO

A partir da percepção de que a dança tem na imagem eletrônica, diversas possibilidades de ampliação de seu espaço artístico e pedagógico, o ContemDança 2 tornou-se um lugar para experimentar estratégias, estruturando e organizando conhecimento na área de intersecção da dança com o audiovisual. Desde 2011, a videodança tem sido objeto de investigação e produção dentro do ContemDança 2, projeto de extensão ligado ao Grupo de Pesquisa NEPCênico da UFPB. Este artigo aborda questões históricas e conceituais que caracterizam uma trajetória que, por um lado propõe a adequação das idéias labanianas para a criação e análise de videodança. E por outro, um lugar de expressão de identidade e presença, através da experimentação inspirada nas vivências de discentes e pesquisadores. Entre 2011 e 2021, procedimentos colaborativos, que sempre foram característicos do Grupo, sofreram mudanças tanto em termos tecnológicos como temáticos, voltados para as relações individuais e coletivas através da videodança. Durante esse período, foram produzidos inúmeros trabalhos artísticos, além de artigos e oficinas. O distanciamento social, provocado pela pandemia do Coronavírus, a partir do início de 2020, estimulou novas questões ao invocar um olhar e uma produção artística completamente mediada por plataformas e redes de comunicação via Internet. Em 2021 o, agora ContemDança 2z, desponta como resistência e referência ao estimular a criação e o compartilhar de conhecimentos por meio das plataformas de videoconferência e redes sociais.

PALAVRAS-CHAVE

Videodança; audiovisual; estratégias de criação; arte na pandemia.

ABSTRACT

From the perception that dance has in the electronic image, several possibilities for expanding its artistic and pedagogical space, ContemDança 2 has become a place to experiment with strategies, structuring and organizing knowledge in intersection of dance and audiovisual. Since 2011, videodance has been the object of investigation and production within ContemDança 2, an extension project linked to NEPCênico Research Group at UFPB. This article addresses historical and conceptual issues that characterize a trajectory that, on the one hand, proposes the adequacy of Labanian ideas for the creation and analysis of videodance. And on the other, a place for expression of identity

¹Professor-associado do Departamento de Artes Cênicas da Universidade Federal da Paraíba através do qual atua como docente e Coordenador no Mestrado Profissional em Artes (PROFARTES). Coordena ainda o Grupo Núcleo de Estudos e Pesquisas sobre o Corpo Cênico (NEPCênico) e o ContemDança 2 (z ou 2z).

and presence, through experimentation inspired by the experiences of students and researchers. Between 2011 and 2021, collaborative procedures, which have always been characteristic of the Group, underwent changes both in technological and thematic terms, aimed at individual and collective relationships through videodance. During this period, numerous artworks were produced, as well as articles and workshops. The social distance, caused by the Coronavirus pandemic, from the beginning of 2020, stimulated new questions by invoking a look and an artistic production completely mediated by platforms and communication networks via the Internet. In 2021, now ContemDança 2z, emerges as resistance and a reference to stimulate the creation and sharing of knowledge through videoconference platforms and social networks.

KEYWORDS

Videodance; audio-visual; creation strategies; pandemic art.

Para a dança, o suporte audiovisual, por seus atributos, tem a capacidade de ampliar o universo criativo através da manipulação digital da imagem em movimento. A videodança, a partir do ponto de vista adotado no ContemDança 2, representa um caminho de possibilidades criativas para o estudante e para o pesquisador, que pode encontrar em seus processos de criação e produção, a oportunidade de vivenciar as formas de composição coreográfica, concomitantemente com os procedimentos de produção do vídeo. A videodança é uma arte múltipla envolvendo em sua essência, a dança em seu conceito mais amplo, com as técnicas e o suporte artístico da produção audiovisual. A videodança é uma forma artística híbrida que se tornou bastante popular por oferecer características diferentes e desafiadoras para o universo da dança. Coreógrafos, dançarinos, videoartistas e diretores têm adotado a videodança nos últimos anos, como mídia alternativa àquela presencial apresentada em teatros e outros espaços onde a presença física é a principal característica. O suporte audiovisual durante o período pandêmico, deixou de ser alternativa para tornar-se o principal espaço de atuação e conexão com o público.

Em 2006, foi criado o Grupo de pesquisa NEPCênico contendo diversas linhas de pesquisa abrangendo aspectos da arte do movimento como, criação coreográfica e pedagogia da dança. Diversos docentes e discentes da UFPB e de outras instituições fizeram e ainda fazem parte dos mais de 15 anos de sua existência. Inclui ainda a linha que abriga o tema deste artigo: a relação da dança com as novas tecnologias, onde nasceram projetos como o ContemDança 2, atividade de extensão universitária chamado eventualmente de ContemDança z ou 2z.

Talvez o primeiro passo tenha ocorrido em 1998, quando foi criado um grupo de dança dentro do então Departamento de Artes da UFPB, que pretendia acolher qualquer pessoa interessada em trabalhar criativamente dentro das possibilidades que a dança oferecia. O primeiro *ContemDança* tinha como principal característica, o trabalho compartilhado e colaborativo, onde as habilidades individuais de cada dançarino e dançarina eram valorizadas. Até o ano de 2005, quando o projeto foi encerrado, produziu e apresentou diversos trabalhos em temporadas e festivais, destacando-se pela espontaneidade e alegria de suas apresentações.

O ContemDança 2 foi fundado em 2011 como campo de formação, experimentação e produção na interseção entre a dança e o vídeo. Nasce como proposta pedagógica para um público discente, em sua maioria, dos cursos de dança e teatro da UFPB. Desde sua fundação, o número de participantes é flutuante podendo abranger cinco ou seis pessoas até mais de vinte. Um dos fundamentos para participação é a disponibilidade para vivenciar e compreender todas as etapas do processo criativo da videodança através de atividades não somente corporais, mas, principalmente de conhecimento e operação de câmera, além de noções de edição, ou como preferimos chamar: *coreoedição*. São estimulados a utilizar seu próprio equipamento, como câmera (doméstica ou celular/smartphone) o que aumenta a possibilidade de que cada participante antecipadamente já possua um razoável conhecimento do aparelho que opera.

O percurso do ContemDança 2 possui dois períodos marcados pela tragédia político/sanitária que ainda hoje se abate sobre o mundo e especialmente sobre este país: o período pré-pandemia (2011-2019) e o período pandêmico (2020-2021).

Parâmetros para uma videodança do ponto de vista da dança (pré-pandemia)

O trabalho no ContemDança 2 fundamenta-se em processos criativos, colaborativos e compartilhados, respeitando-se as particularidades da área de estudos, conhecimentos e vivências em comum de cada participante. Procedimentos de improvisação e ludicidade são utilizados no aprendizado técnico e na produção de videodança, tornando a relação dentro do processo criativo mais horizontal e participativa. Como visto anteriormente, as atividades costumam ser realizadas com celulares ou câmeras, muitas vezes, domésticas dos próprios participantes, desmistificando a noção de que apenas equipamentos caros e de difícil acesso permitem a experimentação e produção em vídeo.

A videodança é abordada aqui seguindo a trilha aberta pela chamada *dança contemporânea* enquanto processo aberto e estética múltipla. As ideias sobre o movimento de Rudolf Laban (1976, 1978, 1990), que fundamentam diversas linhas de ensino da chamada dança criativa, serviram como principal referência pedagógica no período anterior ao início da pandemia do Corona Vírus. Essa referência era aplicada ao estudo das relações dentro de cada uma das dimensões contidas no processo de criação da videodança (SCHULZE, 2010) readequadas e atualizadas neste artigo.

A concepção passa ainda pelos elementos constituintes da dança como descrito em Janet Adshead (1988) e Valerie Preston-Dunlop (1998) que se dão em conexão, qualquer que seja a dança: *intérprete*, *movimento*, *contexto espacial* e *contexto sonoro*. Ao perceber esses elementos em diálogo com os espaços para pensar-se a videodança, é possível visualizar uma abordagem mais complexa.

Assim, os procedimentos para pensar uma videodança dos pontos de vista pedagógico, criativo e analítico passam por três espaços inseparáveis², mas para seu estudo e aprofundamento, abordo inicialmente cada um desses espaços de forma individualizada. São os *espaços de captura*, de *edição e pós-produção*, e de *compartilhamento*.

O *espaço de captura* envolve a locação onde o material para a videodança será gravado, além daquele que a câmera registra através dos planos e enquadramentos, por exemplo. O de *edição e pós-produção*, hoje, é composto de equipamento informatizado e digital, podendo ocorrer em equipamentos dedicados, computadores ou mesmo, smartphones. Basicamente trata-se de material em fase de manipulação contido no ambiente da tela. O terceiro é o *espaço de compartilhamento* que pode acontecer em forma de projeção, aparelhos de televisão e monitores, ou plataformas digitais no contato com a plateia ou audiência. Apesar desse ponto de vista criativo e analítico estar sendo experimentado e amadurecido durante esses dez anos de existência do ContemDança 2, cada um desses *espaços* será aprofundado em um artigo específico a ser publicado.

Ao trazer os elementos constituintes da dança citados em parágrafo anterior (*intérprete*, *movimento*, *contexto espacial* e *contexto sonoro*), o *intérprete*, em uma videodança, pode ser uma pessoa, forma, objeto, cor, ou gráfico, em *movimento* dentro de um *contexto espacial e sonoro*. No *espaço de captura*, utiliza-se a noção de

² No artigo de Schulze (2010) são chamadas de quatro dimensões.

identificação e descrição qualitativa percebendo-se não somente informações que dizem respeito, por exemplo, a gênero, forma, cor, origem e história, no caso de pessoa dançante. O *intérprete* será percebido também através dos enquadramentos e dos diferentes planos obtidos pela câmera. Já o *espaço de edição/pós-produção* permite propor um viés mais complexo para a imagem em movimento desse *intérprete* que se torna apenas material fragmentado visualizado na tela, e que tem a possibilidade de ser transformado de infinitas maneiras. Considera-se, finalmente, no *espaço de distribuição*, o espectador como o corpo que relaciona e realiza a síntese das narrativas possíveis em cada videodança de acordo com a mídia utilizada para sua distribuição. Assim como a dança não acontece sem o corpo de um *intérprete*, não acontece sem o corpo do outro, seja partner ou espectador, sua biografia, sua postura física, seu “jeito” singular, sua personalidade, sua criatividade, suas habilidades e limitações, também visto como um *intérprete*.

O elemento *movimento* pode ser percebido através dos fatores labanianos, *peso, tempo, espaço e fluência*, principalmente ao observar-se o *espaço de captura*. Nesse caso, estão incluídas formas espaciais desenhadas pelas ações e relações no próprio corpo, além das relações entre os corpos. O *movimento* pode englobar ainda, inúmeros, variados e díspares vocabulários tais como técnicas de dança moderna e popular, danças de salão, danças sociais, esportes, balé, frevo, jazz, capoeira, sinais das linguagens dos surdos-mudos, percussão corporal. O *espaço de edição/pós-produção* tem a possibilidade de estruturar e transformar o *movimento* dentro do ambiente da tela.

O *contexto espacial*, terceiro elemento constituinte da dança, pode ser abordado de formas diferentes em cada um dos espaços criativos. Distingue-se aquilo que é perceptível como sendo específico do espaço ocupado pelo *intérprete* no *espaço de captura*, observando-se o contexto, independentemente dos planos utilizados. É o local onde as imagens estão sendo capturadas, como um palco, uma sala de aula, um pátio de escola, ou uma praça. Esse contexto engloba também o cenário, os figurinos, os objetos, e o desenho de luz (iluminação). Por outro lado, através dos enquadramentos e planos pode-se selecionar aspectos do contexto espacial, os quais posteriormente serão estruturados no *espaço de edição/pós-produção*.

O *contexto sonoro* abrange os mais variados tipos de música e um largo espectro de material sonoro como a respiração, as mãos raspando, roçando ou batendo no corpo, no chão ou em algum objeto, sons produzidos em instrumentos musicais, sons emitidos pelo aparelho fonador humano, com ou sem ajuda de ferramentas, dentre outros. O

espaço de captura conterà qualquer som produzido no ambiente onde ocorre a captura das imagens. Considerará ainda qualquer som percebido como originado da pessoa que opera a câmera, ou do equipamento utilizado. Com esse viés a análise do *espaço de edição/pós-produção* considerará tudo o que é adicionado em termos sonoros durante a edição. O *contexto sonoro do espaço de distribuição* envolve a qualidade do som que efetivamente chega nos ouvidos da audiência além dos eventuais sons e ruídos contidos nesse ambiente tais como cochichos, ruídos do exterior etc.

Segue tabela sintetizando o cruzamento dos espaços para pensar a videodança em cruzamento com os elementos constituintes da dança a partir de Adshead (1988) e Preston-Dunlop (1998)

	intérprete	movimento	Contexto espacial	Contexto sonoro
Espaço de captura	pessoa, forma, objeto, cor, ou gráfico, em movimento	peso, tempo, espaço e fluência (vocabulários corporais) – respeito aos limites da física	Locação e suas características além dos planos e enquadramentos	qualquer som produzido no ambiente onde ocorre a captura das imagens
Espaço de edição/pós-produção	intérprete se torna apenas material fragmentado para ser transformado na tela	Os limites da física desaparecem, tornando-se ferramenta	A tela como espaço para coreografia	tudo o que é adicionado em termos sonoros
Espaço de distribuição	Relação da videodança com o espectador, percebido também como intérprete		Local onde o espectador interage com a videodança	Sonoridades percebidas da videodança e do entorno

Durante os primeiros anos, o ContemDança 2 produziu e formatou ideias através da improvisação nos diversos níveis ou espaços criativos a partir de ideias verbalizadas pelo condutor do encontro para que cada participante respondesse, em termos corporais na relação do corpo com outros corpos e com os contextos espacial e sonoro. A partir dessa perspectiva, diversos procedimentos foram propostos, tais como: propostas de exploração da Cinesfera³ utilizando, inicialmente, a palma da mão em lugar da câmera; auto gravação com a câmera na mão ou ajustada em alguma parte do corpo; atividades em duplas sem câmera utilizando balões e partes do corpo fazendo o papel de câmera; em duplas um grava o outro utilizando câmera passiva e ativa através dos fatores do

³Cinesfera é o espaço ao redor do corpo onde acontece o movimento. Também chamado de Kinesfera

movimento; cantar uma música para dar ritmo e suingue para a câmera em movimento. Aqui, alguns exemplos de vídeo-exercícios realizados durante os encontros, que podem ser acessados online:

- *Foco na relação do intérprete em movimento no espaço de captura* – exploração de diferentes ambientes e do enquadramento como o campo limitado - A valsa (2012)⁴, Mãos à obra (2012)⁵; foco em uma parte do corpo, Joelho (2012)⁶, Miragem (2012)⁷; mudança de contexto com uma mesma coreografia, Recontextualizando (2013)⁸.
- *Foco na relação do intérprete em movimento no espaço de edição/pós-produção* – trabalhando com (des)aceleração e ritmo e explorando uma peça musical como por exemplo: ritmo no manejo da câmera com caminhos pré-definidos, A valsa (2012)⁹; trabalhando com ritmo a partir do próprio canto, Anjo da Rua (2012)¹⁰; alteração de tempo, Chegada (2012)¹¹; loops, Contrapé (2012)¹²; cânon, Experimento com sobreposição em cânon (2013)¹³.

Para assistir às produções mais recentes relativas a esse período, acesse o canal do Youtube¹⁴

O que a sobrevivência na pandemia tem nos ensinado

Desde o início de 2020, o projeto tem sido desenvolvido inteiramente de forma remota através de encontros semanais. Esse caminho tem desvantagens e vantagens sobre o modo como as vivências do ContemDança 2 tradicionalmente ocorriam. Em anos anteriores havia o encontro em ambientes (internos ou externos) adequados à prática de trabalho corporal, onde participantes compartilhavam ideias e produziam material para posteriormente serem transformados em videodança. Esses participantes eram, de forma geral, membros da comunidade universitária local, de cidades ou estados próximos. Em 2020, utilizando plataformas de videoconferência e outras redes

⁴https://youtu.be/F_JfL63XP8s acesso em 30/07/2021 às 12:00

⁵<http://youtu.be/CTKSYq5by7Y> acesso em 30/07/2021 às 12:00

⁶<https://youtu.be/WMelx0Wyfd4> acesso em 30/07/2021 às 12:00

⁷<https://youtu.be/-uUnKobDhVg> acesso em 30/07/2021 às 12:00

⁸<https://youtu.be/YRY7SwXZ3dA> acesso em 30/07/2021 às 12:00

⁹https://youtu.be/F_JfL63XP8s acesso em 30/07/2021 às 12:00

¹⁰<http://youtu.be/8E97SKUBRM4> acesso em 30/07/2021 às 12:00

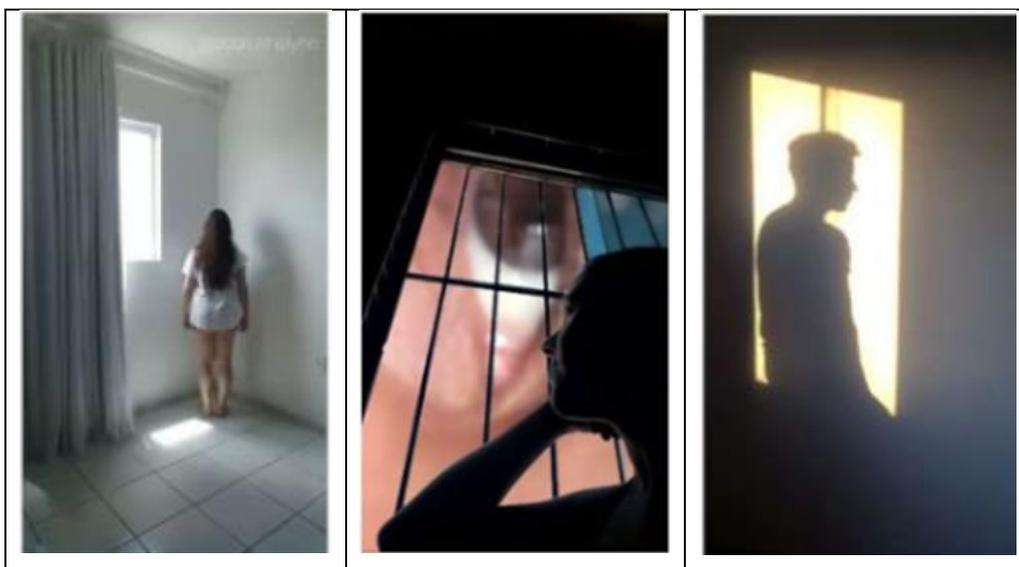
¹¹<http://youtu.be/stpiFFomn94> acesso em 30/07/2021 às 12:00

¹²<http://youtu.be/qy9gblGulq4> acesso em 30/07/2021 às 12:00

¹³https://youtu.be/Kx_DSzxC-rU acesso em 30/07/2021 às 12:00

¹⁴<https://www.youtube.com/playlist?list=PLNUJzFUxcHiTTyfV63-wYFHLKpOwDdsxW> acesso em 30/07/2021 às 12:00

sociais, além dos participantes permanentes, o Grupo contou com artistas de diversas partes do país, como São Paulo, Santa Catarina e Alagoas. Se inicialmente, tudo era novo, com o passar do tempo, o ContemDança 2 passou a desenvolver conceitos e procedimentos adaptados ou inteiramente novos que têm sido experimentados neste ano de 2021.



Imagens de Helyne Soares e André Rosacapturadas de trabalhos em videodança produzidos durante os encontros remotos do ContemDança 2 em 2020.

Atualmente, o projeto se configura em ciclos artístico-pedagógicos, síncronos e assíncronos. Cada ciclo está sendo conduzido por um indivíduo do grupo ou convidado, a partir de propostas previamente estabelecidas. São três ciclos de três meses cada, que são compostos por seminários internos (propostas e ou avaliações) e produção artística. Assim, o primeiro ciclo que se estende entre junho e agosto está sendo finalizado, o segundo acontecerá entre setembro e novembro, o terceiro entre fevereiro e abril de 2022.

As produções finalizadas são compartilhadas entre os participantes do grupo para apreciação e aprofundamento no debate em relação aos processos individuais. Alguns desses trabalhos produzidos e compartilhados durante o projeto podem ser vistos no Instagram, no perfil @contemdancaz.

O ContemDança 2, através de seus dez anos de existência tem contribuído de forma sensível para a área da dança de forma geral, e para as possibilidades de diálogo com o audiovisual, em particular. O interesse crescente pela videodança, está levando o

ContemDança 2, a tornar-se uma das principais referências na área do país. Se é que existe um aspecto positivo na crise sanitária atual, a pandemia tem provocado positivamente o Grupo, não somente na produção teórico e artística, mas também no desenvolvimento de novas metodologias. De forma mais subjetiva as trocas artísticas e acadêmicas advindas dos próximos ciclos artístico-pedagógicos poderão incentivar e levar a reflexões que contribuam para a área olhando para o futuro por mais uma década de estudo e produção.

REFERÊNCIAS

ADSHEAD, J. (ed.). **Dance Analysis: Theory and practice**. London: Dance Books, 1988.

LABAN, Rudolf. **Choreutics**. London: MacDonald/Evans, 1976.

_____. **Dança educativa moderna**. São Paulo: Ícone, 1990.

_____. **Domínio do movimento**. São Paulo: Summus Editorial, 1978.

SCHULZE, Guilherme. Um olhar sobre videodança em dimensões. São Paulo: **Anais do VI Congresso de Pesquisa e Pós-Graduação em Artes Cênicas**, 2010. Disponível em <https://www.publionline.iar.unicamp.br/index.php/abrace/article/view/3533>. Acesso em 20/03/2021. Acesso em 30/07/2021

PRESTON-DUNLOP, Valerie. **Looking at dances**. London: Verve, 1998.