

FESTIVAIS DE DANÇA NA PANDEMIA: PRIMEIROS IMPACTOS

Arnaldo José de Siqueira Junior (Universidade Federal de Pernambuco –UFPE)¹

RESUMO

Como consequência da pandemia da Covid-19, as medidas de isolamento social e desaceleração da atividade produtiva provocaram um freio na vida social e cultural presencial, atingindo a mobilidade de pessoas e bens culturais, bem como os espaços de encontro comunitários onde a dança exercia a maior parte de suas atividades. Essas mudanças significaram, a sua vez, uma ruptura radical da atividade econômica do setor da dança, e ainda um desvelamento da precariedade do campo da dança, tanto no que diz respeito às perspectivas de exibição do setor, quanto à consolidação da produção artística. Tornou-se, então, importante compreender, a curto, médio, e longo prazo, quais propostas de exibição artística poderiam se sustentar, e até se desenvolver, a partir dessa mudança, e quais seriam os aportes que a dança teria para fazer à sociedade mediante seu potencial de ação. Este artigo traz a trajetória reflexiva, artística e pedagógica de festivais como o Cena CumpliCidades e o CenaUniversidade que investiram na interface da dança com o audiovisual como uma forma criativa e poética de enfrentamento dos impactos da Covid-19, notadamente no campo da produção e exibição da dança e suas expressões no ambiente virtual.

PALAVRAS-CHAVE

Festival de dança; videodanças; audiovisual; coreoedição.

ABSTRACT

A raíz de la pandemia Covid-19, las medidas de aislamiento social y desaceleración de la actividad productiva provocaron un freno a la vida social y cultural de las personas, afectando la movilidad de personas y bienes culturales, así como espacios de encuentro comunitario donde más se ejercía la danza y la mayor parte de sus actividades. Estos cambios significaron, a su vez, una ruptura radical en la actividad económica del sector de la danza, y también un desvelamiento de la precariedad del campo de la danza, tanto en cuanto a las perspectivas expositivas del sector como a la consolidación de la producción artística. Se hizo, entonces, importante comprender, a corto, medio y largo

¹Professor do Curso de Licenciatura em Dança do Departamento de Artes, da UFPE, doutor em Artes da Cena (Unicamp), programador e produtor cultural.

plazo, qué propuestas de exhibición artística podrían sustentar, e incluso desarrollarse, a partir de este cambio, y cuáles serían los aportes que la danza tendría que hacer a la sociedad a través de su potencial de acción. Este artículo presenta la trayectoria reflexiva, artística y pedagógica de festivales como Cena CumpliCidades y CenaUniversidade que invirtieron en la interfaz de la danza con lo audiovisual como una forma creativa y poética de enfrentar los impactos del Covid-19, notablemente en el campo de la producción y exposición de la danza y sus expresiones en el ambiente virtual.

KEYWORDS

Festival de danza; videodanza; audiovisual; coreoedición.

Levando em conta o cenário da pandemia com suas respectivas consequências econômicas, sociais, culturais e meio ambientais, observou-se que tal contexto além de escancarar o conjunto de precariedades do Brasil no enfrentamento à crise sanitária, promoveu uma radiografia do campo da dança.

Ainda que iniciativas anteriores plasmadas em mapeamentos e banco de dados, cadastramentos e pesquisas de variados temas, documentação e redes tivessem dado sua contribuição para a organização da dança enquanto campo de atividade, a pandemia mostrou que boa parte desse conjunto de ferramentas, uma vez que dissociado de uma política do setor, haja vista que oriundos de iniciativas e projetos isolados e, por vezes, individuais, não possibilitou uma diagnose da situação nem um inventário do setor produtivo da dança, para que uma resposta emergencial pudesse ser dada.

Caso houvesse gestão da informação com foco tanto na identificação e caracterização do setor com diagnósticos, avaliações e indicadores, assim como a distribuição da informação gerada a partir desses levantamentos, teria mudado a feição ineficiente dessa conjuntura, promovendo medidas eficazes. Mas, sem a identificação das condições socioeconômicas e de trabalho dos agentes envolvidos na cadeia produtiva da dança no país, viu-se que seria difícil o acionamento urgente e eficiente de quaisquer ações públicas que pudessem amenizar os danos gerados pela crise do corona vírus. Pois, qualquer iniciativa pública nesse sentido carecia de parâmetros adequados dos diversos setores produtivos da dança em nível local, regional e nacional.

Ficou evidente, então, a falta de compilação criteriosa de dados, levantamentos e relatórios reais sobre tais setores, bem possível por meio de fontes tais como os projetos oriundos das leis de incentivos estaduais e municipais. Mas, pelo contrário, a falta de

leitura desses dados em um horizonte ampliado de região e cidade, não permitiu que o acesso a importantes canais de informação pudesse subsidiar e sustentar ações em curso, ou mesmo criar, mecanismos que mitigassem os estragos no setor.

Talvez seja importante registrar que tais questões permearam o encontro da Plataforma Iberoamericana de Danza-PID, realizado no período de 11 a 14 de novembro de 2020, assim como os encontros preliminares promovidos pela Coordenação de Dança da FUNARTE (Fundação Nacional de Artes), para os quais, o professor e produtor Arnaldo Siqueira foi convidado como analista. No evento, denominado *Conexiones*², foram enfocados três aspectos basilares considerados prioritários para a organização da infraestrutura do campo da dança. O primeiro deles foi a gestão do conhecimento do setor, apontando o valor da identificação e, principalmente, da atualização de dados e de indicadores para a alimentação de projetos e de programas da área. O segundo abordou as políticas públicas, com foco em marcos legais voltados para os direitos trabalhistas de artistas e da formalização do trabalho e ofícios conexos. Também voltado para as políticas públicas, o terceiro apontou para a importância do desenvolvimento do setor produtivo, abordando modelos e ecossistemas econômicos possíveis para a pluralidade do campo, e seus impactos nos diversos modos de produção.

Nesse encontro, observou-se que os ecossistemas da dança no país e no mundo, sendo diversos e multicausais, apresentavam realidades variadas para a sustentabilidade de suas iniciativas criativas, para a mobilidade de seus bens e serviços e para a garantia de funcionamento de suas estruturas.

Então, qualquer iniciativa de adaptação dos festivais de dança à nova realidade teria que considerar urgentemente novas variáveis. E ainda levar em consideração o envolvimento de outras competências, como as Tecnologias da Informação e Comunicação TICs, que dizem respeito a formas tecnológicas distintas de comunicar e informar por meio das funções de hardware, software e telecomunicações, que poderiam contribuir para readequação dos festivais para o formato remoto, em atendimento às mudanças compulsórias dos patrocinadores, decorrentes do contexto de isolamento social.

Neste sentido a opção por um formato com programação desenvolvida no ambiente virtual podia ser factível, uma vez que o festival Cena Universidade aborda

² Mais informações acessar www.conexionespido.info

aspectos da composição em dança e videodança, a partir dos(as) estudantes artistas e suas criações, estudos ou propostas; e o Cena CumpliCidades se dedica ao fomento da produção artística, bem como à experimentação de linguagens (como a interface da dança com o meio digital), e à formação de novos artistas e plateias.

No entanto, quando todo o esforço de entendimento e reflexão dos impactos da pandemia na área da dança se traduziu na transposição dos eventos para a tela fria do computador, com vistas no atendimento das restrições ainda vigentes, evidenciou-se a importância de dar relevância aos contextos particulares envolvendo acontecimentos, situações e relacionamentos com os e as estudantes e artistas participantes dos festivais, pois, a consideração de tais elementos poderiam também nortear os caminhos a serem percorridos pelos eventos. Algumas dessas condições serão detalhadas a seguir, a partir de depoimentos de algumas estudantes envolvidas.

O cenário da dança na pandemia: micro contexto

Quando o processo de composição da edição 2020 do festival CenaUniversidade foi interrompido pela pandemia, sendo retomado após nove meses em atividades vinculadas ao projeto de extensão de Apoio à Pesquisa em Criação Artística/2020, várias(os) de suas e seus participantes foram afetados de diferentes maneiras.

Me afetou da forma mais negativa possível. Desenvolvi Ansiedade. Tive e ainda tenho crises o que me levou a fazer uso de remédios e tratamento psicológico até hoje. Ter que ficar em casa, usar máscara (nesse momento é um tormento pra mim), sem lazer, sem poder estar com meus amigos e parentes, sem estar no meu normal, dificultou muito criar, colocar a criatividade para trabalhar, me levando a um bloqueio terrível dando uma sensação de “vazio”. Minha vida pessoal e profissional ficou parada. Impediu, pelo menos por um período, planos e realizações de projetos que me fez repensar e reorganizar tudo para poder continuar, pois parar seria pior. Eu não iria produzir e tão pouco aprender coisas novas.... Eu me adaptei usando o que tinha ao meu alcance, o que eu tinha em casa mesmo, inclusive, o espaço disponível.³

Como fica evidente no final da citação, que a ansiedade vinha acompanhada de outros problemas, como os espaciais, para Rebeca Lima, outra aluna do Curso de Licenciatura em Dança-UFPE, “a dificuldade foi me adaptar a fazer tudo em casa, e

³ Depoimento extraído do relatório de Íris Cláudia Anjos, estudante do Curso de Licenciatura em Dança-UFPE, participante do workshop – Coreoedição: fluxo criativo na videodança, ministrada em 2020, pelo projeto de extensão CenaUniversidade 2020, na Universidade Federal de Pernambuco.

fiquei bastante ansiosa, com muita crise de ansiedade, achando que não iria dar certo...”⁴. Para outras estudantes, esta questão de espaço foi menos problemática, contudo, cobrou adaptações no âmbito da dimensão virtual.

Precisei compactar minha arte para apenas dentro da minha casa. Troquei as salas de aulas e de ensaios pelo quarto, sala de casa ou cozinha. Precisei desenvolver intimidade com o celular e o computador. Gravar e editar vídeos viraram mais que parte da rotina, passou a ser parte de minhas obrigações como professora/artista. O palco passou a ser às redes sociais e o que era troca de calor, contatos físicos e abraços, virou uma tela eletrônica.⁵

Igualmente para Júlia Gusmão, também aluna do Curso de Dança, as dificuldades foram “disponibilidade de espaço, falhas de conexão, horários disponíveis e até verba, em alguns casos”.

No entanto, e de maneira geral, a situação particular de cada um, mesmo que voltada para a superação das consequências do confinamento, também era afetada por toda a dimensão da pandemia, como se evidencia nesta declaração de Irla Sab.

No começo da pandemia não vou mentir que estava sem estímulo para criar e me movimentar pela situação do mundo ser chocante e estarmos em um período de readaptação, pois, o novo sempre iremos achar estranho até nos acostumarmos, mas aos poucos fui investindo no treinamento de danças, além de criar coreografias em casa⁶.

O acompanhamento da adequação dos estudantes às condições de comunicação, estudo e interação por meio de mecanismos virtuais, assim como as adaptações promovidas por eles para a realização de atividades práticas, ajustadas às condições espaciais de onde estavam vivendo no período do isolamento social imposto pela pandemia, praticamente determinou como se iria proceder no enfrentamento das limitações e dificuldades que se interpunham.

Projeto repaginado: Cena Universidade e-Dança

⁴ Depoimento extraído do relatório de Marília Rebeca Lima de Souza, estudante do Curso de Licenciatura em Dança-UFPE, participante do workshop – Coreoedição: fluxo criativo na videodança, ministrada em 2020, pelo projeto de extensão CenaUniversidade 2020, na Universidade Federal de Pernambuco.

⁵ Depoimento extraído do relatório de Julia Vazques, participante do workshop – Coreoedição: fluxo criativo na videodança, ministrada em 2020, pelo projeto de extensão CenaUniversidade 2020, na Universidade Federal de Pernambuco.

⁶ Depoimento extraído do relatório de Irla Sab (Irla Silva Avelino de Bezerra), estudante do Curso de Licenciatura em Dança-UFPE, participante do workshop – Coreoedição: fluxo criativo na videodança, ministrada em 2020, pelo projeto de extensão CenaUniversidade 2020, na Universidade Federal de Pernambuco.

Foi preciso repensar o projeto e as estratégias possíveis de sustentabilidade de uma outra maneira de executar a proposta sem abrir mão das inquietações que ensejaram o projeto, ou seja, o desenvolvimento processual de criações artísticas em dança com estudantes de graduação (podendo, ou não, advirem de saberes disciplinares ou existenciais) e sua difusão extramuros.

Para tanto, foi necessário atentar para as dinâmicas de mercado e de demais projetos criativos que eram desenvolvidos, além de considerar a potência da cooperação para o enfrentamento do atual desafio. Também foi feita uma reflexão sobre modelos, rumos e desafios para uma agenda de fortalecimento da dimensão artística da dança. E, por fim, a consideração de novas variáveis tendo em conta o envolvimento de áreas como as TICs no reajuste da proposta. Assim sendo, logo três patamares se fizeram presentes.

Em primeiro lugar, levar em conta um processo de trabalho pedagógico e artístico baseado no compartilhamento de experiências em desenvolvimento (residências). Neste sentido, observou-se a atração de estudantes e artistas pelo uso de tecnologias avançadas e dinâmicas ocasionando em uma “inundação” na internet de vídeos de toda sorte de danças e atividades conexas. Em segundo lugar, que houvesse o entendimento de que a associatividade a campos do conhecimento e áreas de atuação profissional não só era possível, como desejável para a implementação e sucesso desse processo metodológico de compartilhamento. Em terceiro lugar, veio a experiência que o professor Arnaldo Siqueira teve como membro da comissão de seleção do Prêmio Funarte RespirArte cujo edital, no seu primeiro artigo, transcrito em parte logo abaixo, preconizava:

1.1 O presente edital destina-se a premiar produções artísticas inéditas, em vídeo finalizado, para difusão em plataformas digitais de hospedagem aberta, realizadas por pessoas físicas ou jurídicas conforme item 2.1.2 Constitui objeto deste edital a premiação de 1.600 (mil e seiscentas) produções artísticas inéditas, em vídeo, voltadas para as áreas artísticas: Artes Visuais, Dança, Teatro, Circo, Música e Artes Integradas. 1.3 Para efeito deste edital adota-se a seguinte definição: 1.3.1 Produção artística inédita: registro de produção artística, em vídeo finalizado, que não tenha sido exibido previamente, desenvolvido para ser veiculado em plataformas digitais com destinação pública.⁷

⁷ O Edital completo pode ser acessado em https://www.funarte.gov.br/wp-content/uploads/2020/06/Edital_Pr%C3%AAmio-Funarte-Respirarte_2020.pdf

Para a área da Dança estavam destinados 270 prêmios. Durante o processo de seleção, o professor avaliou aproximadamente 450 vídeos de trabalhos nos diversos segmentos dessa linguagem, como estava previsto no Edital. Nessa ocasião, observava-se no contexto nacional, que a internet tinha se tornado o principal canal de escoamento da produção da dança, tanto de companhias profissionais como de estudantes (e até de amadores que se entretinham postando suas imagens), pois conforme o Brasil adentrava na quarentena, multiplicavam-se as publicações nas mídias sociais com recomendações de trabalhos artísticos para esses momentos de isolamento: filmes imperdíveis, *lives*, livros que as pessoas “não têm mais desculpa para não ler”, cursos online de desenho, de dança, de pintura, de fotografia, de teatro... a lista é infindável.

Por outro lado, esse *boom* evidenciava que a grande maioria desses produtos apresentava inconsistências no âmbito da linguagem do audiovisual, campo no qual os vídeos estão inseridos.

Uma vez que a dança usualmente não utiliza falas, ocasionando que a linguagem verbal não é uma barreira na apreciação de seus trabalhos, a tela do computador e do celular tornaram-se o lugar ideal para a difusão dos produtos da dança em períodos de *lockdown*, proporcionando que eles pudessem ser acessados via internet em qualquer parte do mundo. Este aspecto de potência na difusão se coadunava com as linhas de força do perfil do festival, uma vez que a meta sempre foi desenvolver processos de criação artística e difundir seus resultados. Esta foi uma das razões do projeto ter se configurado como CenaUniversidade.

Por outro lado, havia o fato de que, em sua maioria, os artistas da dança não tinham mostrado domínio da linguagem do audiovisual. Porém, tal fato, ao invés de se apresentar como um problema, foi visto pela curadoria do festival como a solução na readequação da proposta. Como os artistas discentes não apresentavam pleno domínio da linguagem do audiovisual seria exatamente a capacitação em relação a esse conteúdo que consistiria na adequação do festival à conjuntura interposta e o desenvolvimento de uma programação a partir de residências de criação artística.

A ideia de dança para a tela, *screendance*, não era nenhuma novidade para a área, cunhado pelo professor de Arte e Chefe do Departamento de Arte da University of Wisconsin-Madison, nos Estados Unidos, Douglas Rosenberg⁸, o conceito, segundo ele,

⁸ Seu livro mais recente, *The Oxford Handbook of Screendance Studies* (2016), foi publicado pela Oxford University Press. Rosenberg também é autor do livro *Screendance: Inscribing the Ephemeral Image* (2012), publicado pela Oxford Press. É editor e fundador do *The International Journal of Screendance* e

“refere-se a qualquer dança gravada em qualquer tecnologia de imagem em movimento e sublinha a forma que o produto final circula, ou seja, em qualquer tela” (CERBINO; BRUM, 2016, pag. 105).

A partir desse espectro de possibilidades, e já na interação com os alunos em processo de orientação, optou-se pela videodança, que na concepção do professor Alexandre Veras, da Escola de Audiovisual de Fortaleza e diretor do Alpendre – Casa de Arte, Pesquisa e Produção,

não é uma linguagem específica e nem um novo gênero. Trata-se, sim, da invenção de um espaço de pesquisa que explora diversas relações possíveis entre a coreografia, como um pensamento dos corpos no espaço, e o audiovisual, como um dispositivo de modulação das variações espaço-temporais. Nesse sentido, uma videodança não difere em natureza de outros trabalhos audiovisuais; sua diferença afirma-se na centralidade que a relação do corpo com o movimento no espaço-tempo ganha na concepção do trabalho. Quando falamos de corpos estamos falando num sentido amplo e não reduzindo esse corpo ao corpo de um bailarino. (CALDAS, Paulo; et alii, 2007, pag.15)

A dança e a tecnologia do vídeo no Brasil ganharam força na década de 70, com a pesquisadora e bailarina Ana Livia Cordeiro, a primeira artista da dança a trabalhar com videodança como um produto de arte no Brasil (SPANGHERO, 2003). Em 2003 a videodança ampliou sua perspectiva no Festival Dança em Foco⁹, com direção de Paulo Caldas¹⁰, Leonel Brum¹¹, Eduardo Bonito e Regina Levy. Mas, com o advento da quarentena de 2020 devido a COVID-19, a relação da dança com o audiovisual ganhou força nunca antes alcançada, foram vários festivais que optaram pela videodança, cinema, workshops, oficinas, etc. Além de editais de apoio emergencial e leis de incentivo voltadas exclusivamente para criação de novas imagens digitais. Em decorrência de tudo isso, praticamente todos os artistas passaram a reconhecer na tela espaço para criação e composição em dança.

seu trabalho para tela vem sendo exibido internacionalmente há mais de 25 anos. (CERBINO; BRUM, 2016, pag. 105)

⁹<http://dancaemfoco.com.br/edicao-2003/> acessado em 30/01/2021

¹⁰Doutor em Educação pela Universidade Federal do Ceará, Paulo Caldas tem sua produção artística marcada pela aproximação entre dança e audiovisual. Desde os anos 1990, sua produção coreográfica tem merecido diversos prêmios e distinções nacionais e internacionais. É professor dos cursos de Dança da Universidade Federal do Ceará desde sua criação, em 2011.

¹¹É doutor em Artes Visuais pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ e diretor artístico do Festival Dança em Foco. Também atua como membro do Conselho Consultivo da Rede Ibero-americana de Videodança para produção da Bienal Corpo, Imagem e Movimento, Madri/Espanha (2019). Atuou também como bailarino, coreógrafo e ator profissional. Tem livros e artigos publicados sobre dança, videodança, história da dança e produção cultural nas artes.

Seguindo esse fluxo, o festival tomou as feições definitivas do Cena Universidade e-Dança, um conjunto de atividades síncronas e assíncronas (workshop, orientação, experimentos e desenvolvimento de produtos), de caráter virtual, com o objetivo de qualificar os processos individuais de criações em dança na tela digital. Em síntese, dança para a internet. Uma iniciativa destinada, preferencialmente, aos artistas discentes da UFPE, mas também aberta a interessados em receber orientação e formação na linguagem da dança em interface com o audiovisual para postagem de seus trabalhos na rede, e que logo se estendeu para as edições 2021 tanto do Cena Universidade quanto do Cena CumpliCidades.

Para muitos dos participantes foi possível tirar da gaveta e pôr em prática algumas ideias e projetos que não poderiam ser feitos em um ano “normal”. Com o diferencial que, dessa vez, os trabalhos não iriam para os palcos, mas para as telas digitais. Logo surgiu a questão: como pensar o espaço da tela para dança?

Em relato, um dos alunos fala sobre este processo:

Trazer um trabalho/projeto que já era desenvolvido para a estrutura de caixa cênica e colocá-lo nas telas foi desafiador, tive muitas crises para entender esse lugar do que seja a dança contemporânea e a videodança como linguagem tão singular. Durante esse período quarentênico entrei num estudo bem mais denso com minha arte. Olhei para dentro de mim verdadeiramente, e me entreguei, me arrisquei e pude contar com conceitos, como: corpo cidade, corpo *beat*, corpo estrutura, que alimentaram e deram mais coerência ao contexto da minha videodança.¹²

Quando se pensa na criação de imagem em dança dialogando com audiovisual, a videodança é uma das linguagens mais solicitadas pelos artistas, porém, ainda hostilizada, a videodança parece ser uma técnica difícil de aplicar na criação artística, pois, comumente, são procuradas definições, manuais ou formas prontas para sua efetivação. Acredita-se que isso se dá por meio das mídias digitais que padronizam as imagens e os fazeres estéticos da dança no meio digital. Por outro lado, de acordo com Leonel Brum (2014), é exatamente essa falta de definição, que é libertadora para criação artística na videodança.

Essa linguagem híbrida, que é a videodança, vem se transformando em meio à sua prática, uma transformação em fluxo que dialoga com múltiplas possibilidades advindas da dança e do audiovisual, potencializando novos fazeres, e atraindo diferentes

¹² Depoimento extraído do relatório de Jonas Alves da Silva Júnior, estudante do Curso de Licenciatura em Dança-UFPE, participante do workshop – Coreoedição: fluxo criativo na videodança, ministrada em 2020, pelo projeto de extensão CenaUniversidade 2020, na Universidade Federal de Pernambuco.

públicos em seu processo, sejam artistas da dança ou de outras áreas de conhecimento. Um aluno comentou, a partir das suas vivências e fazeres com videodança: "Uma coisa que mudou bastante meu olhar foi entender a videodança enquanto linguagem artística! Me abriu outros caminhos para pensar esse processo imagético e de suas facetas"¹³. Segundo Paulo Caldas (2009), a videodança, atualmente, "complexifica questões da própria dança contemporânea" (CALDAS, 2009, p.253), sendo um espaço de encontros e criação de novas experiências estéticas, além de uma prática política e artística.

Será que percepções como as de corpo no vídeo, da dança na imagem e da poética do movimento no tempo-espaço audiovisual, vêm sendo pensadas no fazer artístico durante a pandemia? Quando nos tornamos coreógrafo, intérprete, *filmmaker* e editor, o corpo na videodança, percebe seu ritmo? Será que este corpo reconhece a imagem da sua dança durante a criação de um vídeo?

Estes questionamentos nortearam os dois meses da residência artística *Coreoedição: fluxo criativo na videodança*, realizada no ano de 2020 e repetida na edição seguinte do festival Cena Universidade, no período de 22 de fevereiro a 15 de abril de 2021. Nessa residência, procurou-se refletir sobre os múltiplos processos técnicos do audiovisual, dando ênfase nos processos de edição, utilizando programas e aplicativos para computadores e celulares, dialogando com obras já existentes do cenário da videodança brasileira e internacional. Além do mais, foi levado em conta a percepção das qualidades poéticas e cinestésicas para o processo de composição em dança para tela, deixando em aberto a criação dos aprendizes por meio de suas experiências.

Trabalhou-se com o entendimento da videodança como uma possibilidade poética, não no gênero da poesia escrita, mas na percepção de quem contempla a criação de uma obra. O ponto de vista do sujeito. A existência de um excesso de materiais sem uma percepção associativa da imagem poética criada durante a quarentena, resultaram em imagens vazias¹⁴. A referência ao que aqui se denomina imagens vazias, advém da detecção que nesses trabalhos há uma falta de relação com espaço-tempo do corpo, da câmera e da percepção rítmica da edição. Por isso, acredita-se que seja importante, por

¹³ Depoimento extraído de relatório de J.C. Júnior, participante do workshop – Coreoedição: fluxo criativo na videodança, ministrada em 2020, pelo Cena Universidade 2020, na Universidade Federal de Pernambuco.

¹⁴ Para Tarkovski (1998), a associação poética está ligada a sensibilidade das nossas emoções, e como projetamos nossos sentimentos para criação de ritmo nas imagens. Acredito que esta falta de associação das imagens, podem nos transformar em artistas que criam e experimentam sem consciência no tempo e espaço na imagem digital.

menor duração que tenha uma videodança, olhar para essa criação como uma extensão coreográfica entre estes elementos. O relato a seguir da aluna Maria Júlia Gusmão Costa Pereira, ilustra bem tal reflexão de percepção de sentido na construção da videodança.

Para desenvolver a videodança, eu primeiro pesquisei tudo que eu achava que tinha a ver e que poderia talvez fazer sentido. A partir das referências que tinha e dos espaços disponíveis, roteirizei cenas partidas sem necessariamente ordená-las, mas avaliando as possibilidades criativas delas. Escolhi trabalhar com coreoedição (usar ângulos diferentes para uma mesma sequência coreográfica) em dois momentos e em outros, fui explorando o momento/espço. Gravei quase tudo em 24h (exceto um *take* do vestido no vento que decidi incorporar posteriormente). Porém, como não havia roteirizado a sequência das cenas, e como eu queria organizá-las para passar as emoções que eu sentia, demorei bastante para começar a editar o vídeo em si. (...) Foi uma edição bastante processual/perfomática e provavelmente sairia bem diferente se eu tivesse decidido fazê-la em outro momento.¹⁵

Durante o workshop foi perceptível a dificuldade dos alunos em dialogar com o ritmo do corpo e da edição no processo de criação de um vídeo, acredita-se que o que dificulta a relação ao desenvolver uma imagem, é a falta de percepção durante a criação dos vídeos. A edição é sempre apontada como sistema de finalização para ser elaborada no vídeo, e isso é um discurso que prejudica os processos entre dança e vídeo. O fato de se pensar em uma dramaturgia para o espaço da tela, exige olhar para a forma que se elabora e se organiza a dança no espaço da câmera ou nas relações construídas com os elementos fora do seu quadro visual. Isso implica olhar para edição como um processo que não deve estar no final, meio e início. Mas, que deve permanecer em todo processo, fora e dentro do campo virtual.

Na tela, o corpo pode ter suas dimensões alteradas: a imagem do corpo distante informa, sobretudo, sua composição com o espaço, as linhas de força que compõem a arquitetura da imagem e se prolongam para além dela. A ideia de um extracampo insiste na imagem de uma maneira quase impensável no palco. Nele, a moldura é experimentada como limite do acontecimento. Para além daquilo que se vê não há nenhuma cena a ser vista. A imagem na tela, ao contrário, tende a insinuar um transbordamento em que aquilo que se vê se liga virtualmente àquilo que não se vê. (CALDAS, 2009, p.247)

¹⁵ Depoimento extraído do relatório de Maria Júlia Gusmão Costa Pereira, estudante do Curso de Licenciatura em Dança-UFPE, participante do workshop – Coreoedição: fluxo criativo na videodança, ministrada em 2020, pelo projeto de extensão CenaUniversidade 2020, na Universidade Federal de Pernambuco.

Nesta perspectiva, segundo Pearlman a edição é um pulso que dá movimento ao corpo e a imagem.

O pulso é a menor, mais constante e talvez mais infável unidade de ritmo nos filmes. Está sempre presente, da mesma forma que nos corpos; e não é notado, exatamente como em nosso corpo. O pulso nos filmes possui muitas outras características em comum com o corpo: tende a permanecer dentro de certa velocidade, organiza a percepção do rápido e do lento e mantém o filme vivo. Do mesmo modo que no corpo, se o pulso de um filme para, diminui ou acelera demais, o resultado pode ser desastroso para o ritmo, a história ou a experiência desse filme. (PEARLMAN, 2009, p.224)

A edição é um pulso coreográfico, pois, quando se edita também se dança com os quadros das imagens. Tal fundamento foi largamente trabalhado por André Rosa¹⁶ durante o workshop, ainda que alguns alunos encontraram dificuldade nesse tema, pois achavam não eram capazes de sentir tal conexão, uma vez que não conheciam essa forma de coreografia como dança, ou tinham medo de expressar seu movimento, através da imagem. Ainda que superada, essa apreensão ficou registrada no seguinte relato de uma das alunas:

Uma das coisas que achei lindo foi ele elogiar meus processos criativos que muitas vezes eu acabava procrastinando e não querendo colocar no drive por achar que estava errado e por ver que outras pessoas já entendia de edição e eu não, então ele conseguiu fazer com que eu pudesse acreditar em mim mesma e que posso saber e aprender as edições para a videodança e uma coisa que acho engraçado que quando pedia para nos mostrarmos os processos que foram mandados, ele começava pelos meus e com muita vergonha comentava com a turma. Me inscrevi no projeto querendo aprender a editar e literalmente consegui, sou orgulhosa da videodança que pude fazer e agora estou tentando produzir uma videodança ou videoarte relacionada a um orixá (...)¹⁷

Este depoimento mostra que é possível aprender a coreografar de forma digital, e fazer das imagens uma extensão da nossa corporalidade. Ao relacionar coreografia a edição Gretchen Schiller (2003) propõe a pensar nesta articulação, que ela vai chamar de coreoedição, um processo singular em composição entre ritmo, espaço virtual e o

¹⁶ Adriano André Rosa da Silva, foi um dos orientadores da edição de 2020 (Cena Universidade e-Dança) e um dos curadores da edição 2021 tanto do Cena Universidade quanto do Cena CumpliCdades. Suas credenciais são: coreoeditor na produção de videodança. Artista-pesquisador na área de Artes da Cena, com ênfase em Dança. Mestre em Artes Cênicas (PPGARc), da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Membro do projeto de extensão ContemDança Z da Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Diretor Artístico do Cinese Dança Contemporânea, grupo de extensão da Universidade Estadual do Rio Grande do Norte (UERN). Atualmente, é bailarino da Companhia de Dança do Teatro Alberto Maranhão - CDTAM Natal / RN.

¹⁷ Depoimento extraído do relatório de Julia Vazques, participante do workshop – Coreoedição: fluxo criativo na videodança, ministrada em 2020, pelo projeto de extensão CenaUniversidade 2020, na Universidade Federal de Pernambuco.

corpo cinestésico, segundo Schiller (2003, p.67) “coreoeditar é uma experiência tátil”, o corpo é aberto para uma troca de informação entre tecnologia, pele e funções neurológicas que acionam a empatia cinestésica, que acontece a partir dos estímulos e cuja função é enviar sinais eletroquímicos até a parte do córtex cerebral correspondente à área sensorio-motora, nos fazendo ter percepção do nosso ritmo.

Segundo Pearlman (2009, p.12) o que um editor pode fazer ao criar ritmo em imagens, é envolver sua memória corporal e/ou espelhar neurologicamente, partes do que ele vê e ouve. Durante o processo de edição a pessoa passa a habitar as imagens, não pelos objetos que estão no quadro do vídeo, mas pelo movimento e composição do que está inserido de forma rítmica na sua percepção, estabelecendo assim uma criação dinâmica e poética na imagem movida por seu conhecimento corporal.

O ritmo é a escolha de movimento e poética de energia de um editor, no qual várias imagens e ideias perpassam a percepção que, de forma intuitiva, escolhe e fragmenta momentos. O processo de criação de imagens na videodança pode ser bem diversificado e ser estabelecido por um roteiro ou pelo desejo da movimentação e do experimento em múltiplos espaços do cotidiano. Algo que ficou plasmado na experiência criativa, desta aluna: “Gosto de me basear em um ‘tema’, algo que eu queria comunicar, e desta vez esse ‘tema’ me demorou a chegar. (...) organizando uns vídeos antigos, vi um da gorila Koko¹⁸, (...)”¹⁹. Como também no encaminhamento dado por esta outra: “Como eu já tinha dançado em vários locais da minha casa durante a pandemia, e teria que gravar em casa porque não estou saindo (todos da minha família são do grupo de risco a não ser eu), eu pensei no telhado”.²⁰

O entendimento e domínio de tais conteúdos se constituíram no escopo e no êxito da edição 2020 do Cena Universidade, enquanto projeto de extensão de Apoio à Pesquisa em Criação Artística (edital PROExC-UFPE 10/2019), que resultou em doze videodanças criadas a partir de processos individuais de criação com base nas referências e nos exercícios propostos, compartilhados coletivamente no âmbito das atividades desenvolvidas.

¹⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=xYDY0Im9gME> acessado no dia 30/01/2021

¹⁹ Depoimento extraído do relatório de Alba Vieira, participante do workshop – Coreoedição: fluxo criativo na videodança, ministrada em 2020, pelo projeto de extensão CenaUniversidade 2020, na Universidade Federal de Pernambuco.

²⁰ Depoimento extraído de relatório da aluna do workshop – Coreoedição: fluxo criativo na videodança, ministrada em 2020, pelo CenaUniversidade 2020, na Universidade Federal de Pernambuco.

Toda essa experiência foi a base para o desenvolvimento das edições do Cena CumpliCidades/2021 e do Cena Universidade/2021, cuja meta era compor uma programação inédita em consonância com seus respectivos perfis, e se distanciar de grande parte dos registros em vídeo e das obras resignificadas, algumas, só requentadas, que pululavam na internet nessa virada de ano (2020/2021), como resultado das contrapartidas de diversos editais, dentre eles a Lei Aldir Blanc.

Juntos os dois festivais desenvolveram duas residências artísticas, a *Coreoedição: fluxo criativo na videodança* e a *Imersões poéticas compartilhadas em videodança*, que geraram 20 videodanças, que se juntaram a outras 7 convidadas²¹ para comporem um conjunto inédito de trabalhos. Desse modo, as edições on-line investiram na dança em interface com o audiovisual, reunindo vinte artistas para o desenvolvimento de projetos de criação autoral por meio de suas residências que integraram uma programação com cinquenta dias de intensas atividades gratuitas em encontros virtuais através do Google Meet. Traduzidos em videodanças, os resultados foram postados juntamente com os vídeos dos artistas convidados, no canal do YouTube do CenaCumpliCidades, formando a programação inédita DANÇA NA TELA! Ela também incluiu *lives*, como a que enfocou *O Corpo na Videodança*, e contou com a participação da professora e pesquisadora Beatriz Cerbino, da Universidade Federal Fluminense (UFF), ao lado de professores e alunos da UFPE, e a que discutiu a *Videodança e seus espaços de criação*, com o professor da UFPB, Guilherme Schulze.

Ademais, a programação do Cena Universidade realizou uma mostra on-line de lançamento da produção/resultados da residência artística *Coreoedição: fluxo criativo na videodança*, um questionário avaliativo do evento para os seus 10 residentes, e o seminário Cena Universidade. Já festival Cena CumpliCidades, por sua vez, realizou igualmente uma mostra de lançamento da produção/resultados da residência artística *Imersões poéticas compartilhadas em videodança*, uma enquete opinativa sobre os

²¹ Um trabalho do Grupo Cláudio Lacerda/Dança Amorfa: Transiterfluxório - <https://www.youtube.com/watch?v=Kt8Du09QD9I>
Um de André Rosa: Canções para Maria - <https://www.youtube.com/watch?v=iBI04Eq2pKY>
E 5 trabalhos do moçambicano Tsumbe Maliya:
Pássaro - <https://www.youtube.com/watch?v=y-FpxwigbtQ>
Camaleão - <https://www.youtube.com/watch?v=9sSQkbAPJfg>
Sapo <https://www.youtube.com/watch?v=HQM8IQ6DI4>
Galo - <https://www.youtube.com/watch?v=KyJ1h44Y6Yo>
e Cobra <https://www.youtube.com/watch?v=YV4FtbGIANI>

destaques da programação (com 220 respostas), e um questionário avaliativo do evento para os seus 10 residentes.

A videodança vem traçando novos percursos e, com o passar dos anos, sua forma criativa e coreográfica pôde ser abordada a partir de diferentes técnicas e estéticas. Para essas edições dos festivais, desenvolveu-se uma relação com o cinema a partir dos conceitos de montagem de Sergei Eisenstein e Andrei Tarkovsky com o objetivo de refletir e praticar de forma consciente os processos de coreoedição. Tudo que foi desenvolvido e apresentado aqui resultou na pesquisa de mestrado de André Rosa, não por acaso denominada de *Coreoedição: fluxo criativo na videodança*, defendida, em julho de 2021, junto ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas do Departamento de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), sob a orientação da professora Dra. Patrícia Garcia Leal. É com extrema satisfação que vemos festivais fomentarem experiências profícuas para a produção artística em dança, gerando reflexões e pesquisas acadêmicas.

REFERÊNCIAS

CERBINO, Beatriz; BRUM, Leonel. **Videodança/Screendance**. Art Research Journal ARJ, Brasil, Revista de Pesquisa em Arte ABRACE, ANPAP e ANPPOM em parceria com a UFRN, v. 3, n. 2, p. 104 – 112, jul. / dez. 2016.

BRUM, Leonel. **Movimento da videodança brasileira**. Dança, história, ensino e pesquisa: Brasil - França, ida e volta/ Organizado por Cássia Novas, Isabelle Launay, Henrique Rochelle. - Fortaleza: Indústria da Dança do Ceará, 2017. p. 136-143.

CALDAS, Paulo. **Poéticas do movimento: interfaces**. In: CALDAS, P. (Org.) et al. Dança em foco: ensaios contemporâneos de videodança. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012. p. 239-253.

MARQUES, Isabel. **O artista/docente: ou o que a arte pode aprender com a educação**. Revista Ouvirouver, Uberlândia, v. 10, n. 2, p. 230-239, jul./dez., 2014.

PEARLMAN, Karen. 2009. **Cutting Rhythms, Shaping the Film** Edit. 1st ed. New York/London: Focal Press.

PEARLMAN, Karen. **A edição como coreografia**. In: CALDAS, P. (Org.) et al. Dança em foco: ensaios contemporâneos de videodança. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012. p. 217-223.

SCHILLER, G. **The Kinesfield: a study of movement-based interactive and choreographic art**. Thesis (Doctor of Philosophy) – School of Computing, Faculty of Technology University of Plymouth, Plymouth, 2003.

SPANGHERO, M. **A dança dos encéfalos acesos**. São Paulo: Rumos Itaú Cultural Transmídia, 2003.

TARKOVSKI, Andrei. 1998. **Esculpir o tempo**, São Paulo: Martins Fontes.

VERAS, Alexandre. **Kino-Coreografias: entre o vídeo e a dança**. Separata de:
CALDAS, Paulo; et alii. **Dança em Foco, videodança**. Rio de Janeiro, Oi Futuro, 2007.