



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA  
ESCOLA DE DANÇA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DANÇA**

**DOROTEA SOUZA BASTOS**

***MEDIADANCE: CAMPO EXPANDIDO ENTRE A DANÇA E  
AS TECNOLOGIAS DIGITAIS***

**SALVADOR  
2013**

**DOROTEA SOUZA BASTOS**

***MEDIADANCE: CAMPO EXPANDIDO ENTRE A DANÇA E  
AS TECNOLOGIAS DIGITAIS***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Dança da Escola de Dança da Universidade Federal da Bahia como requisito para obtenção do título de Mestre em Dança.

Orientadora: Profa. Dra. Ludmila Martinez Pimentel

**SALVADOR  
2013**

**Sistema de Bibliotecas da UFBA**

Bastos, Dorotea Souza.  
Mediadance : campo expandido entre a dança e as tecnologias digitais / Dorotea Souza  
Bastos. - 2013.  
166 f.: il.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Ludmila Martinez Pimentel.  
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal da Bahia, Escola de Dança, Salvador, 2013.

1. Dança - Inovações tecnológicas. 2. Mediadance. 3. Tecnologia. 4. Cinema. I. Pimentel, Ludmila Martinez. II. Universidade Federal da Bahia. Escola de Dança. III. Título.

CDD - 792.82  
CDU - 792.8

**DOROTEA SOUZA BASTOS**

***MEDIADANCE: CAMPO EXPANDIDO ENTRE A DANÇA E  
AS TECNOLOGIAS DIGITAIS***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Dança da Escola de Dança da Universidade Federal da Bahia como requisito para obtenção do título de Mestre em Dança.

Defendida e aprovada em 17 de janeiro de 2013.

**BANCA EXAMINADORA:**

---

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Ludmila Cecilina Martinez Pimentel, PPGDança – UFBA  
(Orientadora)

---

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Laurita Ricardo de Salles, Departamento de Artes – UFRN  
(Examinadora Externa)

---

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Adriana Bittencourt Machado, PPGDança – UFBA  
(Examinadora Interna)

Para meus pais, Auxiliadôra e Antônio,  
meu marido Davi,  
e os amigos Danielle e Moisés.

## AGRADECIMENTOS

À minha mãe, Auxiliadôra, por ter sempre acompanhado e incentivado meus estudos e, principalmente, por todo o carinho e amor que só ela é capaz de dar;

Ao meu marido, Max Davi, pela torcida, pelo amor, por me alegrar todos os dias e por ser um companheiro para, realmente, todas as horas;

À amiga Danielle, pelo carinho, pelo cuidado e por ter preenchido a minha vida com tantas histórias e risadas que extrapolariam as páginas desta dissertação;

Ao amigo Moisés, por estar sempre tão próximo, pelas conversas, discussões e todos os questionamentos que me fizeram refletir sobre a pesquisa;

À minha orientadora, Ludmila Pimentel, pela dedicação, por sempre compartilhar seus conhecimentos sem restrições, pelo profissionalismo com que conduziu esta orientação e pelo grande incentivo à minha trajetória acadêmica;

A todos os professores e corpo técnico do Programa de Pós-Graduação em Dança da UFBA;

Às professoras Amaranta César e Adriana Bittencourt, por estarem na banca de qualificação e pelas valiosas contribuições;

Às professoras Laurita Salles e Adriana Bittencourt (novamente) por aceitarem estar na banca de defesa;

Ao *Elétrico* – Grupo de Pesquisa em Ciberdança, pelas discussões enriquecedoras e pela produção artística tão inspiradora para esta investigação;

A Mirella Misi, que, gentilmente, traduziu o resumo desta dissertação;

À professora Celeste Wanner, pelas contribuições sobre o campo expandido;

À FAPESB, pelo apoio financeiro para o desenvolvimento desta pesquisa;

Aos colegas e amigos do Mestrado em Dança, em especial a Graziela, Patrícia, Cecília e Ana Clara, pela amizade, diversão e conversas tão oportunas;

A todos os meus alunos da UNEF e do Curso Técnico em Dança do Allegro, por terem contribuído para a profissional que sou hoje;

Às amigas Danielle (novamente) e Karina, por me acolherem em sua casa e por conseguirem fazer de Salvador um lugar mais leve durante os anos do Mestrado;

Aos amigos Duda, Carol, Samuel, Lélia, Élica, Rubens, Kerley, Samara, Livia Karla, Thaíse, Lucas, Débora e Priscila, pela torcida e amizade sinceras;

A Sayonara que, com carinho e competência, revisou esta dissertação;

E a isso que chamo de energia, que me permitiu realizar as escolhas que me levaram a todas as pessoas e situações que me transformaram no que sou hoje e que possibilita que meu caminho esteja sempre em construção.

## RESUMO

Esta dissertação teve o objetivo de apresentar a *mediadance* (SCHILLER, 2003) como uma ampliação do campo da dança, evidenciando suas características e implicações, contribuindo para sua análise, na Contemporaneidade. Para tanto, foi essencial apresentarmos e nos aprofundarmos sobre as relações da dança com as tecnologias do cinema, vídeo e as tecnologias digitais e interativas, bem como no conceito de campo expandido proposto por Rosalind Krauss (1979). Procuramos identificar, a partir dos diálogos com estas tecnologias, os trabalhos de dança que estão inseridos na categoria *mediadance*, propondo inclusive categorias de análise dessas obras e experimentos.

**Palavras-chave:** *Mediadance*. Tecnologia. Dança. Cinema. Campo expandido.

## **ABSTRACT**

This master thesis presents mediadance (SCHILLER, 2003) as an extension of the field of dance, highlighting its characteristics and implications, contributing to its analysis in contemporary times. It investigates the relationship of dance with film, video and digital and interactive technologies and creates a dialog with Rosalind Krauss' concept of Expanded Field (1979). It identifies dance works that fits into the definition of mediadance and proposes categories of analysis of these works and experiments.

**Keywords:** Mediadance. Technology. Dance. Cinema. Expanded Field.



## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Representação de um javali encontrada na caverna de Altamira na Espanha .....	23
Figura 2: <i>La Sortie de l'Usine Lumière à Lyon</i> .....	24
Figura 3: Lanterna Mágica .....	25
Figura 4: Imagens de <i>Shadowland</i> , do grupo teatral Pilobolus .....	26
Figura 5: Intervenção urbana. Cia Quase Cinema .....	26
Figura 6: Pantomima Luminosa, Fenacistoscópio e Cinetoscópio .....	27
Figura 7: Fotos em sequência de um cavalo a galope .....	28
Figura 8: Foto em sequência de uma mulher chutando .....	29
Figura 9: Cinetógrafo .....	30
Figura 10: Cinematógrafo .....	30
Figura 11: <i>Frame</i> de Carmencita .....	32
Figura 12: <i>Frame</i> do registro fílmico da dança de Loie Fuller .....	34
Figura 13: <i>Frames</i> do registro fílmico <i>La danse serpentine</i> .....	35
Figura 14: Cartazes de Loie Fuller no <i>Folies-Bergère</i> .....	36
Figura 15: Patente dos acessórios de figurino de Loie Fuller .....	38
Figura 16: Dançarina Jody Sperling .....	39
Figura 17: Companhia <i>Time Lapse Dance</i> , de Jody Sperling .....	39
Figura 18: Maya Deren e seu marido, Alexander Hammid .....	42
Figura 19: <i>Frame</i> do filme <i>Ritual in Transfigured Time</i> .....	44
Figura 20: <i>Frames</i> do filme <i>Meshes of the Afternoon</i> .....	46
Figura 21: <i>Frame</i> do filme <i>Meshes of the Afternoon</i> . Pessoa com capuz e espelho .....	47
Figura 22: <i>Frames</i> do videoclipe da música <i>Ambling Alp</i> , do grupo Yeasayer .....	48
Figura 23: <i>Frames</i> do filme <i>Meshes of the Afternoon</i> . Chave, quarto e praia .....	48
Figura 24: <i>Frames</i> do videoclipe <i>Gentlemen who fell</i> .....	48
Figura 25: <i>Frames</i> do filme <i>A Study of Choreography for Camera</i> .....	50
Figura 26: Comparativo de <i>frames</i> do filme <i>A Study of Choreography for Camera</i> (primeira coluna) e do vídeo <i>Prelude</i> (segunda coluna) .....	51
Figura 27: <i>Frames</i> do filme <i>A Study of Choreography for Camera</i> , <i>Jeté</i> .....	52
Figura 28: <i>Frames</i> da abertura do anime <i>Princess Tutu</i> .....	52
Figura 29: <i>Frames</i> do filme <i>The Jazz Singer</i> .....	53
Figura 30: <i>Frames</i> do filme <i>Cantando na Chuva</i> .....	55

Figura 31: Busby Berkeley .....	55
Figura 32: Imagens de números musicais de Busby Berkeley .....	56
Figura 33: Cena <i>Shadow Waltz</i> do filme <i>Gold Diggers</i> .....	57
Figura 34: Cena <i>The Lady in Tutti Frutti Hat</i> , do filme <i>Entre a Loira e Morena</i> .....	58
Figura 35: <i>Frame</i> do filme <i>A Chorus Line</i> .....	59
Figura 36: Música e dança em <i>O Sabor da Melancia</i> .....	60
Figura 37: <i>Frames</i> do filme <i>Sapatinhos Vermelhos</i> .....	61
Figura 38: <i>Frames</i> do filme <i>A Bela e a Fera</i> .....	62
Figura 39: Bruce Lee .....	64
Figura 40: <i>Frames</i> do filme <i>Kill Bill</i> .....	64
Figura 41: <i>Frames</i> do filme <i>Matrix</i> .....	65
Figura 42: <i>Frame</i> do filme <i>Matrix</i> .....	66
Figura 43: Trabalhos desenvolvidos por Stelarc .....	67
Figura 44: Cenário em <i>O Clã das Adagas Voadoras</i> .....	68
Figura 45: <i>Frames</i> do filme <i>O Clã das Adagas Voadoras</i> .....	69
Figura 46: <i>Frames</i> do filme <i>Memórias de uma Gueixa</i> .....	70
Figura 47: <i>Frames</i> do filme <i>Sucker Punch</i> .....	71
Figura 48: <i>Imagem</i> do filme <i>Horror Dream</i> .....	75
Figura 49: <i>Frames</i> do filme <i>Ballet Mecanique</i> .....	76
Figura 50: Registro da coreografia <i>Butterfly Dance</i> , Annabele Moore .....	77
Figura 51: Registro da coreografia <i>Céu da Boca</i> , Quasar Cia de Dança .....	77
Figura 52: Documentário de Dança <i>Bayanihan</i> , Robert e Allegra Snyder .....	78
Figura 53: <i>Computer Composition with Lines</i> . Michael Noll .....	80
Figura 54: <i>Very Nervous System</i> .....	81
Figura 55: <i>Heart Chamb Orchestra</i> . Arte interativa a partir dos batimentos cardíacos dos músicos .....	82
Figura 56: <i>Seventh Sense Interactive Dance. Ultra Combos and Anarchy Dance Theater</i> .....	84
Figura 57: <i>Negev Monument</i> . Escultura de Dani Karavan .....	87
Figura 58: Estátua de D. Pedro I. Escultura de Louis Rochet .....	88
Figura 59: Porta do Inferno (1880) e Balzac (1891). Auguste Rodin .....	89
Figura 60: Diagrama inicial proposto por Krauss .....	90
Figura 61: Labirinto em jardim do Castelo Hever, Inglaterra .....	91
Figura 62: Jardins Japoneses .....	91

Figura 63: Diagrama do campo expandido proposto por Krauss .....	92
Figura 64: <i>Mirrored Cubes</i> . Robert Morris, 1965 .....	93
Figura 65: <i>Spiral Jetty</i> . Robert Smithson .....	94
Figura 66: <i>Partially Buried Woodshed</i> . Robert Smithson .....	94
Figura 67: <i>Flying Carpets</i> , Alex Flemming .....	96
Figura 68: <i>Piaggio</i> , de Rory Macbeth .....	97
Figura 69: Cinema expandido na Lituânia .....	98
Figura 70: <i>Frame</i> de um vídeo da obra <i>A cidade e a sua alma</i> .....	99
Figura 71: COSO – Tecnópolis Joven. Escultura Sonora .....	100
Figura 72: <i>YouTube Symphony Orchestra</i> .....	101
Figura 73: <i>O Lago dos Cisnes</i> . Marcus Petipa .....	102
Figura 74: Jérôme Bel .....	103
Figura 75: Loie Fuller .....	104
Figura 76: Maya Deren .....	105
Figura 77: Adaptação do diagrama inicial de Krauss .....	106
Figura 78: Primeira aplicação do diagrama do campo expandido de Krauss .....	107
Figura 79: <i>Frame</i> do filme <i>O Lamento da Imperatriz</i> .....	108
Figura 80: Cena da obra <i>Sombrero</i> . Cia DCA ( <i>Decouflé &amp; Complices Associés</i> ) .....	109
Figura 81: <i>Frame</i> do filme <i>A Study of Choreography for Camera</i> .....	109
Figura 82: Diagrama do Campo Expandido da Dança .....	111
Figura 83: <i>Megatron/Matrix</i> . Videoinstalação com 215 monitores .....	115
Figura 84: Registro realizado por Edie Segdwick para o vídeo <i>Outer and Inner Space</i> .....	116
Figura 85: Projeto <i>M3X3</i> . Analivia Cordeiro .....	117
Figura 86: <i>Frames</i> de Aberturas do programa Fantástico: 1973, 1974, 1979, 1983, 1987 e 1994 .....	118
Figura 87: <i>Frames</i> do videoclipe da música América do Sul, Ney Matogrosso .....	120
Figura 88: <i>Frames</i> dos videoclipes <i>Thriller</i> e <i>Black or White</i> , de Michael Jackson .....	121
Figura 89: <i>Frames</i> dos videoclipes <i>Like a Prayer</i> e <i>Die Another Day</i> , de Madonna .....	121
Figura 90: <i>Frames</i> do filme <i>Flashdance</i> . (Adrian Lyne) .....	122
Figura 91: <i>Frames</i> do filme <i>Flashdance. Kabuki</i> . (Adrian Lyne) .....	123
Figura 92: <i>Frames</i> do videoclipe <i>Her Morning Elegance</i> .....	124
Figura 93: <i>Frame</i> do videodança <i>Contrapeso</i> .....	126
Figura 94: <i>Frames</i> do videodança <i>180 graus</i> . Taísa Magno .....	127

Figura 95: <i>Frames</i> do Projeto <i>Imágina – Videodanza en Tres Actos</i> . Adrián Cordero e Roberto Peralta .....	128
Figura 96: <i>Frames</i> do Videodança <i>Le P'tit Bal</i> , de Philippe Decouflé .....	129
Figura 97: Katsumi Sakakura .....	131
Figura 98: <i>Black Sun</i> . Kagemu .....	132
Figura 99: <i>Argumentos a Favor de la Oscuridad</i> . Edgardo Mercado e Gabriel Gendin .....	133
Figura 100: <i>Virtual Dance Project</i> .....	135
Figura 101: <i>D@rwin G@me 1</i> . Experimento com o software <i>Life Forms</i> .....	136
Figura 102: Telas do software <i>Dance Forms</i> , <i>Credo Interactive</i> .....	137
Figura 103: Pombo voando. Fotografias registradas por Muybridge, no século XIX .....	139
Figura 104: Pombo voando. Composição fotográfica com 11 fotogramas por Krishna Mohan .....	139
Figura 105: Videodança <i>Relógio</i> .....	140
Figura 106: Videodança <i>Tingele Tangele Bob</i> .....	141
Figura 107: <i>Apparition</i> , Klaus Obermaier e Ars Electronica Futurelab .....	144
Figura 108: Tela de programação do software <i>Isadora</i> .....	145
Figura 109: Videoinstalação <i>Espelhos Cyborg</i> com software <i>Isadora</i> . Andreia Oliveira e Bruna Spoladore .....	145
Figura 110: <i>Shadows</i> . Grupo Palindrome .....	146
Figura 111: <i>Taling Bodies</i> . Grupo Palindrome .....	147
Figura 112: <i>Glow</i> , Companhia <i>Chunky Move</i> .....	148
Figura 113 : <i>In Plane</i> . Troika Ranch .....	149
Figura 114: <i>Live Looping. Performance</i> com Ableton e Kinect .....	150
Figura 115: Experimento com <i>Motion Tracking</i> e luzes de LED .....	151
Figura 116: <i>Playmodes</i> . Instalação interativa de dança .....	153
Figura 117: <i>i-Arch bodies project</i> .....	154
Figura 118: Instalação interativa. <i>Night-lights/Yesyesnono</i> .....	155
Figura 119: <i>Drawn Together. OpenEnded Group</i> .....	156

## SUMÁRIO

<b>APRESENTAÇÃO</b> .....	12
<b>INTRODUÇÃO</b> .....	15
<b>1. ABORDAGEM HISTÓRICA DAS RELAÇÕES ENTRE DANÇA E TECNOLOGIAS DA IMAGEM</b> .....	22
1.1 A DANÇA E O SURGIMENTO DO CINEMA: PRIMEIRAS APROXIMAÇÕES.....	22
1.2 CONTRIBUIÇÕES DO CORPO ELÉTRICO-LUMINOSO E REVOLUCIONÁRIO DE LOIE FÜLLER PARA A DANÇA .....	34
1.3 COREÓGRAFOS-REALIZADORES (PEREZ): PIONEIROS NA RELAÇÃO DANÇA/CINEMA .....	41
<b>1.3.1 Maya Deren: coreocinema e o cinema experimental de dança</b> .....	41
<b>1.3.2 Busby Berkeley: as coreografias para a tela no cinema musical</b> .....	53
<b>1.3.3 Bruce Lee: o coreógrafo das artes marciais e o cinema de ação</b> .....	63
<b>2. CONSTRUINDO O CONCEITO DE <i>MEDIADANCE</i></b> .....	73
2.1 <i>MEDIADANCE</i> : UMA CATEGORIA RECENTE NA HISTÓRIA DA DANÇA E DA TECNOLOGIA DIGITAL .....	73
2.2 ROSALIND KRAUSS E O CAMPO EXPANDIDO.....	86
2.3 O CONCEITO DE CAMPO EXPANDIDO (KRAUSS) NAS ARTES .....	96
2.4 A PROPOSIÇÃO DO CONCEITO DE <i>MEDIADANCE</i> COMO CAMPO EXPANDIDO (KRAUSS) DA DANÇA .....	102
<b>3. PROPONDO CATEGORIAS DE ANÁLISE DE <i>MEDIADANCE</i></b> .....	113
3.1 CONFIGURAÇÕES ENTRE A DANÇA E AS TECNOLOGIAS DE IMAGENS EM MOVIMENTO .....	113
<b>3.1.1 Relações e Possibilidades entre a Dança e o Vídeo</b> .....	114
3.1.1.1 A dança para a tela da TV .....	114
3.1.1.2 Videodança: a relação contemporânea entre o corpo que dança e o vídeo.....	125
3.1.1.3 <i>Performances</i> de dança com vídeo em cena.....	130
3.2 CONFIGURAÇÕES ENTRE A DANÇA E AS NOVAS TECNOLOGIAS.....	134
<b>3.2.1 Relações e Possibilidades entre a Dança e as Tecnologias Digitais</b> .....	134
3.2.1.1 <i>Softwares</i> de animação: a dança experimentada no computador.....	134
3.2.1.2 <i>Stop-motion</i> : a dança <i>frame-a-frame</i> dos <i>softwares</i> de edição .....	138
<b>3.2.2 Relações e Possibilidades entre a Dança e as Tecnologias Digitais Interativas</b> ....	142
3.2.2.1 <i>Softwares</i> para a <i>performance</i> interativa em tempo real .....	143
3.2.2.2 <i>Motion capture</i> e <i>motion tracking</i> .....	149
3.2.2.3 Espectador ativo: a plateia se faz obra.....	152
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	157
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	161

## APRESENTAÇÃO

Trata-se aqui de uma pesquisa de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Dança, da Escola de Dança da Universidade Federal da Bahia (UFBA), inserida na linha de pesquisa “Estudo de Configurações” e que propõe investigar os diálogos entre dança e tecnologia a partir do conceito de *mediadance* (SCHILLER, 2003) como campo expandido (KRAUSS, 1979) da dança.

Tendo formação inicial na área da Comunicação, nossa escolha pelo Programa de Pós-Graduação em Dança ocorreu devido ao nosso interesse e a necessidade de compreender, sob o olhar da dança, os processos tecnológicos que estão em diálogo com essa arte e por entendermos que este Programa possui o quadro docente e referências teóricas que possibilitariam o desenvolvimento desta pesquisa.

Os frutíferos diálogos entre a dança e o cinema já nos despertavam interesse pessoal e foram o ponto de partida para esta investigação que surgiu do desejo de pesquisar as possíveis relações entre a dança e as diferentes tecnologias, inicialmente, as tecnologias das imagens em movimento. Unido a esse desejo, a curiosidade sobre o tema foi aguçada durante as aulas das disciplinas Análise de Configurações da Dança (DANA 27) e Poéticas Tecnológicas (DANA 31), ambas cursadas como aluna especial no programa de Pós-Graduação em Dança da Escola de Dança da UFBA, em 2010. Além disso, destacamos a participação como membro do *Elétrico* – Grupo de Pesquisa em Ciberdança, liderado pela orientadora profa. Dr<sup>a</sup> Ludmila Martinez Pimentel, no qual foi possível estudar e experimentar as relações entre dança e tecnologias digitais.

Outras experiências importantes para o desenvolvimento desta dissertação foram as participações em eventos internacionais e nacionais, através de comunicações orais e publicação de artigos relacionados à pesquisa. Internacionalmente, podemos citar o *Festival Internacional de Videodanza de Buenos Aires*, em 2011, com comunicação oral no *Simposio Internacional Pensar la Videodanza*, com o *paper* intitulado *Videodanza: cuerpo, comunicación y tecnología*; em 2012, dois eventos internacionais: *Somatics and Technology Conference*, na Inglaterra, com apresentação do tema *Screendance: Sensual experience of the body and moving image technologies*, artigo que fora publicado mais recentemente através de outro evento, o *ARTECH – 6th International Conference on Digital Arts*, em Portugal, no qual tivemos, ainda, outra publicação, o artigo: *Especificidades e Interfaces entre as tecnologias Motion Tracking e Motion Capture*.

Nacionalmente, participamos, em 2012, do *XIV INTERCOM - Congresso de Ciências*

da Comunicação na Região Nordeste, com a publicação e apresentação do artigo *Coreocinema: Maya Deren e o Cinema Experimental de Dança*. Participamos do VIII *ENECULT – Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura*, também com publicação e apresentação do artigo *Interfaces Contemporâneas entre Dança, Corpo e Cinema*. Em 2011, nossa participação nacional aconteceu no II *Seminário de Pesquisa do PPGDança – UFBA*, com o artigo *Videodança: a dança para a tela*.

Além desses eventos científicos, também participamos, em 2012, de mostras artísticas com a apresentação de videodança e outros trabalhos de vídeo, como o *Projeto Lua Cheia de Videoarte: Entre o percurso e a arquitetura*, no qual apresentamos o videodança *Água Viva*. Também a participação no evento *Aberto do Centro Universitário de Cultura e Arte (CUCA)*, com mostra coletiva de vídeos com o grupo experimental Sinapse, grupo com o qual também participamos da *Exposição de Oficinas de Artes Visuais* em novembro de 2012, no Centro de Cultura Amélio Amorim, em Feira de Santana, Bahia. Esses eventos se mostram de grande importância para o percurso desta pesquisa que se iniciou com estudos sobre videodança e foi sendo ampliada à medida que novos saberes iam sendo agregados a partir das experiências e novos conhecimentos adquiridos nas disciplinas cursadas no Mestrado e nos eventos, o que nos fez chegar ao termo *mediadance*.

O objetivo principal dessa investigação é realizar uma análise das relações entre as linguagens da dança e as tecnologias, a fim de promover uma pesquisa científica que contribua para a construção e a análise do conceito contemporâneo de *mediadance*. Pretendemos, ainda, com esta dissertação, investigar os processos de configuração da dança em relação às tecnologias, estabelecendo relações entre dança e cinema, dança e vídeo e dança e novas tecnologias digitais, pesquisando as diversas formas híbridas entre dança e tecnologia, além de também produzir reflexões teóricas e gerar diferentes olhares sobre o assunto, bem como novos questionamentos, a fim de que a reflexão sobre o tema continue.

Para tanto, esta dissertação foi dividida em três capítulos. No Capítulo 1, intitulado *Abordagem histórica das relações entre dança e tecnologias da imagem*, partimos da análise histórica das configurações da dança no cinema, apresentando um breve histórico sobre os primeiros diálogos entre a dança e a tecnologia das imagens em movimento a partir de artistas, coreógrafos e cineastas que contribuem para o esclarecimento dessas relações. No Capítulo 2, *Construindo o conceito de mediadance*, apresentamos o conceito de *mediadance* proposto por Gretchen Schiller (2003) e de campo expandido por Rosalind Krauss (1979) e propomos a aplicação do conceito de Krauss na dança, promovendo uma atualização contemporânea das articulações entre dança e tecnologia. Por fim, no Capítulo 3, *Propondo*

*categorias de análise de mediadance*, nossa proposta é analisar as obras resultantes das interações entre dança e as diversas tecnologias e com esse propósito, dividimos os trabalhos em duas categorias: as tecnologias das imagens em movimento e as novas tecnologias digitais. A hipótese desta pesquisa é a de que a *mediadance* é o resultado de uma ampliação do campo da dança, em especial da dança contemporânea, que utiliza as tecnologias como parceiras da obra a fim de gerar novas possibilidades estéticas.

Esta pesquisa apresenta-se como qualitativa e o caminho metodológico utilizado envolveu um levantamento bibliográfico e documental, com análise de obras que ilustram a discussão conceitual da *mediadance* a partir de diversos tipos de referências como: catálogos de arte, DVDs, CDs, bem como páginas da Internet que contem eventos e produções artísticas na nossa área de interesse. Foram analisadas diversas obras de artistas e autores vanguardistas e contemporâneos, o que possibilitou estabelecer uma linha, não necessariamente cronológica, de acontecimentos e autores que contribuem para o entendimento do estudo das tecnologias em diálogo com a produção artística em dança.

Esta dissertação se caracteriza como inovadora no campo de investigações das interfaces entre as linguagens da dança e das tecnologias, pois o campo teórico e artístico da pesquisa ainda é recente e pouco explorado academicamente, por isso, também, a necessidade de levantar historicamente essas configurações e ainda ampliar seus estudos e propor um novo olhar sobre o conceito contemporâneo de *mediadance*, o que em última instancia redimensiona e atualiza os conceitos da dança e das tecnologias.

Devido à necessidade de fomentar e contribuir para a produção acadêmica na área da Dança e por se tratar de uma pesquisa que resultou na produção de uma dissertação, acreditamos que esta investigação possibilitará a discussão e novas produções nessa área, que atualmente possui uma lacuna no que diz respeito à pesquisa sobre arte/dança e tecnologia, além de que deve contribuir na geração de interesse a respeito do tema e de estudos sobre os diálogos contemporâneos entre a dança e as novas tecnologias digitais e interativas.

É nossa intenção que esta pesquisa possa contribuir para o fortalecimento da comunidade acadêmica, principalmente relacionada à área da dança, que terá à disposição um estudo que poderá auxiliar na criação de novas manifestações artísticas em *mediadance* e poderá servir como referência para novas pesquisas acadêmicas nessa área ainda recente no Brasil. Desta forma, não se pretendeu, com essa pesquisa, buscar formas de esgotar o assunto abordado, tendo em vista sua inovação e modificação constantes, mas contribuir de forma significativa para o estudo das relações possíveis entre dança e tecnologia na Contemporaneidade.



## INTRODUÇÃO

Na Contemporaneidade, a presença das diversas tecnologias é inegável: computadores estão mais potentes, processando informações em velocidades jamais imaginadas; a capacidade de armazenamento de dados desafia o espaço físico, cada vez mais compacto e capaz de guardar mais informações; crianças assistem a filmes em que personagens são resultados de modelagens tridimensionais; tivemos que nos acostumar com painéis digitais de controle em eletrodomésticos; assistimos, constantemente, a uma sucessão de dispositivos que nos levaram do disquete ao *blu-ray* e tecnologias que são consideradas, atualmente, as mais avançadas em armazenamento de dados e definição de som e imagem.

A tecnologia, porém, não diz respeito, apenas, às últimas invenções, pois o ser humano sempre buscou formas de melhorar o seu desempenho e novas maneiras para realizar suas atividades cotidianas através de inventos tecnológicos. Desta forma, uma roldana e uma escada são tecnologias, assim como o celular com *chip* e os microprocessadores. Desconsiderar as tecnologias dos séculos passados é negar o processo de evolução que proporcionou o advento de muitos avanços atuais.

Na Grécia Antiga, pioneira em muitos estudos e invenções que, até hoje, são considerados atuais, “a palavra grega *technè*, de onde deriva tecnologia, se referia a toda e qualquer prática produtiva e abrangia inclusive a prática artística” (MACHADO, 1993, p. 24), ou segundo Philippe Dubois (2004), a *technè* é “uma arte do fazer humano” (DUBOIS, 2004, p. 33). Naquela época, Heron, conhecido como Heron de Alexandria<sup>1</sup>, destacou-se no estudo das ciências e foi de extrema importância para o processo de evolução das tecnologias. É dele o estudo que proporcionou aos gregos um espetáculo teatral sem a presença de nenhum ator. Isso foi possível graças aos conhecimentos da física e da matemática que possibilitaram que Heron, através de materiais como cordas, madeiras, pedras e grãos, automatizasse todo o espetáculo, trazendo uma novidade tecnológica jamais vista naquela época, em que uma ação acontecia como reação de uma ação anterior, sem a necessidade de haver alguém que ativasse as mudanças ou interrompesse a apresentação para a troca de cenários.

Histórias como a de Heron de Alexandria nos ajudam a perceber que as tecnologias

---

<sup>1</sup>Heron de Alexandria era matemático e foi responsável por descobertas como a máquina a vapor, que mais tarde seria utilizada para a criação dos motores de veículos, além de seus estudos serem considerados como o princípio para a programação de sistemas autômatos. Além disso, Heron elaborou a fórmula de cálculo de área dos triângulos em função das medidas dos seus três lados e seus tratados são utilizados até hoje para o entendimento da física, geometria e mecânica.

sempre estiveram presentes nas artes em geral. Exemplos de seu uso também são os jogos de luz utilizados para gerar efeitos de mudança de turnos, como no *ballet* clássico Giselle, em 1841, no qual a mudança de luz foi incorporada para representar o dia e a noite. Outros exemplos são a utilização de materiais para compor os cenários e auxiliar na narrativa, técnicas de pintura, escultura e desenho que, ao longo dos tempos e com a inserção de novas tecnologias, foram recebendo novas informações e aperfeiçoamentos.

A existência da tecnologia, portanto, não é algo exclusivo da Contemporaneidade. A diferença percebida, atualmente, é a velocidade com que novas tecnologias surgem e o modo como essas tecnologias são operadas. Esse ritmo acelerado na introdução de novas técnicas, métodos e processos, foi possibilitado pelas facilidades alcançadas pelo advento da tecnologia digital, que só ocorreu a partir do final da década de 1960. Até então, as tecnologias utilizadas eram analógicas, ou seja, a manipulação das informações acontecia de forma análoga, mantendo sua forma original e alterando o suporte na qual a informação havia sido gravada.

A evolução do processo da fotografia contribui para que se possa entender as diferenças entre as tecnologias analógicas e as digitais. No final do século XIX, para se obter uma fotografia, a captação de luz se dava por uma lente que permitia a sua passagem para que, em contato com agentes químicos, como os sais de prata, pudessem ser reconhecidos como tons e sensibilizassem a película que seria revelada com a fotografia. Com a chegada de novas técnicas, no século XX, esse processo sofreu mudanças e o reconhecimento da luz passou a acontecer através de pulsos elétricos, com o uso de transistores e circuitos integrados que permitiram que a captura de imagens passasse a acontecer de forma fotovoltaica, ou seja, havia o mesmo processo inicial de entrada de luz, o processo mecânico do obturador da máquina fotográfica, porém a captura passava a contar com estímulos de células elétricas que enviavam essas informações para uma área fotossensível. O processo passou, então, a contar com a programação eletrônica e foi possível a gravação de forma magnética, embora ainda fosse um processo analógico.

O estágio digital na fotografia aconteceu a partir do momento em que a captura passou a contar com os sensores fotossensíveis com *chip* para “leitura” da luz e um processador que contribui para a análise desses dados, resultando em imagem. O princípio continuava o mesmo: entrada de luz, ajuste e compensação via diafragma (íris) e obturador, exposição e formação da imagem, porém não havia mais a necessidade de um filme ou película a ser sensibilizado. Os *chips* possuem uma área fotossensível, a qual envia essas informações e o

sinal que é recebido de forma analógica é convertido em sinal digital, amplificado e processado. Essa conversão de analógico para digital acontece através de um código binário (com os algarismos ‘zero’ e ‘um’) que podemos considerar como linguagem das máquinas que utilizam essa tecnologia, ou seja, quando nos referimos ao digital, estamos nos referindo a uma tecnologia que utiliza a linguagem lógica dos computadores, mas que não exclui as técnicas que as antecederam.

É importante ressaltar que, ao falarmos das novas tecnologias digitais, também estamos falando em novas mídias, novos meios e processos com a utilização dessas tecnologias. Para o teórico Lev Manovich (2001), é necessário problematizar a ideia sobre o que chamamos de “novas mídias”, pois o termo tem sido empregado de forma a compreender a distribuição e exibição apenas com base nos meios utilizados, em lugar de seu processo de produção. Manovich traz esta questão a partir do exemplo do texto. Segundo o autor, um texto distribuído por computador, na internet, é considerado uma nova mídia, já o texto apresentado em papel é considerado uma mídia antiga. A mesma comparação pode ser promovida sobre a fotografia que, colocada em uma mídia como o CD-ROM também é considerado uma nova mídia, e a mesma fotografia impressa em papel ou livro, não o é (MANOVICH, 2001). Para o autor, o cerne da questão está em não haver um limite claro no qual possamos parar de tentar definições para o que se chama mídia e nova mídia.

Essa preocupação parece residir, também, nos estudos de Machado, que ressalta que os artistas sempre utilizaram os meios mais atuais do tempo em que viveram e elucida: “Bach compôs fugas para cravo porque este era o instrumento musical mais avançado de sua época [...]. Já Stockhausen preferiu compor texturas sonoras para sintetizadores eletrônicos, pois em sua época já não fazia mais sentido conceber peças para cravos” (MACHADO, 2007, p. 09), assim como Heron de Alexandria utilizava cordas na mudança de cenários e, atualmente, isso pode ser realizado acionando um botão no controle remoto ou com um comando de computador.

Segundo Machado (1993), “as novas tecnologias introduzem diferentes problemas de representação, abalam antigas certezas no plano epistemológico e exigem a reformulação de conceitos estéticos” (MACHADO, 1993, p. 24). De fato, quando introduzimos uma nova tecnologia a um processo existente, o mesmo passa a operar de acordo com as novas possibilidades oferecidas e se constitui um novo processo que não necessariamente estará melhorado, pois uma nova tecnologia não significa, necessariamente, progresso (MACHADO, 1993), mas novas implicações e problematizações ao que já nos é

familiar.

Para Dubois (2004), essa ideia de “novidade associada à questão das tecnologias funciona primeiro, e sobretudo, como um efeito de linguagem” (DUBOIS, 2004, p. 34), haja vista que os discursos da novidade, anexos às mudanças inauguradas pelas tecnologias, transformaram os momentos de transição em “momentos privilegiados de ostentação de uma ‘intenção revolucionária’” (DUBOIS, 2004, p. 34). Segundo o autor, isso ocorre nos períodos que antecedem a consolidação de uma nova tecnologia, como aconteceu com a invenção da fotografia e, posteriormente, do cinema.

Conforme apresentado, a utilização das tecnologias manteve um diálogo com as artes em geral e, nos interessa nesta dissertação, identificar e analisar o uso dessas tecnologias na dança, que teve início com a utilização das tecnologias analógicas como a luz e o som atualmente. Essas utilizações reconfiguram a dança através de sistemas interativos e o uso de *softwares*. Para tanto, contemporaneamente, escolhemos o termo *mediadance*<sup>2</sup> proposto por Gretchen Schiller, em 2003, para designar esses trabalhos de dança em diálogo com as tecnologias, porém com enfoque nas tecnologias digitais, próprias do nosso tempo.

A nomenclatura *mediadance* foi eleita pelo fato de entendermos como a que mais se aproxima da atual condição da dança junto às tecnologias digitais, o que ainda se apresenta como uma fase recente na história da dança. Entretanto, não podemos desconsiderar que outros termos também foram cunhados para compreender os processos que resultaram nos híbridos entre dança e tecnologia, dos quais consideramos que *screendance* (ROSENBERG, 2012) e *ciberdança* (PIMENTEL, 2000) são os que mais se acercam da proposta contemporânea das relações entre a dança e as tecnologias.

O termo *screendance*, abalizado na proposta trazida por Douglas Rosenberg (2012), trata dos diálogos da dança com as tecnologias das imagens em movimento, como o cinema e, mais recentemente, o vídeo. A palavra *screen*, do inglês, significa “tela” (de cinema, vídeo, projeções), o que sugere uma dança que acontece neste suporte. Porém, muito além da mera utilização das “telas” como suporte, Rosenberg traz a *screendance* como uma forma híbrida entre a dança e as possíveis telas, que gera em última instância um trabalho coreográfico específico para estes meios. Segundo o autor, *screendance* diz respeito à relação entre a prática da dança e o que ele chama de tecnologias da representação, referindo-se às tecnologias da imagem em movimento, o que resulta em um complexo e

---

<sup>2</sup> O conceito de *mediadance* será abordado no capítulo 2 desta dissertação.

enredado processo colaborativo entre corpo e câmera que, segundo Rosenberg, encontra os métodos mais eficientes e estéticos para o enquadramento do movimento na tela.

O autor também introduz a ideia de que *screendance* é, intencionalmente, um termo bastante amplo que pode abarcar todos os trabalhos de dança e cinema ou dança e vídeo, incluindo trabalhos mais recentes que, segundo o autor, aparentemente não fariam parte da categoria, mas que, devido à evolução do que é considerado vídeo, acabam por também estarem encaixadas no termo *screendance*. Em diálogo com a *screendance*, é possível destacar, ainda, o termo *motion-picture dance*, que pode ser entendido como uma dança com imagens/fotografias animadas. A expressão *motion-picture dance* foi sugerida pelo pesquisador Noël Carroll<sup>3</sup> (2010), e possui relação com a proposta de *screendance*, porém este, segundo Rosenberg, apesar de também não ser um termo perfeito, é o que melhor se adequa às possibilidades que o mesmo pode representar, sugerindo que o suporte, neste caso, a tela, modifica a dança e, ao fazer isso, altera o espaço de representação e também de significado da obra.

Desta forma, o conceito de *screendance* proposto por Rosenberg designa os trabalhos de dança no cinema e dança no vídeo, realizados por coreógrafos e dançarinos com a preocupação de levar para essas diferentes telas o trabalho da coreografia específica para estes meios, excluindo-se, assim, os meros registros de dança, que possuem uma importância enquanto documentação, porém não se encaixam na ideia de um trabalho híbrido entre a prática da dança e as tecnologias das imagens visuais em movimento.

O segundo termo, *ciberdança*, foi proposto por Ludmila Pimentel, em 2000, e compreende os trabalhos de dança junto às tecnologias digitais, sejam elas interativas ou não. Entendemos que este termo possui uma aproximação semântica com o termo *mediadance* (SCHILLER, 2003). Segundo Pimentel, a “*ciberdança* é um exemplo de obra híbrida eletrônica, constituída do encontro entre as *cibertecnologias* e a arte da dança” (PIMENTEL, 2000, p. 172). A autora propôs esse conceito em sua dissertação de Mestrado, na qual são apresentadas ideias que consideramos prévias ao conceito de *mediadance*. Para um melhor entendimento do que vem a ser *ciberdança*, recorreremos aos autores que embasaram a ideia da pesquisadora, entre eles Pierre Lévy (1996 e 1999) e Norbert Wiener (1954).

---

<sup>3</sup> Noël Carroll é professor de filosofia no *Graduate Center of the City University of New York* e PhD em Estudos sobre Cinema pela *New York University*. Seu artigo “*Toward a Definition of Moving-Picture Dance*” foi originalmente publicado no “*Dance for Camera Symposium*”, em 2000 e depois na edição do *Dance Research Journal*, em 2001. O acesso a este artigo para esta pesquisa se deu a partir de uma republicação do mesmo no primeiro volume do *The International Journal of Screendance*, 2010.

O prefixo “ciber” foi utilizado, inicialmente, por Norbert Wiener, em pesquisas na década de 1940 e ganhou maior notoriedade em seu livro *Cibernética e Sociedade: o uso humano de seres humanos*, de 1954. Wiener comenta que se viu na necessidade de criar um termo que identificasse o complexo de ideias que partiam das teorias das mensagens que se uniam às recentes reflexões sobre transmissão e recepção de informações. Assim, ele criou o termo cibernética<sup>4</sup> (WIENER, 1954), derivado da palavra grega *kubernetes*<sup>5</sup>.

Quando trata das possibilidades de interação entre corpos e máquinas, Wiener pontua que é comum considerar “a comunicação e a linguagem como dirigidos de pessoa a pessoa. No entanto, é muito possível, a uma pessoa, falar com uma máquina, e a uma máquina falar com uma pessoa ou outra máquina” (WIENER, 1954, p. 75). Além disso, Wiener explica que essas mensagens e facilidades de comunicação terão um desenvolvimento tal que “as mensagens entre o homem e as máquinas, entre as máquinas e o homem, e entre a máquina e a máquina, estão destinadas a desempenhar papel cada vez mais importante” (WIENER, 1954, p. 16).

A partir dos estudos de Wiener, várias foram as teorias e pesquisas desenvolvidas a respeito da cibernética e o prefixo *ciber* também passou a ser utilizado em outras áreas, como no estudo de Pierre Lévy sobre tecnologia e cultura. Segundo Lévy, há um “novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores” (LÉVY, 1999, p. 17), que é o ciberespaço e, juntamente com seu crescimento, são desenvolvidas técnicas materiais e intelectuais de práticas, comportamento e valores, que ele determina como cibercultura (LÉVY, 1999). É nesse novo espaço de comunicação e sociabilidade que as pessoas experimentam a virtualidade que, ao contrário do que muitos acreditam, não se opõe à realidade, mas à atualidade. (LÉVY, 1996, p. 16).

Através da virtualização, o ser humano se desprende do espaço-tempo e sai do lugar comum. A esse “não estar presente” estão ligados muitos inventos atuais, como as experiências conhecidas popularmente como “simulação da realidade” ou de “realidade virtual”, nos quais os usuários podem criar um avatar<sup>6</sup>. Para Lévy, esses sistemas de realidade virtual “transmitem mais que imagens: uma quase presença” (LÉVY, 1996, p. 26).

---

<sup>4</sup> Em seu livro, Wiener ressalta que o primeiro a usar a palavra cibernética foi Ampère, ainda no início do século XIX, porém “cibernética” fazia referência às ciências políticas e que ele, Wiener, não tinha conhecimento disto antes de utilizar o termo em sua pesquisa.

<sup>5</sup> A palavra grega *kubernetes*, ou piloto, também é a mesma da qual deriva a palavra “governador”.

<sup>6</sup> Um avatar é uma espécie de modelo virtual para representar a si mesmo ou um personagem.

Com a diversidade e os avanços tecnológicos no ciberespaço, é oferecida uma gama de novas possibilidades já previstas por Wiener, em 1954, e, assim como ocorrera com o advento do cinema e do vídeo, os artistas se beneficiam dessas tecnologias e experimentam novos processos de criação e novas estéticas.

Segundo Pimentel, existem cinco linhas de hibridação da *ciberdança*, a saber: a primeira, com utilização dos *softwares*; a segunda com a criação de obras sintéticas (sem a presença física de dançarinos ou do espaço considerado “real”); a terceira fase, com obras que mesclam componentes tecnológicos e humanos; a quarta, a dança no ciberespaço da *web*; e a quinta fase, a dança interativa.

Ao propor as linhas de hibridação, Pimentel identificou e analisou os processos que fornecem os fundamentos para a *ciberdança*. Entretanto, entendemos que sua proposta pode ser considerada, também, como precursora do conceito de *mediadance*, que apresentaremos nesta dissertação. Assim, nossa pesquisa também se apresenta como uma possibilidade de continuidade ao estudo iniciado por Pimentel (2000), atualizando-o, ampliando-o e agregando novos conceitos para o entendimento desse híbrido entre dança e tecnologia, na atualidade.

## **1. ABORDAGEM HISTÓRICA DAS RELAÇÕES ENTRE DANÇA E TECNOLOGIAS DA IMAGEM**

### **1.1 A DANÇA E O SURGIMENTO DO CINEMA: PRIMEIRAS APROXIMAÇÕES**

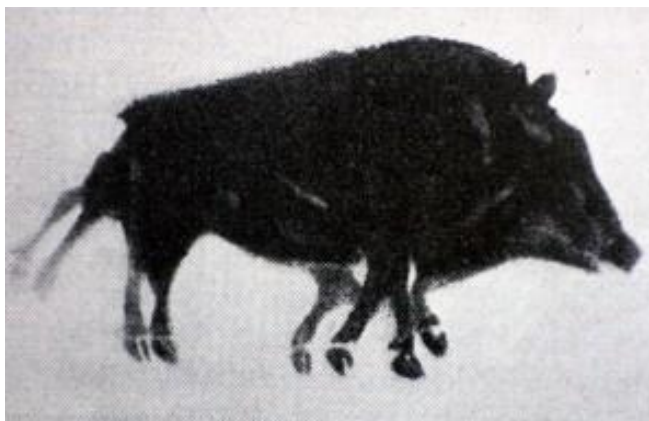
A dança é uma das manifestações humanas mais antigas. Rituais, comemorações e confraternizações tribais são apenas alguns exemplos de onde podemos encontrar vestígios de dança, muito antes de pensar a dança como é vista contemporaneamente. Podemos propor que a história da dança está ligada à história da humanidade e que, ao longo dos tempos, a dança transformou as relações sociais e também foi transformada pelo ser humano.

Em paralelo e complementar a essa proposição, é também possível contar grande parte da história da humanidade a partir da história da evolução das tecnologias e dos meios de comunicação. Com o desenvolvimento dos meios de comunicação, principalmente através das inovações tecnológicas, a sociedade passou do Primitivismo à condição virtual e digital, permanecendo em constante mudança.

É importante perceber que essas histórias encontram-se entrelaçadas: a história da dança e a história das tecnologias. O corpo humano, a dança e as tecnologias evoluíram a partir de trocas entre elas, através de experiências que garantiram o seu desenvolvimento e sua continuidade. Desde os tempos mais antigos, o ser humano busca formas de perpetuar o conhecimento e a sua espécie. Desenhos em cavernas, histórias e objetos que passam por várias gerações são possíveis exemplos de como sempre perseguimos a nossa permanência, como uma forma de eternizar o tempo através desses registros.

Uma imagem que se tornou muito conhecida é datada da Pré-história e foi encontrada numa caverna descoberta em 1878, em Altamira, na Espanha. Trata-se da imagem de um javali desenhado com oito patas, o que pode identificar uma possível tentativa de demonstrar o animal em movimento.





**Figura 1:** Representação de um javali encontrada na caverna de Altamira na Espanha  
Fonte: <http://www.josealves.blog.pt/historia>. Acesso em: 28/12/2011.

O movimento faz parte do corpo humano, seja através da dança ou de qualquer outro tipo de expressão cinética, e seus registros foram possibilitados pelas mais variadas técnicas e avanços tecnológicos ao longo da história da humanidade. Ainda antes de se falar em convergência midiática<sup>7</sup>, o surgimento de novas tecnologias já dialogava com o campo artístico e um dos segmentos em que mais se percebeu – e ainda se percebe – a utilização dos recursos tecnológicos foi e é o das artes visuais. Esse diálogo entre as novas tecnologias e o campo das artes torna-se ainda mais evidente no cinema, o qual tem sido fonte de pesquisa e estudo por várias gerações e é considerado um meio de comunicação de massa capaz de influenciar na mudança de comportamento da sociedade.

Podemos considerar a história do cinema como um conjunto de acontecimentos recentes para a humanidade, pois está datada apenas a partir de 1895, ano em que o cinematógrafo, considerado o marco para a criação do cinema, foi inventado. Mesmo com a “primeira sessão de cinema nos moldes em que a conhecemos hoje, ou seja, numa sala pública de projeções” (MACHADO, 1997, p. 28) tendo acontecido há mais de dois mil anos, no imaginário de Platão<sup>8</sup>, até pouco mais de um século atrás, ainda não existiam tecnologias de captura e edição de movimentos, o que nos faz perceber como as mudanças nesse segmento aconteceram de forma acelerada desde seu surgimento.

---

<sup>7</sup> A expressão “convergência midiática” é uma proposição de Henry Jenkins (2008), em seu livro *Cultura da Convergência*. A ideia do autor é que a convergência midiática, através da concentração de vários meios em um mesmo dispositivo, traduz as mudanças nas relações entre as pessoas e os meios de comunicação. Mudanças não apenas tecnológicas, mas também culturais que podem ser percebidas no cenário contemporâneo.

<sup>8</sup> Segundo Machado (1997), o mito da caverna, de Platão, já fazia uma alusão ao cinema ao falar das projeções das sombras humanas que passavam pela fresta da caverna devido a uma fogueira que ficava acesa e possibilitava a projeção das sombras no interior da caverna. Além disso, as pessoas conseguiam ouvir os sons que vinham de fora como se fossem das sombras que eles viam projetadas.

Em sua fase de criação, através de experiências técnicas ao final do século XIX, o cinema ainda não era considerado arte e tinha como base principal as representações teatrais e cenas comuns do cotidiano, através da reprodução do que era visto nos palcos ou de eventos comuns como a espera de um trem na estação e pessoas caminhando pelas ruas. O cinema era visto apenas como uma inovação tecnológica capaz de captar e reproduzir imagens em movimento, geralmente acompanhadas por uma trilha sonora externa – com um piano ou até grandes orquestras acompanhando as projeções – e que produzia grande impacto em quem o assistia.



**Figura 2:** *La Sortie de l'Usine Lumière à Lyon*

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=HI63PUXnVMw&feature=fvst>. Acesso em: 13/02/2012.

A captura e a edição de imagens em movimento despertaram o interesse, inicialmente, de físicos, matemáticos e inventores, que se sentiam fascinados pela possibilidade de avançar tecnologicamente em busca da captura dessas imagens. Arlindo Machado (1997) cita alguns nomes como os ilusionistas Reynaud e Méliès e os industriais Thomas Edison e Louis Lumière como algumas das pessoas envolvidas no processo de criação do cinema e que, pela intenção de tirar proveito comercial da “fotografia animada”, possuíam interesse no “estágio da síntese efetuada pelo projetor, pois era somente aí que se podia criar uma nova modalidade de espetáculo, capaz de penetrar fundo na alma do espectador, mexer com seus fantasmas e interpelá-lo como sujeito” (MACHADO, 1997, p. 18).

Muito antes de se pensar em computação gráfica e efeitos especiais, as pessoas descobriram o encanto das imagens em movimento através de jogos de sombras inventados há milênios pelos orientais, que aguçavam as emoções dos seus espectadores. No século XVII, baseadas nessa técnica oriental, experiências parecidas com as sombras chinesas começaram a ser realizadas, através de um aparato que unia uma lanterna, uma vela e um lençol.



**Figura 3:** Lanterna Mágica

Fonte: [www.animationppfo.weebly.com/uploads/1/3/0/7/1307377/5865419.jpg](http://www.animationppfo.weebly.com/uploads/1/3/0/7/1307377/5865419.jpg). Acesso em: 11/02/2012.

A lanterna mágica, como ficou conhecida em 1644, era um equipamento aparentemente simples, montado com uma lanterna que servia como lente que ampliava as placas de vidro pintadas manualmente e que eram projetadas sobre um lençol branco que servia como tela e tinha apenas uma vela como fonte de luz.

Para Machado (1997), a lanterna mágica é um evento tão importante para a história do cinema que, em se tratando de um pensamento mais abrangente, deveria ser considerado como cinema, “a tradição inteira da lanterna mágica” (MACHADO, 1997, p. 23), até porque, segundo o autor, as pessoas que trabalhavam com a lanterna mágica, como os criadores das placas pintadas ou com a projeção das imagens já utilizavam as técnicas de narrativa audiovisual.

Com o passar do tempo, essas técnicas de exibição de imagens foram sofrendo modificações e a lanterna mágica pode ser considerada a precursora dos projetores de imagens utilizados atualmente. A ideia contida na experiência com a lanterna mágica, ou seja, a de projeções de imagens e sombras, ainda faz parte do cenário contemporâneo e é utilizada principalmente por artistas, como é o caso da companhia nacional *Cia Quase Cinema*, que trabalha com as sombras em intervenções urbanas e em espetáculos teatrais ou do grupo *Pilobolus*, cujo trabalho é conhecido pela qualidade técnica e criatividade de seus espetáculos com sombras.



**Figura 4:** Imagens de *Shadowland*, do grupo teatral Pilobolus

Fonte: [http://www.youtube.com/watch?v=STK7AZ\\_Zs\\_E&feature=fvwrel](http://www.youtube.com/watch?v=STK7AZ_Zs_E&feature=fvwrel). Acesso em: 29/01/2012.



**Figura 5:** Intervenção urbana. Cia Quase Cinema, 2010

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=C3sPMGH-jfo>. Acesso em: 29/01/2012.

A história do cinema registra várias invenções técnicas que foram fazendo parte da construção de uma gama de aparelhos, tecnologias e dispositivos que tentavam, de alguma

forma, manipular as imagens em movimento, em um período que pode ser considerado como pré-cinema, pois esses experimentos são considerados os precursores da técnica cinematográfica, como o fenacistoscópio (1830) de Joseph-Antonie Plateau, as pantomimas luminosas de Emile Reynaud<sup>9</sup> e o cinetoscópio (1891) de Thomas Edison.



**Figura 6:** Pantomima Luminosa, Fenacistoscópio e Cinetoscópio  
 Fonte: <http://www.precinemahistory.net>. Acesso em: 05/02/2012.

Com tantos nomes e fatos que colaboraram para o desenvolvimento das tecnologias utilizadas no meio cinematográfico, não parece ser possível creditar o nascimento do cinema a um único momento, pessoa ou invenção, como nos diz Paolo Cherchi Usai, “a história do cinema não começou com um big bang” (USAI, 1996, s/p, tradução nossa)<sup>10</sup>. Mas é possível dizer que no final do século XIX foi percebido um avanço real em direção à criação do cinema pelos europeus Etienne-Jules Marey e Eadweard James Muybridge que começaram a fazer experiências com fotografias em sequência para estudar o movimento.

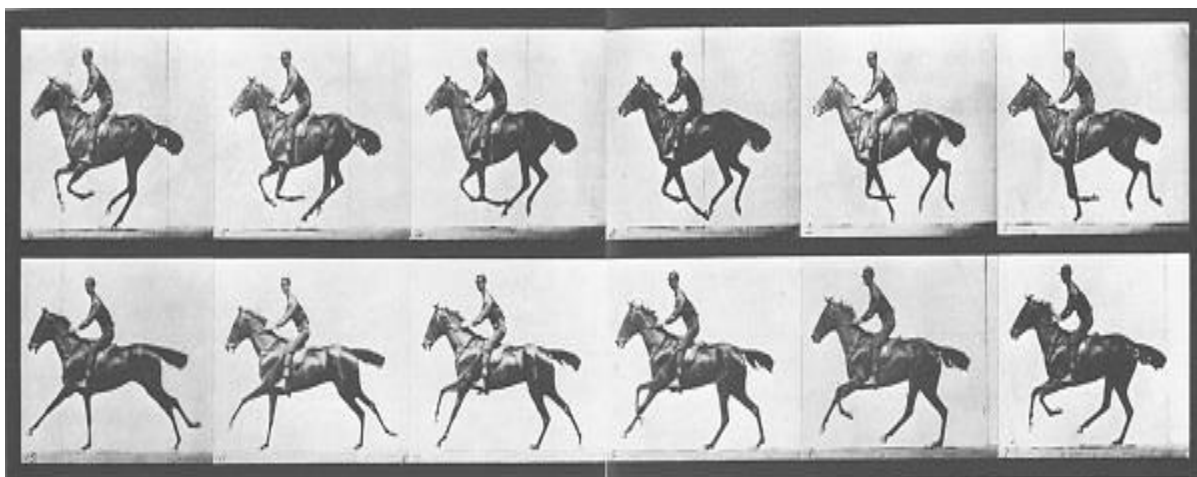
Mesmo sem intenção de transformar seus estudos em cinema, essas experiências tornaram-se famosas, pois contribuíram de forma significativa para a construção do cinema e os nomes de seus criadores são, até hoje, lembrados, quando se fala sobre captura de imagens em movimento.

<sup>9</sup> Émile Reynaud é considerado o pioneiro no que diz respeito à criação de desenhos animados. Foi o responsável pela invenção do praxinoscópio, em 1877, que era um equipamento elaborado com um pequeno tambor e tiras de papel pintado que, ao ser girado, fazia a animação dos desenhos pintados. Esse invento foi aperfeiçoado e ficou conhecido como teatro ótico, uma das invenções mais importantes para o cinema de animação como conhecemos atualmente.

<sup>10</sup>“The history of cinema did not begin with a big bang”. USAI, 1996, s/p.



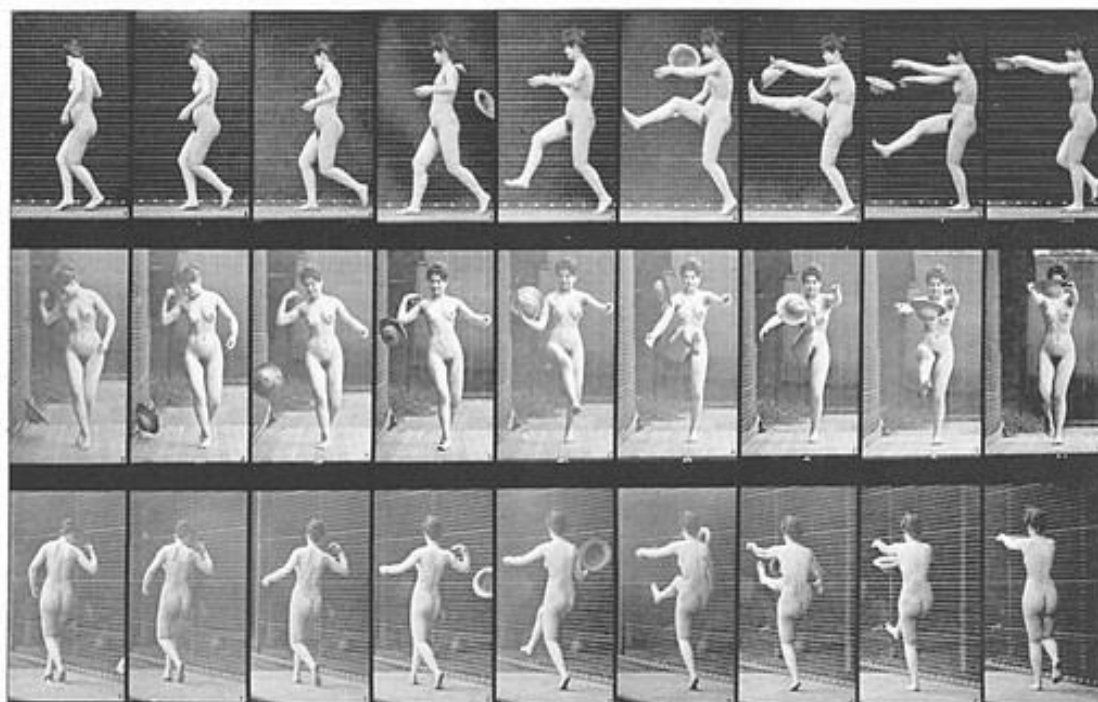
Um dos eventos mais conhecidos na história da fotografia em sequência foi a contratação do fotógrafo Muybridge por um milionário americano que, para ganhar uma aposta, queria conseguir uma forma de provar que em algum momento enquanto um cavalo estava em galope, as suas patas não tocavam o chão, como se o cavalo estivesse flutuando em determinados instantes.



**Figura 7:** Fotos em sequência de um cavalo a galope  
Fonte: MUYBRIDGE, Eadward. *Horses and other animals in motion*, p. 12.

O mais impressionante em relação ao que ocorrera nesse experimento é que isso aconteceu em 1872, quando ainda não havia tecnologia para fotografias instantâneas. A ideia de Muybridge foi simples e muito eficaz. Ele prendeu fios que atravessavam a pista por onde o cavalo passaria e instalou vinte e quatro aparelhos fotográficos que seriam acionados no momento em que o cavalo passasse, o que ocasionaria o corte dos fios e, assim, desencadearia o disparo dos obturadores, sendo possível registrar a sequência das fotos. Quase uma década após esse evento, Marey conseguiria criar um equipamento conhecido como fuzil fotográfico que capturava doze imagens instantâneas em sequência.

Eadward Muybridge conseguiu maior reconhecimento após o evento das fotos do cavalo a galope, sobretudo sendo o responsável pelo processo de análise do movimento através de fotografias, embora suas pesquisas tenham ido muito além desse fato. O fotógrafo inglês pesquisava o movimento humano e a base para seus estudos se dava através de capturas de imagens em sequência, nas quais ele investigava as modificações do corpo durante os movimentos realizados.

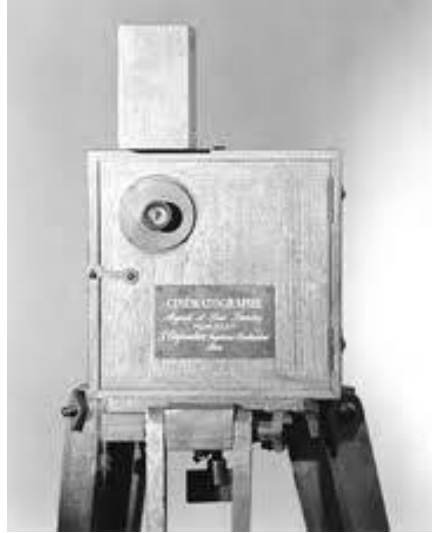


**Figura 8:** Foto em sequência de uma mulher chutando  
 Fonte: MUYBRIDGE, Eadweard. *The human figure in motion*, p.107.

Esse minucioso estudo da decupagem do movimento, realizada por Muybridge, faz parte da história do cinema e possibilitou a tecnologia dos *frames*<sup>11</sup>, na qual o cinema se baseia até a atualidade.

Algum tempo depois, em 1892, aconteceram as primeiras exposições públicas das pantomimas luminosas de Émile Reynaud, as quais eram realizadas a partir da sequência de vários desenhos projetados, o que se assemelha ao processo de criação dos desenhos animados, que utiliza imagens sequenciadas para transmitir a ideia de movimento. Essa ideia de continuidade do movimento só é possível, devido a um fenômeno chamado persistência retiniana, estudado por Joseph-Antonie Plateau, o mesmo inventor do fenacístoscópio.

<sup>11</sup> *Frame*, na linguagem cinematográfica é como é chamado cada quadro de uma sequência em animação.

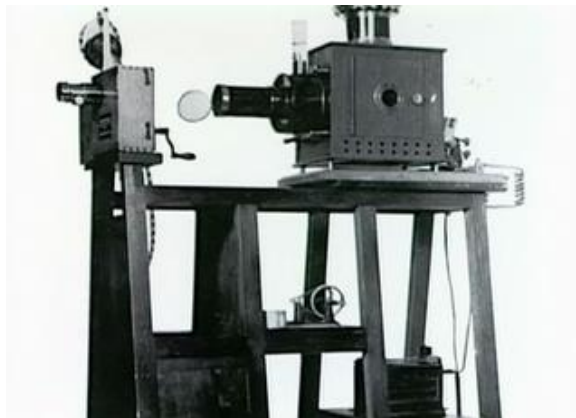


**Figura 9:** Cinetógrafo

Fonte: <http://sicinema.webnode.com>. Acesso em: 14/02/2012.

Quando vemos uma imagem, esta não “desaparece” de imediato, ou seja, a luz captada persiste durante um tempo. Esse tempo pode ser considerado curto, em frações de segundos, mas é essa persistência que faz que não percebamos a mudança brusca de um *frame* para o outro, o que nos faz ver uma sequência de desenhos animados e não os desenhos isolados.

Poucos anos mais tarde, mas ainda na década de 90 do século XIX, já após a invenção do filme de celulose, é que os irmãos Lumière, responsáveis, entre outros nomes, pelo surgimento do cinema, patentearam um invento chamado cinematógrafo – que fora criado pelo francês Léon Bouly, em 1894 –, uma espécie de equipamento que mesclava as funções de uma câmera e de um projetor, podendo até parar ou avançar as imagens projetadas.



**Figura 10:** Cinematógrafo

Fonte: <http://filmabinitio.blogspot.com/2010/05/birth-of-cinema-review-of-lumiere.html>. Acesso em: 16/02/2012



A invenção do cinematógrafo, no final do século XIX, é considerada um marco para o surgimento do cinema, devido à sua semelhança com o cinema que foi desenvolvido posteriormente.

Mas como seria possível detectar e estabelecer uma relação entre o cinema e a dança? Quando o cinema começou a se moldar, a dança já fazia parte do cotidiano das pessoas há muito tempo. Porém, a dança forneceu ao cinema o que podemos chamar de sua matéria-prima: o movimento. As transformações que levaram ao surgimento do cinema eram baseadas no movimento e, nesse sentido, a dança tinha – e tem – muito a oferecer para essa arte.

O cinema leva para a tela, o movimento, de uma forma diferente da que se vê comumente, modificando o movimento dançado real em movimento capturado, transformando-o em imagens, o que contribui para a construção dessa relação entre dança e as imagens em movimento do cinema.

Dança e cinema, desde o início, formam uma parceria que se torna indissociável, uma vez que a dança contribui para o cinema não só esteticamente, mas através do movimento, da criação coreográfica e por levar para as telas a fragmentação da imagem do corpo em movimento em um filme (PEREZ, 2006).

O fato que marca o surgimento do cinema se deu em 1895, e é interessante destacar que durante as experiências para a existência do cinematógrafo, já eram realizadas experiências com captura de danças, como as capturas realizadas por Edison, em seu cinetógrafo, um equipamento que registrava as imagens animadas. Os vários registros existentes vão desde as danças dos índios Sioux (1894) às *serpentine dances*<sup>12</sup>(1894), com Loie Fuller e suas seguidoras.

Em 1894, Edison também produziu *Carmencita* em seu estúdio *Black Maria*, um dos muitos pequenos registros de dança que Edison realizou nesse período. *Carmencita* é, provavelmente, o primeiro registro de uma dançarina feito por Edison e talvez a primeira vez que uma mulher apareceu em um registro cinematográfico nos Estados Unidos. Junto ao pioneirismo da ação, veio também um dos primeiros casos de censura cinematográfica que se tem notícia, visto que as pernas da dançarina em *Carmencita* eram mostradas durante a sua dança, o que era considerado inadequado para a época.

Nesse mesmo ano, Thomas Edison também filmou a dançarina Ruth St. Dennis, uma das pioneiras da dança moderna nos Estados Unidos que se inspirava nas culturas orientais.

---

<sup>12</sup> A *serpentine dance*, dança que se tornou mais popular no final do século XIX, era baseada na *skirt dance* (uma espécie da dança que mesclava passos de balé e danças folclóricas) e teve como pioneira a artista Loie Fuller.

Segundo Virginia Brooks (2002), que elaborou uma linha do tempo sobre a relação da dança e a mídia, esse teria sido o primeiro momento marcante para a história da relação entre dança e cinema, porém os registros de Loie Fuller com os Irmãos Lumière são contemporâneos ao registro de Edison com a dançarina Ruth St. Dennis e, portanto, considera-se de igual importância para a história da dança no cinema.



**Figura 11:** Frame de Carmencita

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=-15jwb1ZTMA>. Acesso em: 21/01/2012.

Segundo Sylvia Martin (2006), essas inovações tecnológicas no cinema estabeleceram as bases do campo das imagens em movimento. Nessa área, alguns nomes merecem destaque, como é o caso de George Méliès, que é reconhecido como o maior responsável pela utilização de efeitos especiais no cinema e considerado o criador da linguagem cinematográfica; Griffith, que foi responsável, entre outras técnicas, pela montagem paralela - muito utilizada em filmes de suspense, por exemplo- com a qual é possível alternar entre duas cenas diferentes, o *travelling*<sup>13</sup> e também o *close*<sup>14</sup>, recursos que passaram a ser largamente utilizados, sobretudo por cineastas importantes para as relações entre dança e cinema como Maya Deren.

---

<sup>13</sup> *Travelling* é o nome dado à movimentação feita com a câmera que a desloca do seu eixo, por exemplo, quando queremos “seguir” um determinado objeto em movimento e a câmera acompanha esse deslocamento no espaço ou para identificar para o espectador o cenário no qual a cena está sendo realizada.

<sup>14</sup> *Close* é um tipo de plano marcado pelo enquadramento, que é fechado no que será destacado na cena.

Esses registros e acontecimentos do início do século XX geralmente são trazidos como fatos sobre a história do cinema ou como experiências antropológicas desenvolvidas por etnógrafos, mas é possível perceber que a história do cinema mistura-se à própria história da dança.

A professora e escritora Erin Brannigan (2011) traz uma abordagem singular a esse respeito quando trata do surgimento do cinema em paralelo ao surgimento do movimento moderno na dança, no início do século XX. Segundo a autora, a dançarina Loie Fuller teria sido a responsável pelo nascimento da dança moderna naquele século e que esse momento de experimentação de novas possibilidades estaria ligado ao movimento que começava a trazer inovações tecnológicas para a dança. Devido a essa importância, abordaremos o assunto no próximo item, quando trataremos das contribuições de Loie Fuller para a dança e a tecnologia.

## 1.2 CONTRIBUIÇÕES DO CORPO ELÉTRICO-LUMINOSO E REVOLUCIONÁRIO DE LOIE FÜLLER PARA A DANÇA

Apesar de vários registros de danças inspiradas no trabalho de Loie Füller, ainda no ano de 1890, a primeira filmagem feita de Loie Füller que se tem conhecimento é datada de 1902, realizada pelo estúdio *Pathé Télévision*, de Paris. Há, ainda, um registro de uma dança inspirada em Füller, de 1894, intitulado *La danse serpentine*, que teria sido realizado por Thomas Edison. Porém, é de 1906, um dos registros fílmicos mais conhecidos, ano em que Louis Lumière filmou Füller fazendo a *Dança do Fogo (Fire Dance)*.

La Loie, como também é conhecida, foi uma das primeiras dançarinas a ter uma dança filmada, porém a importância da história de Loie Füller para o cinema vai muito além dos registros de dança.



**Figura 12:** *Frame* do registro fílmico da dança de Loie Füller  
Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=a-EJxn3cfXc>. Acesso em: 23/02/2012.

Nascida em 1862, Loie Füller era atriz e começou no teatro, tendo especial interesse no canto e na ópera. Entre 1889 e 1891 ela começou a trabalhar com a *Dança da Saia (Skirt Dance)* e iniciou suas experiências com os efeitos de luz.

Maíra Spanghero (2003) relata que, após ter recebido de presente um corte de seda branca, Loie Füller percebeu um efeito diferente quando esse tecido entrava em contato com a luz do sol. Ela começou a dançar com tecidos e levou essa dança para o palco, utilizando

iluminação especial para suas apresentações, trabalhos que marcaram o início do século XX e que fazem de Loie Fuller uma das artistas mais inovadoras na área da dança.

Em 1907, foi desenvolvido um processo para adicionar cor nas fotografias, o que começava a tornar possível a inserção de cores no cinema e a filmagem das imagens em que a projeção já seria colorida, o que fez as experiências de Loie Fuller para uso de cores no palco serem levadas para a tela do cinema também, como comenta Juan Perez: “sem dúvida, o que marcaria a novidade de suas danças correspondia à estreita relação que estas estabeleciam com a popular luz elétrica e as cores, aspecto que facilita o advento do cinema colorido”<sup>15</sup> (PEREZ, 2006, p. 54, tradução nossa).



**Figura 13:** Frames do registro fílmico *La danse serpentine*

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=fIrnFrDXjlk>. Acesso em: 23/02/2012.

Até a década de 1910, os quadros eram pintados à mão para se obter cor nos filmes. As cores eram usadas como um adorno aos filmes e não para passar a cor real da filmagem. Várias foram as tentativas de inserção de cor através de películas, porém sem muito sucesso.

<sup>15</sup> “Sin embargo lo que marcaría el carácter novedoso de sus danzas correspondía a la estrecha relación que estas establecían con la popular luz eléctrica y los colores, aspecto que facilitarían el advenimiento del cine coloreado” Perez, 2006, p.54.

Somente na década de 20 do mesmo século, com o aperfeiçoamento do processo conhecido por *Technicolor* (mesmo nome da empresa que o inventou), é que foi possível um maior realismo das cores no cinema.

Perez (2006) considera Loie Fuller uma artista luminocinética e Spanghero (2003) fala de seu trabalho como cinema de corpo, ideias que dialogam com a proposição de Ludmila Pimentel (2008), de que Fuller estaria inserida no que a autora chama de corpo-imagem<sup>16</sup> (tradução nossa), em que seu corpo, “ao refletir a luz, se transforma em diversas formas como orquídeas, borboletas, flores e tantas outras possibilidades”<sup>17</sup> (PIMENTEL, 2008, p. 122, tradução nossa). De fato, Loie Fuller é reconhecida como a artista que conseguiu introduzir um significado para a dança no filme, “a percepção de mudança do corpo em movimento e a sua função em relação à produção de sentido”<sup>18</sup> (BRANNIGAN, 2011, p. 20, tradução nossa).



**Figura 14:** Cartazes de Loie Fuller no *Folies-Bergère*

Fonte: <http://www.victoriangothic.org/la-loie-fuller-the-serpentine-dance>. Acesso em: 24/02/2012.

Erin Brannigan (2011) aponta, ainda, uma relação entre Maya Deren<sup>19</sup> e Loie Fuller, posicionando Fuller como precursora do trabalho de Deren, devido às suas experiências com

<sup>16</sup> “Cuerpo-imagen”. Pimentel, 2008.

<sup>17</sup> “[...] que al reflejar la luz se transforma en diversas formas como orquídeas, mariposas, flores, y tantas otras posibilidades”. Pimentel, 2008, p.122.

<sup>18</sup> “The changing perception of the body in motion and its function regarding the production of meaning” Brannigan, 2011, p.20.

<sup>19</sup> Maya Deren, uma das maiores representantes do cinema experimental norte-americano, será analisada mais adiante, ainda neste capítulo.



o corpo na tela. Segundo a autora, há vários motivos pelos quais Füller pode ser considerada precursora de Deren em relação à história da dança no cinema, mas pode-se destacar, principalmente, a utilização das tecnologias contemporâneas que Deren acrescentava às suas obras. Brannigan aponta que “Deren utilizava toda a gama tecnológica de seu meio [cinema] para explorar o que ela viu como seus elementos distintivos, percebendo sua condição de ‘arte do espaço-tempo’”<sup>20</sup> (BRANNIGAN, 2011, p. 100, tradução nossa).

Em 1964, Marshall McLuhan publicou o livro *Os meios de comunicação como extensões do homem*.<sup>21</sup> Nesse livro, o autor trata do diálogo do corpo com as tecnologias através da criação de dispositivos. Em seus estudos, McLuhan buscou apresentar e explicar a relação de dispositivos com os seres humanos, em considerações que continuam ainda atuais no século XXI, de que praticamente tudo que é criado é uma extensão do corpo ou dos sentidos humanos. Segundo McLuhan, através de dispositivos tecnológicos<sup>22</sup>, que também são extensões, o ser humano é capaz de gerar novas relações com outros seres humanos ou com outros dispositivos. Sem essa comunicação, muitos experimentos e obras artísticas realizados até hoje não seriam exequíveis.

La Loie utilizava seu figurino como uma extensão do próprio corpo. Vários metros de tecido juntamente a uma armação que prolongava seus braços fizeram da dança de Füller uma dança única e fonte inspiradora para outras artistas da época. Podemos considerar a luz também como uma extensão do corpo de Loie Füller, uma vez que ambos – luz e figurino – estavam hibridados em sua dança. “Seus trabalhos pareciam querer esculpir a luz, multiplicando seus efeitos, e situando os pontos de luz em frente a ela, atrás, debaixo, aos lados ou no teto”<sup>23</sup> (PEREZ, 2006, p. 51, tradução nossa).

Segundo Brannigan, Loie Füller foi a primeira artista a requerer o crédito como diretora e coreógrafa de seus filmes (BRANNIGAN, 2011, p.100). Esse fato é relevante, pois diversos artistas apareciam como diretor ou coreógrafo de seus trabalhos, não assumindo as duas responsabilidades. Isso demonstra certo sentimento de pertencimento que Füller tinha por suas obras. Ela era a artista e a técnica responsável por suas criações. Além disso, pôde representar, também, uma característica voltada ao empreendedorismo; prova disso é a quantidade de patentes requeridas por Füller sobre suas criações para a dança.

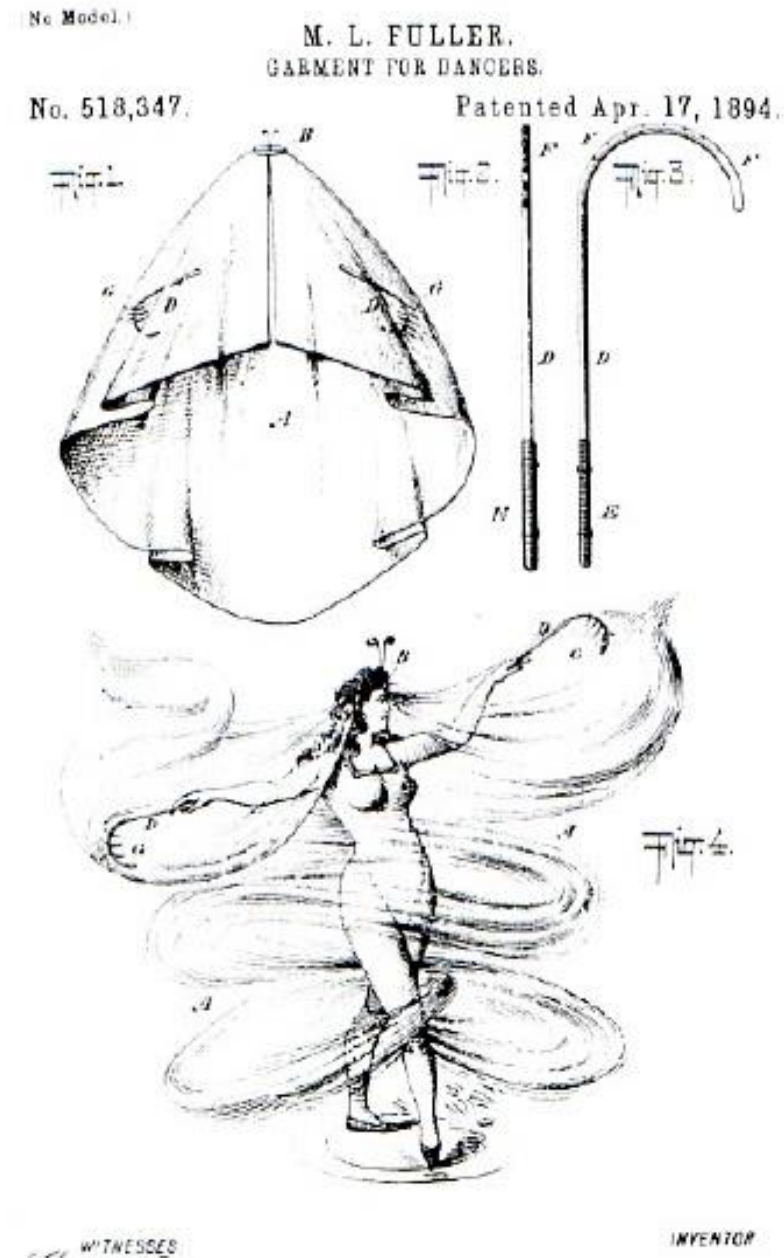
---

<sup>20</sup> “Deren utilized the full technological range of her medium in exploring what she saw as its distinguishing elements, realizing its condition as a ‘time-space art’”. Brannigan, 2011, p.100.

<sup>21</sup> Título original: *Understanding Media: The Extensions of Man*.

<sup>22</sup> A expressão “dispositivos tecnológicos” utilizado nesse texto se refere a todo e qualquer dispositivo que possua base tecnológica, seja ela digital ou analógica.

<sup>23</sup> “Sus trabajos parecían querer esculpir la luz, multiplicando sus efectos y situando los puntos de luz delante de ella, detrás, debajo, a los lados o en el techo” Perez, 2006, p.51.



**Figura 15:** Patente dos acessórios de figurino de Loie Fuller  
 Fonte: <http://www.bullworks.net/ffg/loie/loie.html>

As danças de Loie Fuller eram baseadas em movimentos de braços e giros, porém, visualmente, o efeito que ela conseguia promover com a utilização da iluminação impressionava, pois ela era “uma coreógrafa da luz, antes inclusive de ser uma coreógrafa do corpo humano como se conhece, [...] por seu efeito visual, sua obra está mais próxima do



vídeo, do cinema, da fotografia do que da linguagem da dança tradicional ou do teatro”<sup>24</sup> (PIMENTEL, 2008, p. 123, tradução nossa).

Devido ao pioneirismo de Füller, muitas foram as suas seguidoras, como Annabelle Moore, filmada por Thomas Edison, em 1894. Porém a influência dos trabalhos de La Loie pode ser notada ainda hoje, como no trabalho de Jody Sperling, referência mundial no que diz respeito à obra da artista. Sperling é dançarina e coreógrafa e tem se destacado com trabalhos inspirados na obra de Füller.



**Figura 16:** Dançarina Jody Sperling

Fonte: <http://jodysperling.com/jody-sperling-bio>. Acesso em: 13/02/2012.



**Figura 17:** Companhia *Time Lapse Dance*, de Jody Sperling

Fonte: <http://jodysperling.com/time-lapse-dance>. Acesso em: 13/02/2012.

Além das releituras contemporâneas da obra de Füller, Jody Sperling também ganhou reconhecimento por suas pesquisas em relação à artista. Jody também mantém a *Time Lapse*

<sup>24</sup> “[...] una coreógrafa de la luz, antes incluso de ser una coreógrafa de cuerpo humano como se conoce [...] por su efecto visual, su obra esta más cerca del vídeo, del cine, de la fotografía, que del lenguaje de la danza tradicional o del teatro” Pimentel, 2008, p.123.

*Dance*, uma companhia artística que cria obras baseadas em dança, ilusionismo, artes cênicas e circenses e também baseadas nos trabalhos de Füller. Artistas da dança *tribal fusion* e da dança do ventre utilizam também acessórios e figurinos que lembram os de Füller, como as varas para movimento dos tecidos e o formato das vestimentas. Além disso, utilizam as *asas*, como são conhecidas, que são derivações do *Skirt Dance* de Loie Füller, e fazem parte da coreografia e, assim como no trabalho original da dançarina, chamam atenção por seu ilusionismo. Outros artistas e grupos contemporâneos desenvolvem trabalhos baseados nas *Serpentine Dances* de Füller, como a artista Carolina Frinhani, junto ao *Elétrico* – Grupo de Pesquisa em Ciberdança, na Universidade Federal da Bahia, que possui um trabalho de remontagem dos trabalhos de Füller e também incorpora novas tecnologias digitais às coreografias de corpo e luz imaginadas pela dançarina. O resultado é uma releitura da obra sempre inovadora de La Loie.

A obra de Loie Füller aproxima a dança ainda mais ao cinema, por se tratar de uma dança que se distancia das danças tradicionais dos teatros (PIMENTEL, 2008). Assim, podemos considerar que a obra de Loie Füller ultrapassa as barreiras do convencional e evidenciam a interação entre arte e ciência, através do seu “corpo híbrido, fusão de humano e da técnica, de sangue e de eletricidade”<sup>25</sup> (PIMENTEL, 2008, p. 123, tradução nossa).

As transformações inauguradas por Loie Füller influenciaram e modificaram as relações entre dança, corpo, luz e a cena, o que demonstra a importância do estudo de suas contribuições para esta pesquisa, já que aborda as relações entre dança, imagem em movimento e a tela, relações tão presentes na obra híbrida de arte e tecnologia que Loie Füller apresentou, com pioneirismo, em sua trajetória.

---

<sup>25</sup> “[...] cuerpo híbrido, fusión del humano y de la técnica, de sangre y de electricidad”. Pimentel, 2008, p.123.

### 1.3 COREÓGRAFOS-REALIZADORES (PEREZ): PIONEIROS NA RELAÇÃO DANÇA/CINEMA

O cinema, desde o seu surgimento, no final do século XIX, formou uma parceria com a dança. Os cineastas precisavam do movimento, elemento primário da dança, pois o registro fotográfico e a escrita forneciam um extenso suporte documental para outras artes como a literatura e a pintura, porém a dança, antes do cinema, não possuía registros das obras apresentadas. Esta parceria, porém, ultrapassou o patamar documental, a partir do momento em que o cinema deixou de ser um suporte para registro da dança e tornou-se um modificador da obra, como nos trabalhos que apresentaremos a seguir.

Segundo Juan Perez (2006), a relação entre dança e cinema fortaleceu-se através dos coreógrafos-realizadores, ou coreógrafos-produtores, que foram responsáveis por inscrever a dança em seus filmes. Perez apresenta nomes como Gene Kelley, Maya Deren, Busby Berkeley, Leni Riefenstal, entre outros vários coreógrafos-realizadores, dos quais foram escolhidos três para exemplificar: Maya Deren, Busby Berkeley e Bruce Lee. A escolha por esses coreógrafos se dá pelo pioneirismo das obras realizadas e também pela possibilidade de apresentar a dança no cinema em três diferentes gêneros: o cinema experimental (Maya Deren), o cinema musical (Busby Berkeley) e o cinema de ação (Bruce Lee).

#### 1.3.1 Maya Deren: coreocinema e o cinema experimental de dança

Apesar da grande quantidade de filmes produzidos com a utilização da dança no século XX, existem registros de dança no cinema, datados ainda do final do século XIX. Simples gravações de dança, em que a câmera – fixa – captava os movimentos para reprodução, sem haver um processo de criação para a câmera ou uma coreografia específica para a tela.

Se analisarmos que, nos primeiros momentos, o cinema era apenas uma inovação tecnológica, parece bastante coerente que as primeiras aparições de dança na tela tenham sido meros registros e testes, e quase não tenham sido observadas interações entre dançarinos e câmera.

Foi com os trabalhos desenvolvidos por Maya Deren, na década de 1940, que se percebeu uma interação diferente entre dança e cinema<sup>26</sup>, a partir da sua primeira obra *Meshes of the Afternoon*, de 1943, em codireção de seu marido, Alexander Hammid, filme que fora premiado no Festival de Cannes, em 1947, na categoria Filmes Experimentais.



**Figura 18:** Maya Deren e seu marido, Alexander Hammid

Fonte: <http://www.fanpix.net/picture-gallery/maya-deren-picture-15670375.htm>. Acesso em: 22/02/2012.

Maya Deren era russa e migrou para os Estados Unidos ainda criança. Na década de 1930, Deren investiu em estudos na área jornalística, das ciências políticas e da literatura e, após conhecer Hammid, começou a estudar fotografia e cinematografia. Ainda jovem Deren teve contato e começou a trabalhar com nomes que, junto ao seu, são considerados como parte do cinema de vanguarda dos Estados Unidos, como Marcel Duchamp<sup>27</sup> e Man Ray<sup>28</sup>. Os trabalhos de Deren receberam reconhecimento por unir a dança e o cinema e são hoje conhecidos como *dancefilm* ou *cinedance*<sup>29</sup>.

<sup>26</sup> Quase meio século antes de Maya Deren, Loie Fuller desenvolvia trabalhos artísticos registrados com a câmera, porém o que se aponta, aqui, é a falta de interação entre coreógrafo e as tecnologias de imagens em movimento para desenvolvimento de trabalhos exclusivos para a câmera antes de Maya Deren.

<sup>27</sup> Marcel Duchamp foi pintor e escultor e é considerado um dos artistas mais influentes para a arte contemporânea. Conhecido, principalmente, pelo conceito do *ready made*, Duchamp inovou no campo artístico ao aproximar elementos do cotidiano às artes.

<sup>28</sup> Man Ray é conhecido por seus trabalhos com fotografia e foi cofundador do grupo dada, junto a Marcel Duchamp. Foi também cineasta, profissão com a qual realizou o filme *L'Étoile de Mer*, em 1928.

<sup>29</sup> A autora Cristiane Wosniak (2006), que também está presente nas referências desta dissertação, utiliza a expressão *cinedança* ou *cine-dança* para identificar os filmes do gênero musical que se estabeleceu principalmente em produções estadunidenses a partir da década de 1920. O termo *cinedance* ou *cinedança* que empregamos aqui é trazido como referência aos trabalhos de Maya Deren (SNYDER, 1965) e de outros diretores e cineastas que utilizam a dança e o cinema como partes de um sistema de dança fílmica com base em Perez (2006) e Brannigan (2011) e não em relação especificamente aos filmes musicais.

[...] a palavra cinedança correspondia ao gênero cinematográfico no qual estavam inscritos os filmes de dança que Maya Deren realizava. Trabalhos de outros diretores de cinema nos quais também se fragmentava a dança nunca receberam essa nomeação, como é o caso dos coreógrafos-realizadores Busby Berkeley, Gene Kelly e Stanley Donen, cujos trabalhos sempre foram encaixados como cinema musical (PEREZ, 2006, p. 158, tradução nossa)<sup>30</sup>.

Segundo Maíra Spanghero (2003), Maya Deren era “hábil no tratamento da iluminação, alternando perspectivas de espaço e tempo, criando ilusão e explorando técnicas de edição” (SPANGHERO, 2003, p.33), pensamento compartilhado por Erin Brannigan (2011), que ressalta as técnicas utilizadas por Deren, como *slow-motion*<sup>31</sup>, *freeze-frame*<sup>32</sup> e *matches-on-action*<sup>33</sup>, que alteram a estabilidade da narrativa do plano sequência<sup>34</sup> e apresentam características do diretor à cena. Maya Deren é “considerada a melhor e mais conhecida cineasta norte-americana no cinema experimental [...] esta realizadora marca o movimento da vanguarda americana. Seus trabalhos foram definidos como poemas visuais ou sonhos convertidos em filmes”<sup>35</sup> (PEREZ, 2006, p.212, tradução nossa) e suas produções continuam influenciando diretores e produtores das mais diversas áreas das imagens em movimento, como os produtores de clipes musicais, cineastas e diretores.

---

<sup>30</sup> “[...] la palabra cinedanza correspondia al género cinematográfico donde se inscribían los films de danza que Maya Deren realizaba. Trabajos de otros directores de cine donde también se fragmentaba La danza, nunca recibieron dicha apelación, como es el caso de los coreógrafos-realizadores Busby Berkeley, Gene Kelly y Stanley Donen, cuyos trabajos siempre fueron encasillados como cine musical” Perez, 2006, p. 158.

<sup>31</sup> *Slow-motion* é uma técnica de edição que consiste em diminuir a velocidade do das imagens em movimento. Seus principais usos estão associados a sequências dramáticas, que exploram o emocional da cena.

<sup>32</sup> *Freeze-frame* é a técnica cinematográfica de “congelar” a imagem. Consiste em uma cena composta de vários *frames* iguais, o que dá a ideia de imagem parada, como uma fotografia.

<sup>33</sup> *Matches-on-action* é uma técnica de corte entre duas cenas em sequência que lembram uma espécie de “emenda” que é feita para dar continuidade à sequência filmica.

<sup>34</sup> Plano sequência é um plano único, uma cena sem cortes, em que a filmagem é realizada de forma contínua.

<sup>35</sup> “Deren esta considerada como la mejor y más conocida cineasta norteamericana independiente dentro del cine experimental [...] esta realizadora marca el movimiento de la vanguardia americana. Sus trabajos han sido definidos como poemas viusuales o sueños convertidos en films” Perez, 2006, p. 212.



**Figura 19:** Frame do filme *Ritual in Transfigured Time*, Maya Deren, 1946  
 Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=ctFPrLtSWg8>. Acesso em: 23/02/2012.

A obra de Maya Deren tornou-se tão significativa para a relação entre dança e cinema que, por volta de 1946, o crítico de dança norte-americano John Martin desenvolveu um termo, um neologismo, para especificar o tipo de produção artística que Maya Deren realizava, na qual unia, de forma colaborativa, o trabalho da câmera com o dançarino, não sendo possível separá-los. Dessa forma, John Martin conseguiu sintetizar o trabalho de Deren de junção do corpo humano em movimento e a técnica cinematográfica com a expressão “*choreocinema*”.

Um relevante estudo sobre *choreocinema* pode ser encontrado na pesquisa de André Austvoll (2004), em investigação sobre o conceito de John Martin para seu Mestrado em artes<sup>36</sup> pela Universidade de Surrey, Inglaterra. Segundo Austvoll, é importante analisar a formação do termo criado por Martin para compreender o que realmente essa nova palavra traduz do trabalho de Maya Deren.

Austvoll apresenta o termo *choreocinema* como uma palavra que mescla dança e terminologia fílmica, pois é formado do prefixo “choreo” que se combina com o sufixo “cinema”. “Os dois termos são extraídos a partir de coreografia e cinematografia, respectivamente. Neste contexto, a anexação do prefixo ‘coreo’ indica um ‘cinema’, em que a principal preocupação é com o movimento”<sup>37</sup> (AUSTVOLL, 2004, p. 03, tradução nossa).

Partindo dessa análise, faz-se necessário entender, também, o que esse prefixo “choreo” e o sufixo “cinema” indicam. “Choreo”, do grego *khoreía* e do latim *chorea*, faz relação com a dança, enquanto “cinema”, do grego *kénemas*, indica movimento.

Essa interpretação do termo “*choreocinema*” demonstra e confirma que, para Deren, a dança já não era mais apenas uma ferramenta para a narrativa fílmica, como na maioria dos

<sup>36</sup> *Degree of Master of Arts*, correspondente ao grau de mestre, no Brasil.

<sup>37</sup> “The two terms are taken from choreography and cinematography respectively. In this context the attachment of the prefix ‘choreo’ indicates a ‘cinema’ in which the prime concern is with movement” Austvoll, 2004, p. 03.

musicais ou mais uma possibilidade de registro de movimentos de aparatos tecnológicos, mas uma linguagem que poderia ser incorporada e vivenciada no cinema. Segundo Wosniak (2006), é “a partir de Maya Deren, que ocorre uma mudança radical ao se propor uma interface tecnológica entre duas linguagens – o cinema e a dança – que não fosse apenas documentação, registro ou simplesmente entretenimento” (WOSNIAK, 2006, p. 76-77).

Cineasta, poetisa, dançarina e coreógrafa, Maya Deren pode ser considerada um dos grandes nomes do cinema e sua contribuição, através de filmes com os quais ela demonstrava sua forte tendência em explorar o cinema enquanto manifestação artística. É reconhecida até os dias atuais pelo pioneirismo e pela inovação. Exemplos dessa tendência estão presentes nos filmes *Meshes of the Afternoon*<sup>38</sup> (1943) e *A Study of Choreography for Camera* (1945), duas das mais conhecidas obras de Deren.

### ***Meshes of the Afternoon* (1943)**

Lançado em 1943 e realizado com a colaboração do seu marido, Alexander Hammid, *Meshes of the Afternoon* foi a primeira obra de Maya Deren e significou um marco para o cinema experimental e as relações entre dança e cinema, nas quais Deren explora vários aspectos sensoriais através de passagens quase oníricas.

O filme possui aproximadamente catorze minutos de duração e começa de forma inusitada, com a imagem de uma flor sendo suavemente colocada na calçada e um corte seco inesperado que interrompe a sequência para mostrar a flor no chão. Em seguida, um pequeno detalhe, a sombra da mão feminina que se aproxima da flor como se fosse alcançá-la na calçada.

---

<sup>38</sup> O filme *Meshes of the Afternoon* faz parte da era do cinema mudo, porém, em 1957, o filme recebeu uma trilha sonora que se anexou ao filme e que reforça as ideias contidas na trama.





**Figura 20:** Frames do filme *Meshes of the Afternoon*

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=4S03Aw5HULU>. Acesso em: 23/02/2012.

Nesse filme, não há diálogos (nem mesmo em legenda) e, durante todas as sequências, o espectador é envolvido por um clima de suspense em imagens que nos remetem à ideia de um pesadelo. Uma sequência em que a cada momento um novo objeto ou nova ação da trama é revelado e que, ao mesmo tempo, é a repetição de algo anteriormente utilizado. A câmera movimenta-se em pontos de vista diferentes que nos passam a ideia de observar e ser observados, o que revela gravação e edição realizadas com o propósito de manipular o espaço e o tempo da obra.

*Meshes of the Afternoon* é a coreografia em cena, é um trabalho de investigação do movimento com o olhar da câmera. Com esse filme, Maya Deren utiliza uma forte tendência do cinema: a câmera móvel, possibilitando uma nova forma de fazer cinema. Deren não foi a responsável pela criação da câmera em movimento, saindo da posição estática do registro de imagens, mas ela conseguiu transformar esse novo olhar, explorando suas possibilidades e passando a coreografar as cenas a partir da utilização da câmera.

Marcel Martin (1990) atribui à passagem da câmera estática para a câmera móvel, o momento em que o cinema passaria de um avanço tecnológico para um estado de arte, o que corrobora a ideia de que Maya Deren, ao explorar os movimentos da câmera estaria transformando o seu cinema em manifestação artística, nesse caso, em dança. Isso é possível através da relação que podemos estabelecer entre as movimentações de câmera, que possibilitaram a edição de imagens, o que também pode ser considerado um processo de criação. Segundo Martin, a “emancipação da câmera” proporcionou um estado de arte ao cinema, “as mudanças de planos [...] estavam inventadas, e com isso a montagem, fundamento da arte cinematográfica” (MARTIN, 1990, p. 30).

Essa obra de Maya Deren influenciou e tem influenciado diretores, produtores e roteiristas. Alguns exemplos podem ser percebidos em filmes como os do diretor David



Lynch, que frequentemente utiliza cenas que remetem a sonhos, pensamentos e temores de seus personagens principais, como em *Cidade dos Sonhos*<sup>39</sup> (2001) e *Estrada Perdida*<sup>40</sup> (1997). Também é possível notar a influência de *Meshes of the Afternoon* em videocliques musicais que também se basearam em alguns aspectos do filme para suas produções.

O primeiro exemplo é o videoclipe criado para a música *Ambling Alp* (2009), da banda norte-americana, Yeasayer, da categoria de rock experimental<sup>41</sup>. No vídeo, um dos personagens é um cavaleiro que possui um espelho no lugar onde seria o seu rosto, o que corresponde ao personagem imaginado por Maya Deren, que faz parte da trama de *Meshes of the Afternoon* e que, assim como no videoclipe, promove cenas de suspense.



**Figura 21:** Frame do filme *Meshes of the Afternoon*. Pessoa com capuz e espelho  
Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=4S03Aw5HULU>. Acesso em: 19/02/2012.

Esse personagem enigmático com rosto de espelho e de capuz aparece em *Meshes of the Afternoon* em cenas que lembram momentos de perseguição e observação do outro. Sua presença se repete várias vezes durante o filme e assim também é no videoclipe. Mantendo as mesmas características – capuz, espelho, ar de mistério – outros seres também aparecem no clipe, em cenas de luta, e também se repetem algumas vezes durante os quase cinco minutos de vídeo.

<sup>39</sup> Título original: *Mulholland Drive*. David Lynch, 2001.

<sup>40</sup> Título original: *Lost Highway*. David Lynch, 1997.

<sup>41</sup> Rock experimental é um gênero musical que trabalha com elementos musicais modificados, músicas experimentais, instrumentos não muito comuns e cujas músicas possuem uma forte característica de movimento de vanguarda.



**Figura 22:** Frames do videoclipe da música *Ambling Alp*, do grupo Yeasayer  
 Fonte: [http://www.youtube.com/watch?v=a6VatNuR\\_Uk](http://www.youtube.com/watch?v=a6VatNuR_Uk). Acesso em: 19/02/2012.

Podemos considerar a presença desse personagem como uma influência sutil do filme de Maya Deren para a banda Yeasayer, porém *Meshes of the Afternoon* também influenciou, diretamente, vídeos como o da música *Gentlemen Who Fell* (1994), da cantora Milla Jovovich, em que as cenas do vídeo foram baseadas no filme de Deren. No clipe, é possível perceber uma releitura da obra *Meshes of the Afternoon*, porém com uma forte correspondência à obra original, o que não deixa dúvidas a respeito da inspiração que o filme representou para a criação do clipe.



**Figura 23:** Frames do filme *Meshes of the Afternoon*. Chave, quarto e praia  
 Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=4S03Aw5HULU>. Acesso em: 29/01/2012.



**Figura 24:** Frames do videoclipe *Gentlemen who fell*  
 Fonte: [http://www.youtube.com/watch?v=fQ\\_I\\_aWsaRM](http://www.youtube.com/watch?v=fQ_I_aWsaRM). Acesso em: 29/01/2012.

Primeira e mais conhecida obra de Maya Deren, *Meshes of the Afternoon* marcou a trajetória do cinema experimental e dos filmes de dança e é obra de referência para o estudo da interação entre corpo e câmera.

### ***A Study of Choreography for Camera (1945)***

Com apenas pouco mais de dois minutos de duração, *A Study of Choreography for Camera* (1945) é uma das obras mais significativas de Maya Deren, de grande relevância para o estudo da interação entre dança e cinema e é um deleite para os estudiosos e apreciadores das imagens em movimento. Nesse trabalho, Deren consegue unir a dança coreografada para a tela às técnicas de edição, reconfigurando a dança e confirmando o conceito de *choreocinema* proposto por John Martin, pois a ideia de que “no *choreocinema*, dança e filme são abordados como ferramentas para uma mesma expressão”<sup>42</sup> (AUSTVOLL, 2004, p. 03, tradução nossa) é facilmente identificada nesse filme, cujo título já transmite a intenção de Deren, de que o filme seja um estudo coreográfico para a câmera.

*A Study of Choreography for Camera* possui um explícito conteúdo de dança e uma utilização muito bem planejada de técnicas cinematográficas. Em todas as cenas é possível perceber “uma sensibilidade coreográfica em relação à produção cinematográfica (movimentos de câmera, enquadramento, edição, efeitos especiais), uma atenção para as articulações do corpo performático e o uso de movimentos e gestos não conhecidos”<sup>43</sup> (BRANNIGAN, 2011, p. 103, tradução nossa).

---

<sup>42</sup> “In choreocinema dance and film are approached as tools for one common expression” Austvoll, 2004, p.03.

<sup>43</sup> “[...] a choreographic sensibility regarding cinematic production (camera movement, framing, editing, special effects), an attention to the articulations of the performing body, and the use of movements and gestures outside the familiar” Brannigan, 2011, p.103.



**Figura 25:** Frames do filme *A Study of Choreography for Camera*  
Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=eKAOs400ReY>. Acesso em: 11/02/2012.

Assim como o filme *Meshes of the Afternoon*, *A Study* também influenciou outros trabalhos no campo da dança e das imagens em movimento. É possível notar uma aproximação da obra *A Study of Choreography for Camera*, por exemplo, no vídeo *Prelude* em que a bailarina Alessandra Ferri (2001) dança a coreografia de Heinz Spoerli ao som do violão<sup>44</sup> tocado pelo músico Sting, da banda oitentista *The Police*. A bailarina se encontra no que parece um galpão abandonado e seus movimentos lembram a coreografia que Talley Beatty executada no filme de Deren. Alguns pontos em comum com os dois vídeos podem ser percebidos no detalhe do *close-up*, a movimentação a partir de giros e os posicionamentos da câmera mudando o enquadramento da cena.

---

<sup>44</sup> A música é uma versão do Prelúdio “*Cello Suite in C major*” do compositor Johann Sebastian Bach.



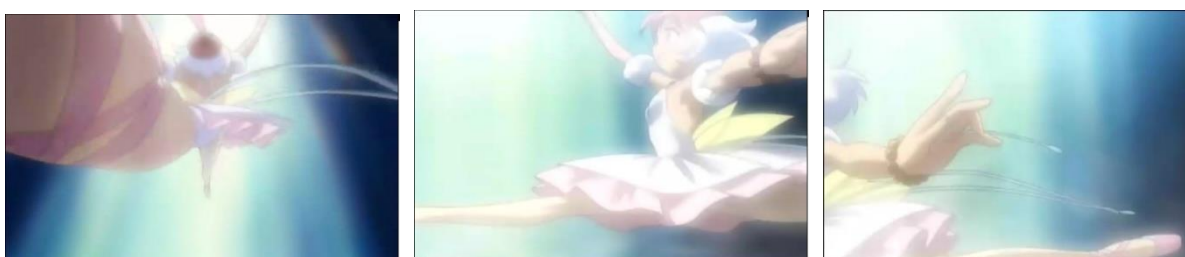
**Figura 26:** Comparativo de *frames* do filme *A Study of Choreography for Camera* (coluna da esquerda) e do vídeo *Prelude* (coluna da direita)  
 Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=eKAOs400ReY> e <http://www.youtube.com/watch?v=DerAt6Qy85o>.  
 Acesso em: 06/02/2012.

No vídeo, a cena que aponta a tendência de Deren em utilizar a câmera móvel para mostrar o movimento a partir de outros pontos de vista é mostrada quando ela filma a sombra do dançarino em um *jeté*. A impressão que se tem é de que a câmera acompanha o movimento e nos revela uma outra forma de enxergá-lo, começando a mostrar o movimento como se o bailarino “saltasse” por cima da câmera e, posteriormente, um enquadramento em que o bailarino aparece de lado para finalizar o movimento.

Sequências em que a câmera é posicionada de forma parecida com a desse filme de Maya Deren podem ser encontradas em diversos vídeos que possuem algum tipo de interação com a dança, como a abertura do anime japonês *Princess Tutu* (2002), a cena final do filme *Flashdance* (1983) ou o vídeo com a bailarina Polina Semionova (2006).



**Figura 27:** Frames do filme *A Study of Choreography for Camera, Jeté*  
 Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=eKAOs400ReY>. Acesso em: 13/02/2012.



**Figura 28:** Frames da abertura do anime *Princess Tutu*  
 Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=stDv7z2hKJ8>. Acesso em: 13/02/2012.

*A Study of Choreography for Camera* é uma obra única e “embora existissem filmes de dança experimentais antes dele, *A Study of Choreography for Camera* foi o primeiro filme de dança experimental sobre o qual foi escrito na *Dance Magazine* e no *New York Times*”<sup>45</sup> (GREENFIELD, 2002, p. 25, tradução nossa). É mais uma obra que conseguiu influenciar artistas e cineastas de diversos gêneros do cinema; “até aspectos das originais sequências de dança formidáveis de Michael Powell em *Sapatinhos Vermelhos* foram influenciados por *A Study*”<sup>46</sup> (GREENFIELD, 2002, p. 25, tradução nossa).

As obras de Maya Deren, mais especificamente *Meshes of the Afternoon* e *A Study of Choreography for Camera* são exemplos da união híbrida que gera aproximações entre a dança e a inovação tecnológica do cinema em cenas coreografadas, que nos levam a um novo pensamento sobre a interação entre o cinema e a dança.

<sup>45</sup> “[...] although there were experimental film dances before it, *A Study in Choreography for Camera* was the first experimental film dance to be written about in *Dance Magazine* and in the *New York Times*” Greenfield, 2002, p. 25.

<sup>46</sup> “[...] even aspects of Michael Powell’s formidable original dance sequences in *The Red Shoes* were influenced by *A Study*” Greenfield, 2002, p. 25.



### 1.3.2 Busby Berkeley: as coreografias para a tela no cinema musical

Um dos estilos de cinema mais difundidos em todo o mundo é o musical. Geralmente baseado em romances ou comédias, o gênero musical faz parte da história do cinema e contribuiu para o crescimento e difusão das produções cinematográficas e também da dança. Esse gênero tão popular teve início no final da década de 1920 e o filme que marca seu surgimento é *O cantor de Jazz*<sup>47</sup>, de 1927, período em que o cinema iniciou um novo momento a partir da descoberta de uma nova forma de comunicação e entretenimento: o cinema falado.

O cinema já possuía som, através de trilhas sonoras que eram inseridas durante a edição ou mesmo com as trilhas ao vivo que acompanhavam os filmes no momento da exibição, porém foi com a chegada da sincronia audiovisual<sup>48</sup> que o cinema realmente provocou uma mudança no processo de produção fílmica e conquistou ainda mais a apreciação do público.



**Figura 29:** Frames do filme *The Jazz Singer*

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=j48T9BoKxII>. Acesso em: 26/02/2012.

<sup>47</sup> Título Original: *The Jazz Singer*. Alan Crosland, 1927.

<sup>48</sup> A sincronia audiovisual, através do mecanismo conhecido como *vitaphone*, surge a partir da tecnologia de captura e edição de som e imagem. Até meados da década de 1920, não havia recursos tecnológicos capazes de realizar essa sincronia, o que impossibilitava, por exemplo, o uso de falas dos personagens com áudio, sendo muito comum as falas através de legendas. A sincronia audiovisual marcou uma nova etapa para o cinema e pode ser considerada uma das grandes inovações tecnológicas desta área.

*O Cantor de Jazz* foi o primeiro longa-metragem a utilizar o recurso da sincronização e, depois dele, muito outros filmes foram produzidos com essa tecnologia que possibilitou o nascimento do gênero musical e que surgiu como uma tentativa de apresentar cenas mais fiéis à realidade sonora fora das telas.

Porém, segundo Christine Souza (2005), o som foi utilizado no cinema como um recurso que distanciava os filmes da realidade, ao contrário da intenção inicial, que era de aproximação com a realidade. Exemplo disso pode ser encontrado nas interrupções da narrativa para mostrar cenas de dança e música dos personagens.

Os mais conservadores não deram credibilidade à força do cinema falado e acreditavam que filmes assim estavam fadados ao insucesso, porém o que se notou foi uma grande demanda de esforços para a transformação dos estúdios, treinamento de atores, contratação de músicos e dançarinos. Nessa época, começou a se exigir que os atores, além de interpretar, também soubessem cantar e dançar, visto que apenas as mímicas e expressões faciais já não dariam conta do que o “novo cinema” exigia. Naquele momento, a indústria cinematográfica já havia adquirido uma postura comercial e política e os musicais, principalmente inspirados nos espetáculos da *Broadway*, eram um dos principais gêneros de filme em produção e com foco no entretenimento.

Independente do objetivo, foi com o crescimento dos musicais que a dança passou a estar presente nas grandes criações do cinema, através de composições coreográficas para a tela. Os estúdios disputavam a atenção do público com produções grandiosas que mesclavam dança, música e teatro e para isso era necessário explorar o mecanismo de sincronia de áudio e imagens. Com a dança, essa sincronia tornava-se mais visível e então se passou a utilizar a dança juntamente com a música para demonstrar que o estúdio responsável pelas gravações estava seguindo o ritmo dos avanços tecnológicos.

O musical *Cantando na Chuva*<sup>49</sup>, de 1952, dirigido por Stanley Donen e Gene Kelly, retrata esse período de transição do cinema mudo para o falado e é um dos filmes mais prestigiados do cinema musical. Quase trinta anos após a revolução do audiovisual, o clássico *Cantando na Chuva* trouxe para as telas a história do surgimento dos musicais.

Com uma mistura de comédia, romance, música e dança, essa obra marcou a década de 1950, seguindo a tendência dos musicais, em que as habilidades dos dançarinos são expostas durante todo o filme e as cenas impressionam pela possibilidade de ver a dança através do olhar da câmera, uma visão que não seria possível fora da tela.

---

<sup>49</sup> Título original: *Singin' in the Rain*. Gene Kelley e Stanley Donen, 1952.





**Figura 30:** Frames do filme *Cantando na Chuva*  
 Fonte: *Frame* capturado do DVD. Warner Video, 1952, EUA, 103 min.

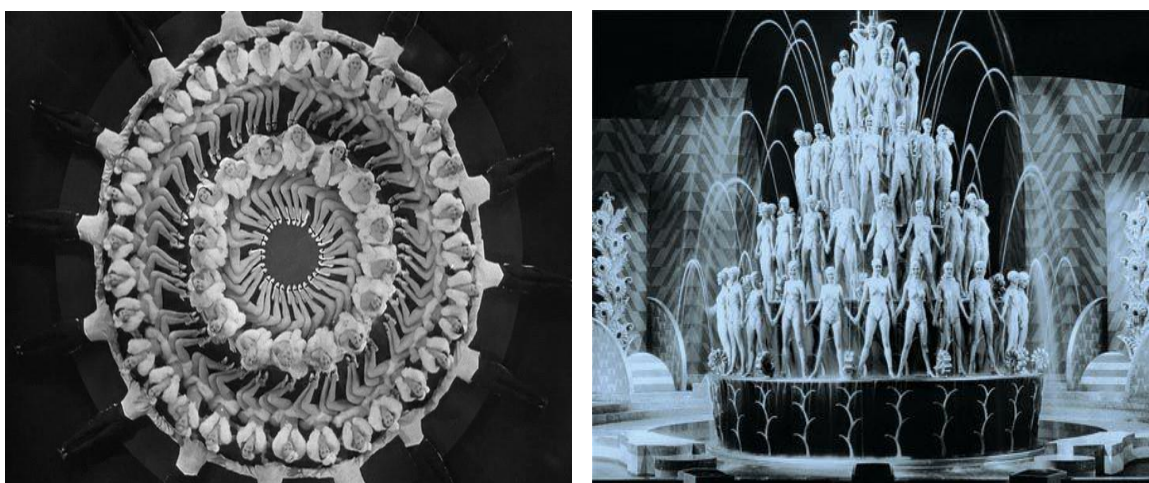
*Cantando na Chuva* – um dos filmes que melhor representam os musicais – foi lançado numa década em que os musicais já estavam consolidados na indústria cinematográfica. Todavia, o gênero musical, que foi iniciado no final da década de 1920, teve na década de 1930 o seu momento mais frutífero. Foi nessa época em que Busby Berkeley começou a demonstrar os seus trabalhos como coreógrafo no cinema.



**Figura 31:** Busby Berkeley  
 Fonte: <http://rose.espacioblog.com/post/2006/02/14/busby-berkeley>. Acesso em: 23/02/2012.

Nascido em 1895, Berkeley (William Berkeley Enos) foi diretor e coreógrafo da *Broadway* e seus trabalhos mais marcantes estão relacionados às danças que ele criava para os grandes musicais. Os trabalhos de Busby Berkeley possuíam uma característica que até então não havia sido observada nos musicais: eram coreografias feitas exclusivamente para a tela, em que os movimentos da câmera faziam parte da coreografia e colaboravam para o resultado final, sendo impossível dissociar a coreografia dos efeitos que ela gerava.

Berkeley iniciou sua carreira no Exército Americano, em 1918, período no qual foi Segundo-Tenente do Exército e teve a oportunidade de dirigir desfiles com mais de mil homens. Berkeley também passou observar os soldados a partir de aeroplanos, o que proporcionou uma visão “aérea” das formações desses soldados. Com essa experiência, Berkeley pôde observar a forma de organização dos soldados em marcha, além de também observar e criar padrões de organização dos soldados vistos de cima. Após deixar o Exército Americano, Berkeley trabalhou em diversos musicais na Broadway e levou essas experiências para a tela do cinema, na década de 1930, sendo responsável pelos números musicais dos filmes em produção, passando também a ser diretor.



**Figura 32:** Imagens de números musicais de Busby Berkeley

Fonte: <http://rrose.espacioblog.com/post/2006/02/14/busby-berkeley>. Acesso em: 23/02/2012.

Berkeley inaugurou uma nova forma de fazer e ver a dança no musical. Ele usava a câmera geralmente posicionada no teto, para ter a visão dos dançarinos de cima, ângulo bem diferente das danças apresentadas até então, que eram reproduções das danças teatrais, vistas de frente. Além disso, Berkeley também costumava “passear” pelo cenário com a câmera, capturando, assim, o movimento dos dançarinos de diferentes ângulos e enquadramentos, o que demonstrava o trabalho conjunto entre o corpo dos dançarinos, a direção e a captura das imagens pela câmera.

Essa relação de dependência entre dança e câmera para o resultado final dos trabalhos de Busby Berkeley, de certa forma, podem ser comparados à experiência do *choreocinema* de Maya Deren, não em sua forma estética, mas devido à impossibilidade de separar a dança e o

filme, formando uma linguagem única. Podemos também considerar que os trabalhos de Berkeley resultam em cenas hipercoreografadas<sup>50</sup>, capazes de ultrapassar os limites do corpo humano e das lentes das câmeras.



**Figura 33:** Cena *Shadow Waltz* do filme *Gold Diggers*

Fonte: [www.youtube.com/watch?v=1a7JyCM0fT8](http://www.youtube.com/watch?v=1a7JyCM0fT8). Acesso em: 24/02/2012.

Busby Berkeley utilizava o corpo dos dançarinos para propor imagens diversas, consideradas imagens abstratas, nas quais uma das figuras mais exploradas por ele era o caleidoscópio. É uma forma diferente de fazer a dança no cinema. Os efeitos e ilusionismo gerados por suas criações revelam formas inesperadas, nas quais o corpo humano, sem a relação com as tecnologias de filmagem e edição, não seria capaz de criar.

As coreografias de Busby Berkeley inspiraram outros coreógrafos e encantaram dançarinos e espectadores de vários outros países e, segundo Elizabeth Zimmer (2002), “o que ele fez foi, essencialmente, uma versão mais ousada daquilo que muitos coreógrafos pós-modernos fazem: ele contratou artistas talentosos e lhes deu instruções, deixando-os para o que eles eram bons, dizendo a eles onde ficar, quando continuar e quando parar”<sup>51</sup> (ZIMMER, 2002, p. 69, tradução nossa), o que resultou no trabalho de interação entre dançarino e produção fílmica.

<sup>50</sup> De origem grega, o prefixo *hiper* remete a algo superior ou que excede algum parâmetro considerado “normal” ou regular. Aqui, utilizamos o termo hipercoreografia para fazer referência aos trabalhos de Busby Berkeley, por se tratar de uma coreografia que vai além os limites da tela e do corpo e que só é possível de ser executada através da relação corpo-câmera, relação essa que é pensada e administrada por Berkeley para atingir esse “nível” de trabalho.

<sup>51</sup> “What he did was essentially a bolder version of what many postmodern choreographers do: he hired accomplished performers and gave them instructions, letting them to what they were good at, telling them where to stand when to go and when to stop” Zimmer, 2002, p. 69.

Inúmeros são os exemplos de suas criações, e alguns dos trabalhos mais aclamados estão presentes no musical *Rua 42*<sup>52</sup>, de 1933, a cena *Shadow Waltz* do filme *Gold Diggers*, também de 1933 e o número musical de Carmen Miranda em *Entre a Loira e Morena*<sup>53</sup>, de 1942. Para Souza (2005), a maior contribuição de Berkeley para o cinema foi a construção de possibilidades para a linguagem cinematográfica, o que distanciou e diferenciou a dança praticada no teatro da dança realizada nos filmes nos quais ele era coreógrafo, uma vez que “o que funcionava no palco não funcionava, necessariamente, na tela e novas estéticas e soluções tiveram que ser concebidas especialmente para o cinema” (SOUZA, 2005, p.33).



**Figura 34:** Cena *The Lady in Tutti Frutti Hat*, do filme *Entre a Loira e Morena*  
 Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=TLsTUN1wVrc>. Acesso em: 24/02/2012.

Segundo a pesquisadora Carol Bender (2009), os trabalhos de Busby Berkeley trazem as características do coreógrafo a partir da sua experiência com os musicais, pois Berkeley já estava acostumado a trabalhar com um grande número de dançarinos. Bender credits a Berkeley o surgimento do que ela chama “dança cinematográfica”, uma vez que os trabalhos coreográficos de Busby Berkeley aproximam a dança mostrada no cinema a uma forma de arte e não simplesmente uma presença na tela (BENDER, 2009).

Uma das influências do trabalho pioneiro de Busby Berkeley pode ser encontrada no musical *Chorus Line*, de 1985, dirigido por Richard Attenborough. *A Chorus Line* foi um dos

<sup>52</sup> Título Original: *42<sup>nd</sup> Street*. Lloyd Bacon, 1933.

<sup>53</sup> Título Original: *The Gang's all Here*. Busby Berkeley, 1942.



últimos filmes a seguir a antiga fórmula de sucesso da Broadway, adaptando para o cinema o musical que era realizado anteriormente nos teatros. Esse filme traz de volta ao cinema a configuração visual do corpo com a câmera, em que o corpo do dançarino também é cenário, o que pode ser percebido, principalmente na cena final em que o ilusionismo criado por Berkeley é retomado, com uma produção com vários dançarinos e um jogo de espelhos, o que sugere a presença de centenas de dançarinos em cena.



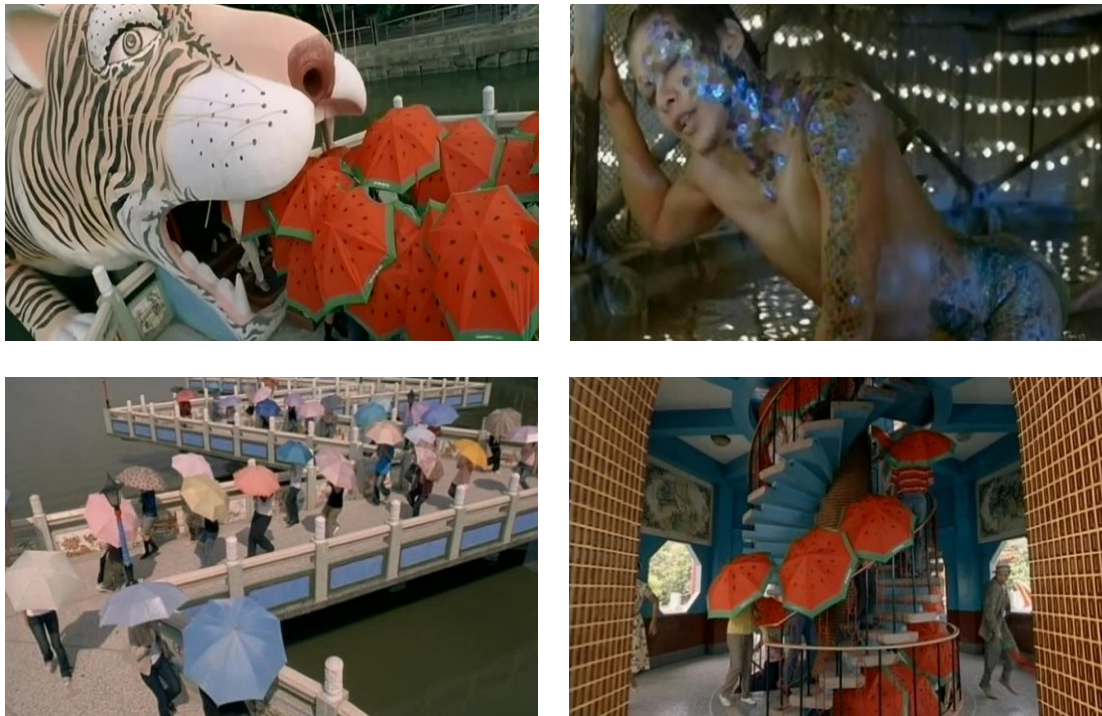
**Figura 35:** Frame do filme *A Chorus Line*

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=tyZeGOsR9IA>. Acesso em: 13/03/2012.

Também influenciado por Berkeley e seguindo as características dos antigos musicais, foi lançado o filme *O Sabor da Melancia*<sup>54</sup> (2005) – um filme do gênero musical que também está nas categorias pornográfica e erótica – sob direção de Tsai Ming-Liang. *O Sabor da Melancia* constrói uma relação com o corpo muito diferente das histórias da maioria dos filmes de dança e música em produção, seja através de cenas de sexo, interações dos personagens com melancias ou cenas de música e dança inesperadas durante a narrativa.

O filme nos remete a uma ideia de corpo efervescente e grotesco, conforme citado por Sally Banes (1999) que trata dos limites desse corpo como “permeáveis” (p.254) e que considera esse corpo como “literalmente aberto ao mundo, se misturando facilmente com os animais, os objetos e os outros corpos. [...] Entrega-se livremente a excessos na comida, na bebida, na atividade sexual e em toda outra espécie imaginável de comportamento licencioso” (BANES, 1999, p. 254).

<sup>54</sup> Título Original: *Tian Bian yi Duo Yun*.



**Figura 36:** Música e dança em *O Sabor da Melancia*  
 Fonte: *Frames* capturados do DVD. Taiwan, 114 min.

Em *O Sabor da Melancia*, os questionamentos sobre o corpo são trazidos a partir de cenas com grande influência do trabalho de Busby Berkeley. São cenas coreografadas que nos remetem aos antigos musicais da Broadway, devido à forma como essas cenas são organizadas, com dançarinos que fazem parte do cenário do filme e canções que ajudam a contar uma parte da história dos personagens. Além disso, as cenas são elaboradas com muitos dançarinos, diversos acessórios como chapéus, guarda-chuvas, tecidos, entre outros, os quais formam novas imagens a partir da disposição do corpo dos dançarinos na tela.

Propõe-se que, até a chegada de Berkeley ao cinema, a dança existia nos filmes, mas exercia o papel de coadjuvante, era um elemento que fazia parte do espetáculo visual de composição das cenas ou para simbolizar o relacionamento amoroso entre os casais. Berkeley proporcionou à dança um espaço de destaque no gênero musical que, até então, era ocupado apenas pela música.

As histórias dos filmes musicais não eram tratadas a respeito da dança. Em *Cantando na Chuva*, por exemplo, o foco, além de contar a história do cinema, é a música. Os principais atores são cantores e a trama se desenvolve a partir da voz dos protagonistas, o que faz total sentido com o momento de transição que o filme apresenta em seu enredo.

Este cenário só foi alterado com o lançamento do filme *Sapatinhos Vermelhos*<sup>55</sup>, de 1948, uma exceção em relação às produções musicais até a década de 1950 que utilizavam a dança como um recurso cênico, puramente estético e sem fazer parte da narrativa. *Sapatinhos Vermelhos* também possui cenas musicais que nos remetem aos trabalhos de Berkeley e foi o primeiro filme a introduzir a dança no enredo e não simplesmente a exibir cenas de dança.



**Figura 37:** Frames do filme *Sapatinhos Vermelhos*

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=BksDeYMIbMo>. Acesso em: 19/02/2012.

O filme foi dirigido por Michael Powell e Emeric Pressburger<sup>56</sup> e marcou a história da dança no cinema, pois certamente foi o precursor dos filmes de dança mais atuais, abrindo caminho para outros filmes que até hoje seguem a mesma fórmula, a qual se baseia em histórias sobre determinação e superação de pessoas que querem viver da arte da dança. As mudanças realizadas em *Sapatinhos Vermelhos* inspiraram toda uma produção de filmes de dança a partir daquele momento.

Os personagens principais passaram a ser dançarinos e não cantores. O foco passou a ser a dança, ou seja, o centro das atenções passava a ser o corpo, o que nos dá a ideia de retorno aos filmes experimentais que também se baseavam no corpo que dança, obviamente, com o cuidado de manter as devidas distâncias que os dois tipos de filme assumem.

Essa mudança ocorrida no final da década de 1940 ajuda a reafirmar o pioneirismo de Berkeley que, ainda na década de 1930, mostrava ao cinema uma forma diferente de fazer dança, através de seus trabalhos como diretor e coreógrafo. Suas obras eram baseadas nos trabalhos dos dançarinos e, a partir das coreografias, Berkeley realizava um trabalho que

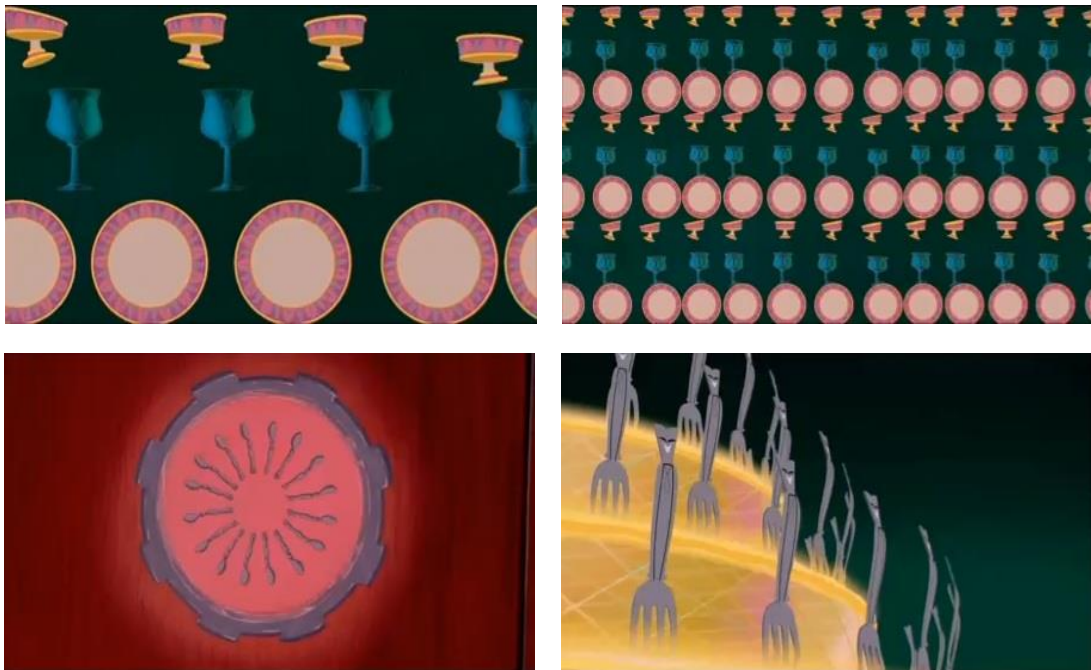
<sup>55</sup> Título Original: *The Red Shoes*. Michael Powell e Emeric Pressburger, 1948.

<sup>56</sup> A dupla Michael Powell e Emeric Pressburger também é reconhecida pelo filme *O Ladrão de Bagdá*, considerado um clássico inglês da década de 1940.

ganhava direção própria nos filmes que dirigia e coreografava, trazendo a dança para o centro das atenções no filme.

A influência das técnicas criadas por Berkeley pode ser encontrada em vários exemplos no cinema e no vídeo. Em 1991, a *Disney* lançou o musical infantil *A Bela e a Fera*<sup>57</sup>, no qual o número musical *Be Our Guest* foi nitidamente inspirado nos efeitos visuais criados pelo coreógrafo.

O surgimento e crescimento do gênero musical levaram para as telas diferentes formas de dança. Independente da estética de dança que estava sendo realizada, os musicais sempre apresentaram números de dança para o público através da tela do cinema. Essa tela, de apenas duas dimensões, em que o olhar do espectador é guiado pelo olhar de quem cria e monta os movimentos da câmera, passou a ser palco de diversas criações, na qual o público se acostumou a ver o movimento da dança.



**Figura 38:** *Frames* do filme *A Bela e a Fera*

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=afzwmwAKUppU>. Acesso em: 23/02/2012.

Enquanto os produtores do gênero musical levavam para o cinema a dança como era vista nos teatros, Berkeley inovou, levando criatividade e tecnologia para o cinema,

<sup>57</sup> Título original: *Beauty and the Beast*. Kirk Wise e Gary Trousdale, 1991.



transformando a forma de fazer os musicais e muitas outras produções cinematográficas, com suas danças enigmáticas e hipercoreografadas.

Segundo Perez (2006), Berkeley foi o responsável por oferecer ao público a oportunidade de observar o movimento coreográfico de uma forma diferente, “primeiro, de fora, oferecendo diferentes pontos de vista e, segundo, de dentro, aproximando o espectador aos detalhes dos movimentos que os corpos realizavam para conseguir a mecânica, aritmética e a rítmica de suas coreografias”<sup>58</sup> (PEREZ, 2006, p. 206, tradução nossa).

### **1.3.3 Bruce Lee: o coreógrafo das artes marciais e o cinema de ação**

A relação entre dança e cinema resultou no híbrido entre o corpo e as imagens em movimento que permite novas formas de ver o corpo na tela. Uma vez que a dança acontece no corpo, as questões que envolvem esse corpo, lugar de manifestação da dança, interessam-nos.

O cinema de ação permite essa investigação, pois, também neste gênero cinematográfico é possível notar a presença da dança, não apenas através de filmes específicos de dança, mas também em obras que demonstram uma preocupação com o questionamento sobre o corpo. Exemplos disso são os filmes de temática oriental.

Segundo Perez (2006), as obras dos coreógrafos-realizadores Maya Deren e Busby Berkeley, entre outros, teriam influenciado esses filmes de ação, pois os trabalhos desses coreógrafos levaram a dança para o cinema, através de cenas que demonstram uma intenção de utilizar a coreografia na tela, o que também é percebido nos filmes que possuem cenas de lutas baseadas nas artes marciais.

Os orientais já experimentavam a relação entre dança e cinema de ação desde a década de 1970, época em que Bruce Lee, um dos maiores representantes desse tipo de produção, ganhou destaque com seus filmes. Bruce Lee nasceu em 1940 e teve uma vida que se pode considerar curta, falecendo ainda jovem, em 1973. Nos poucos anos em que trabalhou diretamente com cinema, conseguiu deixar seu nome registrado como diretor e produtor. Seus filmes são apreciados e servem como referência até a atualidade.

---

<sup>58</sup> “primero desde fuera, ofreciendo diferentes puntos de vista, y segundo desde dentro acercando al espectador a los detalles de los movimientos que los cuerpos realizaban para conseguir la mecánica, la aritmética y la rítmica de sus coreografías” Perez, 2006, p. 206.

Lee é considerado por Perez (2006) um coreógrafo das artes marciais. Segundo o autor, o primeiro filme em que Bruce Lee trabalhou como coreógrafo de cenas de luta foi *The Wrecking Crew*, de 1969. Seu estilo inspirou grandes diretores como Quentin Tarantino, o que se nota na produção dos filmes *Kill Bill* (2003) e *Kill Bill II* (2004), trazendo para as telas uma luta coreografada.



**Figura 39:** Bruce Lee

Fonte: <http://parallepop.blogspot.com>. Acesso em: 27/02/2012.



**Figura 40:** Frames do filme *Kill Bill*

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=-czwy-aVbbU>. Acesso em: 27/02/2012.

Uma característica presente na linguagem dos filmes de ação com cenas de artes marciais é a velocidade mais lenta de alguns golpes, o que representa a necessidade de mostrar os detalhes ou fragmentos do corpo em movimento. Esse efeito teve início com Bruce Lee, que começou sua carreira na televisão e obteve a necessidade de diminuir a velocidade com que executava os passos para que a câmera pudesse captar o movimento. Esse efeito pode ser conseguido durante a filmagem ou na edição, e se tornou um efeito chave em

produções cinematográficas dos filmes de ação que envolvem lutas, sejam elas marciais ou não.

Essa desaceleração do movimento, com o tempo, passou por modificações, principalmente tecnológicas, o que possibilitou a criação do efeito que ficou conhecido como efeito *Matrix*<sup>59</sup>, graças ao filme de mesmo nome. *Matrix* (1999) inaugurou uma nova forma de fazer cenas de ação e luta e proporcionou para a história do cinema um novo marco, baseado no estudo minucioso de fragmentação do corpo, capaz de mostrar as cenas em detalhe e velocidade ultra lenta. Em *Matrix*, a intenção é demonstrar um estágio superior de utilização do corpo, fenômeno que acontece com o personagem principal, denominado Neo, protagonista de cenas em que se pode observar a ação *frame a frame*. Essas cenas possibilitam ver as imagens em uma velocidade muito menor que a habitual nos filmes e, com esse atraso das imagens, é possível observar, por exemplo, o momento em que o personagem consegue desviar-se das balas de revólver atiradas contra ele.



**Figura 41:** Frames do filme *Matrix*

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=9wHi4xTnLk4>. Acesso em: 27/02/2012.

O filme *Matrix* pode ser considerado tanto filme de ação, quanto de ficção científica, categorias nas quais podemos incluir, também, *O Exterminador do Futuro* (1984) e *Blade Runner* (1991), filmes que, além de promoverem uma contribuição tecnológica através dos efeitos especiais, também contribuem para a discussão contemporânea sobre o corpo que se modifica com a utilização das diversas tecnologias.

<sup>59</sup> O efeito *Matrix*, ou *bullet effect*, é um efeito especial adicionado ao filme no momento da edição que mostra a cena em velocidade extremamente lenta, como um hiper *slow motion*, permitindo a transição de imagens de forma a acrescentar outros efeitos como objetos em movimento, além de possibilitar a montagem do filme em diversos ângulos, como se a cena fosse pausada para uma mudança de ângulo ou enquadramento.



**Figura 42:** *Frame do filme Matrix*

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=9wHi4xTnLk4>. Acesso em: 27/02/2012.

A utilização da tecnologia não é restrita e engloba diversas maneiras de pensar e repensar conceitos previamente estabelecidos. *Performers* utilizam a tecnologia, defendendo a ideia de que o corpo pode ser reestruturado e adaptado através de dispositivos e próteses. Um dos representantes desse movimento é Stelarc<sup>60</sup> (Stelios Arcadiou), que ficou conhecido por experimentar os recursos tecnológicos para promover a extensão da capacidade do corpo humano considerado por ele como obsoleto.

Segundo Stelarc (1997), “é hora de se perguntar se um corpo bípede, que respira, com visão binocular e um cérebro de 1400cm<sup>3</sup> é uma forma biológica adequada. Ele não pode dar conta da quantidade, complexidade e qualidade de informações que acumulou” (STELARC Apud SIQUEIRA, 2006, p. 62). Para o artista, o corpo humano não foi projetado para ser durável, tendo em vista que não está preparado para as dificuldades pelas quais passará, sobretudo no que diz respeito às doenças. Stelarc propõe, ainda, que a permanência do ser humano seria garantida por meio da tecnologia, possibilitando ao corpo uma adaptação ao ambiente no qual está inserido. Ele defende que “não se trata mais de perpetuar a espécie humana por meio da reprodução, mas de intensificar a relação masculino-feminino através da interface homem-máquina” (STELARC Apud SIQUEIRA, 2006, p. 63).

---

<sup>60</sup> Para conhecer o trabalho do artista, é possível o acesso em [www.stelarc.org](http://www.stelarc.org).



**Figura 43:** Trabalhos desenvolvidos por Stelarc  
 Fonte: <http://stelarc.org/?catID=20214>. Acesso em: 28/02/2012.

Outro ponto de vista de destaque sobre esse assunto e que dialoga com as ideias de Stelarc é o de Donna Haraway, quando trata do ciborgue. Segundo Haraway (2009), os ciborgues são “criaturas que são simultaneamente animal e máquina, que habitam mundos que são, de forma ambígua, tanto naturais quanto fabricados” (HARAWAY, 2009, p. 36). Haraway diz que todos somos ciborgues, pois somos híbridos de máquina e organismo. Pode-se considerar que, muitas vezes, esse corpo ciborgue aparece de forma exagerada nos filmes de ficção científica, apresentando formas robóticas, com exoesqueletos e superpoderes para demonstrar certa distância com a realidade. Acontece, porém, que embora tenham formato dito exagerado, essas demonstrações representam nossas inquietudes, uma vez que estamos na era do ciborgue, visto que “ser ciborgue não tem a ver com quantos bits de silício temos sob nossa pele ou com quantas próteses nosso corpo contém” (KUNZRU, 2009, p.23), mas sim com a forma e a intensidade com que a tecnologia faz parte do nosso corpo.

Com a influência do coreógrafo-realizador Bruce Lee, na década de 1970, e depois do filme *Matrix*, lançado em 1999, muitos outros filmes seguiram a tendência de demonstrar a superioridade e a força do corpo, como é o caso do performático *O Clã das Adagas Voadoras*<sup>61</sup> (2003), do diretor asiático Zhang Yimou. As cenas de luta desse filme também confirmam a influência de Bruce Lee da década de 1970 e a tendência da utilização dos efeitos especiais realizados com a computação gráfica. Em *O Clã das Adagas Voadoras*, os cenários, nos quais se passam algumas das principais cenas, conseguem mostrar o corpo em meio a algo grandioso, como se o corpo estivesse sempre relacionado a algo maior, ampliando o campo de visão de quem assiste a partir de um afastamento da câmera. Isso remete à

<sup>61</sup> Título original: *House of Flying Daggers*, 2003.



filosofia de vida oriental, de que as coisas estão unidas no mundo, numa unidade como a que se observa no corpo dos atores, nos cenários, nos figurinos e no enredo do filme, o que também faz pensar na relação uníssona entre o corpo e a tela do cinema.



**Figura 44:** Cenário em *O Clã das Adagas Voadoras*  
 Fonte: *Frames* capturados do DVD. Paris Filmes, 2003, 119 min.

Utilizando cenários e figurinos que trazem beleza às cenas, *O Clã das Adagas Voadoras* possui um trabalho especial de iluminação e utilização de cores e, nessa produção, as cenas de luta e de dança lembram, em alguns momentos, os trabalhos hipercoreografados de Busby Berkeley e fazem desse filme um espetáculo que ultrapassa os limites da sua narrativa. De acordo com o teórico de cinema Marcel Martin (1990), cenários, iluminação, figurino e cores são elementos fílmicos não específicos, pois “não pertencem propriamente à arte cinematográfica, sendo utilizados por outras artes (teatro, pintura)” (MARTIN, 1990, p. 71). Segundo o autor, todos esses elementos dialogam durante uma produção fílmica e colaboram para a linguagem cinematográfica contemporânea.



**Figura 45:** Frames do filme *O Clã das Adagas Voadoras*  
 Fonte: Frames capturados do DVD. Paris Filmes, 2003, 119 min.

Outro filme também de temática oriental que merece destaque nesse estudo é o filme *Memórias de uma Gueixa* (2004), de Rob Marshall, quem também dirigiu o musical *Chicago* (2002). O filme segue o estilo de *O Clã das Adagas Voadoras*, no que diz respeito à utilização das cores, a performatividade, a preocupação com os cenários e os figurinos, sendo mais um exemplo de filme de ação que fortalece o diálogo entre dança e cinema através das questões do corpo, assim como ocorrera com as produções do coreógrafo Bruce Lee.

No filme, o corpo da personagem principal é tratado como algo a ser moldado, a ser construído de acordo com um modelo pré-estabelecido que deve ser seguido para atingir a

perfeição de uma gueixa. Dessa forma, apesar da distância temática entre *Memórias de uma Gueixa* (2004) e *Matrix* (1999), podemos dizer que ambos tratam de um corpo ainda não preparado para os desafios que enfrentarão, um corpo obsoleto que deve passar por estágios de preparação. Esses momentos de aprendizagem do corpo são demonstrados em ambos os filmes e em *Memórias de uma Gueixa* são retratados, também, alguns dos sacrifícios – inclusive físicos – para atingir o que se espera de uma gueixa.

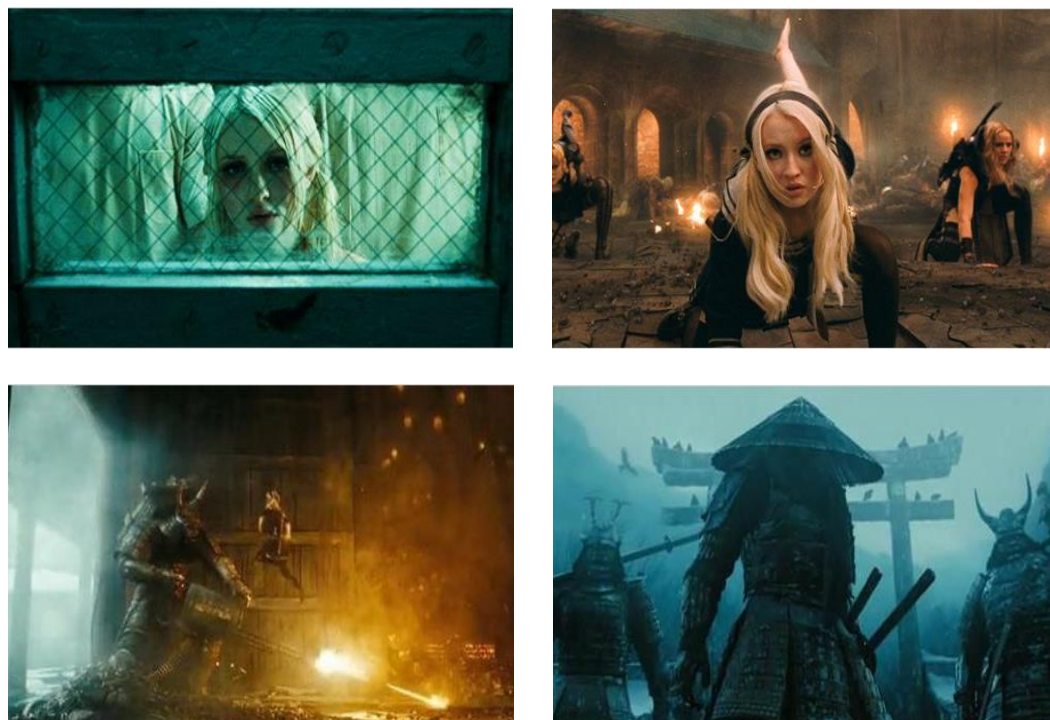


**Figura 46:** Frames do filme *Memórias de uma Gueixa*

Fonte: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-28572/>. Acesso em: 26/02/2012.

A influência de Bruce Lee no cinema chegou aos estúdios da produtora *Warner Bros Pictures* com o recente filme *Sucker Punch* (2011), de Zach Snyder, que no Brasil recebeu o título *Sucker Punch, Mundo Surreal*, filme de ação no qual o diretor também utiliza coreografias inspiradas no coreógrafo das artes marciais em suas cenas. O filme é marcado pelas cenas de ação e pela utilização dos efeitos especiais que chamam a atenção durante todo o enredo.





**Figura 47:** Frames do filme *Sucker Punch*

Fonte: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-126882>. Acesso em: 26/02/2012.

Assim como *Matrix* (1999), entre outros citados, *Sucker Punch* não está na categoria de filme musical, mas possui um trabalho que une a câmera e o corpo na tela. É também cinema de corpo que, segundo Spanghero (2003), trata-se de quando o cinema se constrói e acontece no corpo. Suas cenas, não só as de luta, também são coreografadas, o que fornece ao filme uma aproximação com a dança, o que é de grande interesse nessa pesquisa, conforme já citado.

Através dos exemplos apresentados, pode-se perceber que os filmes de ação trazem uma inquietude em relação ao corpo. O corpo obsoleto, ciborgue, o corpo analisado e explorado de diversas formas na tela. Essa relação entre o corpo e o cinema de ação, que teve em Bruce Lee um dos seus principais precursores, é estabelecida a partir da atuação dos atores que “emprestam” seus corpos para o personagem, e sua integração com as tecnologias das imagens em movimento modificam esse corpo filmado.

Diretores de fotografia, de arte, os efeitos especiais, câmeras, atores, enredo e coreografia fazem parte do cinema e constroem, juntos, essa relação de interesse para esse trabalho, que é o diálogo entre dança e cinema através do corpo, local de manifestações que, ao ser transformado, também transforma; possibilitando e permitindo novas possibilidades de relação entre a dança e as imagens em movimento.

No âmbito da dança, em especial da dança em relação ao cinema, interessa-nos investigar esses diálogos, pois nos trazem exemplos de fusão entre a dança, o corpo, o movimento e outras linguagens, o que colabora para a aplicação do conceito contemporâneo de *mediadance*.

O cinema transformou a forma de fazer dança. Desde os primeiros experimentos com as fotografias animadas, até os grandes espetáculos musicais, a dança esteve presente na história do cinema. Exemplos como Maya Deren, Busby Berkeley e Bruce Lee nos provam que a dança, no cinema, não é coadjuvante, é coautora. Dança e cinema formam um dueto no qual cada parte dá um pouco de si e formam uma relação indissociável entre o movimento coreografado e a tela.

## 2. CONSTRUINDO O CONCEITO DE *MEDIADANCE*

### 2.1 *MEDIADANCE*: UMA CATEGORIA RECENTE NA HISTÓRIA DA DANÇA E DA TECNOLOGIA DIGITAL

Um estudo sobre *mediadance* implica, sobretudo, o entendimento de que a dança passou a estar presente no campo da tecnologia digital e das mídias e vice-versa. Foi também com o advento de novos recursos da comunicação e da informática, que o termo mídia passou a fazer parte do cotidiano das pessoas e sua utilização nas artes aconteceu de forma gradativa. Mídia, neste caso, abrange desde os meios de comunicação de massa, como cinema, televisão e rádio, como também diz respeito aos processos de comunicação mediados pelo computador (SANTAELLA, 2003).

Para Machado (2007), a palavra mídia empregada nas artes – *media art* ou *artemídia* – evidencia “formas de expressão artística que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias e da indústria do entretenimento em geral, ou intervêm em seus canais de distribuição, para propor alternativas qualitativas” (MACHADO, 2007, p. 07), tratando-se, assim, de uma forma de arte que dialoga com os meios de comunicação. Porém, Machado ressalta que o termo também abrange os trabalhos artísticos que se utilizam das inovações desenvolvidas mais recentemente, incluindo na *artemídia* os trabalhos “que acontecem em campos ainda não inteiramente mapeados – como a criação colaborativa baseada em redes, as intervenções em ambientes virtuais ou semivirtuais, [...] obras interativas, probabilísticas, potenciais, acessadas remotamente, etc” (MACHADO, 2007, p. 08).

Em 1964, McLuhan buscou apresentar e explicar a relação da tecnologia com os seres humanos, na qual ele explica que o que criamos é uma extensão do corpo ou dos sentidos e que é possível estabelecer uma relação que pontua que o ser humano, através da tecnologia e de novas adaptações a partir dela, cria novos corpos extensos como forma de satisfazer as necessidades que o nosso corpo sozinho não é capaz de atender. A partir dessa relação, McLuhan também contribui para o conceito do híbrido que, segundo o autor, é uma nova forma gerada a partir do encontro de dois meios diferentes. Nesta nova forma, é possível identificar aspectos e características das formas anteriores, não sendo possível separá-las, pois o híbrido representa mais que um somatório de formas distintas (McLUHAN, 1964). O

conceito de híbrido proposto por McLuhan possui uma aproximação com o conceito de artemídia (MACHADO, 2007), por se referir a uma arte que dialoga com a tecnologia, formando uma nova obra artística que só existe a partir do resultado da união entre esses dois meios – arte e tecnologia – de forma indissociável.

Segundo Priscila Arantes (2005), apesar de não existir um consenso para a utilização de um único termo para designar esses novos trabalhos do campo das artes e da tecnologia, a expressão “arte das novas mídias”, “ciberarte” e “artemídia” são os mais utilizados atualmente, sendo sucessores de expressões como “arte cibernética”, nas décadas de 1950 e 1960, “arte informática” e “arte eletrônica”, largamente utilizados entre os anos 1970 e 1980 (ARANTES, 2005, p. 24).

No campo da dança, o termo *mediadance*, cunhado por Gretchen Schiller (2003), representa uma categoria recente na história da dança e da tecnologia. Porém, antes de aprofundarmos no conceito de Schiller, faz-se necessário uma introdução às categorias que lhe são precedentes, propostas por Allegra Fuller Snyder<sup>62</sup>, em 1965, no artigo “*3 Kinds of Dance Film: A welcome clarification*”, publicado na revista de dança estadunidense *Dance Magazine*. Neste célebre artigo, Snyder apresenta três categorias nas quais a dança está em contato com a tecnologia, mais especificamente a tecnologia das imagens em movimento.

Allegra Snyder foi uma das primeiras a escrever sobre essa relação entre a dança e a tecnologia, sendo pioneira na busca por um aporte teórico para discutir e refletir sobre as questões envolvidas nesta interface. Na década de 1960, já era possível observar os diálogos frutíferos entre dança e cinema e por isso já se fazia necessário esclarecer as diferentes formas em que essa relação poderia acontecer. Snyder considerou que existem três tipos de enlace entre a dança e a tecnologia fílmica, a saber: o *choreocinema*, o registro de dança e a dança adaptada (documentário de dança).

Em relação ao *choreocinema*, Snyder destaca que os melhores exemplos são os filmes de Maya Deren anteriormente citados – *Meshes of the Afternoon* (1943) e *A Study of Choreography for Camera* (1945) – e o filme *Horror Dream* (1947), de Sidney Peterson e Marian Van Tuyl.

---

<sup>62</sup> Allegra Fuller Snyder é pesquisadora na área da dança e Professora Emérita da Universidade da Califórnia (UCLA), nos Estados Unidos.



**Figura 48:** Imagem do filme *Horror Dream*

Fonte: <http://blog.sfmoma.org/2010/04/art-cinema-2>. Acesso em: 24/06/2012.

A autora faz referência a John Martin, responsável pelo termo *choreocinema*<sup>63</sup> e afirma que, neste tipo de união, cineastas e coreógrafos trabalham unidos para a criação de “algo que não poderia existir sem a fusão dessas duas artes”<sup>64</sup> (SNYDER, 1965, p. 34, tradução nossa), neste caso, fazendo referência à arte da dança e do cinema.

Snyder enfatiza que o *choreocinema* possui um olhar voltado também para o meio cinematográfico, explorando suas possibilidades para gerar uma nova forma para a dança e também para o cinema. A autora discorre sobre esse tipo de filme que, embora utilize materiais de dança, também possibilita sua realização com o que a autora chama de “materiais de não-dança”, e como exemplo, cita o filme *Ballet Mecanique* (1924), de Fernand Leger. Além disso, Snyder analisa o *choreocinema* como um processo que permite abolir qualquer limite encontrado na coreografia realizada no palco, exceto o ritmo e os padrões de movimento (SNYDER, 1965).

<sup>63</sup> Para maiores informações sobre *choreocinema*, ver Capítulo 1.

<sup>64</sup> “Something which could not exist without a fusion of the two arts” Snyder, 1965, p. 34.



**Figura 49:** *Frames do filme Ballet Mecanique*

Fonte: [http://www.youtube.com/watch?v=1EuDFJd6\\_2U](http://www.youtube.com/watch?v=1EuDFJd6_2U). Acesso em: 28/08/2012.

A segunda categoria proposta por Snyder está relacionada à notação ou registro da dança e, de acordo com a autora, “o filme como notação é puramente uma técnica e quanto mais metódico e mecânico ele puder ser, melhores são os resultados”<sup>65</sup> (SNYDER, 1965, p. 34, tradução nossa). Esses registros servem de documentação para a dança e também para colaborar no processo de reconstrução futura de uma dança que fora gravada.

Para Snyder, o simples registro também pode ser considerado um tipo de filme de dança, mas é um tipo de filme que não serve a outros propósitos que não a documentação e a notação, isso porque, segundo ela, “mesmo para um público de dançarinos, o material pode se tornar tedioso e monótono [...]. Para um público de não dançarinos, esse tipo de filme pode ser desastroso por quase destruir totalmente a vida e a vitalidade da dança em si”<sup>66</sup> (SNYDER, 1965, p. 34-35, tradução nossa).

<sup>65</sup> “Film as notation is purely a technique, and the more methodical and mechanical it can be, the better the results” Snyder, 1965, p. 34.

<sup>66</sup> “Even for an audience of dancers the material would become tedious and boring [...]. To an audience of non-dancers this kind of film could be disastrous in almost totally destroying the life and vitality of the dance itself” Snyder, 1965, p. 34-35.



**Figura 50:** Registro da coreografia *Butterfly Dance*, Annabele Moore, 1894  
Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=JWOwkgsw81Y>. Acesso em: 28/08/2012.



**Figura 51:** Registro da coreografia *Céu da Boca*, Quasar Cia de Dança, 2012  
Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=h090fjzI-o0>. Acesso em: 28/08/2012.

Por outro lado, a terceira categoria de Snyder, a dança adaptada à linguagem cinematográfica, abrange o tipo de filme que “utiliza as técnicas cinematográficas, não para dar forma e modificar (como no *choreocinema*), ou para gravar detalhes técnicos



(como no filme de notação), mas para gravar a experiência de ver a dança em cena”<sup>67</sup>. (SNYDER, 1965, p. 35, tradução nossa).

Snyder afirma que essa experiência de ver a dança através do olhar da câmera é possibilitada a partir da “seleção natural, foco e edição que o cérebro, os olhos e as emoções do espectador fazem numa performance ao vivo”<sup>68</sup> (SNYDER, 1965, p. 35, tradução nossa). Para a autora, essa dança adaptada para a tela “não é registro, mas a própria experiência da dança”<sup>69</sup> (SNYDER, 1965, p. 37, tradução nossa), e o que contribui para que esse tipo de filme seja tão próximo da dança realizada ao vivo é o fato de que o cineasta possui a sensibilidade de diminuir a diferença existente entre a dança que é vista nos palcos, ou seja, em três dimensões, e a dança na tela, em duas dimensões, compensando essa perda através de recursos cinematográficos.



**Figura 52:** Documentário de Dança *Bayanihan*, Robert e Allegra Snyder, 1962  
Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=h9KKqZDWYb4>. Acesso em: 28/08/2012.

Essas três categorias fornecidas por Allegra Snyder, ainda em 1965, apresentaram formas de analisar a dança e antecederam os novos estudos sobre dança e tecnologia digital. A autora enfatiza que se deve ter certeza da intenção da utilização do cinema na dança e que a partir do objetivo, são definidas as categorias em que um determinado

<sup>67</sup> “Uses techniques of film making not to shape and change (as in the choreocinema), or to record technical details (as in the notation film), but to record the experience of seeing a dance on stage” Snyder, 1965, p. 35.

<sup>68</sup> “using the natural selection, focusing and editing which the viewer’s brain and eye and emotions do in a live performance” Snyder, 1965, p. 35.

<sup>69</sup> “the documentary film is not notation, but the experience of dance itself” Snyder, 1965, p. 37.



trabalho pode transitar: se o foco for a apropriação da criatividade cinematográfica na dança, então se trata de *choreocinema*; se o propósito é servir de fonte de pesquisa de movimento para que dançarinos possam recriar uma coreografia, tem-se o registro de dança; e, se o objetivo é apreender a intenção do coreógrafo, documentando a dança como uma arte e conforme fora criada, estamos falando da dança adaptada para a linguagem cinematográfica.

É importante ressaltar que, quando da publicação do artigo de Snyder, a tecnologia disponível era a do cinema. O vídeo começava a surgir no mercado e ainda se tratava de um processo eletromagnético e não digital. Pode-se dizer que, com este artigo, Snyder foi uma visionária e se considera que ela contribuiu, a partir dos seus estudos sobre dança e cinema, para a formação do conceito do que hoje conhecemos como *mediadance*.

Após os estudos sobre os três tipos de filmes de dança, Snyder também cunhou uma nova categoria fruto dessa relação: o *cinedance* (SNYDER, 1967). Snyder já havia contribuído para os estudos das relações entre dança e tecnologia, mas com a inserção da categoria de *cinedance*, ela conseguiu ir além da análise da tecnologia das imagens em movimento, sugerindo que os diálogos entre a dança e a tecnologia também passariam a incluir técnicas e tecnologias ainda não disponíveis, o que faz referência, contemporaneamente, ao que se considera *mediadance*.

Segundo Schiller<sup>70</sup> (2003), a *mediadance* diz respeito aos trabalhos de dança e tecnologia, artes interativas ou cinedança, o que envolve a expansão das tecnologias digitais. Desta forma, Snyder seria a precursora lógica de Schiller no conceito da *mediadance*. A respeito desta contribuição, Ludmila Pimentel et al. (2012a) trazem um importante estudo sobre a relação entre as categorias de Snyder e o conceito de *mediadance* de Schiller. Para os autores, a categoria de *mediadance* (SCHILLER, 2003) trata-se de uma atualização da categoria de *cinedance* proposta por Snyder, em 1967.

Essa atualização torna-se possível, tendo em vista que novas tecnologias foram desenvolvidas após a publicação do artigo de Snyder. Essas tecnologias foram agregadas ao processo criativo da dança, possibilitando novas formas e relações que não estavam disponíveis na década de 1960, mas que Snyder já antevia, preparando o território para novas formas de fazer dança a partir do que a autora chamou de casamento da dança com o cinema.

---

<sup>70</sup> O conceito de *mediadance* foi apresentado por Gretchen Schiller em sua tese de doutoramento, sob supervisão do professor Roy Ascott, em 2003.

Desta forma, temos, contemporaneamente, o conceito de *mediadance* que abriga não apenas as danças realizadas no cinema, mas também inclui “arte interativa, arte interativa em CD-ROM, realidade virtual, *netart*, telemática e *performance* mediada tecnologicamente e videogames”<sup>71</sup> (SCHILLER, 2003, p. 12, tradução nossa).

Schiller explica que dança e tecnologia fazem parte de um sistema que está alocado nos campos da pesquisa artística e teórica em dança e que estão ligados ao desenvolvimento e expansão das tecnologias, neste caso, as tecnologias digitais. Segundo Pimentel et al. (2012a), Schiller enfatiza a utilização dessas tecnologias mais recentes, porém também agrega ao conceito de *mediadance* os trabalhos de dança que utilizavam diversas tecnologias ainda analógicas disponíveis para expandir as limitações biológicas do corpo, transformando-o em um híbrido de materiais, formas e meios diversos, o que, segundo os autores, favorece o surgimento de novas artes.

Um dos primeiros exemplos que podemos citar de *mediadance* é o trabalho de Michael Noll na Bell Labs (Bell Telephone Laboratories Inc.), na década de 1960, que inovou com a criação de programas de computadores para serem utilizados em coreografias com mediação da tecnologia digital.



**Figura 53:** *Computer Composition with Lines*. Michael Noll, 1964

Fonte: <http://prehysterics.blogspot.com.br/2008/06/michael-noll-computer-composition-with.html>. Acesso em: 13/09/2012.

---

<sup>71</sup> “interactive-art, CD-ROM based interactive art, virtual reality, netart, telematics, and technologically-mediated performance and video gaming” Schiller, 2003, p. 12.

Porém, segundo Schiller, apenas na década de 1980 o binômio dança e tecnologia ganhou uma notoriedade maior, devido aos avanços tecnológicos de captura e exibição de imagens, som digital e *softwares* de animação. Foi também nessa época que se iniciaram a produção e difusão em larga escala dos meios digitais e eletrônicos nos trabalhos coreográficos, como os de videodança, que, segundo a autora, também estão inseridos no conceito de *mediadance*.

Como exemplo de *mediadance* na década de 1980, temos o trabalho *Very Nervous System*, de David Rokeby (1982-1990), um trabalho interativo que gera sons a partir do movimento do corpo captado por uma câmera ligada ao computador. O trabalho de Rokeby também exemplifica a categoria de artemídia proposta por Machado (2007), por se tratar de uma arte em diálogo com os meios tecnológicos e comunicacionais que gera uma nova forma estética.



**Figura 54:** *Very Nervous System*

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=GALMmVZ49Pc>. Acesso em: 14/09/2012.

Machado também faz alusão ao uso da terminologia para identificar que o emprego da palavra artemídia “engloba e extrapola expressões anteriores, como ‘arte & tecnologia’, ‘artes eletrônicas’, ‘arte-comunicação’, ‘poéticas tecnológicas’, etc.” (MACHADO, 2007, p. 08), que também remete à ampliação e abrangência do termo *mediadance*, quando Schiller propõe que nesta categoria também estão presentes todas as formas que integrem mídias digitais e eletrônicas ao trabalho coreográfico os quais,

anteriormente, recebiam diversas nomenclaturas como cinedança, videodança, *choreocinema*, dança interativa, cibernética, dança eletrônica, entre outros.

Este pensamento de Machado dialoga com a proposição do conceito de *mediadance* por Schiller, pois ambos os conceitos sugerem uma ampliação e extensão das possibilidades da utilização da tecnologia nas artes, para Machado, e especificamente na dança, para Schiller.

Em sua tese, Schiller também contribui com a proposição do termo *kinesfield*, que designa não simplesmente um espaço em que dança e tecnologia estejam presentes, mas a dinâmica dos movimentos que ocorrem entre elas, ampliando a atuação tanto da dança quanto da tecnologia. O conceito de *kinesfield* surge a partir de análises teóricas e práticas físicas e artísticas propostas por Schiller e é explicado a partir da teia formada entre os estudos teóricos sobre o movimento corporal e a prática da dança junto às novas tecnologias. Segundo Schiller, o *kinesfield* parte de alguns estudos e teorias como os estudos de Laban sobre cinesfera, de 1926 e os estudos do fenomenologista Merleau-Ponty, em 1962, em que o ambiente é descrito como um meio de relações fenomenológicas dinâmicas o que, segundo a autora, dialoga com a relação entre arte e tecnologia, especialmente as relações entre as tecnologias interativas e a dança, o que constitui uma das possibilidades de *mediadance*.



**Figura 55:** *Heart Chamb Orchestra*. Arte interativa a partir dos batimentos cardíacos dos músicos. FILE, 2012  
Fonte: [http://vimeo.com/moogaloop.swf?clip\\_id=7954436](http://vimeo.com/moogaloop.swf?clip_id=7954436). Acesso em: 04/11/2012.

Schiller caracteriza a *mediadance* no cenário contemporâneo da dança por sua interatividade, e relação dialógica entre as pessoas e o objeto artístico. Ainda atribui à *mediadance* as propriedades de presença, escolha, imersão, interação e também de coautoria na realização da dança com as tecnologias digitais. Segundo Manovich (2001), essas novas tecnologias digitais ou novas mídias possuem características que se aproximam das características apontadas por Schiller para definir *mediadance*. O autor explica que a nova mídia é interativa e que, “ao contrário das mídias antigas, nas quais a ordem da apresentação é fixa, o usuário pode agora interagir com um objeto midiático. No processo de interação o usuário pode escolher quais elementos mostrar ou quais caminhos seguir”<sup>72</sup> (MANOVICH, 2001, p. 49, tradução nossa), o que gera um trabalho único em que o usuário torna-se coautor da obra.

Outra característica comum às novas mídias é a possibilidade de diálogo entre mídias diferentes, pois “todas as mídias digitais [...] compartilham o mesmo código digital. Isso permite que diferentes tipos de mídia sejam exibidos utilizando uma máquina – um computador – que atua como um dispositivo de exibição multimídia”<sup>73</sup> (MANOVICH, 2001, p. 49, tradução nossa).

Essa característica também possibilita a convergência midiática, a qual fortalece o caráter híbrido da relação entre dança e tecnologia, permitindo que componentes de campos aparentemente distintos estejam articulados. Segundo Steven Johnson (2001), essa articulação é a interface que promove uma espécie de mediação entre as duas formas, traduzindo-as, “tornando sensível uma para outra” (JOHNSON, 2001, p. 17).

---

<sup>72</sup> “In contrast to old media where the order of presentation is fixed, the user can now interact with a media object. In the process of interaction the user can choose which elements to display or which paths to follow” Manovich, 2001, p. 49.

<sup>73</sup> “All digital media [...] share the same digital code. This allows different media types to be displayed using one machine – a computer – which acts as a multimedia display device” Manovich, 2001, p.49.





**Figura 56:** *Seventh Sense Interactive Dance*. Ultra Combos and Anarchy Dance Theater, 2012  
 Fonte: <http://stupiddope.com/2012/10/04/seventh-sense-interactive-dance-by-ultra-combos-anarchy-dance-theater/ultra-combos-seventh-sense/>. Acesso em: 16/10/2012.

Com o conceito de *mediadance*, Schiller procura não separar o que pode ser considerado uma nova mídia e uma mídia antiga, buscando unir todos os trabalhos na mesma categoria, o que também passa a ser uma questão política para a dança. Quando as categorias são muito fragmentadas a tendência é perder território, em busca de uma categoria que pareça mais coerente com determinado trabalho, do que outra. Ao eliminar essas fronteiras, Schiller propõe uma visão macro a respeito da união entre dança e tecnologia, e por ser do seu tempo, dá maior ênfase às novas tecnologias digitais, porém sem excluir as tecnologias que as antecederam.

A partir desse diálogo entre arte e mídia, dança e mídia, Schiller desenvolve sua tese sobre a dança e as diversas tecnologias que geram a manifestação contemporânea da *mediadance*. Neste estudo, é possível identificar os principais aspectos para o

entendimento e conceituação da união entre os dois polos formadores dessa nova forma de fazer dança.

Para Machado, o desafio encontrado pela artemídia, que podemos correlacionar com o desafio da *mediadance*, ultrapassa as possibilidades de criação e exploração das características dos novos meios, devendo separar a produção em massa da arte, e a busca de novas formas estéticas, através da definição nítida “do que é, de um lado, a produção industrial de estímulos agradáveis para as mídias de massa e, de outro, a busca de uma ética e uma estética para a era eletrônica” (MACHADO, 2007, p. 19). O autor também faz referência ao papel da arte como um desvio do caminho traçado para as tecnologias, ao que ele chama de “a arte como metalinguagem da mídia”, por ter a arte, a possibilidade de ir à contramão da produção massiva meramente comercial que os novos meios oferecem.

Quando a dança e a tecnologia transformam-se neste novo objeto de apreciação artística, o qual vai além da mera utilização de um como suporte do outro, ou ainda como simples meio, é o momento em que corpo e tecnologia complexificam suas fronteiras e permitem um enredamento de experiências geradas a partir do seu encontro, denominado por Schiller como *mediadance*.

Esse encontro leva a um novo pensamento sobre arte e tecnologia, dança e mídia, fazendo referência a um enredamento de experiências que expandem as fronteiras das diversas tecnologias, sejam elas digitais ou não, e da dança. Tal diálogo proporciona uma dança que acontece apenas em união às tecnologias e uma tecnologia cuja poética existe, apenas, com aquela dança. Com base no conceito de Schiller, podemos dizer que a *mediadance* apresenta uma dança que descobre na tecnologia um caminho para a possibilidade de novas experiências estéticas e poéticas na contemporaneidade.



## 2.2 ROSALIND KRAUSS E O CAMPO EXPANDIDO

Publicado originalmente em 1979, o artigo intitulado *Sculpture in the Expanded Field*, da historiadora e crítica de arte Rosalind Krauss, traz a proposta de uma nova abordagem a respeito da escultura, mas que pode ser ampliada para as artes em geral. Nesse artigo, Krauss buscou extrapolar a concepção inicial de escultura a partir do que ela chama de campo expandido, ou campo ampliado. Uma revolução na forma de ver e entender a obra de arte.

A autora considera que as produções artísticas tiveram seu lugar definido pela função que desempenhavam. A escultura, por exemplo, seria uma obra figurativa fixa cujo objetivo principal seria a representação de algo, um monumento. Porém Krauss pontua que muitas coisas que podem ser consideradas surpreendentes passaram a receber a denominação de escultura: “corredores estreitos com monitores de TV ao fundo; grandes fotografias documentando caminhadas campestres; espelhos dispostos em ângulos inusitados em quartos comuns; linhas provisórias traçadas no deserto”<sup>74</sup> (KRAUSS, 1979, p. 31, tradução nossa).

Krauss enfatiza que nenhuma dessas obras conseguiria explicar o conceito da categoria escultura, a não ser que houvesse uma maleabilidade infinita neste conceito capaz de contemplar toda essa diversidade de elementos numa mesma categoria, uma espécie de elasticidade que demonstra como um “termo cultural pode ser estendido para incluir quase tudo”<sup>75</sup> (KRAUSS, 1979, p. 31, tradução nossa).

De fato, a diminuição das fronteiras que limitam os conceitos das categorias em que se encontram determinadas obras artísticas promove uma abertura para que novos trabalhos sejam agregados a essas categorias. Conforme Krauss, isso acontece porque, apesar dessa extensão dos termos para a inclusão do que, originalmente, não faria parte de determinada categoria, o aspecto fundamental para que esses trabalhos sejam aceitos é o historicismo, que é baseado em relações mais superficiais.

---

<sup>74</sup> “narrow corridors with TV monitors at the ends; large photographs documenting country hikes; mirrors placed at strange angles in ordinary rooms; temporary lines cut into the floor of the desert” Krauss, 1979, p. 31.

<sup>75</sup> “Cultural term can be extended to include just about anything” Krauss, 1979, p. 31.



**Figura 57:** *Negev Monument*. Escultura de Dani Karavan, 1963-1968

Fonte: <http://danikaravan.com>. Acesso em: 01/07/2012.

Segundo Krauss, a aceitação e o entendimento de algo novo tornam-se mais pacíficos quando acontecem a partir da comparação com algo já existente, visto que:

o historicismo trabalha sobre o novo e o diferente para diminuir a novidade e mitigar a diferença. [...] E somos confortados por essa percepção de semelhança, essa estratégia para reduzir qualquer coisa estranha tanto no tempo quanto no espaço, àquilo que nós já conhecemos e somos<sup>76</sup> (KRAUSS, 1979, p. 31, tradução nossa).

Krauss argumenta que essa semelhança percebida, ao facilitar a aceitação de coisas novas e distintas como coisas conhecidas, torna obscuro o conceito do termo escultura, uma vez que determinada obra é capaz de incitar o questionamento sobre saber ou não o que é uma escultura.

<sup>76</sup> “Historicism works on the new and different to diminish newness and mitigate difference. [...] And we are comforted by this perception of sameness, this strategy for reducing anything foreign in either time or space, to what we already know and are” Krauss, 1979, p. 31.

Conforme apresentado anteriormente, a escultura sempre foi uma representação, o que Krauss atribui à lógica do monumento. Esta lógica consiste em enquadrar a escultura como representação comemorativa, um marco, ou seja, ela segue um conjunto de regras que garante seu espaço na categoria à qual pertence, como o fato de estar apoiada sobre um pedestal, ser figurativa e se encontrar na posição vertical. Esta lógica possibilitou a produção na categoria escultura durante muitos séculos, porém chegou o momento em que, gradativamente, esta lógica não foi mais capaz de abarcar o período de transição na imutabilidade da arte, no final do século XIX.



**Figura 58:** Estátua de D. Pedro I. Escultura de Louis Rochet, 1862

Fonte: <http://www.sempretops.com/informacao/monumentos-historicos-do-brasil>. Acesso em: 03/07/2012.

Krauss atribui a Auguste Rodin, a partir das obras *Porta do Inferno* e *Balzac*, o marco através do qual se ultrapassa a fronteira da lógica do monumento, “entrando no espaço do que poderia ser chamado sua condição negativa – um tipo de falta de espaço ou falta de abrigo, uma absoluta perda de lugar”<sup>77</sup> (KRAUSS, 1979, p. 34, tradução nossa). Essa mudança inaugura a Modernidade, no qual se perde essa relação de mera representação e a obra passa a ser auto-referencial, o que modifica a lógica à qual a escultura pertencia anteriormente. Essa

---

<sup>77</sup> “entering the space of what could be called its negative condition – a kind of sitelessness, or homelessness, an absolute loss of place.” Krauss, 1979, p.34.

condição negativa dialoga com as produções cujos conteúdos não conseguem explicar o que é escultura e reforça a ideia de conceituar a obra escultória a partir do que ela não é, ou seja, a escultura moderna é a condição negativa da “escultura monumento”.

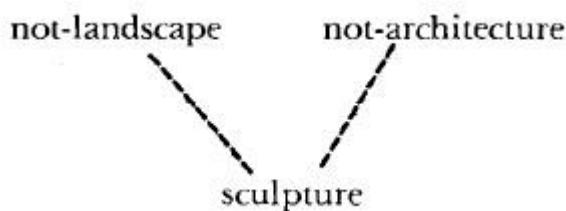


**Figura 59:** Porta do Inferno (1880) e Balzac (1891). Auguste Rodin  
 Fonte: <http://www.stelle.com.br/imagens/>. Acesso em: 08/07/2012.

Essa condição foi fortalecida no início da década de 1960, período em que, segundo Krauss, “a escultura tinha entrado em uma categoria de terra-de-ninguém: era o que estava no ou em frente a um edifício que não era o edifício, ou o que estava na paisagem que não era a paisagem”<sup>78</sup> (KRAUSS, 1979, p. 36, tradução nossa). A partir dessa combinação de exclusões, Krauss criou um diagrama para representar essa condição negativa da escultura, enquanto resultante da junção entre a não-arquitetura com a não-paisagem.

<sup>78</sup> “Sculpture had entered a categorical no-man’s-land: it was what was on or in front of a building that was not the building, or what was in the landscape that was not landscape” Krauss, 1979, p. 36.





**Figura 60:** Diagrama inicial proposto por Krauss  
 Fonte: KRAUSS, 1979. *Sculpture in the Expanded Field*. p.36.

A partir do diagrama acima, Krauss buscou tornar complexa a lógica na qual a escultura se encontrava, pois grandes transformações ocorreram no final da década de 1960, quando os escultores passaram a explorar justamente essas fronteiras da não-paisagem e da não-arquitetura, ou seja, as fronteiras dos termos excludentes que colaboravam para o entendimento da escultura modernista.

Desta forma, Krauss utilizou os mesmos termos negativos para gerar uma oposição expressa de forma positiva, ou seja, “a não-arquitetura é, de acordo com a lógica de um certo tipo de expansão, apenas outra forma de expressar o termo paisagem, e a não-paisagem é, simplesmente, arquitetura”<sup>79</sup> (KRAUSS, 1979, p. 37, tradução nossa). Krauss também explica que, por meio desta expansão lógica, “um conjunto de binários é transformado em um campo quaternário que, ao mesmo tempo, espelha e abre a oposição original”<sup>80</sup> (KRAUSS, 1979, p. 37, tradução nossa), o que resulta no campo logicamente expandido.

Segundo Krauss, a partir dessa expansão, surgem novos elementos como o eixo complexo e o eixo neutro. Ambos os eixos são formados pelos termos arquitetura e paisagem e suas variações negativas, sendo o eixo neutro formado pela não-paisagem somado à não-arquitetura, no qual a autora assenta, inicialmente, a escultura. Porém, com a escultura moderna, a autora afirma que é possível pensar também no eixo complexo, formado pelos termos paisagem e arquitetura, em oposição aos seus negativos, e exemplifica: “Labirintos e caminhos são paisagem e arquitetura; jardins japoneses são paisagem e arquitetura; os campos de rituais e procissões das antigas civilizações eram todos, neste sentido, inquestionavelmente, ocupantes do complexo”<sup>81</sup> (KRAUSS, 1979, p. 38, tradução nossa).

<sup>79</sup> “the *not-architecture* is, according to the logic of a certain kind of expansion, just another way of expressing the term *landscape*, and the *not-landscape* is, simply, *architecture*” Krauss, 1979, p. 37.

<sup>80</sup> “a set of binaries is transformed into a quaternary field which both mirrors the original opposition and at the same time opens it” Krauss, 1979, p. 37.

<sup>81</sup> “Labyrinths and mazes are both landscape and architecture; Japanese gardens are both landscape and architecture; the ritual playing fields and processional of ancient civilizations were all in this sense the unquestioned occupants of the complex” Krauss, 1979, p. 38.



**Figura 61:** Labirinto em jardim do Castelo Hever, Inglaterra

Fonte: <http://www.timetravel-britain.com/articles/gardens/mazes.shtml>. Acesso em: 08/07/2012.



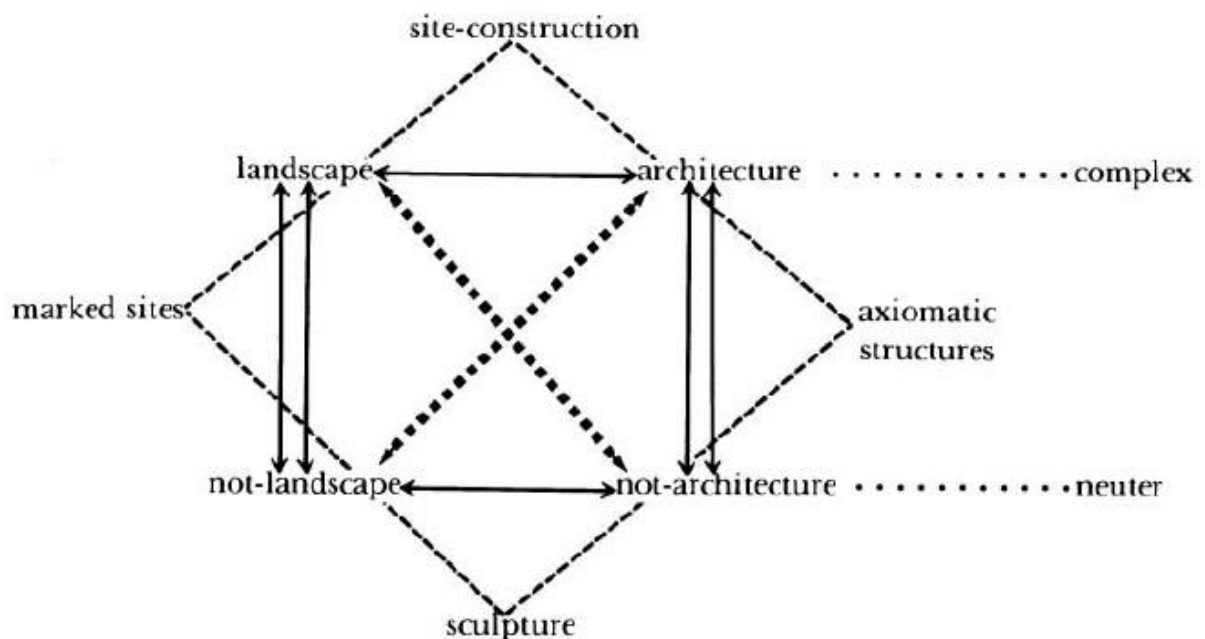
**Figura 62:** Jardins Japoneses

Fonte: <http://mycraftyhomelife.blogspot.com.br/2012/03/japanese-garden.html>. Acesso em: 08/07/2012.

Esses exemplos, apesar de não serem exemplos de escultura, servem para apontar uma relação de afastamento entre coisas que, antes, eram posicionadas em total separação: a escultura, a paisagem e a arquitetura. Para Krauss, o campo expandido reside na problematização dessas oposições, suspendendo a categoria da escultura e transformando-a em algo conhecido (paisagem, por exemplo), ao contrário do que estaríamos dispostos a pensar devido à mentalidade historicista.

Com esse campo expandido, surgem outras possibilidades lógicas a partir do encontro e da complexificação dos elementos do primeiro diagrama proposto por Krauss. Inicialmente, os já citados elementos negativos não-paisagem e não-arquitetura (que geram o eixo neutro) e seus opostos positivos que são a paisagem e a arquitetura (que geram o eixo complexo).

Esses eixos são relações de contradição entre os elementos que os formam. Em seguida, a partir das relações expressas pelas setas duplas (ver Figura 63), uma aplicação inversa de si mesmo, uma involução – arquitetura e não-arquitetura; paisagem e não-paisagem – que Krauss nomeia como *esquemas* e as relações expressas pelas setas internas pontilhadas, relações de envolvimento, nomeados como *deixes*. Essa representação pode ser observada pelo diagrama:



**Figura 63:** Diagrama do campo expandido proposto por Krauss  
 Fonte: KRAUSS, 1979. Sculpture in the Expanded Field. p. 37.

Além dessas novas possibilidades a partir da problematização das oposições dispostas no diagrama, surgem três novas categorias, novas formas: estruturas axiomáticas, lugares demarcados e ou local de construção.

As estruturas axiomáticas fazem referência às possibilidades da arquitetura, somada à não arquitetura e, em todas elas, “existe alguma forma de intervenção no espaço real da arquitetura, às vezes através de reconstrução parcial, às vezes através de desenho ou como nos



recentes trabalhos de Morris, através do uso de espelhos”<sup>82</sup> (KRAUSS, 1979, p. 41, tradução nossa).



**Figura 64:** *Mirrored Cubes*. Robert Morris, 1965

Fonte: <http://cabinetmagazine.org/issues/19/morales.php>. Acesso em: 08/07/2012.

Os lugares demarcados também estão situados no esquema e dizem respeito ao binômio paisagem e não-paisagem que demarca o lugar a partir da manipulação física do mesmo. Esses lugares demarcados também podem surgir a partir de uma interferência não permanente. Esse tipo de combinação começou a ser mais largamente utilizada no final da década de 1960 e início da década de 1970. Exemplos de lugares demarcados podem ser encontrados nos trabalhos de Robert Smithson, como o *Spiral Jetty*, de 1970.

---

<sup>82</sup> “there is some kind of intervention into the real space of architecture, sometimes through partial reconstruction, sometimes through drawing, or as in the recent Works of Morris, through the use of mirrors” Krauss, 1979, p. 41.



**Figura 65:** *Spiral Jetty*. Robert Smithson, 1970

Fonte: <http://cabinetmagazine.org/issues/19/morales.php>. Acesso em: 10/07/2012.

O local de construção está situado no eixo complexo e diz respeito a um conjunto de possibilidades que transitam entre a paisagem e a arquitetura. Segundo Krauss, esse seria o território ocupado por obras artísticas que são, ao mesmo tempo, pertencentes aos dois binários opostos, como o anteriormente citado Smithson, porém com o trabalho *Partially Buried Woodshed*.



**Figura 66:** *Partially Buried Woodshed*. Robert Smithson, 1970

Fonte: <http://bradearthart.blogspot.com.br/robert-smithsons-partially-buried.html>. Acesso em: 09/07/2012.

Devido a essas rupturas na forma de fazer o trabalho artístico, o termo modernismo já não consegue denominar o que essas mudanças apresentam no período, sendo também um momento de transformações culturais. Desta forma, Krauss utiliza o termo pós-modernismo – já largamente usado em outras áreas – para designar essa época de mutações no fazer e pensar a obra de arte, e explica que o campo expandido possui dois aspectos principais: “um deles diz respeito à prática dos artistas; o outro tem a ver com a questão do meio”<sup>83</sup> (KRAUSS, 1979, p. 41-42, tradução nossa).

Isso quer dizer que, com a ampliação do campo a partir do pós-modernismo, artistas e suas obras passaram a ocupar novos territórios, os quais que fazem parte da expansão proposta por Krauss. Essa prática artística, então, passou a ser definida não mais em relação, exclusivamente, ao meio de expressão utilizado, mas a um conjunto de combinações dentro da ampliação das possibilidades do campo. Segundo Krauss, esse campo “oferece um conjunto expandido, porém finito, de posições relacionadas para um determinado artista ocupar e explorar, bem como para uma organização de trabalho que não é ditada pelas condições de um meio em particular”<sup>84</sup> (KRAUSS, 1979, p. 42-43, tradução nossa).

O campo expandido é, portanto, a expansão de possibilidades para a prática artística a partir da ampliação dos territórios em que as obras podem transitar. É, ainda, uma contaminação de fronteiras (MELLO, 2008), o que permite a hibridação (McLUHAN, 1964), a experimentação e o surgimento de novas expressões artísticas.

---

<sup>83</sup> “one of these concerns the practice of individual artists; the other has to do with the question of medium” Krauss, 1979, p. 41-42.

<sup>84</sup> “provides both for an expanded but finite set of related position for a given artist to occupy and explore, and for an organization of work that is not dictated by the conditions of a particular medium” Krauss, 1979, p. 42-43.

### 2.3 O CONCEITO DE CAMPO EXPANDIDO (KRAUSS) NAS ARTES

O conceito de campo expandido foi desenvolvido, inicialmente, para a escultura, o que revolucionou a forma de ver e analisar as obras escultóricas ao final da década de 1970. Porém este conceito tem sido aplicado em outras áreas artísticas, a partir do entendimento de que a expansão ocorrida na escultura também aconteceu em diversos segmentos.

Uma das abordagens sobre a experimentação do conceito de campo expandido é encontrada na pintura. Em 2004, a escritora e crítica de artes visuais Angélica de Moraes realizou a exposição “Pintura Reencarnada”, da qual foi curadora, em São Paulo, que contou com a participação de artistas como Bill Viola, Alex Flemming e Albano Afonso. O conceito de pintura reencarnada dialoga com a ideia de campo expandido de Krauss e pode ser atribuído a obras que extrapolam a pintura tradicional, utilizando meios não convencionais. Esse conceito diz respeito a um tipo de pintura que “desprendida da matéria que a caracterizava, pouso de modo indelével e perfeitamente reconhecível em obras produzidas na atualidade” (MORAES, 2005, p. 19). Segundo a curadora da exposição, essa pintura ampliada, ou reencarnada, “não defende pressupostos modernos de ‘evolução’ da pintura para novos meios. Defende modelos contemporâneos, que admitem a complexidade e a simultaneidade, sem hierarquias nem interditos” (MORAES, 2005, p. 19).



**Figura 67:** *Flying Carpets*, Alex Flemming  
Fonte: <http://www.alexflemming.com/>. Acesso em: 24/10/2012.



Também sobre a pintura reencarnada ou ampliada, Roberta Tassinari (2009) exemplifica a expansão do campo a partir da “transição das questões pictóricas do plano bidimensional para o espaço tridimensional” (TASSINARI, 2009, s/p), o que, em nosso entendimento, aproxima a pintura da escultura. Essa tendência pode ser observada nos trabalhos de artistas contemporâneos como os do britânico Rory Macbeth, que exibiu a obra *Piaggio* na Seção de Pintura Expandida na *Prague Biennale 2*, em 2005.



**Figura 68:** *Piaggio*, de Rory Macbeth

Fonte: [http://frescaseboas.blogspot.com.br/2005\\_05\\_01\\_archive.html](http://frescaseboas.blogspot.com.br/2005_05_01_archive.html). Acesso em: 24/10/2012.

Outra vertente de campo expandido das artes é o cinema. A expressão “cinema expandido” é reconhecida como de autoria de Gene Youngblood (1970) e surgiu antes do artigo de Krauss, porém pode-se considerar que os autores são contemporâneos, visto que a diferença entre as datas de publicação corresponde a menos de uma década, o que representa que o período de 1970 foi bastante frutífero para o desenvolvimento das ideias sobre ampliação dos campos de atuação das artes, impulsionado pela efervescência cultural nos anos de 1960.

Segundo Machado (2007), Youngblood teria sido um dos primeiros a fazer referência ao pensamento convergente, o que é possível observar em seu livro *Expanded Cinema*, de 1970, em que Youngblood explica que “quando falamos cinema expandido, na realidade queremos dizer consciência expandida”<sup>85</sup> (YOUNGBLOOD, 1970, p. 41, tradução

<sup>85</sup> “When we say expanded cinema we actually mean expanded consciousness” Youngblood, 1970, p. 41.

nossa). Segundo o autor, isso significa que o cinema expandido não é, necessariamente, um filme, mas um processo de vir a ser, de tornar-se uma nova visão e que devemos ser atualizados a partir desta nova forma de ver o mundo, rompendo com os conceitos clássicos do cinema que só acontecia nas salas de exibição, e abrindo espaço para que novas tecnologias e suportes transitem pelas fronteiras do cinema.

Como exemplo de cinema expandido, tem-se o projeto citado por Guilherme de Souza e Edgar Franco (2010), que aconteceu na Lituânia, onde foram instaladas bicicletas ergométricas na sala de exibição de um cinema em Vilna, capital do país. As bicicletas estavam disponíveis para os espectadores. Mas eles “conseguem assistir a sessão somente se pedalarem muito. Isso faz com que gere uma energia autossustentável que possibilita ligar o projetor e rodar o filme, ao mesmo tempo, o espectador também pratica exercícios” (SOUZA e FRANCO, 2010, p. 205).



**Figura 69:** Cinema expandido na Lituânia

Fonte: <http://ateondedeuprairdebicicleta.com.br/2010/04/30/cine-bike-cinema-movido-por-bicicletas-na-lituania>. Acesso em: 22/10/2012.

Assim como na pintura expandida, que encontra na pintura reencarnada uma outra forma de falar em expansão, o cinema expandido também possui nomenclaturas que se aproximam do seu conceito. É o caso a que a pesquisadora Laurita Salles (2012) refere-se como microcinema, fazendo alusão ao conceito de Lucas Bambozzi (2009), que possui um discurso bastante próximo de outros autores que adotam o termo “expansão” no campo artístico. Bambozzi explica que, em relação ao cinema, o cenário contemporâneo tem se mostrado propício para inovações nesta área, pois a “revolução digital criou nova disposição para a fruição de imagens numa ampla gama de resoluções



e o espectador cada vez mais se adapta a uma variedade de padrões jamais vista” (BAMBOZZI, 2009, s/p).

O autor também se refere à expansão do cinema como um formato que se encontra “sob novos paradigmas, que apontam para o visual, o textual, o interativo, o participativo, o sensorial, o portátil, o tempo real, o *continuum* das imagens” (BAMBOZZI, 2009, p. 08). A partir destes conceitos, Salles situa o trabalho de sua autoria “A cidade e a sua alma” como uma possibilidade de cinema expandido e, ainda, intervenção urbana e instalação midiática.



**Figura 70:** *Frame de um vídeo da obra A cidade e a sua alma*

Fonte: [http://www.anpap.org.br/anais/2012/pdf/simposio1/laurita\\_salles](http://www.anpap.org.br/anais/2012/pdf/simposio1/laurita_salles). Acesso em: 10/11/2012.

A obra consiste em uma intervenção junto ao sistema ferroviário da cidade de Natal, no Rio Grande do Norte, na qual são apresentados pequenos vídeos a partir da localização geográfica de cem pontos midiáticos<sup>86</sup> escolhidos a partir das linhas operadas pela companhia. Segundo Salles, cada estação de trem possui um tema e essa obra constitui “um roteiro aberto de apreciação de audiovisuais midiáticos ou de trajetória aberta de pontos de intervenção multimídia acessíveis por celulares do público em geral” (SALLES, 2012, p. 82).

---

<sup>86</sup> Os pontos midiáticos foram determinados, inicialmente, via o Google Maps e, depois, através de GPS de celulares. Estes pontos são locais que, segundo a autora, constituíram “um roteiro aberto de apreciação de audiovisuais midiáticos ou de trajetória aberta de pontos de intervenção multimídia” (SALLES, 2012, p. 82), nos quais eram exibidos os vídeos.

É possível encontrar essa ideia de ampliação também nos territórios da música. Para além de uma simples ordenação ritmada de sons que produzem uma melodia, a música também expandiu suas fronteiras o que, segundo José Mannis (2012), também expandiu a atuação de compositores e produtores e modificou o significado da música.

Para discursar sobre esse novo entendimento, Mannis apresenta um conjunto de características que, segundo ele, agora fazem parte do novo cenário da música. Uma delas é a existência de gêneros híbridos para os quais o autor cita exemplos como “escultura sonora, poesia sonora, poesia vídeo-sonora, música-vídeo, vídeo-música, arte sonora, paisagem sonora, rádio arte, acústica arquitetural, cine-instalação-sonora-interativa, ambientes de imersão” (MANNIS, 2012, p. 199).



**Figura 71:** COSO – Tecnópolis Joven. Escultura Sonora

Fonte: [http://www.youtube.com/watch?v=306EEW3\\_bbc](http://www.youtube.com/watch?v=306EEW3_bbc). Acesso em: 10/11/2012.

Outra característica importante de destacar no estudo de Mannis é o que ele denomina de “integração, transmissão e provimento de conteúdos (incluindo fornecimento de *streaming* e acesso a repositórios organizados)” (MANNIS, 2012, p. 199). Com a internet e as novas formas de comunicação entre seres humanos e as máquinas, o compartilhamento de conteúdos tem favorecido esta integração citada por Mannis, bem como a transmissão e o fornecimento de informações que, em contato com outras pessoas, geram novos conhecimentos e, neste caso, obras construídas em conjunto.

No caso da música, o evento *YouTube Symphony Orchestra*, ocorrido em 2009,

promovido pelo site de vídeos *YouTube*, foi pioneiro ao utilizar a colaboração em rede para propor um festival em que os músicos puderam ser selecionados através de vídeos enviados ao site. Também puderam participar, de forma colaborativa, da apresentação que aconteceu ao vivo em Nova York, com a presença virtual de todos os músicos que contribuíram e a presença física dos selecionados para participar do *show*. O *YouTube Symphony Orchestra* uniu instrumentistas de vários países através de um festival de música e vídeo com projeções de imagens em tempo real. Atualmente, o evento encontra-se em sua terceira edição.



**Figura 72:** *YouTube Symphony Orchestra*

Fonte: <http://www.nytimes.com/2009/04/17/arts/music/17symphony.html>. Acesso em: 10/11/2012.

Essas características de integração e hibridismo, apesar de estarem se referindo a um tipo específico de arte, podem ser consideradas atributos de expansão das artes em geral, haja vista que são propriedades que parecem transitar por todos os exemplos citados de campo expandido, seja na escultura, na pintura, no cinema ou na música.

Conforme demonstrado, o conceito de campo expandido (KRAUSS, 1979) já conseguiu atingir diversas áreas artísticas, porém, até o momento, não houve aproveitamento deste conceito na dança. A partir desta constatação, nossa proposta é, de forma pioneira, aplicar o do conceito de campo expandido, inicialmente proposto na área da escultura, para os territórios da dança, com base no emprego das ideias centrais de Krauss e do conceito de *mediadance* proposto por Schiller (2003).

## 2.4 A PROPOSIÇÃO DO CONCEITO DE *MEDIADANCE* COMO CAMPO EXPANDIDO (KRAUSS) DA DANÇA

Segundo Rosalind Krauss (1979), o campo expandido pode ser entendido como uma ampliação das possibilidades para a escultura, a partir da expansão do seu conceito, abrigando novos trabalhos para a categoria. A proposta contida nesse trabalho é, além das demais, a aplicação desta ideia, para a qual se propõe que a *mediadance* seja o campo expandido da dança. Apesar de a escultura e a dança serem diferentes tipos de arte, a proposta de Krauss também pode ser extrapolada dos terrenos iniciais e aplicada à dança. Para tanto, busca-se ultrapassar a concepção inicial da dança, uma vez que a dança também passou por estágios nos quais seu conceito fora modificado e ampliado.

Tal qual a escultura, tradicionalmente, a dança era vista como uma representação (exemplos mais comuns podem ser encontrados nos repertórios do balé clássico, nos quais os bailarinos representam os personagens das histórias: camponeses, princesas, animais, entre outros), e era considerado dança, tudo aquilo que fazia parte da lógica do movimento.



**Figura 73:** *O Lago dos Cisnes*. Marcus Petipa, 1895

Fonte: <http://www.dicasdedanca.com.br/ballet-de-repertorio-o-lago-dos-cisnes.html>. Acesso em: 14/11/2012.

Segundo o dicionário Aurélio, a dança é uma “cadência de passos ou de saltos, ordinariamente ao som e ao compasso da música” (FERREIRA, 1975, p. 418). Essa ideia de



que a dança está sempre acompanhada de música e, necessariamente, composta por movimentos, resultou em um episódio no qual André Lepecki (2006) cita na introdução do seu livro *Exhausting Dance*. Segundo o autor, em 2004, o senhor Raymond Whitehead esteve presente em Dublin, para o julgamento da ação que o mesmo havia movido contra o *International Dance Festival of Ireland* (IDF). Uma das acusações era a de propaganda enganosa por conta da apresentação de dança do artista Jérôme Bel, em 2002, pois, segundo Whitehead, não havia nada na apresentação de Bel que tivesse qualquer semelhança com a dança, categoria que o mesmo definiu como sendo formada por dançarinos que se movem com ritmo e ao som de uma música e que, além disso, busca comunicar algum tipo de emoção.



**Figura 74:** Jérôme Bel

Fonte: <http://www.fiac.com/bel-bio-fr.html?lg=en#.ULMnEIfAeSo>. Acesso em: 21/10/2012.

Essa visão “engessada” sobre a dança permeou um grande número de produções artísticas na área, porém, a lógica do movimento já não conseguia dar conta de tudo em que a dança havia se transformado a partir do final do século XIX, período que coincide com o surgimento do cinema e do movimento moderno na dança e nas artes em geral, considerado por Krauss como o período que marca o fim da imutabilidade da arte.

Com base nesse período histórico, podemos considerar que a artista Loie Fuller (final do século XIX) e a cineasta Maya Deren (início do século XX) representaram para a dança o

que Krauss atribui a Auguste Rodin em relação à escultura: a condição negativa da obra que, para a escultura significa romper a fronteira da lógica do monumento e, para a dança, o ultrapassar da fronteira da lógica do movimento, o que, para ambas as artes – escultura e dança – significa perder a relação tradicional de mera representação.

Com a obra moderna de Loie Fuller, foi inaugurado um período de experimentação entre a dança e a tecnologia, e o resultado de seus trabalhos gerava algo novo que também passou a ser considerado dança, mesmo após sua união com o cinema, que passou a exibir os registros de dança na tela. Para Siqueira (2006), a dança, assim como outras artes cênicas, é perene e a “tentativa de captar uma arte como a dança por meios como fotografia, vídeo ou filme provoca a criação de uma terceira manifestação estética. A dança não pode ser guardada, registrada, documentada [...] sem modificar-se” (SIQUEIRA, 2006, p. 90).



**Figura 75:** Loie Fuller

Fonte: <http://www.behindballet.com/infinite-light-the-dance-of-loie-fuller>. Acesso em: 30/07/2012.

De fato, com a possibilidade de registro, a efemeridade, condição temporal da dança, passou a ser manipulada e o resultado das imagens observadas no cinema aproxima-se da dança vista nos palcos, o que a mantém na categoria dança. Além disso, a dança de Loie Fuller não tinha como objetivo a representação de um personagem ou a sequência de passos encadeados com uma música. A dança também passava a ser auto-referencial, distanciando-se das formas de representação teatrais, ou seja, um não teatro.



O exemplo de Maya Deren também explicita essa condição negativa da dança, a partir de suas principais obras – *Meshes of the Afternoon* (1943) e *A Study of Choreography for Camera* (1945), que estão para além do registro de dança e são consideradas por Snyder e Martin como *choreocinema*, que de acordo com uma forma de expansão, também exemplifica a condição negativa do cinema.



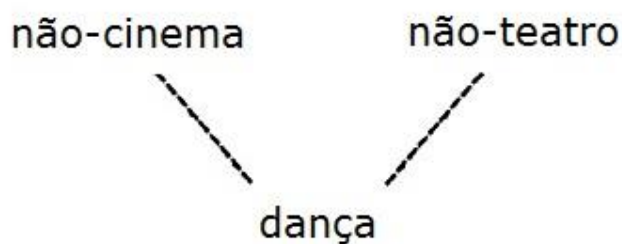
**Figura 76:** Maya Deren

Fonte: [http://flamin.filmlondon.org.uk/library/images/feature\\_maya\\_deren.jpg](http://flamin.filmlondon.org.uk/library/images/feature_maya_deren.jpg). Acesso em: 21/02/2012.

Para Pimentel, “a dança contemporânea seria a condição negativa da dança enquanto linguagem apenas de movimento” (PIMENTEL, 2012b, informação via e-mail<sup>87</sup>). Apropriando das palavras de Krauss (1979), Pimentel (2012b), e a partir dos exemplos de Loie Fuller e Maya Deren, podemos inferir que a dança contemporânea é a condição negativa da dança representativa ou do que consideramos “dança movimento”. Essa ideia nos permite propor a adaptação do primeiro diagrama de Krauss, no qual se tem como primeira combinação de exclusões, os termos não-cinema e não-teatro.

---

<sup>87</sup> Informação obtida através de e-mail, em 8/10/2012.



**Figura 77:** Adaptação do diagrama inicial de Krauss  
Fonte: autoria própria

Somente a partir do diagrama acima que se pode começar a analisar a dança a partir das novas práticas dos artistas modernos, nas quais os dançarinos passaram a explorar as fronteiras do não-cinema (com base na narrativa clássica do cinema) e do não-teatro (teatro como sistema de representação). É a soma dessas exclusões que colaboram para o entendimento da dança moderna.

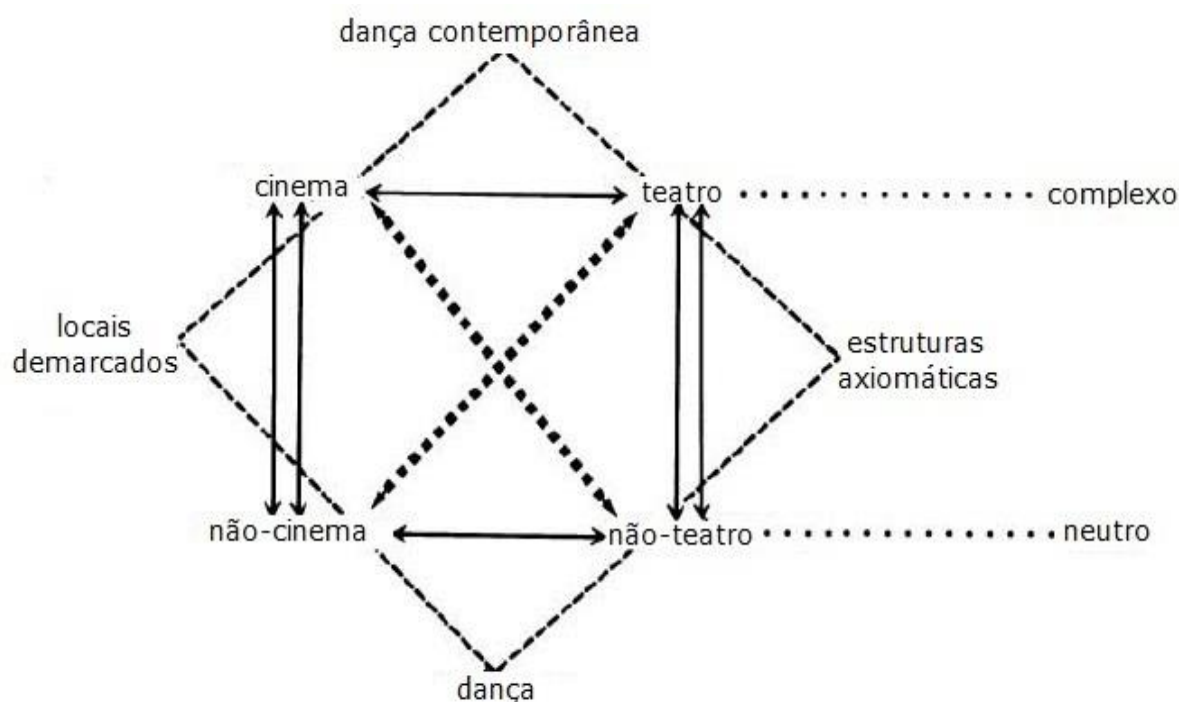
A partir do surgimento desse movimento moderno da dança, assim como Krauss percebe que tantas outras coisas passaram a ser consideradas esculturas, é possível elencar itens surpreendentes que também passaram a ser considerados dança, como as coreografias realizadas com o auxílio das técnicas cinematográficas de filmagem e edição, a utilização de dispositivos, iluminação e figurinos não como acessórios, mas como parte da dança e, mais recentemente, com a dança pós-moderna (RODRIGUES, 2004) ou contemporânea<sup>88</sup>, as instalações interativas, videogames, o uso de sensores para gerar corpos virtuais e coreografias geradas no computador, sem bailarinos humanos. Desta forma, outra proposta é, ainda, que se exercite essa maleabilidade no conceito tradicional da dança, assim como Krauss propôs uma nova leitura sobre o conceito de escultura.

Conforme exposto no item 2.2, quando comparamos algo novo a algo já existente, aproximando-os e dispondo-os numa mesma categoria, sua aceitação é facilitada, pois a percepção de pontos semelhantes entre coisas diferentes diminui a sensação de novidade, reduzindo o algo novo a algo conhecido, o que, segundo Krauss (1979), diz respeito ao historicismo, que é o aspecto fundamental para a aceitação do diferente. Essa aceitação promove uma ampliação da categoria em que determinada obra se enquadra, o que leva a um questionamento sobre o conceito tradicional desta categoria.

<sup>88</sup> Não é nosso foco discutir as possíveis diferenças entre dança pós-moderna e contemporânea e, para efeitos desta dissertação, adotaremos a nomenclatura dança contemporânea.

Assim, da mesma forma com que os termos negativos não-cinema e não-teatro habitam o primeiro diagrama, o binômio formado por sua oposição positiva auxilia na compreensão do campo expandido, pois de acordo com Krauss, o binômio negativo expresso de forma positiva apresenta outra forma de pensar os termos iniciais, ou seja, o não-cinema seria outra forma de expressar o termo teatro e o não-teatro seria cinema. É esse conjunto de oposições que deu origem ao campo quaternário de não-paisagem, paisagem, arquitetura e não-arquitetura que forma o campo logicamente expandido (KRAUSS, 1979).

Baseado nessa oposição dos binômios e com o objetivo de contemplar as mudanças ocorridas com a dança contemporânea, sugere-se o seguinte diagrama de campo expandido:



**Figura 78:** Primeira aplicação do diagrama do campo expandido de Krauss  
Fonte: autoria própria

No diagrama, já aparecem as novas possibilidades esquematizadas por Krauss, a partir da problematização das oposições: resultante do teatro mais não-teatro, resultante do cinema somado ao não-cinema, que podemos considerar o início de uma possível

investigação para um novo campo do teatro e do cinema, e o esquema resultante da soma dos polos positivos do cinema e do teatro.

Faz-se referência ao termo dança contemporânea como um conjunto de possibilidades de dança que são, ao mesmo tempo, cinema e teatro, como por exemplo o filme *O Lamento da Imperatriz* (1989), da coreógrafa Pina Bausch.



**Figura 79:** *Frame* do filme *O Lamento da Imperatriz*  
Fonte: <http://www.fotolog.com.br/mirous/33706470/>. Acesso em: 31/10/2012.

As estruturas axiomáticas, nesse caso, são possibilidades de teatro somadas ao não-teatro que, segundo o diagrama original do campo expandido da escultura, faz referência à arquitetura somada à não-arquitetura a qual, segundo Krauss, envolve algum tipo de forma de intervenção no espaço real da arquitetura (KRAUSS, 1979, p. 41). Tendo como base essa ideia de que as estruturas axiomáticas são estruturas que intervêm no espaço e que, claramente, existem entre dois polos opostos entre o teatro e não-teatro.



**Figura 80:** Cena da obra *Sombrero*. Cia DCA (*Decouplé & Complices Associés*), 2008  
 Fonte: [http://www.nuembranca.blogspot.com.br/2008\\_07\\_01\\_archive.html](http://www.nuembranca.blogspot.com.br/2008_07_01_archive.html). Acesso em: 31/10/2012.

Os lugares demarcados são o resultado do binômio cinema e não-cinema, que pode ser entendido como obras de dança a partir de uma contaminação de fronteiras, como o próprio *choreocinema*, em que não há uma dissociação entre a dança e o cinema, transitando pelas duas categorias.



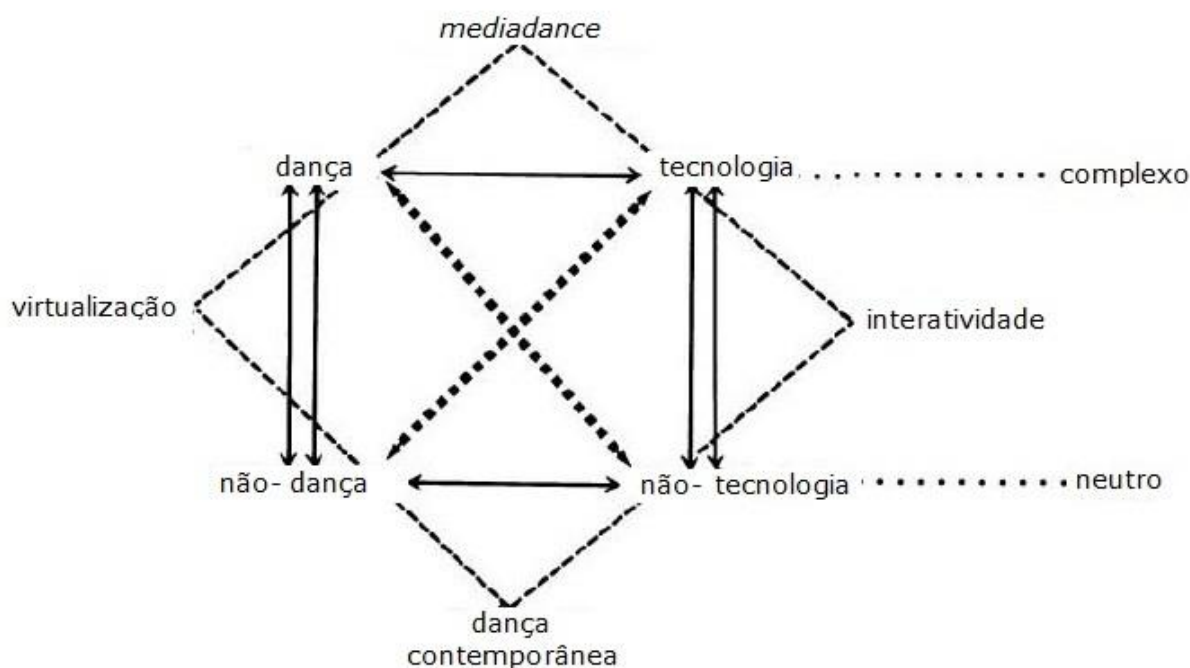
**Figura 81:** Frame do filme *A Study of Choreography for Camera*  
 Fonte: <http://gifmovie.tumblr.com/post/4625634686/a-study-in-choreography-for-camera-05>. Acesso em: 15/03/2012.

O diagrama representado pela Figura 78 compreende as necessidades de expansão da dança em contato com outras formas artísticas, característica que marca a dança desde o movimento moderno e culmina com a dança contemporânea. Porém, a própria dança contemporânea encontra-se, atualmente, em expansão a partir da utilização das tecnologias, ao que chamamos *mediadance* (SCHILLER, 2003), abrangendo as diversas formas de união entre a dança e as várias tecnologias existentes. Assim, faz-se necessário propor um segundo diagrama de campo expandido específico para a *mediadance*, que, neste caso, é uma expansão resultante de uma ampliação anterior (a própria expansão da dança). Dessa forma, a proposta é que a dança contemporânea existe em decorrência do processo de ampliação da dança como era tradicionalmente vista, e a *mediadance* é implicação de um processo de expansão que atualiza a dança contemporânea.

Essa condição da *mediadance* diz respeito, ainda, a um alargamento de fronteiras que promove uma abertura para que outros trabalhos possam ser inseridos na categoria dança. Ressalta-se que o processo de expansão ou ampliação de uma categoria não exclui as formas anteriores, ou seja, a *mediadance* é uma forma de dança que atualiza a própria dança em questão, aumentando o alcance e diminuindo as demarcações que limitam a categoria. Desta forma, entendemos e reafirmamos que a *mediadance*, conforme explicado no item 2.1, envolve todos os trabalhos de dança e tecnologia, independente de serem tecnologias digitais ou analógicas, tecnologias recentes ou anteriores.

O diagrama proposto para explicar o conceito de *mediadance* como campo expandido da dança realiza-se a partir do binômio da condição negativa da dança contemporânea: não-dança e não-tecnologia. Seguindo os estudos de Krauss, adaptamos o seu diagrama de campo expandido da escultura e chegamos à montagem dos eixos complexo e neutro, a partir do campo quaternário formado pela oposição dos termos excludentes.





**Figura 82:** Diagrama do Campo Expandido da Dança  
Fonte: autoria própria

Com esse diagrama, é possível analisar a *mediadance* a partir de termos que antes eram propostos como separados: a dança e a tecnologia, mas que, com as modificações no campo das artes e mais especificamente na dança, passaram a coabitar o mesmo território, promovendo novas expressões artísticas. O eixo neutro, neste caso, seria a soma da não-dança com a não-tecnologia, enquanto que o eixo complexo abrigaria o somatório dos positivos dança e tecnologia, relação que chamamos de *mediadance*, ou seja, a criação de uma nova forma (McLUHAN, 1964) a partir da contaminação de fronteiras (MELLO, 2008).

Propõe-se, também, que o eixo formado pela relação resultante entre dança e não-dança seja a virtualização (LÉVY, 1996), na qual estão abrigados trabalhos em que o território físico não é condição necessária para sua existência. Há, ainda, a resultante dos polos opostos entre tecnologia e não-tecnologia, que se pode intitular de interatividade, e diz respeito às possibilidades de interação a partir das implicações dessa relação.

Para uma melhor compreensão e com a intenção de problematizar a dança contemporânea (ao mesmo tempo em que a atualizamos), optamos por dividir a *mediadance* em dois polos complementares e não conflitantes: as tecnologias das imagens em movimento e as tecnologias digitais. Ambos os polos serão abordados como duas categorias para análise

da *mediadance*, categorias estas que compreendem as relações propostas no diagrama do campo expandido da dança e que serão explicadas no terceiro capítulo.

Com o campo expandido aplicado à dança, há o surgimento de novas possibilidades lógicas e novos territórios a partir do encontro e da complexificação dos elementos que formam o esquema. A proposição deste campo ampliado a partir de Krauss permite suspender a categoria da dança e tem a intenção de desestabilizar o que está posto, a fim de se descobrir novos terrenos possíveis de ocupação, sendo – assim como o fora com Krauss – também uma questão política para a dança.

A partir da condição negativa da dança é possível atualizar e problematizar a questão da dança e das tecnologias. Tratar de *mediadance* como campo expandido da dança é propor novos olhares e novos territórios para uma prática que, além de complexificar a própria dança, reconfigura o campo de atuação e promove uma ampliação de possibilidades nesse espaço “negativo” entre a dança e as tecnologias.

### 3. PROPONDO CATEGORIAS DE ANÁLISE DE *MEDIADANCE*

#### 3.1 CONFIGURAÇÕES ENTRE A DANÇA E AS TECNOLOGIAS DE IMAGENS EM MOVIMENTO

O fruto das relações entre corpo e câmera no cinema abriu caminho para diversas outras formas de integração entre a dança e as tecnologias audiovisuais, e é notório que “a invenção da tecnologia do filme e do vídeo teve um impacto profundo na dança: no acesso a ela, e na criação, entendimento, e sua apreciação”<sup>89</sup> (MITOMA, 2002, s/p, tradução nossa). De fato, após o surgimento e fortalecimento do cinema, a utilização das imagens em movimento se tornou objeto de desejo de artistas e profissionais de diversas áreas e a televisão já despontava, desde seu surgimento na década de 1920, como um meio de comunicação massivo e de grande impacto.

O cinema passou a servir, também, de acervo para o registro de diversas manifestações artísticas e não-artísticas e, segundo McLuhan, “em termos de estudos dos meios, torna-se patente que o poder do cinema em armazenar informação sob forma acessível não sofre concorrência” (McLUHAN, 1964, p. 326). Entretanto, os altos custos para a produção do cinema e da televisão inviabilizavam uma utilização em larga escala dessa tecnologia e poucos foram os que puderam trabalhar diretamente com a produção cinematográfica e televisiva sem fazer parte dos grandes estúdios da época.

Essa realidade, porém, começa a mudar com o surgimento do vídeo, na década de 1960, e foi a partir de meados dessa década que o vídeo começou a ser utilizado como produção independente, pois foi nessa época em que a linguagem videográfica ganhou força, com a criação e comercialização dos primeiros aparelhos portáteis capazes de gravar imagens, ou seja, aparelhos gravadores.

Com a comercialização de aparelhos como a câmera portátil (*Sony Portapack VR100*), o vídeo, que já estava fazendo parte das ideias de alguns artistas, começava a se tornar mais acessível que o cinema, uma vez que a tecnologia necessária para fazer vídeos independentes tornou-se disponível a uma grande quantidade de artistas. Esses artistas puderam experimentar o vídeo e o uso das imagens em movimento e começam a usar a imagem eletrônica e câmera de vídeo para fins artísticos (MELLO, 2008).

---

<sup>89</sup> “The invention of film and video technology has had a profound impact on dance: on access to it, and on the creation, understanding, and appreciation of it” Mitoma, 2002, s/p.

Pensando o vídeo como resultante de formas anteriores (cinema, fotografia, rádio), esta tecnologia engloba vários aspectos que o torna uma linguagem híbrida, além de possuir uma variedade de aplicações, podendo ser ferramenta para ordenação de imagens, suporte para outras linguagens e manifestações, além de ser considerado uma forma de expressão artística.

Vídeo e dança formaram uma união que favoreceu ao desenvolvimento e fortalecimento da *mediadance* e, pensando nesta relação entre a dança e o vídeo, analisaremos duas formas de utilização do vídeo com a dança: a dança na tela da televisão e o sistema videodança. Ambos podemos considerar como configurações da dança e as tecnologias das imagens em movimento.

### **3.1.1 Relações e Possibilidades entre a Dança e o Vídeo**

#### **3.1.1.1 A dança para a tela da TV**

Desde o seu surgimento, o vídeo mantém uma produtiva relação de intercâmbio com o cinema. Segundo Sylvia Martin (2006), o cinema, de certa forma, estabeleceu as bases do campo das imagens em movimento e os grandes diretores da época foram responsáveis por impulsionar o desenvolvimento de técnicas que até hoje fazem parte das linguagens cinematográfica e videográfica como as técnicas de edição a exemplo dos cortes e montagens. Desta forma, compreende-se que a linguagem do vídeo se aproxima da linguagem do cinema, porém com uma facilidade de manipulação de imagens que o cinema não permite.

A larga utilização do vídeo começou em 1965, com o lançamento do primeiro equipamento portátil de vídeo, a *Portapack* da marca *Sony*, que possibilitou aos artistas o acesso a uma tecnologia que antes só estava disponível nos estúdios para “captar e poder ver ao mesmo tempo as imagens em movimento, ocorrendo de forma inédita na experiência artística a simultaneidade e o imediatismo de tempo entre produção e recepção da mensagem” (MELLO, 2008, p. 73). Além disso, o equipamento da Sony possibilitava o trabalho em circuito fechado de vídeo, com retorno da imagem em tempo real.

Com essa facilidade de acesso ao vídeo, também surgiram as primeiras manifestações artísticas tendo o vídeo como parceiro da obra. A união entre arte e a linguagem videográfica é conhecida, principalmente, a partir dos experimentos do artista coreano Nam June Paik<sup>90</sup>.

---

<sup>90</sup>Para maiores informações sobre o trabalho de Paik, é possível o acesso em [www.paikstudios.com](http://www.paikstudios.com). Acesso em: 18 de agosto de 2012.



**Figura 83:** *Megatron/Matrix*. Videoinstalação com 215 monitores. Nam June Paik  
 Fonte: <http://www.paikstudios.com/gallery/4.html>. Acesso em: 22/04/2012.

Paik é considerado um dos pioneiros no campo das artes eletrônicas e uma das suas principais contribuições foi “expandir a definição e a linguagem da criação artística. [...] Seu método de trabalho redefiniu a prática artística, bem como expandiu a compreensão das artes mediante a exploração de diferentes meios” (FARTHING, 2009, p. 504-505).

Em 1965, esse artista usou a *Sony Portapak* para filmar cenas da procissão religiosa do Papa Paulo VI pelas ruas de Nova York. Naquele mesmo dia, Paik esteve em um café chamado *Au Go Go* onde demonstrou os resultados das gravações feitas por sua câmera, as quais vieram a formar seu primeiro filme, e se estabeleceu, naquele momento, a primeira exibição de vídeo a partir de uma câmera portátil, o que, segundo Mello (2008), iria desencadear o surgimento de uma nova forma de fazer vídeo.

Naquele mesmo ano, o artista Andy Warhol também fez uso da câmera portátil e exibiu a obra *Outer and Inner Space*, gravada em duas fitas diferentes e projetada com o recurso hoje conhecido como *splitscreen*, em que há a divisão da tela para duas exibições diferentes que podem ser complementares, ou não. Além desses experimentos, ainda em 1965, as primeiras manifestações que envolvem videoarte e dança multimídia começaram a ser observadas.



**Figura 84:** Registro realizado por Edie Segdwick para o vídeo *Outer and Inner Space*, de Andy Warhol  
 Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=FX-1VxYGYPo>. Acesso em: 24/04/2012.

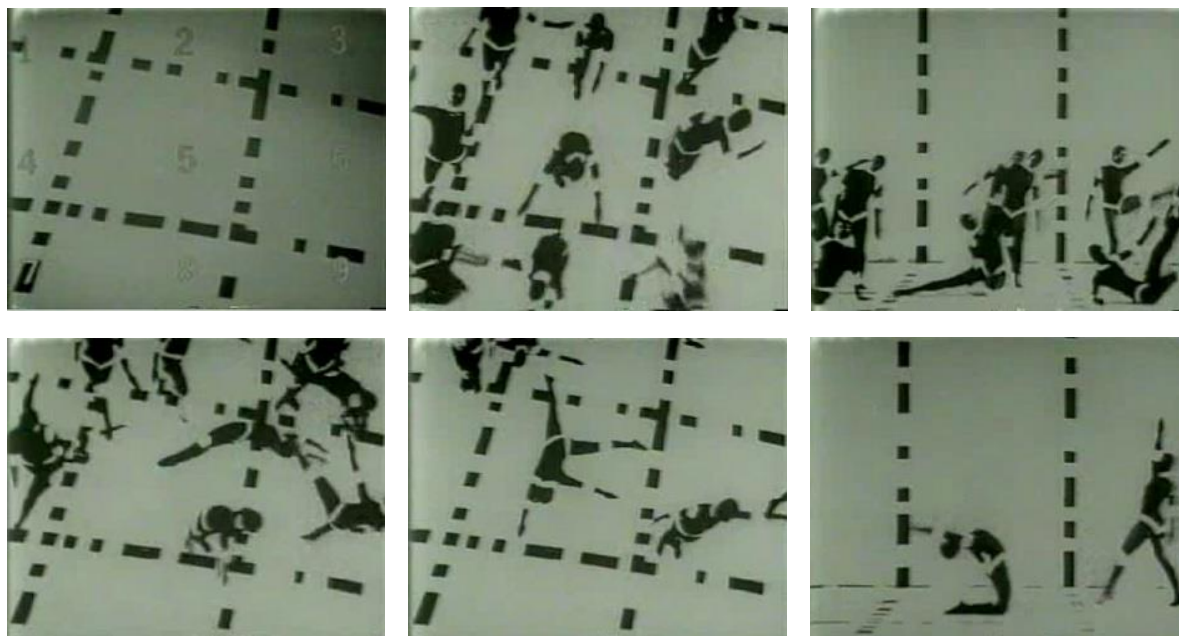
Porém, com o surgimento do vídeo, foi possível perceber uma confusão para seu estabelecimento e afirmação. Inicialmente, porque havia a “negação” do vídeo enquanto autônomo, uma vez que realmente era utilizado para competir com a televisão ou “quando os artistas produzem com o vídeo uma espécie de não-televisão” (MELLO, 2008, p. 60) e depois com a sua afirmação “ou o ponto de partida do que podemos chamar hoje de uma estética do vídeo” (MELLO, 2008, p. 60).

Tecnologicamente, a televisão precisa do vídeo para existir, enquanto o vídeo possui caminhos próprios que até o afastam do meio televisivo e cinematográfico e o faz ter uma linguagem própria e diferenciada. Essa diferenciação chamou a atenção dos artistas da época em que o vídeo surgiu e, até a atualidade, o vídeo é visto como um campo de experimentação devido às possibilidades abertas pela linguagem videográfica.

Duas décadas antes do advento da câmera portátil, que só ocorreu em 1965, a televisão foi o primeiro suporte para a exibição de vídeos. A tela da TV exibia diversos formatos de vídeo que eram produzidos pelos estúdios, entre eles vídeos comerciais e artísticos. No Brasil, o vídeo foi utilizado em diálogo com as artes, ainda na década de 1950, com o artista Flávio de Carvalho que, nesse momento, ainda utilizava o vídeo associado à televisão e não possuía registro das produções realizadas.

Mesmo com a utilização do vídeo em meados do século XX, foi na década de 1970 que houve um grande marco no segmento, com a bailarina brasileira Analivia Cordeiro. Além de bailarina, Analivia também é pesquisadora, arquiteta, *videomaker* e coreógrafa e teve destaque no cenário do vídeo, quando, em 1973, criou a obra intitulada *M3x3*.





**Figura 85:** Projeto *M3X3*. Analivia Cordeiro, 1973

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=EEGpBjT57IU>. Acesso em: 19/05/2012.

O mirífico projeto *M3x3* – em que nove dançarinas<sup>91</sup> compartilhavam e interagiam com o espaço proposto – foi elaborado exclusivamente para o vídeo (televisão), sem ter versões pensadas para apresentação em palco. Analivia continuou suas pesquisas, vindo a desenvolver o sistema de notação e análise do movimento chamado *Nota-Ana*.

Analivia Cordeiro é considerada a precursora da videodança no Brasil, assim como também foi a primeira a utilizar os recursos computacionais para desenvolver seus trabalhos de dança. Foi, também, inovadora ao propor um trabalho de dança para a TV que era artístico e não comercial. A TV, como um meio de comunicação de massa, contribuiu para o fomento da videodança a partir do trabalho de Analivia Cordeiro, porém os recursos necessários para filmagem e edição dos materiais eram extremamente caros, o que os tornava inacessíveis.

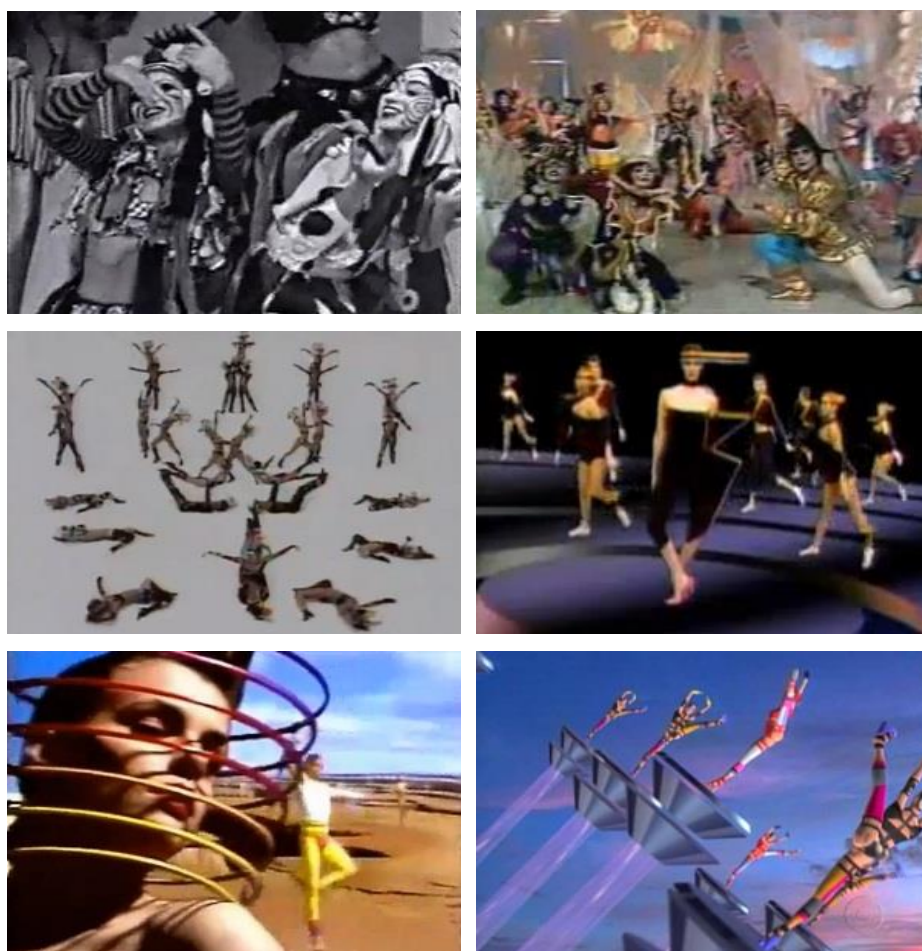
Os trabalhos de Analivia são exemplos de um pioneirismo que marcou a história da dança na TV, não apenas pela nova forma estética, mas também pelas dificuldades superadas para a sua produção, sendo a artista uma desbravadora nesta área. Analivia foi uma visionária por mesclar diversas tecnologias que transformam a sua obra em uma rica fonte de pesquisa para os diálogos entre dança e tecnologia.

Podemos, assim, dizer que a dança na TV, no Brasil, começou com a obra de Analivia Cordeiro, o que abriu espaço para que outros trabalhos fossem utilizados neste meio de

<sup>91</sup>As dançarinas que participaram do vídeo foram: Eliana Moreira, Silvia Bittencourt, Marina Helou, Solange Metri, Fabiana Cordeiro, Cybele Cavalcati, Nira Chernizon, Beatriz Maria Luiz e a própria Analivia Cordeiro.

comunicação, principalmente como abertura dos programas televisivos. Em 1973, mesmo ano em que Analivia Cordeiro criou o vídeo M3x3, o coreógrafo argentino Juan Carlos Berardi foi o responsável pela abertura do Fantástico, programa da Rede Globo de Televisão.

A abertura do Fantástico, em 1973, mesclava dança e números circenses, além de mostrar vídeos de alguns cantores e grupos da época como Clara Nunes e *The Supremes*. Esta abertura marcou o cenário televisivo e contribuiu para a inclusão da dança nos programas de TV. Posteriormente, com o avanço tecnológico que favoreceu a utilização de efeitos visuais na televisão, o programa modificou sua abertura, ainda com o coreógrafo Juan Carlos Berardi, que também inovou na forma de fazer dança na TV, chegando, em 1994 a realizar a primeira abertura de um programa televisivo totalmente feito em computação gráfica, com bailarinos virtuais, já sob a direção do *designer* austríaco Hans Donner.



**Figura 86:** Frames de Aberturas do programa Fantástico: 1973, 1974, 1979, 1983, 1987 e 1994  
Fonte: Acervo pessoal.

Além disso, os profissionais da música (cantores, produtores, gravadoras), perceberam no vídeo um potencial estético valioso para a difusão de suas canções e utilizaram o vídeo para criar o que ficou conhecido como videoclipe.

Os videoclipes e aberturas de programas de televisão têm forte apelo comercial e, muitas vezes, a dança apenas está presente sem contribuir para uma nova linguagem em cena (o que acontecia, por exemplo, com os musicais antes da intervenção de Busby Berkeley). Porém, o que interessa nesta pesquisa é identificar os trabalhos de vídeo para a televisão, sejam eles como abertura de programas ou videoclipes, os quais possam ser considerados *mediadance*, ou seja, que possuam uma contaminação de fronteiras (MELLO, 2008), na qual um meio modifica o outro, gerando uma forma híbrida entre dança e tecnologia do vídeo.

Neste sentido, o pesquisador Pelópidas de Oliveira (1992), afirma que o videoclipe está situado na interface arte-comunicação e trata o videoclipe como um meio independente e não apenas como um gênero da televisão. Oliveira (1992) considera o videoclipe uma artemídia emergente, devido ao potencial que esta obra de arte possui.

De fato, o videoclipe tem-se mostrado um meio capaz de difundir não apenas músicas e danças, mas ideias, inquietudes e tem sido um dos trabalhos de arte visual em que mais se observa a utilização das novas tecnologias. Essa ideia é apoiada por Claudiane Carvalho (2006), que propõe que o vídeo seja visto como um produto, ao mesmo tempo, de continuidade e ruptura, uma vez que “mesmo agregando e condensando elementos de outros meios audiovisuais, impõe também suas especificidades” (CARVALHO, 2006, p. 17).

Realmente, é possível observar as mudanças ocorridas no formato do videoclipe. No Brasil, o cantor Ney Matogrosso utilizou as tecnologias do vídeo para realizar o clipe da música *América do Sul*, que foi exibido em 1975, durante o programa Fantástico, da Rede Globo de Televisão<sup>92</sup>.

O videoclipe de Ney Matogrosso exemplifica a forma de fazer videoclipes na década de 1970. A imagem central é o cantor. Este, sempre presente na cena, é personagem principal do vídeo, responsável por tudo que acontece em cena. Essa necessidade de exploração da imagem do artista, conforme citado por Machado (2005) pode ser percebida, ainda, nos clipes da década de 1980, considerada a época de auge dos clipes musicais, na qual a presença de imagens dos artistas era indispensável para a produção do vídeo.

---

<sup>92</sup> Na década de 1970, o programa Fantástico, da Rede Globo de Televisão, passou a exibir os videoclipes de cantores nacionais e internacionais aos domingos.



**Figura 87:** Frames do videoclipe da música América do Sul, Ney Matogrosso  
 Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=FkuflcS5fPw>. Acesso em: 30/11/2012.

Esses trabalhos possuem um forte apelo comercial e publicitário e, geralmente, estavam associados apenas à divulgação da música gravada. O que nos interessa, nesta investigação, são os trabalhos conjuntos de música, dança e vídeo que resultam em videoclipes cuja dança presente nas imagens não é um mero registro ou simples adaptação para a tela, mas em elementos que implica em um trabalho indissociável entre dança e a tecnologia da imagem em movimento.

Vários são os exemplos que contribuem para o que o autor Larry Billman (2002) chama de *short form dance film*, ou um curta-metragem de dança, referindo-se aos clipes musicais que, segundo o autor, oferecem mais do que a simples presença da dança, o que dialoga com a proposta do conceito de *mediadance*.

De acordo com Billman, muitos críticos e historiadores consideram que Busby Berkeley teria sido o responsável pelo formato atual dos videoclipes, uma vez que este coreógrafo ditou o modelo de filme musical que se tornou conhecido e seguido pelo mundo: com padrões de caleidoscópios, coreografias com grande número de dançarinos e aquilo que, segundo Billman, teria sido sua maior contribuição: as movimentações de câmera, pois, para o autor, a responsável por fazer a dança acontecer de forma híbrida com o cinema era a câmera e não simplesmente a movimentação do dançarino (BILLMAN, 2002).

Billman também atribui ao surgimento da emissora MTV (*Music Television*), em 1981 nos Estados Unidos, o início da popularização dos videoclipes musicais. No Brasil, a MTV começou suas atividades em 1990. Na época, o acesso aos videoclipes acontecia apenas através de programas como o citado Fantástico, que exibia clipes uma vez por semana. Com a chegada da MTV, o clipe musical tornou-se mais popular não apenas para os espectadores,



mas também para os artistas, que puderam se envolver mais diretamente com as produções videográficas.

Destaques nesta arte estão os cantores Madonna e Michael Jackson, considerados os pioneiros deste tipo de produção, que contribuíram para o estabelecimento do videoclipe como obra artística, revolucionando a elaboração dos vídeos para seus grandes sucessos com a presença de inovações tecnológicas e uma nova forma de expressão através da dança.



**Figura 88:** Frames dos videoclipes *Thriller* e *Black or White*, de Michael Jackson  
Fonte: Acervo pessoal.



**Figura 89:** Frames dos videoclipes *Like a Prayer* e *Die Another Day*, de Madonna  
Fonte: Acervo pessoal.

Ambos, Madonna e Michael Jackson, realizaram diversos clipes durante a carreira e utilizaram a permeabilidade do vídeo para compor suas produções. É possível notar em seus

clipes a preocupação no uso da tecnologia, as superproduções cinematográficas que realizavam, a exploração de diferentes técnicas de edição e a interação dos corpos dos dançarinos e atores com a câmera.

O cinema influenciou o vídeo, mas com o advento do videoclipe, é possível notar também a influência do vídeo no cinema. Com a massificação dos vídeos musicais, muitos filmes com temática de dança passaram a apresentar cenas isoladas, nas quais era possível identificar as características dos videoclipes.

Dentre os filmes de dança que apresentavam clipes musicais, *Flashdance* merece destaque. As danças desenvolvidas para *Flashdance* não são meros apelos estéticos e técnicos, como uma prova de virtuosismo na dança, mas já demonstram um pensamento contemporâneo na forma de criar essa dança, expandindo as ideias tradicionais de sincronia e sequência de movimentos, mesmo quando as coreografias apresentadas estão diretamente baseadas em estéticas de dança como o *ballet* clássico, o *jazz dance* ou a dança moderna. É possível identificar essa mudança em duas das principais coreografias apresentadas no filme.

A primeira coreografia que exemplifica esses clipes musicais no filme é a presente na cena em que a personagem Alex Owens faz a dança com a utilização de água, numa boate. Essa cena passou a ser o videoclipe da música *He's a Dream*, interpretada pela cantora Shandi.



**Figura 90:** Frames do filme *Flashdance*. (Adrian Lyne)

Fonte: Frames capturados do DVD. Paramount Pictures, EUA, 1983, 95 min.

A segunda coreografia é de uma cena de dança intitulada *Kabuki*<sup>93</sup>, clipe da música *Imagination*, interpretada pela cantora Laura Branigan. Para a criação deste videoclipe, o diálogo conseguido entre a utilização das tecnologias, a iluminação, o movimentos de câmera,

<sup>93</sup> *Kabuki* é uma manifestação artística oriental, ligada ao teatro, à dança e à música.



os enquadramentos e o corpo da dançarina, mostra-se essencial para propor uma relação híbrida característica da *mediadance*.

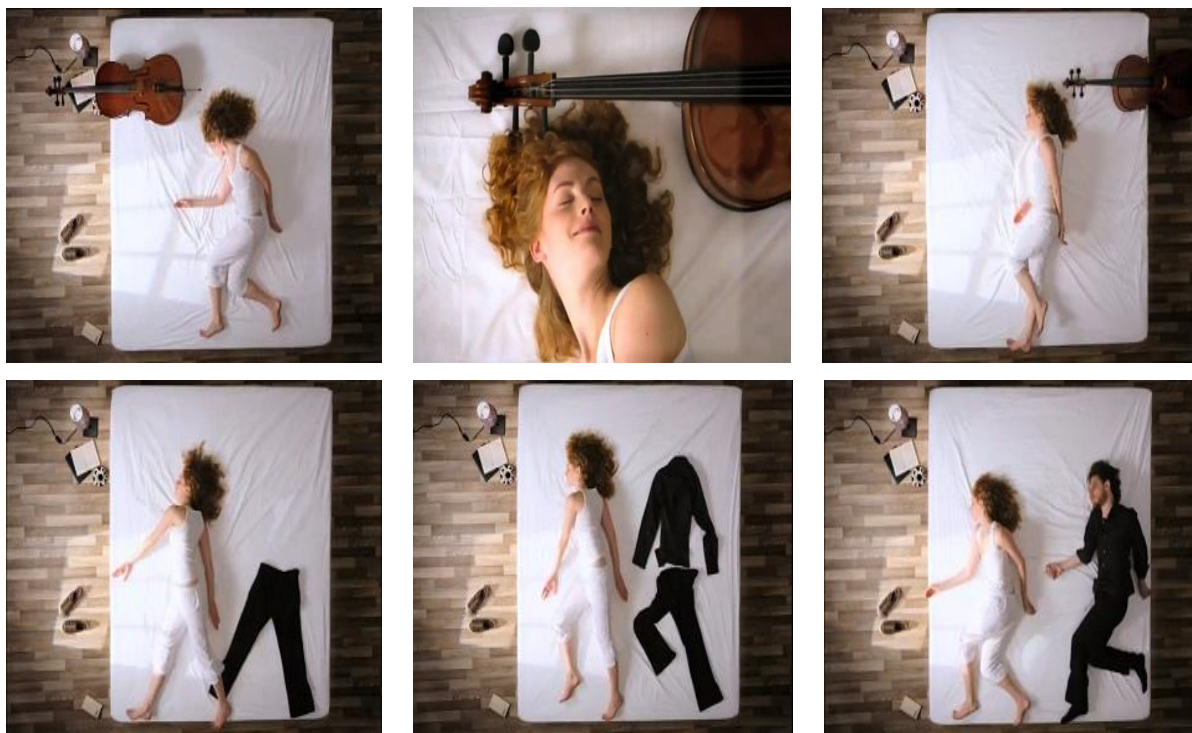


**Figura 91:** Frames do filme *Flashdance: Kabuki*. (Adrian Lyne)  
 Fonte: Frames capturados do DVD. Paramount Pictures, EUA, 1983, 95 min.

Arlindo Machado (2005) observa alguns acontecimentos e mudanças que estão contribuindo para que ele considere uma redefinição do videoclipe, e afirma que “o velho clichê publicitário segundo o qual o clipe se constrói a partir da exploração da imagem glamourosa de astros e bandas da música pop vai sendo aos poucos superado e substituído por um tratamento mais livre da iconografia” (MACHADO, 2005, p. 176).

Segundo Décio Pignatari (1985), é com os cliques que a televisão encontra sua poética, e é possível notar essa aproximação entre o videoclipe e as artes, neste caso a dança, quando observamos algumas produções como o clipe da música *Her Morning Elegance*, interpretada por Oren Lavie, feito com a técnica do *stop-motion*<sup>94</sup>, e que possui mais de 23 milhões de visualizações no site *Youtube*.

<sup>94</sup> *Stop-motion* é uma técnica de animação e será analisada ainda neste capítulo.



**Figura 92:** Frames do videoclipe *Her Morning Elegance*, de Oren Lavie  
 Fonte: [http://www.youtube.com/watch?v=2\\_HXUhShmY](http://www.youtube.com/watch?v=2_HXUhShmY). Acesso em: 29/11/2012.

Para Machado, o videoclipe passou por transformações que influenciam, até hoje, a forma de vê-los e produzi-los. Segundo ele, uma mudança perceptível nos clipes mais atuais é a abolição das imagens dos artistas, tão presente nos primeiros videoclipes, o que favorece a prática de inovações mais ousadas no tratamento das imagens e do processo criativo, aproximando o videoclipe do vídeo artístico. Técnicas como o *stop-motion* contribuem para esta mudança, propondo uma atualização da linguagem tradicional do videoclipe.

Pode-se perceber que a dança feita para o videoclipe distancia-se da dança feita para a TV. No videoclipe, assim como no cinema musical antes das intervenções de Busby Berkeley, o foco inicial era a música. É pertinente dizer que o videoclipe foi uma forma de levar a música para a tela da TV que, por ser um equipamento audiovisual, clamava pela imagem. Desta forma, a dança presente nos videoclipes foi se modificando, tal como nos filmes musicais, chegando a ter o mesmo grau de importância da música para a qual o clipe foi concebido.

Isto acontece porque o videoclipe também passou por modificações que permitiram a aceitação de novas linguagens além da própria música, vindo a se tornar uma obra de arte (MACHADO, 2005). No caso da dança para a televisão, o principal é o movimento, independente de ser um projeto experimental como o de Analivia Cordeiro ou aberturas de

programas televisivos, como as do Fantástico. Além disso, é possível perceber uma aproximação desses trabalhos com a videodança, tema que será abordado no próximo item, pois são obras que transitam nas duas categorias aqui propostas, oferecendo mais de uma possibilidade estética para a dança.

### 3.1.1.2 Videodança: a relação contemporânea entre o corpo que dança e o vídeo

Etimologicamente, a palavra vídeo vem do latim *videre*, significa "eu vejo" e, segundo Philippe Dubois, o vídeo “engloba toda ação constitutiva do ver: vídeo é o ato mesmo do olhar” (DUBOIS, 2004, p. 70). As bases tecnológicas mais presentes e identificáveis no vídeo são a televisão e o cinema, uma vez que, tecnicamente, o vídeo é um processo eletrônico que nos permite gravar imagens. Essas imagens podem ser capturadas com uma câmera de vídeo e podem ser reproduzidas em televisão ou projeção. Essa capacidade de registrar imagens vai ao encontro da necessidade humana de preservar sua existência através de registros, o que já acontecia com as pinturas, músicas e outras formas de registros culturais.

Além disso, com as novas possibilidades do vídeo e a efervescência cultural das décadas de 1960 e 1970, foi possível registrar diversas obras de arte e foi nesse período, em que as artes e o vídeo começaram a encontrar outros pontos de diálogo entre a utilização da tecnologia fílmica e videográfica e as manifestações artísticas. As tecnologias audiovisuais passaram a ser utilizadas como expressão artística, o que vem contribuir na formação de um ambiente favorável para a fusão entre o vídeo e a dança. A essa fusão, dá-se o nome de videodança e é uma das possibilidades contemporâneas de *mediadance*.

Buscando entendimento e novos olhares sobre o tema, debruçamo-nos a entender a videodança enquanto manifestação do campo das artes e da comunicação, que complexifica as linguagens e conceitos que a formam. Também percebemos a necessidade de uma discussão teórica a respeito dessa linguagem.



**Figura 93:** *Frame* do videodança *Contrapeso*. Cristian Vega e Eva Harvez  
 Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=mUHm9S4XXz8>. Acesso em: 24/11/2012.

A existência do vídeo sempre dependeu da tecnologia, o que determinou que seu surgimento e desenvolvimento estivessem centrados em países como Estados Unidos e França, que possuíam a tecnologia necessária para tal fim, como câmeras e projetores. Vale salientar que o vídeo no campo artístico surgiu em um momento que podemos considerar fértil para o seu desenvolvimento, o Modernismo. O vídeo encontrou um ambiente favorável à sua existência; um ambiente que dava condições que alimentaram o sentido de vitalidade e garantiram a permanência das relações entre o vídeo e a arte, inclusive a dança. A partir da década de 1960, a tecnologia avançava e possibilitava o acesso aos recursos necessários ao vídeo; artistas – principalmente artistas plásticos – buscavam suportes diferentes para as novas linguagens e também a ideologia libertária desta década que contribuiu para uma fase de experimentação através da *body art*, *happenings* e *performances*.

Segundo Sally Banes (1999), trata-se de um período frutífero para a experimentação com o corpo pelos artistas, um “período em que o corpo foi se tornando cada vez mais livre das restrições sociais em terrenos da cultura americana em geral, como a atividade sexual, a dança social e a moda [...] Eles [os artistas] impulsionaram as representações artísticas do corpo até seus limites simbólicos e materiais” (BANES, 1999, p. 253).

Os artistas puderam experimentar o vídeo como uma nova técnica. Porém é importante ressaltar que os primeiros artistas do vídeo não eram originados do cinema ou da televisão, mas da pintura, escultura, literatura, da dança, entre outras formas artísticas, que encontraram no vídeo uma ferramenta, inicialmente, de novo suporte para suas manifestações.



**Figura 94:** *Frames do videodança 180 graus. Taísa Magno*  
 Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=TNX3E3-ofzk>. Acesso em: 24/11/2012.

Isso foi possível devido a uma característica presente no vídeo que é a possibilidade de interferir e se deixar interferir por outros meios, conforme Mello explica:

o meio videográfico é pontuado pelas marcas móveis de suas redes de conexões e extremidades [...]. Por essa lógica, o vídeo não é analisado como uma totalidade, mas inserido no conjunto de relações que opera, compartilhando múltiplas formas de interferência nas proposições artísticas, interconectando diversos elementos sensíveis [...] (MELLO, 2008, p. 30).

A autora utiliza o termo “extremidades” para falar do vídeo como um objeto híbrido e como processo de expansão, em que o vídeo se conecta a outras linguagens, como as artísticas. Essa ideia é também legitimada por Santaella, quando a autora diz que “há muitas artes que são híbridas pela própria natureza” (SANTAELLA, 2003, p. 135). Santaella explica que “híbridas, neste contexto, significa linguagens e meios que se misturam, compondo um todo mesclado e interconectado de sistemas de signos que se juntam para formar uma sintaxe integrada” (SANTAELLA, 2003, p. 135), ou, conforme McLuhan, “os meios, como extensões de nossos sentidos, estabelecem novos índices relacionais, não apenas entre os nossos sentidos particulares, como também entre si, na medida em que se inter-relacionam” (McLUHAN, 1964, p. 72). Essa característica do meio videográfico possibilitou o advento da videodança, fruto da hibridação entre a linguagem do vídeo e a linguagem da dança.





**Figura 95:** *Frames do Projeto Imágina – Videodanza en Tres Actos.* Adrián Cordero e Roberto Peralta  
 Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=DKNYrqQaiIc>. Acesso em: 25/11/2012.

No campo artístico, podemos encontrar, frequentemente, o discurso de que videodança não é nem vídeo nem dança, é apenas videodança. Parece contraditório já que, por um lado, é maior o número de pessoas que reconhecem o caráter híbrido da videodança e sua importância para o meio artístico e para a comunicação, porém parece comum pensar a videodança enquanto linguagem que surge a partir da exclusão dos elementos e aspectos que a formaram.

Em 2001, foi publicado o vocabulário integrante do Dicionário de Artes Midiáticas - projeto de Louise Poissant – no qual há uma lista de resultados possíveis a partir da combinação do vídeo e outras linguagens. Nesse dicionário, há um item que trata do termo “videodança”, trazendo o conceito de “trabalho de vídeo que combina dança e imagens gravadas eletronicamente (vídeo) a imagens de computador produzidas digitalmente e áudio produzido utilizando vídeo e/ou microcomputadores”<sup>95</sup> (POISSANT, 2001, p. 42, tradução nossa).

Contemporaneamente, levando em consideração a importância do projeto e de suas ramificações, mas analisando criticamente a descrição desenvolvida por Poissant, tal conceito parece insuficiente diante das possibilidades que a videodança apresenta. Segundo Paulo Caldas (2009), a videodança, atualmente, “extrema e complexifica questões da própria dança contemporânea” (CALDAS, 2009, p. 33), sendo um espaço de encontro e criação de novas experiências estéticas, além de uma prática política e artística.

Desta forma, buscamos a compreensão e a possibilidade de demonstrar a videodança enquanto uma manifestação contemporânea da fusão entre vídeo e dança, a partir da análise

<sup>95</sup> “Video work that combines dance with electronically recorded images (video), digitally produced computer images and sound produced using video and/or micro-computers” (Poissant, 2001, p. 42).



da videodança enquanto linguagem híbrida que não exclui as linguagens que lhe deram origem e, também, a partir da ideia de manifestação de uma linguagem que não é apenas um somatório de linguagens existentes, ou apenas registros de obras artísticas, mas uma interseção artístico-comunicativa (SANTAELLA, 2005).



**Figura 96:** Frames do Videodança *Le P'tit Bal*, de Philippe Decouflé  
Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=RiKppqPGli4>. Acesso em: 28/11/2012.

Assim, compartilhamos a ideia de que videodança é vídeo e é dança e é, ainda, um terceiro resultado dessa contaminação e não da exclusão das partes para a formação de uma nova; é uma linguagem híbrida que nasce da fusão de meios distintos e, conforme afirmou McLuhan, “a hibridização ou combinação desses agentes [meios] oferece uma oportunidade especialmente favorável para a observação de seus componentes e propriedades estruturais” (McLUHAN, 1964, p. 75), neste caso, do vídeo e da dança.

Atualmente, os festivais de videodança que acontecem em todo o mundo são os principais responsáveis pela difusão desse tipo de trabalho. No Brasil, um dos festivais mais conhecidos é o *Dança em Foco*, que acontece desde 2003 e tem contribuído para a divulgação da videodança bem como também fomenta a produção acadêmica na área. No festival, o primeiro do Brasil na área a se dedicar exclusivamente ao vídeo e à dança, além das publicações, há oficinas sobre videodança e a *MIV - Mostra Internacional de Videodança*, que é uma mostra que acontece em quase todos os estados brasileiros. A América Latina é considerada uma referência e tem tradição em festivais de videodança. Entre os eventos, podemos destacar o *Festival Internacional de Videodanza Buenos Aires*, no qual acontece o *Simposio Internacional Pensar la Videodanza*, o *Festival Cuerpo Digital*, na Bolívia e no Uruguai, *Agite y Sirva e Festival Internacional de Danza y Medios Electrónicos*, ambos no México e o *Festival de Videodanza de Equador*.

É possível perceber que os festivais de videodança, de certa forma, contribuem para o estabelecimento dos parâmetros que identificam o que faz de uma obra de vídeo e dança ser considerada videodança, mas também é notório que os festivais, muitas vezes, na tentativa de não excluir alguns trabalhos, acabam por receber e aceitar trabalhos de cinema, performances ao vivo, instalações, entre outros formatos. Isso acontece, pois o termo videodança, de certa forma, não se fechou ao vídeo como suporte. Ao contrário, percebe-se nos festivais que as extremidades dos vídeos (MELLO, 2008) são exploradas na obtenção de novas poéticas visuais.

A partir de acontecimentos e artistas como os citados, é possível perceber diferentes interações que o diálogo entre o vídeo e a dança proporciona e, segundo Santaella, “as misturas entre comunicações e artes também se adensam, tornando suas fronteiras permeáveis. Empréstimos, influências e intercâmbios ocorrem em ambas as direções” (SANTAELLA, 2005, p. 14). Videoclipes, aberturas de programas televisivos e vários exemplos de videodança demonstram que esses encontros, intercâmbios ou “contaminações do vídeo” (MELLO, 2008) favorecem ao encontro entre dança e tecnologia chamado *mediadance*.

### 3.1.1.3 *Performances* de dança com vídeo em cena

No campo da dança, há, ainda, outro tipo de interação que acontece em cena, entre o dançarino ou *performer* e a tecnologia de imagens em movimento, cabendo nesta

categoria, trabalhos que combinam o vídeo pré-gravado com dança ao vivo, como é o caso do dançarino Katsumi Sakakura, conhecido como Kagemu que, junto com o videoartista Nobuyuki Hanabusa, realizam obras que sincronizam dança e vídeo em suas apresentações.



**Figura 97:** Katsumi Sakakura

Fonte: <http://www.videoguru.com.br/>. Acesso em: 01/12/2012.

Em seu trabalho, Kagemu utiliza uma projeção de vídeo com a qual o mesmo dialoga em suas apresentações, porém não há interatividade<sup>96</sup>, uma vez que não há modificação do vídeo de acordo com o que o artista apresenta em cena. O vídeo é exibido da forma como foi previamente gravado.

Neste tipo de apresentação, o vídeo é desenvolvido de acordo com o movimento do dançarino, ou seja, inicialmente é criada uma coreografia e o trabalho videográfico é realizado a partir das imagens capturadas dos movimentos que integram a coreografia. O trabalho do videoartista nesta *performance* é criar imagens animadas que estabeleçam um diálogo com o trabalho de dança proposto, gerando uma nova possibilidade para a *mediadance* a partir das tecnologias das imagens em movimento.

---

<sup>96</sup> O termo interatividade será explicado no item 3.2.2, presente neste capítulo.

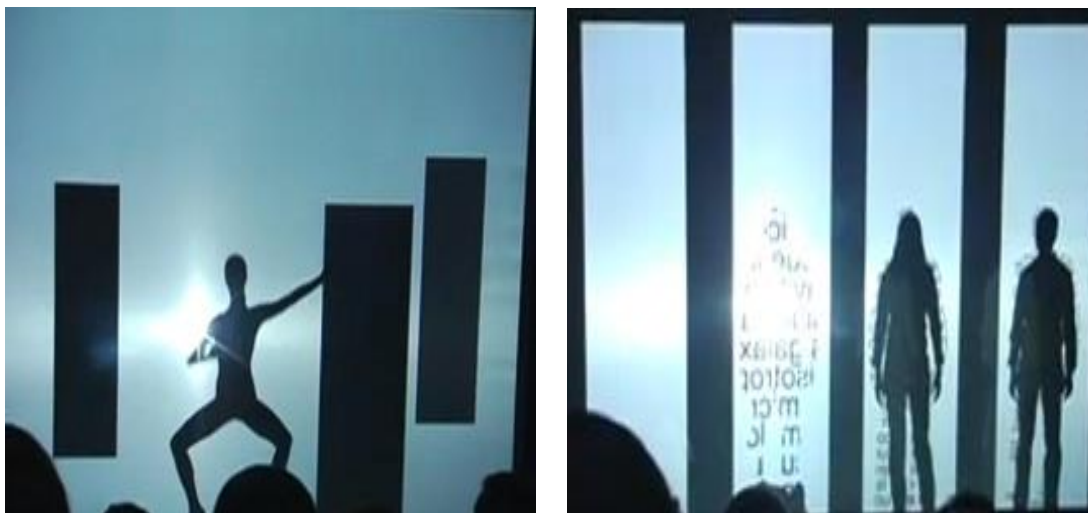


**Figura 98:** *Black Sun*. Kagemu.

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=Qvoh0ZtVIW8>. Acesso em: 01/12/2012.

Como outro exemplo de *performance* de dança com vídeo, podemos citar o trabalho dos argentinos Edgardo Mercado e Gabriel Gendin. Entre as diversas obras em que os artistas utilizam a tecnologia, destaca-se a obra *Argumentos a favor de la oscuridad*, em que os coreógrafos junto a uma equipe formada por dançarinos intérpretes, profissionais de iluminação, figurino, entre outros, utilizam a tecnologia não como um anexo ou ferramenta, mas como proposição de um constante diálogo entre a dança, as tecnologias (analógicas e digitais) e os corpos em cena.

Nesta obra, cinco dançarinos compartilham o palco e, junto com diversas projeções de vídeo, geram uma coreografia que dialoga com os objetos criados pelo vídeo, que também é previamente gravado. Além disso, a obra *Argumentos a favor de la oscuridad* possui uma versão em DVD que nos aproxima ainda mais da ideia do diálogo entre dança e tecnologia, não apenas como registro de obra, mas como a fusão entre duas linguagens que resultam em uma linguagem híbrida, pois, aproveitando os recursos que o suporte DVD possibilita, Mercado e Gendin reconfiguraram a sua obra, transformando o registro em uma nova forma de ver a dança.



**Figura 99:** *Argumentos a Favor de la Oscuridad*. Edgardo Mercado e Gabriel Gendin  
 Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=Z7ZCy9aaNuE>. Acesso em: 04/11/2012.

As *performances* coreografadas que utilizam vídeo pré-gravado são citadas por Mello (2008) como um exemplo de contaminação do vídeo em que o “vídeo não pode ser considerado nessas manifestações como um produto acabado de linguagem, mas sim como um processo, em que as outras linguagens e seus reflexos coparticipam da experiência artística sem um estatuto hierárquico” (MELLO, 2008, p. 139).

Segundo a autora, é nesses processos de contaminação que a linguagem do vídeo “é colocada em discussão a partir de outras linguagens, como uma convergência incessante de contrários, geradora de síntese e potencialidade poética” (MELLO, 2008, p. 139). Da mesma maneira, podemos analisar a dança nesses processos de contaminação de fronteiras, nos quais a dança também é questionada e dialoga com outras linguagens, como o vídeo.

## 3.2 CONFIGURAÇÕES ENTRE A DANÇA E AS NOVAS TECNOLOGIAS

### 3.2.1 Relações e Possibilidades entre a Dança e as Tecnologias Digitais

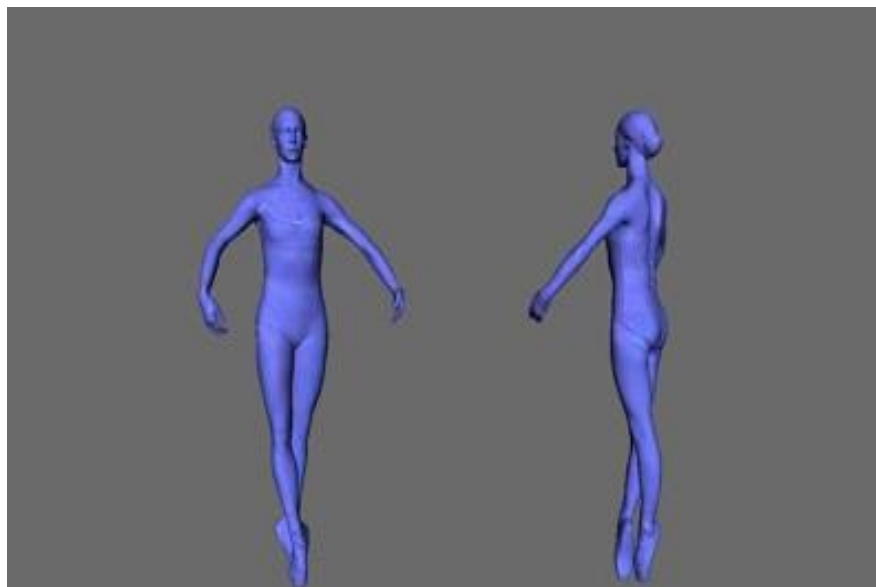
#### 3.2.1.1 *Softwares* de animação: a dança experimentada no computador

O uso dos *softwares* estreitou a relação do ser humano com as tecnologias, não cabendo mais o discurso do “impacto das novas tecnologias da informação sobre a sociedade ou a cultura” (LÉVY, 1999, p. 21), que só fortalece a ideia de que a tecnologia é algo separado do ser humano. O pesquisador Rogério da Costa (1997) também considera impraticável manter esse tipo de pensamento e proposição, e acrescenta que falar do impacto das tecnologias, ou influência, ou efeito das mesmas, “aparentemente, continua sustentando uma distinção muito antiga entre a sociedade de um lado e as técnicas de outro. Como se fosse possível conceber o homem em sua história separado de seus aparatos técnicos ou de suas tecnologias” (COSTA, 1997, p. 64).

Com a inserção dos *softwares* na produção em dança, foi possível criar ambientes e dançarinos virtuais, ou seja, que não existem em matéria, mas podem habitar o ciberespaço. Segundo o dicionário Aurélio (1999), o termo “virtual” aparece em um resumido conjunto de conceitos cujos significados são “que existe como faculdade, porém sem exercício ou efeito atual”; “suscetível de se realizar; potencial”; “diz-se do que está predeterminado e contém todas as condições essenciais à sua realização”. A utilização da palavra “virtual”, entretanto, passou a ser empregada de forma muito diferente nos dias atuais, devido, principalmente, às últimas invenções tecnológicas, que transmitem a ideia de que virtual é tudo aquilo que faz parte do mundo digital e, conseqüentemente, trata-se de algo não real.

O virtual não é algo inexistente. O virtual existe na realidade, sua concepção de existência é que o torna diferente. Conforme explica Pierre Lévy, “a palavra virtual vem do latim medieval *virtualis*, derivado por sua vez de *virtus*, força, potência. Na filosofia escolástica, é virtual o que existe em potência e não em ato” (LÉVY, 1996, p. 15), e explica que “a virtualização, passagem à problemática, deslocamento do ser para a questão, é algo que necessariamente põe em causa a identidade clássica, [...] a virtualização é sempre heterogênesse, devir outro, processo de acolhimento da alteridade” (LÉVY, 1996, p. 25).





**Figura 100:** *Virtual Dance Project*

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=K7I2nB-LfIM>. Acesso em: 17/11/2012.

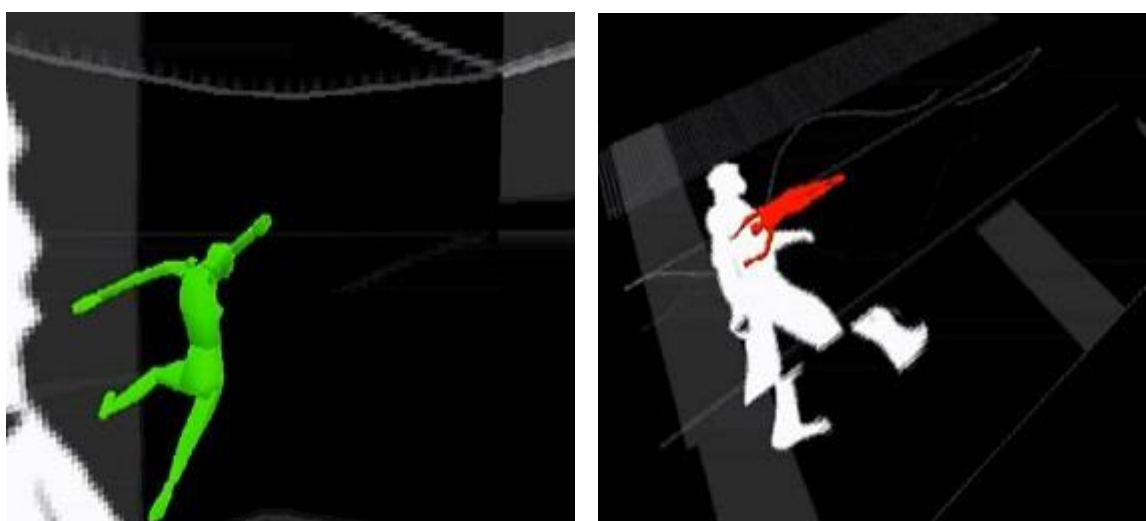
A presença das diversas tecnologias e do uso dos *softwares* na dança proporcionam a possibilidade de experimentação com o corpo através da virtualidade, ou seja, o cibercorpo<sup>97</sup>, que é o corpo da cibercultura (PIMENTEL, 2000). Para Pimentel, no ciberespaço, “a criação coreográfica é simulada, por isso, o fazer coreográfico é modificado, já que o ciberespaço não oferece nem resistência a novas ideias nem gravidade limitante ao movimento” (PIMENTEL, 2000, p. 176).

Segundo Maíra Spanghero (2003), foi a partir de 1960 que os primeiros *softwares* para notação do movimento e criação coreográfica começaram a ser desenvolvidos. Em paralelo a isso, Pimentel (2000) cita que o principal *software* para este fim foi o *Life Forms*, da empresa Credo Interactive, que fora desenvolvido por Thecla Shiphorst junto ao Departamento de Dança e Ciência da *Simon Fraser University*, no Canadá. O *Life Forms* foi utilizado por Merce Cunningham, em 1989. Cunningham foi um dos precursores da videodança, uma vez que trabalhou com a utilização de *softwares* para notação e criação de coreografias, além de ter realizado vários experimentos com vídeo, estreitando a relação entre dança e tecnologia. Cunningham utilizava o *Life Forms* para a composição coreográfica. Era uma forma de antever a coreografia que seria colocada em cena.

---

<sup>97</sup> De acordo com Pimentel (2000), o cibercorpo é um híbrido “que nasce do encontro do biológico com os implantes, próteses, nanotecnologias, como também estas novas construções de corpos totalmente virtuais” (PIMENTEL, 2000, p.103).

Com este *software*, é possível escolher entre sequências de movimentos predeterminados ou criar novos movimentos com algumas limitações. Pode, ainda, escolher o tamanho dos dançarinos, do espaço, o formato do corpo e a forma de visualização. As funcionalidades do *Life Forms*, no entanto, ultrapassam as notações e marcações de espaço e movimento para a coreografia, pois, através deste *software*, artistas podem experimentar com o corpo virtual gerado pelo programa para criar novas poéticas visuais em ambientes virtuais, que também podem ser modificados através do preenchimento com texturas. Além disso, é possível utilizar os recursos do *Life Forms*, exportar em formato de vídeo para ser editado por outros programas e gerar novos trabalhos criativos.

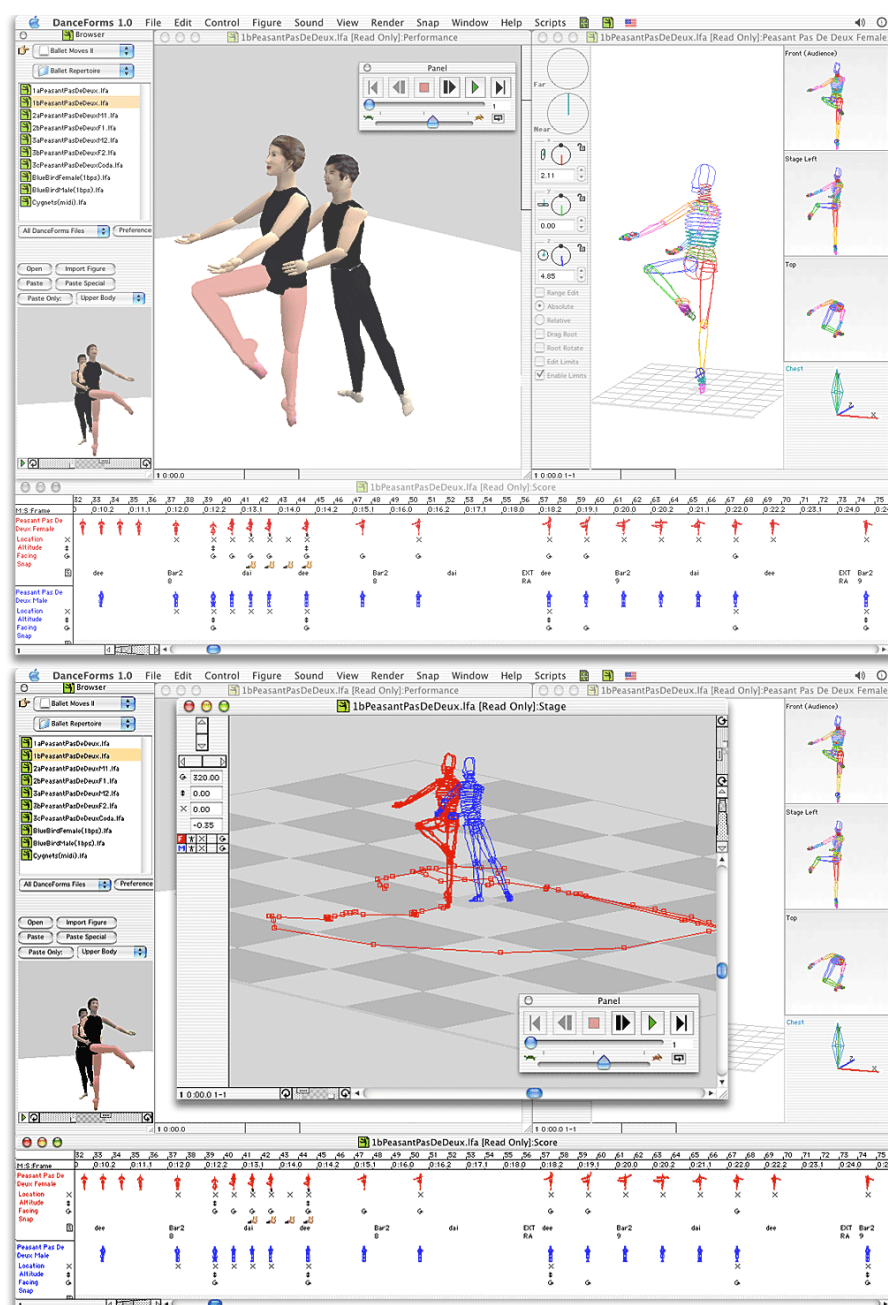


**Figura 101:** *D@rwin G@me 1*. Experimento com o software *Life Forms*. Ludmila Pimentel e Mari Fiorelli  
Fonte: [http://www.youtube.com/watch?v=4oht\\_-CwNBk](http://www.youtube.com/watch?v=4oht_-CwNBk). Acesso em: 17/11/2012.

O *Life Forms* foi concebido para ser um programa de criação coreográfica e de animações com base nos movimentos humanos e suas funções e possibilidades foram adaptadas para a dança por Cunningham. Apenas após alguns anos é que foi criado, também pela Credo Interactive, o *Dance Forms*, seguindo a mesma interface do seu antecessor, porém o que se percebe é que não foram agregados muitos processos diferentes dos que já existiam no *Life Forms*.

A principal distinção é que os modelos de movimento que seguem na chamada “biblioteca” do *Dance Forms* são voltados para a dança e possuem mais exemplos que podem ser utilizados. O *software* apresenta-se como uma excelente ferramenta de trabalho para

coreógrafos e dançarinos e pode ser considerado mais sofisticado que o *Life Forms*, pois permite que a criação dos corpos virtuais e dos movimentos possam ser transferidos para outros *softwares* de animação e modelagem, contribuindo para o estudo do movimento e da composição coreográfica com tecnologias mais recentes.



**Figura 102:** Telas do software *Dance Forms*, Credo Interactive

Fonte: <http://charactermotion.com/products/danceforms/index.html>. Acesso em: 17/11/2012.

Atualmente, diversos são os *softwares* disponíveis no mercado que auxiliam na coreografia ou em apresentações em tempo real. Entretanto, não é a mera utilização técnica do *software* que gera novas possibilidades para a dança, mas o processo criativo mediado pelo uso desses programas, como o fez Merce Cunningham com o *Life Forms*, por exemplo. Segundo Machado “o que faz, portanto, um verdadeiro criador, [...] é subverter continuamente a função da máquina ou do programa de que ele se utiliza, é manejá-los no sentido contrário de sua produtividade programada” (MACHADO, 2003, p. 23).

Mais importante do que o *software* utilizado, é perceber que seu uso aproxima-nos da tecnologia. É o corpo humano numa imersão na qual não podemos separar o humano do “não humano”, ou seja, é um retorno e uma confirmação das ideias propostas por Stelarc (1997) e Donna Haraway (2009). A pesquisadora Diana Domingues acrescenta que “é um fato incontestável que no momento contemporâneo a vida se alimenta das tecnologias e configura estreitas interfaces criativas e técnicas” (DOMINGUES, 2003, p. 13). Os *softwares* fazem parte desse processo e acrescentam novas possibilidades de configurações para a dança.

### 3.2.1.2 *Stop-motion*: a dança *frame-a-frame* dos *softwares* de edição

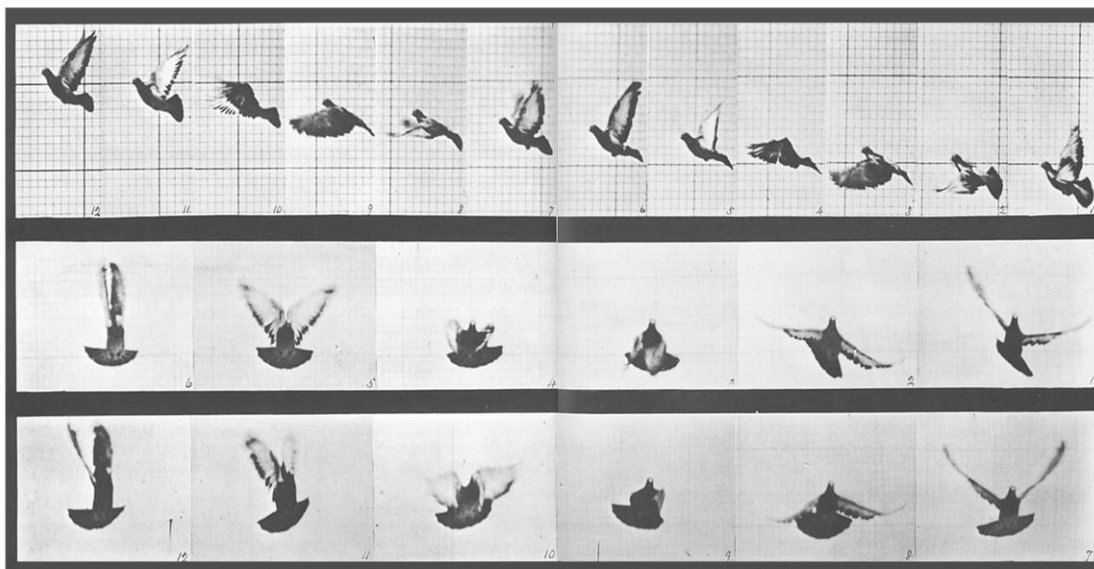
O *stop-motion* é uma técnica de animação que permite a criação da cena *frame-a-frame*, ou seja, quadro a quadro, e que é conseguida a partir da edição<sup>98</sup> das imagens. Segundo Filipi Silva (2008), “a característica marcante das técnicas de animação conhecidas como animação por *stop-motion* consiste em sua natureza espacial, ou seja, os objetos a serem animados são dotados de volume, contrariamente ao que acontece com o desenho animado e outras técnicas de animação plana” (SILVA, 2008, p. 33).

Conforme visto no Capítulo 1, o cinema surgiu a partir de inovações tecnológicas que permitiram o processamento de várias imagens/fotografias, que sugerem a ideia de movimento a partir do fenômeno na persistência retiniana. Para se obter a percepção visual do movimento mais próximo ao movimento real são necessários em torno de 24 *frames* por segundo. É como se uma câmera de cinema ou vídeo registrasse 24 fotografias a

---

<sup>98</sup> Atualmente, os *softwares* de edição profissionais mais conhecidos e utilizados são: *Adobe Premiere Pro* (que possui diversas versões como o CS4, CS5 e CS6), *Sony Vegas*, *CorelVideoStudio*, *Pinnacle Studio* e *CyberLink Power Director*. Há ainda, *softwares* para o uso considerado doméstico, com funções parecidas as dos *softwares* profissionais como o *Windows Movie Maker*, e *VirtualDub*.

cada segundo de movimento realizado. Essa taxa de quadros por segundo nos remete aos experimentos de Muybridge ao fotografar o galope do cavalo, no século XIX, e também pessoas e animais em movimento.



**Figura 103:** Pombo voando. Fotografias registradas por Muybridge, no século XIX  
Fonte: [http://classes.dma.ucla.edu/Fall09/154B/site/student/10/zachary\\_scott](http://classes.dma.ucla.edu/Fall09/154B/site/student/10/zachary_scott). Acesso em: 19/11/2012.



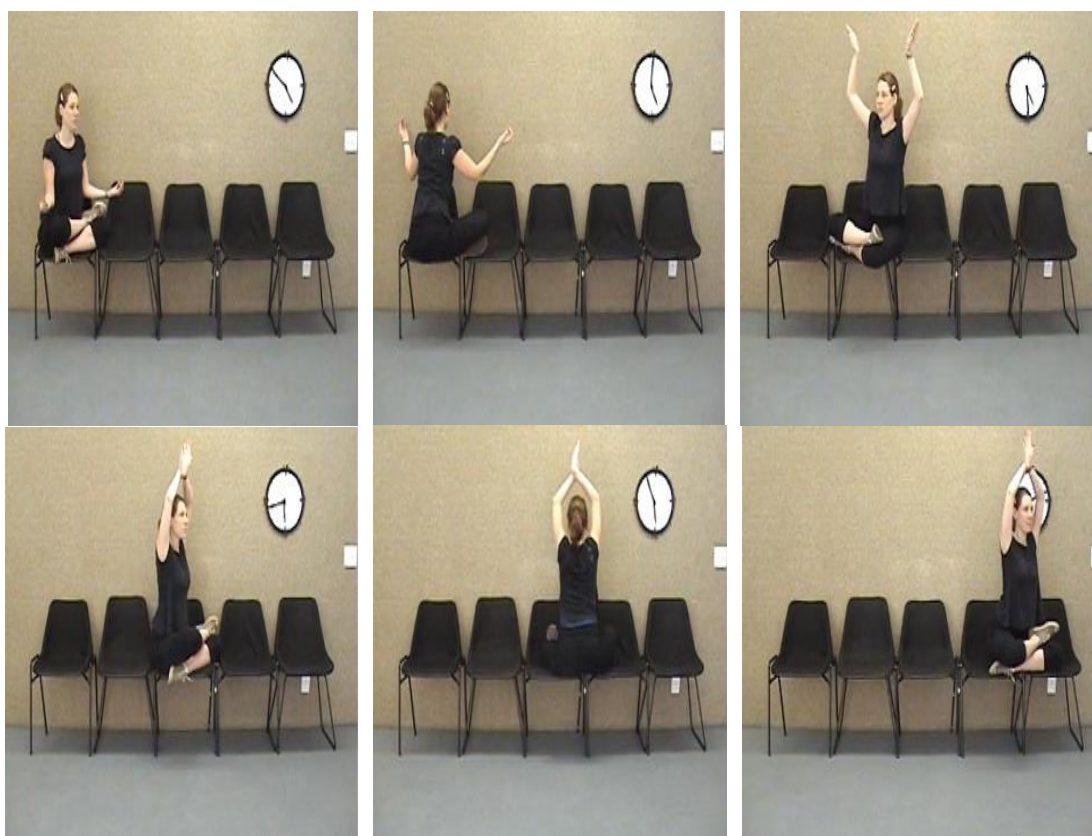
**Figura 104:** Pombo voando. Composição fotográfica com 11 fotogramas por Krishna Mohan  
Fonte: <http://www.drkrishi.com>. Acesso em: 19/11/2012.

No Brasil, o padrão de exibição é de 25 quadros por segundo, o que faz com que cada *frame* tenha 0,04 segundo. Com esta quantidade de imagens, é possível perceber o movimento



de forma fluida, como é comum vermos em exibições na televisão, por exemplo. Se aumentarmos a quantidade de *frames* por segundo, diminuimos a velocidade do movimento visto, como acontece com o anteriormente citado efeito *Matrix*. Ao contrário, se diminuirmos a quantidade de *frames* por segundo, temos movimentos mais rápidos que o real, pois diminuimos a quantidade de imagens a serem processadas para gerar a ação, como aconteciam nos filmes mais antigos, cuja taxa de *frames* por segundo era entre 16 e 18.

É importante ressaltar que, mesmo com a redução da quantidade de *frames*, ainda é possível perceber o movimento, devido à persistência da retina. É como se nossa visão tivesse uma pequena memória que a permite gravar a imagem vista por algumas frações de segundo. A diferença quando se reduz a quantidade de *frames* é que o movimento parece “quebrado”, às vezes descontínuo, sem a fluidez do movimento real, o que permite a quem visualiza o vídeo, saber que se trata de uma ação intencional para gerar o *stop-motion*.



**Figura 105:** Videodança *Relógio*, 2009

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=3NobJmfWgc>. Acesso em: 20/11/2012.



O *stop-motion* é uma forma de animação baseada justamente nessa quebra, ou como o nome sugere, essa “parada” do movimento, podendo ser utilizado com vários movimentos quase imperceptíveis ou a partir da fotografia da cena com uma diferença temporal maior entre os movimentos para realçar a ideia da quebra, da parada. Em ambos os casos, o *stop-motion* contribui para o que podemos considerar uma nova estética do movimento, pois oferece uma possibilidade de manuseio de imagens concretas para a criação de um movimento virtual que acontece a partir da utilização de *softwares* de edição que permitem a manipulação do tempo e das imagens.



**Figura 106:** Videodança *Tingele Tangele Bob*

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=XhauyI6uF20>. Acesso em: 03/11/2012.

Com destaque nas produções que utilizam esse tipo de tecnologia, encontra-se um videodança que foi exibido no Festival Dança em Foco, intitulado *Tingele Tangele Bob*<sup>99</sup>. O vídeo, fruto de uma parceria entre o Brasil e a Alemanha, foi filmado em Brasília e o resultado é uma surpreendente produção videográfica que lhe rendeu destaque no festival.

De acordo com Alberto Lucena (2001), a animação é “particularmente significativa na demonstração de como a relação entre técnica e estética na produção visual da arte é indissolúvel e vital – simplesmente uma não existe sem a outra” (LUCENA, 2001, p. 28). Na dança, esta técnica tem sido utilizada e o resultado são trabalhos inéditos e inovadores.

Esses trabalhos, que nos ajudam a exemplificar a *mediadance*, a partir do momento em que utilizam as técnicas de animação gráfica e *softwares* para a edição dos vídeos, a fim de buscar a técnica e estética citadas por Lucena (2001) e que são hibridações entre a técnica e o humano (PIMENTEL, 2000), são ainda exemplos de videodança, uma vez que utilizam a união entre a dança e a tecnologia da imagem em movimento do vídeo.

### **3.2.2 Relações e Possibilidades entre a Dança e as Tecnologias Digitais Interativas**

Com o crescimento do uso da tecnologia e novas técnicas de processamento de dados, muitos são os dispositivos e ferramentas que recebem o *status* de interativo. Televisão interativa, jogos interativos, cinema interativo, eletrodomésticos interativos, redes interativas, entre tantos outros exemplos que parecem povoar o território das tecnologias que parecem permitir um estreito diálogo entre o ser humano e as máquinas. Porém, o uso do termo “interatividade”, popularizado no senso comum, torna o termo passível de modificações e apropriações que o distanciam de seu conceito.

Arlindo Machado (1997) é um dos autores que buscam esclarecer as possíveis incongruências geradas a respeito da interatividade. Baseado em Raymond Williams (1979), Machado diz que “é preciso distinguir sempre uma tecnologia interativa e a

---

<sup>99</sup> Para maiores informações sobre o vídeo e conhecer o trabalho dos artistas envolvidos no projeto, é possível acessar o site [www.berlinloopbrasil.org](http://www.berlinloopbrasil.org).

simplesmente reativa<sup>100</sup>” (MACHADO, 1997, p. 26). Para ele, essa relação é reativa e reafirma o papel soberano e hegemônico daquele que envia a informação para aquele que a recebe. Segundo o autor, um dispositivo ou sistema interativo deveria oportunizar irrestritas possibilidades a quem o utiliza, porém o que geralmente se oferece é um conjunto de opções predeterminado.

Pierre Lévy (1999) também contribui para o entendimento do que é, ou deveria ser, considerado interativo. Lévy explica que quem recebe uma informação nunca está passivo, mesmo que esteja simplesmente assistindo a um programa na televisão, por exemplo. Porém, o autor pontua que o simples fato de decodificar e interpretar uma mensagem não significa uma interatividade com o objeto com o qual se está em contato. Segundo Lévy, o parâmetro fundamental para a interatividade é “a possibilidade de reapropriação e de recombinação material da mensagem por seu receptor” (LÉVY, 1999, p. 79), ou seja, a geração de um novo conteúdo.

Desta forma, entendemos que uma tecnologia interativa na dança deve partir de uma atividade em que ocorra uma troca comunicativa e, ao mesmo tempo, que ofereça a possibilidade de participação no processo criativo da obra, interferindo e modificando-a. Assim, analisaremos essas tecnologias a partir de dois aspectos: o primeiro, relacionado ao que chamamos de mapeamento da dança, através de tecnologias que permitem ao dançarino experimentar a interatividade em cena; e a outra, relacionada à interatividade com o público, entendendo que o público faz parte da obra contemporânea da dança.

### 3.2.2.1 *Softwares* para a *performance* interativa em tempo real

Os sistemas interativos aumentaram as possibilidades de comunicação, uma vez que abriram novos caminhos para a troca de mensagens diversas. Essa interatividade acontece através de dispositivos tecnológicos que desenvolvem no ser humano a capacidade de gerar novas relações com outros seres humanos ou com outros dispositivos. Sem essa comunicação, a interatividade não seria possível. Segundo Pimentel (2000), o produto híbrido gerado por esses sistemas “complexifica os conceitos de tempo, espaço e corpo.

---

<sup>100</sup> Machado (1997) cita o exemplo dos *videogames* que “solicitam a resposta do jogador/espectador (resposta inteligente em alguns casos; resposta mecânica na maioria dos outros), mas sempre dentro de parâmetros que são as regras do jogo estabelecidas pelas variáveis do programa” (MACHADO, 1997, p. 26).

[...] Ele redimensiona a concepção cênica e integra o conhecimento da linguagem do corpo à tecnologia” (PIMENTEL, 2000, p. 19).



**Figura 107:** *Apparition*, Klaus Obermaier e Ars Electronica Futurelab  
Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=-wVq41Bi2yE>. Acesso em: 30/06/2012.

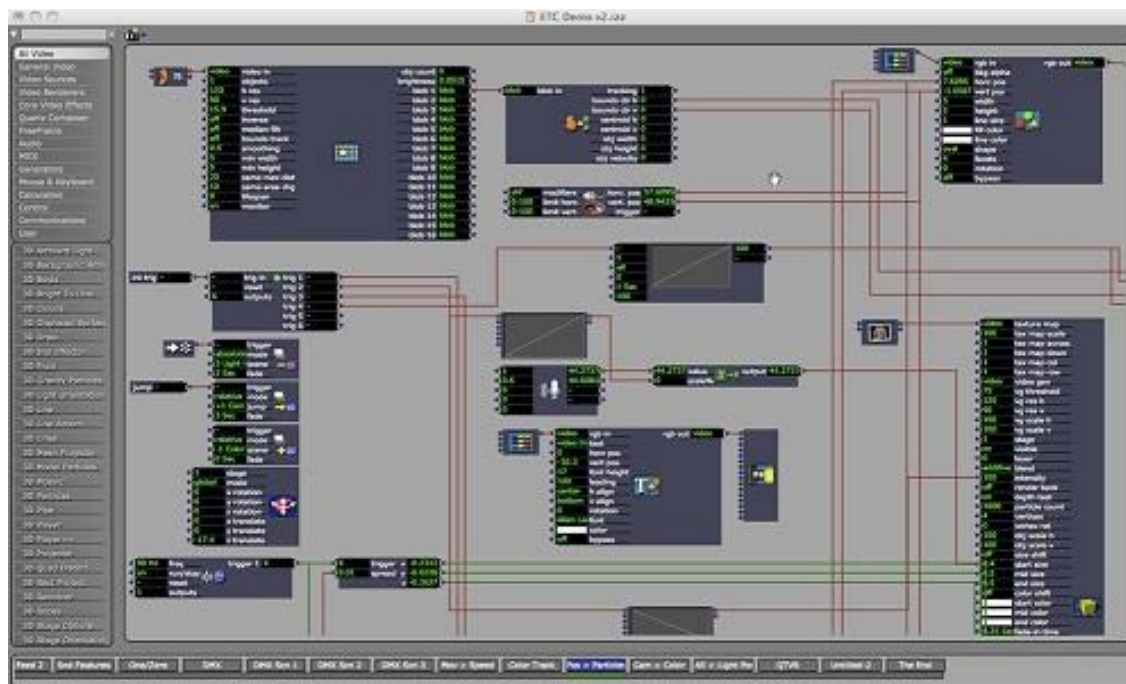
Para o desenvolvimento desses sistemas interativos na dança, é essencial a utilização de *softwares* específicos para este fim e são voltados para a criação artística, porém possuem características bem diferentes do *Life Forms* ou *Dance Forms*, apresentados no item 3.2.1.1. É o caso do *Isadora*, um *software* que contribui para o processo criativo e que objetiva *performances* interativas em tempo real, modificando e complexificando a dança.

O *Isadora*<sup>101</sup> foi criado por Mark Coniglio e Dawn Stoppiello, inicialmente, para atender a necessidade do grupo Troika Ranch Dance Theater, um dos grupos pioneiros em mídia interativa. O *software* possui um sistema de programação que permite uma vasta gama de possibilidades para serem utilizadas, o que favorece o desenvolvimento de estratégias criativas inovadoras, a partir da combinação de diversos efeitos e comandos. Utilizando uma câmera acoplada ao computador, o *software* consegue identificar o movimento e aplicar os efeitos desejados para a realização da *performance*.

---

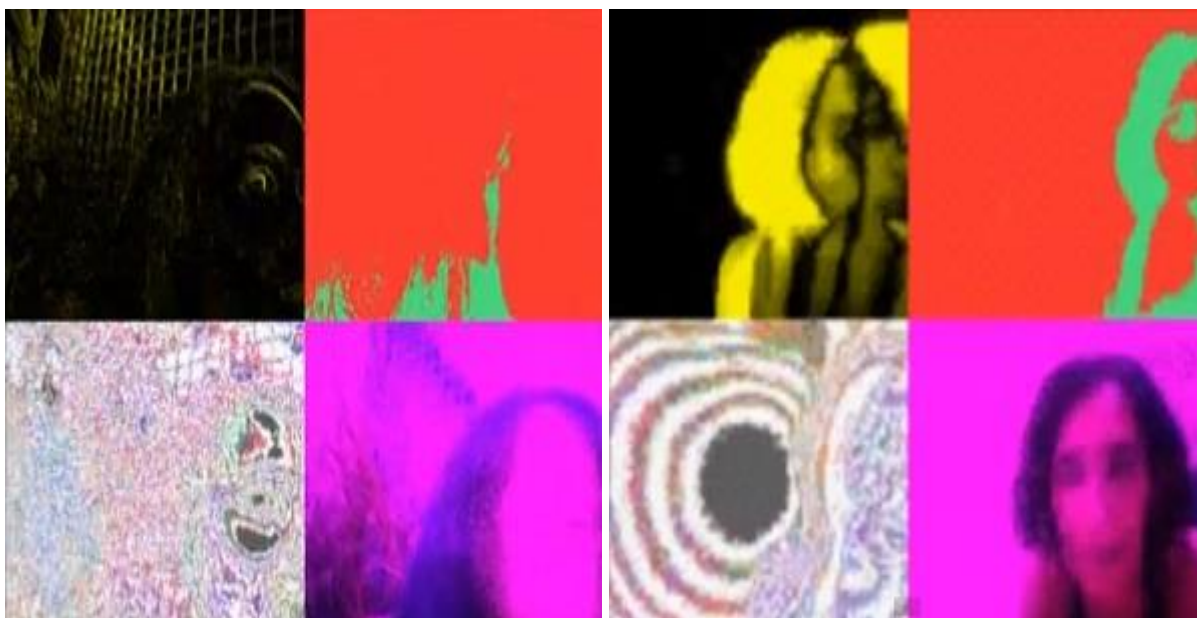
<sup>101</sup> O nome do *software* foi escolhido em homenagem à dançarina Isadora Duncan, uma das precursoras da dança moderna.





**Figura 108:** Tela de programação do software *Isadora*

Fonte: <http://troikatronix.com/Isadora/features>. Acesso em: 21/06/2012.



**Figura 109:** Videoinstalação *Espelhos Cyborg* com software *Isadora*. Andreia Oliveira e Bruna Spoladore

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=qN51WMrip48>. Acesso em: 22/06/2012.

É o caso, por exemplo do grupo Palindrome Intermedia Performance Group, fundado em 1982 e que, já na década de 1990, realizava apresentações com o uso de *softwares* e sensores para criar um ambiente interativo em que o dançarino controla as imagens do

espetáculo. O Palindrome é dirigido por Robert Wechsler, que iniciou suas pesquisas sobre sensores e mapeamento do ambiente ainda na década de 1970, quando uniu sons e movimento em um experimento com sensores e tecnologia.

O grupo utiliza os conceitos de *input* e *output* da teoria cibernética de Wiener (1954), em que o *input* é a informação que é recebida, por exemplo, pelos sensores; essa informação é processada e gera um *output*, ou seja, a saída da informação em forma de um dado modificado. Foi a partir dessa teoria que o Palindrome inovou no uso de câmeras, luzes infravermelhas para iluminar ambientes para captação do movimento, além da utilização de mapeamento do ambiente para inserir sons e luzes. Isso se reflete na complexidade que o grupo leva para suas apresentações na cena da dança contemporânea. Essa inovação foi possível a partir do *software Eyecon*, desenvolvido por Frieder Weiss, ex-componente do Palindrome. Este *software* permite que o movimento do corpo seja reconhecido pelo computador, ativando músicas, filmes, luzes e outras interfaces.



**Figura 110:** *Shadows*. Grupo Palindrome, 2003

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=3383Pv6mH6g>. Acesso em: 14/10/2012.



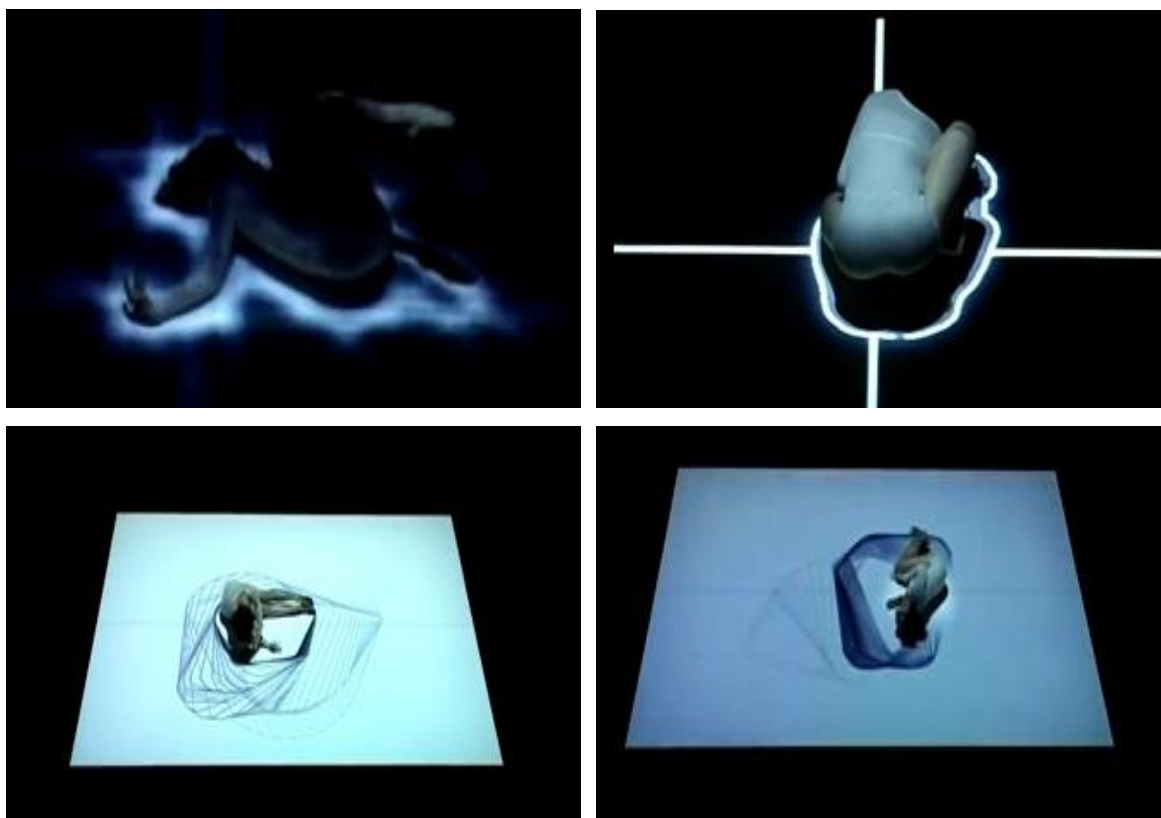


**Figura 111:** *Taling Bodies*. Grupo Palindrome, 2005

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=v9-5pEv6aJ0>. Acesso em: 14/10/2012.

Ao sair do Palindrome, Frieder Weiss, criador do *Eyecon*, buscou realizar trabalhos junto a coreógrafos que pudessem utilizar o *software* por ele desenvolvido. É o caso, por exemplo, das experiências de Gideon Obarzanek, diretor da companhia *Chunky Move* que, atualmente, como outros grupos contemporâneos, também investe na fusão entre dança e as tecnologias interativas para realização dos seus trabalhos. Com a utilização dos *softwares* de rastreamento do movimento dos dançarinos, foi possível realizar o trabalho intitulado *Glow*, que o diretor define como uma ficção biotecnológica no qual, em tempo real, o movimento da bailarina gera respostas em forma de luzes e linhas.

Em entrevista ao site *idança.net*, Obarzanek explicou como o trabalho foi realizado. Segundo ele, o espaço onde acontece o trabalho é iluminado por uma luz infravermelha, que também ilumina a bailarina. Então, as imagens são captadas por uma câmera posicionada no teto que funciona como um sensor de movimento, captando somente as imagens no espectro infravermelho e também a dançarina sobre um fundo branco.

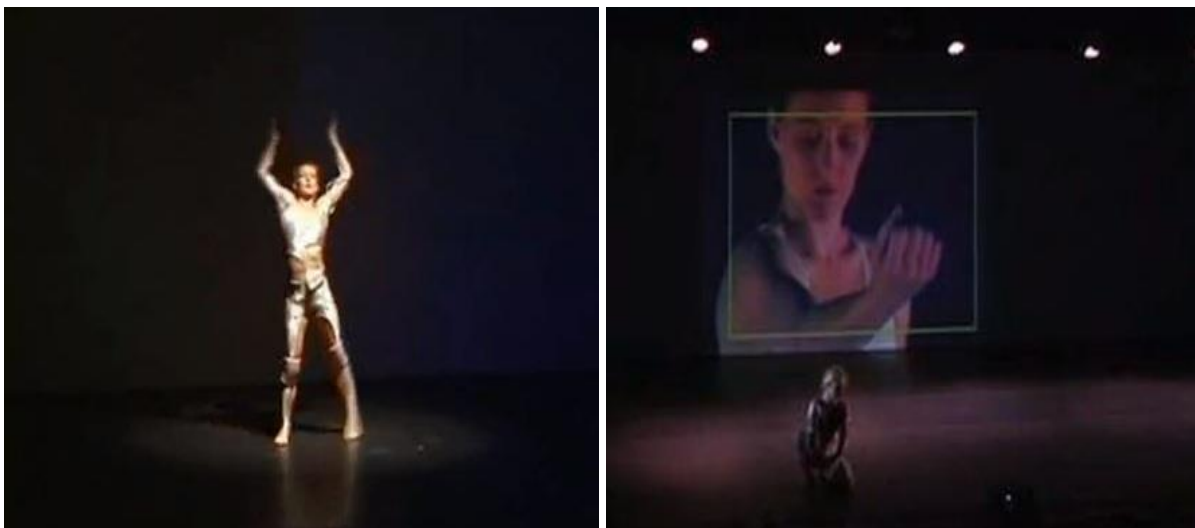


**Figura 112:** *Glow*, Companhia *Chunky Move*.

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=Dx3lzNFRgJU>. Acesso em: 16/10/2012.

Segundo o diretor Obarzanek, “o deslocamento contínuo do seu contorno e também a sua taxa de movimento são inseridos no computador como dados. O computador processa essa informação através de uma série de algoritmos que geram respostas de vídeo em tempo real” (OBARZANEK, 2009). Devido à utilização do *software* e de equipamentos de tecnologia avançada, essa troca de informações acontece em uma fração de segundo, o que passa a impressão de que a relação é instantânea.

Os *softwares* como *Isadora* e *EyeCon* utilizam a câmera como sensor do movimento, porém em muitas performances também são empregados outros tipos de sensores para ativar sons, luzes ou projeções. Esses sensores são diferentes das câmeras, pois são dispositivos eletrônicos específicos que possuem a propriedade de transformar a informação em sinal elétrico para ser reconhecido no código binário do computador.



**Figura 113** : *In Plane*. Troika Ranch, 1994

Fonte: [http://www.youtube.com/watch?v=\\_MyT3E44KC4](http://www.youtube.com/watch?v=_MyT3E44KC4). Acesso em: 18/10/2012.

Exemplos desses sensores é o *MidiDancer* utilizado pelo grupo *Troika Ranch*. Com o *MidiDancer* é possível captar os movimentos dos dançarinos a partir de uma roupa equipada com fibras de plástico que mapeiam o movimento das articulações do corpo. Quando essa vestimenta é deslocada, um sinal é enviado ao computador que o transforma em um código que manipula outros aparelhos de vídeo e som. Esse código é modificado a depender da movimentação realizada e da extensão das articulações do dançarino. O trabalho *In Plane* (1994) do Troika Ranch é um exemplo de utilização deste sensor para gerar sons durante a *performance* e ampliar as possibilidades de criação da cena em tempo real.

### 3.2.2.2 *Motion capture* e *motion tracking*

Existem duas tecnologias principais que dialogam no campo da interatividade com o movimento: a tecnologia *motion tracking* e *motion capture*. Ambas são tecnologias que contribuem para a produção em dança, porém a *motion tracking* é a mais utilizada em *performances* com interatividade em tempo real, e que nos interessa mais nesta pesquisa, pois com essa tecnologia é possível rastrear o movimento e utilizar esse rastreamento em diversas plataformas e projeções em apresentações ao vivo, enquanto que a tecnologia *motion capture* permite o registro do movimento para futuras aplicações tridimensionais

que necessitam tratamento da imagem após sua captura pelo *software* (PIMENTEL et al, 2012c).

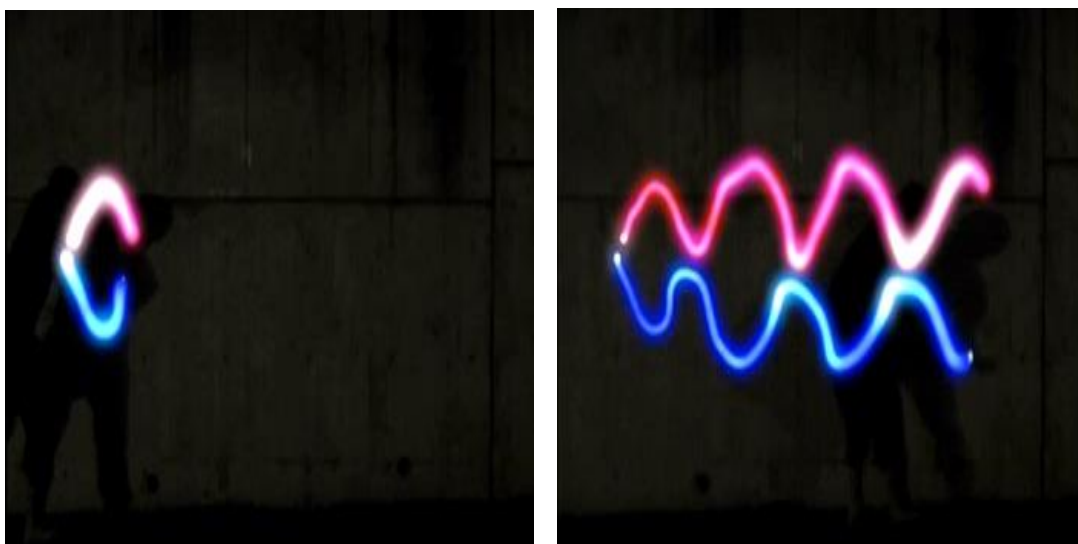
Os dispositivos mais utilizados tendo como base a tecnologia *motion tracking* são as câmeras que, conforme explicado no item anterior, servem de sensores para o rastreamento do movimento e um dos sensores mais empregados com a tecnologia de *motion tracking*, atualmente, é o presente no aparato tecnológico *Kinect*, cuja utilização principal é o desenvolvimento de jogos interativos para a plataforma XBOX360 e PC, da Microsoft.



**Figura 114:** *Live Looping. Performance* com Ableton e Kinect

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=xPcoM7BIDZ4>. Acesso em: 03/12/2012.

O *Kinect* é um tipo de periférico que funciona como uma câmera capaz de rastrear e decodificar o movimento e envia informações para que seja gerado um *output* através de imagens criadas que correspondem ao movimento captado. O sensor utilizado permite a captura em tempo real do movimento. Pimentel et al. (2012c) classifica o *Kinect* como um sistema híbrido das tecnologias de *motion capture* e *motion tracking*, visto que, segundo eles, o *Kinect* permite a transferência das informações capturadas para outras bases gráficas, como os *softwares* de animação, por exemplo. Desta forma, nosso entendimento é que este periférico permite ambas as utilizações (*motion tracking* e *motion capture*), pois, enquanto sensor, possui a capacidade de rastrear o movimento, mas também pode capturar as imagens e, conforme explicado por Pimentel, transpô-las em outros meios.



**Figura 115:** Experimento com *Motion Tracking* e luzes de LED  
Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=vZ3hlQFZp2g>. Acesso em: 03/12/2012.

Apesar de a tecnologia do *Kinect* ser considerada uma das mais atuais e revolucionárias do mercado, a empresa *Leap Motion* desenvolveu, recentemente, o *Leap*, uma espécie de sensor ultrasensível, capaz de reconhecer até pequenos movimentos dos dedos das mãos e mudanças de expressões faciais. Porém, muito antes do lançamento do *Leap* e até mesmo do *Kinect*, diversos artistas do campo da dança e das artes visuais em geral, já experimentavam o uso de sensores.

Segundo Pimentel et al. (2012c) as tecnologias *motion tracking* e *motion capture* atuam como uma emergência poética para a dança, por entenderem que essas tecnologias “funcionam como dinamizadores do pensamento em Dança e contribuem para um campo fértil de reflexões” (PIMENTEL et al., 2012c, p. 335). Os autores também consideram que esta emergência poética é possível a partir do entrelace das ramificações destas tecnologias que se configuram como “artefatos tecnológicos contemporâneos que dialogam e que, ciberneticamente, retroalimentam-se já que o desenvolvimento de novas técnicas e softwares [...] contamina e influencia o estado da arte” (PIMENTEL et al, 2012c, p. 336).

### 3.2.2.3 Espectador ativo: a plateia se faz obra

Conforme discutido anteriormente, Lévy afirma que “um receptor de informação, a menos que esteja morto, nunca é passivo” (LÉVY, 1999, p. 79), mesmo que esse receptor esteja “apenas” assistindo a uma peça, apresentação, ouvindo música ou “mesmo sentado à frente de uma televisão sem controle remoto, o destinatário decodifica, interpreta, participa, mobiliza seu sistema nervoso de muitas maneiras, e sempre de forma diferente de seu vizinho” (LÉVY, 1999, p. 79). Porém essa atividade que o espectador realiza sozinho não é considerada interatividade, pois não pressupõe uma geração de conteúdo a partir de sua participação.

Com as tecnologias digitais interativas e a arte nessas mídias digitais, esse cenário tende a sofrer alterações, e não estamos falando de artistas que se aproximam fisicamente da plateia como parte do seu *show*. Trata-se de uma modificação no papel de mero observador da obra. Ana Rosa Catalano (2004) confirma essa ideia quando diz que o sentido da obra de arte nos tempos atuais é o de incluir o espectador como agente modificador e até mesmo criador desta obra, acrescentando que novas questões são levantadas a partir dessa nova visão que se tem da plateia.

Segundo Priscila Arantes (2005), “a expressão ‘arte em mídias digitais’ abrange, desse modo, as formas de expressão artísticas que se apropriam de recursos tecnológicos [...] e que disponibilizam interfaces áudio-tátil-moto-visuais propícias para o desenvolvimento de trabalhos artísticos” (ARANTES, 2005, p. 24). Se essa tecnologia existe e permite essa interatividade sensorial, parece natural que a plateia se aproxime da obra de arte.

A relação entre espectador e obra demonstrava uma tendência ao afastamento: cabia ao espectador ver uma pintura, ouvir uma música, assistir a um espetáculo de dança. De acordo com Arantes (2005), a mudança neste cenário ocorreu a partir das obras de artistas como Hélio Oiticica, Lygia Clark e Lygia Pape, que abriram a possibilidade de o espectador penetrar na obra e fazer parte dela. A autora também cita que os espaços para essa aproximação se expandiram com as instalações videográficas, nas quais há espaço para o que ela chama de interiorização do corpo humano, e acrescenta “a possibilidade de conviver com dados materiais e imateriais/eletrônicos ao mesmo tempo” (ARANTES, 2005, p. 120).



Essa aproximação também é possibilitada a partir de instalações interativas, nas quais a dança deixa de ser apenas coreografia e passa a ser a instalação. Segundo Fernanda Junqueira (1996), a ideia de instalação, que surgiu na década de 1960, abstrai a necessidade de um suporte para sua concretização e “o que parece ser a circunstância mais evidente de sua proposta é a possibilidade deste ‘evento’ constituído por uma unidade tripartida: sujeito-obra-espaço” (JUNQUEIRA, 1996, p. 86). Para a autora, “só devemos chamar ‘obra’ a totalidade resultante da relação entre a coisa instalada, o espaço constituído por sua instalação e o próprio espectador” (JUNQUEIRA, 1996, p. 86).

Um exemplo de instalação interativa é o *Playmodes*, cuja participação do espectador é indispensável, pois é a partir do corpo e dos movimentos dos participantes que a obra acontece. O público tem à disposição uma tela que mostra o seu corpo em tempo real (no centro do vídeo) e, ao lado, o resultado das imagens capturadas. Trata-se de uma manipulação do tempo de resposta e dos efeitos que respondem aos movimentos corporais realizados, permitindo ao espectador “compor” coreografias em tempo real com as imagens do seu corpo no presente e no passado.



**Figura 116:** *Playmodes*. Instalação interativa de dança

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=Gsf6Q5tY4kw>. Acesso em: 04/12/2012.

Outro exemplo relevante para o entendimento da instalação interativa é o *i-Arch bodies project*, uma parceria entre Ludmila Pimentel e Mariana Carranza, que aconteceu entre os anos de 2007 e 2010. Nessa instalação, a imagem do participante era captada por uma

câmera que enviava as informações para o computador. Trata-se de um trabalho que utiliza a tecnologia *motion tracking*, através do *software Isadora*, gerando corpos através da interatividade digital.



**Figura 117:** *i-Arch bodies project*

Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=owDXKyBPtfQ>. Acesso em: 01/12/2012.

Esses exemplos de interatividade nos levam a perceber que “o espectador deixa de ser um receptor passivo da mensagem para assumir como autêntico cocriador.” (BARBOSA, 1982, p. 91), ou, como afirma Edmond Couchot, “o observador não está mais reduzido somente ao olhar. Ele adquire a possibilidade de agir sobre a obra e de modificar, de aumentar, e, logo, tornar-se o coautor, pois a significação da palavra autor (o primeiro sentido de *augere*) é aumentar, nos limites impostos pelo programa” (COUCHOT, 1997, p. 140).



**Figura 118:** Instalação interativa. *Night-lights/Yesyesnono*  
 Fonte: [http://www.youtube.com/watch?v=2-1\\_ibDB3Y4](http://www.youtube.com/watch?v=2-1_ibDB3Y4). Acesso em: 30/11/2012.

Essa mudança de postura do espectador é possível devido ao uso da tecnologia e permite que a obra seja, a todo tempo, modificada e que esteja aberta às intervenções do público. Neste caso, consideramos que o público, ao interagir com a obra, torna-se parte dela. Exemplos dessa interatividade que torna o público ativo podem ser encontrados nos trabalhos de grupos considerados por Pimentel (2000) como os mais importantes para a inserção da interatividade no processo criativo: *OpenEnded e Palindrome*.

Os dois grupos citados são reconhecidos por utilizarem a tecnologia interativa a favor da criação artística com a estreita participação do público. Atualmente, este tipo de participação se dá em um nível de interatividade que ultrapassa a simples resposta reativa aos sensores ou estímulos sonoros e luminosos, e o público se torna parte da obra nessa poética imersiva.



**Figura 119:** *Drawn Together*. OpenEnded Group, 2012

Fonte: <http://openendedgroup.com/artworks/dt.html>. Acesso em: 30/11/2012.

Neste capítulo, oferecemos um panorama geral para o entendimento das diversas possibilidades de *mediadance*. A partir da proposta de categorizar a *mediadance* em duas vertentes – as tecnologias das imagens em movimento e as novas tecnologias –, buscamos apresentar trabalhos e conceitos que se fazem presentes no universo tecnológico da dança e que contribuem para demonstrar as hibridações entre a dança e os recursos disponíveis, seja através do vídeo ou das chamadas “novas tecnologias”.

Fica evidente que a dança sempre esteve em diálogo com o conhecimento técnico e científico e com as diversas ferramentas que surgem a partir do desenvolvimento desses conhecimentos, utilizando, reconfigurando e gerando novos discursos poéticos e estéticos a partir da tecnologia.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta dissertação teve o objetivo de apresentar a *mediadance* como uma ampliação do campo da dança, evidenciando suas características e implicações, contribuindo para sua análise, na Contemporaneidade. Para tanto, foi essencial apresentarmos e nos aprofundarmos sobre as relações da dança com as tecnologias do cinema, do vídeo e das tecnologias digitais e interativas, bem como no conceito de campo expandido proposto por Rosalind Krauss (1979). Procuramos identificar, a partir dos diálogos com essas tecnologias, os trabalhos de dança que estão inseridos na categoria *mediadance*, objeto de estudo desta pesquisa.

O termo *mediadance*, cunhado por Schiller (2003), começa a ser analisado e também construído a partir de uma breve história do cinema e do referencial teórico do primeiro capítulo, no qual foi possível estabelecer o que consideramos os primeiros contatos da dança com a tecnologia, a partir do surgimento das tecnologias das imagens em movimento. Autores como Brannigan, Perez e Pimentel contribuíram para o desenvolvimento desta ideia e nos apresentaram exemplos de vanguarda como a artista Loie Fuller, a cineasta Maya Deren, o diretor e coreógrafo Busby Berkeley e o coreógrafo das artes marciais, Bruce Lee, considerados como desbravadores no campo da dança no cinema.

Esta relação inicial deu origem a diversos experimentos e pudemos perceber que, conforme as tecnologias avançavam, a dança ampliava a sua atuação, sendo inserida em ambientes antes não imagináveis. A partir do conceito de campo expandido de Rosalind Krauss, essa atuação ampliada da dança aparece como uma possibilidade de estar presente em novos territórios, promovendo uma abertura do campo da dança a partir da diminuição de fronteiras com outras linguagens.

Krauss desenvolveu o conceito de campo expandido para a escultura, tendo em vista as grandes modificações que essa arte havia sofrido durante o Modernismo. Nossa intenção foi aplicar este conceito, já amplamente utilizado em outros campos artísticos, na dança. Assim, propomos o diagrama da *mediadance* como campo expandido da dança, que atualiza e problematiza a questão da dança e da tecnologia, reconfigurando e redimensionando seus limites.

Por fim, estabelecemos categorias para a análise dos trabalhos de *mediadance*, dividindo-os em tecnologias das imagens em movimento e as tecnologias digitais. Com



esta proposição, podemos analisar as obras a partir do tipo de tecnologia utilizada e notamos que muitos trabalhos acerca da *mediadance* podem habitar e transitar por ambas as categorias, o que ratifica uma das características das novas mídias que é a convergência midiática, fenômeno que intensifica o hibridismo entre linguagens diferentes.

Foi observado, ainda, que a prática da dança com as tecnologias mais recentes não exclui a participação de tecnologias anteriores, existindo trabalhos atuais que empregam, por exemplo, a tecnologia digital interativa e o teatro de sombras, ou ainda o uso de uma tecnologia analógica como a iluminação e o uso de modernos sensores. Essa mescla de antigas e novas tecnologias dialoga com a proposta de *mediadance* de Schiller, que não exclui trabalhos de dança que empregam as tecnologias anteriores.

É importante ressaltar que, a partir dos resultados desta pesquisa, é possível redimensionar a dança e, conforme exposto, reconfigurar seu território. Quando uma obra de dança é considerada “apenas” uma animação, por ter sido criada com um *software* para este fim, a dança perde seu lugar enquanto arte que dialoga com outras linguagens. Esse tipo de separação fraciona e subdivide as obras artísticas em quase infinitos segmentos. Com a proposta de campo expandido, a ideia é sempre agregar, fortalecendo e desenvolvendo novos campos para a dança.

Conforme apresentado e, com base no conceito de Schiller, consideramos que a *mediadance* apresenta uma dança que, a partir da tecnologia, descobre novos caminhos para a possibilidade de novas experiências estéticas e poéticas na Contemporaneidade e que o campo expandido oferece à dança a possibilidade de ocupar e ampliar o “não-lugar”, citado por Krauss (1979), que consideramos como uma atuação da dança que permeia o entre linguagens.

Com a *mediadance*, não apenas a dança se expande, mas também as tecnologias, o que possibilita a virtualização da dança, a ocupação de novos territórios como o ciberespaço, problematizando as fronteiras entre a arte e não-arte, dança e não-dança, além das próprias fronteiras entre a linguagem da dança e outras expressões artísticas.

A partir desta pesquisa teórica e de cunho conceitual, novas questões surgiram e, atualmente, fazem parte do nosso interesse de investigação. Entre elas, podemos citar:

- Como se dá o processo de criação em *mediadance*?
- Quais as diferenças, caso existam, entre criar para o palco e criar para um ambiente virtual?



- Quais características da *mediadance* permitem que novas dramaturgias sejam criadas?
- Quais as implicações dos meios computacionais/digitais como meios de expressão criativa em *mediadance*?
- Quais experiências estéticas e poéticas advêm da prática da *mediadance*?

A fim de aprofundar os assuntos tratados nesta dissertação, motivada pelas novas questões que emergiram deste estudo, esta pesquisa, iniciada no Mestrado, terá continuidade no Doutorado em Média-Arte Digital, promovido pela Universidade do Algarve conjunto com a Universidade Aberta de Portugal, curso no qual será possível tratar das novas possibilidades de hibridação entre as artes e as tecnologias, com foco no conceito de *mediadance*.

Para tanto, o ponto de partida será o estudo das interações entre a dança e as tecnologias digitais interativas, tendo como embasamento teórico autores como Rosalind Krauss, que nos traz o conceito de campo expandido que aplicamos à dança, nesta dissertação. O processo de criação que leva ao desenvolvimento dessas relações expande as fronteiras da dança e também as fronteiras das tecnologias utilizadas para gerar um produto híbrido, que possui dramaturgia original e que só existe se essa relação de expansão de fronteiras também existir.

Outro autor que contribui para a continuação desse estudo é Lev Manovich, especialista em novas mídias e que, em nosso entendimento, atualiza as ideias de Marshall McLuhan sobre tecnologia e mídia. McLuhan ainda se mostra atual em sua proposição do híbrido como encontro de dois meios que geram uma nova forma. Mas, devido a uma distância de meio século entre sua obra e a atualidade, sua proposição já não atende às atuais necessidades de entendimento das novas mídias, devido à complexidade das tecnologias digitais próprias do nosso tempo.

Há, ainda, um conceito que é pertinente a esta pesquisa e que preenche uma lacuna na produção acadêmica sobre dança e tecnologia, que é o de dramaturgia da imagem, proposto pelo professor José Sanchez e que colabora para o desenvolvimento do que consideramos as dramaturgias das imagens em movimento. Essa ideia de dramaturgia vem ao encontro da nossa necessidade de prosseguir nesta pesquisa com base nas outras questões que foram levantadas a partir desta investigação conceitual de *mediadance*.

Além do aprofundamento teórico nesse estudo, pretendem-se concretizar, como base principal do projeto, experimentos que envolvam arte e tecnologia, como forma não apenas de ilustrar os conceitos pesquisados, mas de maneira que essa prática esteja em

mesmo grau de importância dos estudos teóricos realizados.

É de nosso interesse também, nessa experimentação prática, propor novas formas e releituras contemporâneas para trabalhos de dançarinos e coreógrafos que já trabalhavam como precursores das relações entre dança e tecnologias, como a cineasta Maya Deren e o coreógrafo Busby Berkeley, sempre com foco na investigação e prática das relações entre dança e tecnologia, além da análise e criação de produtos artísticos como videodanças, videoclipes, instalações e experimentos em ambientes virtuais e interativos.

Esta dissertação, somada à exposição dos nossos desejos futuros, aponta o nosso objetivo maior que é contribuir para o fortalecimento da dança, esgarçando limites anteriores e avançando em territórios, visto que as fronteiras, aqui, não nos interessam, apenas nos engessam e nos limitam enquanto arte. Esta dissertação é um exercício, uma ação que deseja ampliar os territórios da dança, o que nos parece uma ação política ainda necessária no contexto atual que sofremos. Aqui, portanto, encerra-se apenas uma etapa, mas abrem-se caminhos para novos questionamentos e para novas produções artísticas. Assim, acreditamos e esperamos que esta investigação possa despertar o interesse ou mesmo a curiosidade sobre o tema, contribuindo para a atualização de conceitos e para o surgimento de novas pesquisas na área.

## REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. *O que é contemporâneo e outros ensaios*. Chapecó: Argos, 2009.
- ARANTES, Priscila. *@rte e mídia: perspectivas da estética digital*. São Paulo: Senac, 2005.
- AUSTVOLL, André. *Choreocinema*. 121p - Dissertação de mestrado - Surrey: University of Surrey, England, 2004.
- BAMBOZZI, Lucas. *Microcinema e outras possibilidades do vídeo digital*. São Paulo: @ Livros Digitais, 2009
- BANES, Salles. *Greenwich Village 1963. Avant-garde, Performance e o Corpo Everfescente*. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.
- BARBOSA, Pedro. *Teoria do teatro moderno – axiomas e teoremas*. Porto: Edições Afrontamento, 1982.
- BENDER, Carol. *Cinema Dance: the development of an art form as defined by Busby Berkeley's work with the Hollywood musical during the great depression*. 84p - Dissertação de mestrado. University of New Mexico, USA, 2009.
- BILLMAN, Larry. *Music video as short form dance film*. In: MITOMA, Judy. *Envisioning Dance on Film and Video*. New York: Routledge, 2002.
- BOUCIER, Paul. *História da Dança no Ocidente*. São Paulo: Martins Fontes, 1978.
- BRANNIGAN, Erin. *Dancefilm. Choreography and the Moving Image*. New York: Oxford University Press, 2011.
- BOOKS, Virginia. *A Century of Dance and Media*. In: MITOMA, Judy. *Envisioning Dance on Film and Video*. New York: Routledge, 2002.
- CALDAS, Paulo. *Poéticas do movimento: interfaces*. In: *Dança em Foco*. Vol. 4: *Dança na tela*. Rio de Janeiro: Oi Futuro, 2009.
- CARROLL, Noël. *Toward a Definition of Moving-Picture Dance*. In: KAPPENBERG, Claudia e ROSENBERG, Douglas. *The International Journal of Screendance*. Vol. 1, Parallel Press, 2010.
- CATALANO, Ana Rosa. *O lugar do espectador-participante na obra de Lygia Clark e Hélio Oiticica*. 99p - Dissertação de mestrado, PUC, Rio de Janeiro, 2004.
- COSTA, Rogério da. *Do tecnocosmos à techno-arte*. In: DOMINGUES, Diana (org.). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Unesp, 1997.
- COUCHOT, Edmond. *A arte pode ainda ser um relógio que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do tempo real*. In: DOMINGUES, Diana (org.). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Unesp, 1997.

DOMINGUES, Diana (org). *Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade*. São Paulo: Unesp, 2003.

DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. Trad. Mateus Araújo Silva e Arlindo Machado. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

FARTHING, Stephen. *501 Grandes Artistas*. Rio de Janeiro: Sextante, 2009.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Hollanda. *Aurélio século XXI: o dicionário da Língua Portuguesa*. 3. ed. rev. e ampl. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Hollanda. *Novo dicionário da língua portuguesa*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1975.

GREENFIELD, Amy. *The Kinesthetics of Avant-Garde Dance Film: Deren and Harris*. In: MITOMA, Judy. *Envisioning Dance on Film and Video*. New York: Routledge, 2002.

HARAWAY, Donna. *Manifesto Ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo socialista no final do século XX*. In: TADEU, Tomaz (org.). *Antropologia do Ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2008.

JOHNSON, Steven. *Cultura da Interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

JUNQUEIRA, Fernanda. Sobre o conceito de instalação. *Revista GÁVEA*, Rio de Janeiro, Vol. 14, p. 551-559, 1996.

KAPPENBERG, Claudia e ROSENBERG, Douglas. *The International Journal of Screendance*. Vol. 1, 2010.

KRAUSS, Rosalind. Sculpture in the Expanded Field. *October*, Vol.8, Spring, p. 30-44, 1979

KUNZRU, Hari. *Você é um ciborgue*. In: TADEU, Tomaz (org.). *Antropologia do Ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

LEPECKI, Andre. *Exhausting Dance: Performance and the politics of movement*. New York: Routledge, 2006.

LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* São Paulo: Editora 34, 1996.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

LOURO, Guacira Lopes. *O corpo estranho. Ensaios sobre sexualidade e teoria queer*. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

LUCENA Jr., Alberto. *Arte da Animação – Técnica e Estética através da História*. São Paulo: Senac, 2002.

- MACHADO, Arlindo. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.
- MACHADO, Arlindo. *Máquina e Imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: Edusp, 1993.
- MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas: Papyrus, 1997.
- MACHADO, Arlindo. *A arte do vídeo*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1988.
- MACHADO, Arlindo. Arte e mídia: aproximações e distinções. *Galáxia: Revista Transdisciplinar de Comunicação, Semiótica, Cultura*. São Paulo. n° 4, São Paulo, 2002.
- MACHADO, Arlindo (org). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- MACHADO, Arlindo. *A televisão levada a sério*. São Paulo: Senac, 2005.
- MANNIS, José Augusto. *Ensaio sobre a expansão de atividades derivadas ou relacionadas à composição musical*. In: TRAGTENBERG, Lívio (org). *O ofício do compositor hoje*. São Paulo: Perspectiva, 2012.
- MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: The MIT Press, 2001.
- MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- MARTIN, Sylvia. *Videoart (Video Basic)*. Singapura, Ed Taschen, 2006.
- MARTINO, Luís Mauro Sá. *Teoria da comunicação: ideias, conceitos e métodos*. Petrópolis: Vozes, 2009.
- MATESCO, Viviane. *Corpo, imagem e representação*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009.
- McLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 1964.
- MELLO, Christine. *Extremidades do vídeo*. São Paulo: Senac, 2008.
- MITOMA, Judy. *Envisioning Dance on Film and Video*. New York: Routledge, 2002.
- MORAES, Angélica de. *Pintura Reencarnada*. São Paulo: Imprensa Oficial São Paulo, Paço de Artes, 2005.
- MUSSER, Charles. *The Emergence of Cinema*. New York: Library of Congress, 1990.
- MUYBRIDGE, Eadward. *The human figure in motion*. London: Chapman&Hall, 1907.
- MUYBRIDGE, Eadward. *Horses and others animals in motion*. New York: Dover Publication, 1985.

OBARZANEK, Gideon. Tecnologia na dança: Entrevista com Gideon OBARZANEK. Disponível em: <<http://idanca.net/lang/pt-br/2008/09/09/tecnologia-na-danca-entrevista-com-gideon-obarzanek-technology-in-dance-interview-with-gideon-obarzanek/8875>>. Acesso em: 19/08/2012.

OLIVEIRA, Pelópidas Cypriano de. *Videoclip: artemídia emergente*- Tese de doutorado. São Paulo, USP, 1992.

PENAFRIA, Manuela e MARTINS, Índia Mara (org.). *Estéticas do Digital: cinema e tecnologia*. Covilhã: Livros Labcom, 2007.

PEREZ, Juan Bernardo Pineda. *El coreógrafo-realizador y la fragmentación Del cuerpo en movimiento dentro Del film de acción y el film de danza*. 397p - Tese de Doutorado. Universidade Politécnica de Valencia, 2006.

PIGNATARI, Décio. Videoclip: a tevê encontra a sua poética. *Jornal do Brasil*, Caderno B, 1985. Rio de Janeiro, 18/05/1985

PIMENTEL, Ludmila Cecilina Martinez. *El cuerpo híbrido en la danza: transformaciones en el lenguaje coreográfico a partir de las tecnologías digitales. Análisis teórico y propuestas experimentales*. 481p - Tese de Doutorado. Universidade Politécnica de Valencia, 2008.

PIMENTEL, Ludmila Cecilina Martinez. *Corpos e Bits: linhas de hibridação entre dança e novas tecnologias*. 202p - Dissertação de Mestrado, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2000.

PIMENTEL, Ludmila Cecilina Martinez et al. *Que es mismo Mediadance? Interfaces entre Allegra Fuller Snyder y Gretchen Schiller*. ARTECH 2012 “Crossing Digital Boundaries”, Proceedings of 6<sup>th</sup> International Conference on Digital Arts. Faro, Portugal, Universidade do Algarve: 2012a. p. 389-392.

PIMENTEL, Ludmila Cecilina Martinez. ludmilapimentel@hotmail.com Assunto: Considerações sobre o campo expandido, em: 08/10/2012. E-mail para: Dorotea Bastos. doroteabastos@gmail.com

PIMENTEL, Ludmila Cecilina Martinez et al. *Especificidades e Interfaces entre as Tecnologias Motion tracking e Motion capture*. ARTECH 2012 “Crossing Digital Boundaries”, Proceedings of 6<sup>th</sup> International Conference on Digital Arts. Faro, Portugal, Universidade do Algarve. p. 333-336. 2012c.

POISSANT, Louise. New Media Dictionary. *Leonardo – Journal of the International Society for the Arts*. Cambridge: The MIT Press, 2001.

RODRIGUES, Lia. *Dança e Pós-Modernidade*. Salvador: EDUFBA, 2004.

ROSENBERG, Douglas. *Screendance: Inscribing the Ephemeral Image*. New York: Oxford University Press, 2012.



SALLES, Laurita. *Ficções na Metrópole: “A cidade e a sua alma”*. In: GERALDO, Sheila Cabo e COSTA, Luiz Cláudio da (orgs.). Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas. Vida e Ficção: arte e fricção. Rio de Janeiro: ANPAP, 2012.

SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTAELLA, Lucia. *Por que as comunicações e as artes estão convergindo?* São Paulo: Paulus, 2005.

SCHILLER, Gretchen. *The Kinesfield: a study of movement-based interactive and choreographic art*. 160p – Tese de Doutorado. England: University of Plymouth, 2003.

SILVA, Filipi César Rodrigues Cardoso. *Animação por Stop-Motion: um estudo comparativo dos filmes A Noiva Cadáver (Tim Burton, 2005) e Dossiê Rê Bordosa (César Cabral, 2008)*. 94p – Dissertação de Mestrado. Universidade Anhembí Morumbi. São Paulo, 2008.

SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira. *Corpo, comunicação e cultura: a dança contemporânea em cena*. Campinas: Autores Associados, 2006.

SNYDER, Allegra Fuller. Three kinds of Dance Film: A Welcome Clarification. *Dance Magazine*, New York n. 39, p. 34-39, 1965.

SNYDER, Allegra Fuller. *Untitled Article on the filmic approach to dance*. In: *Dance Perspective*, Vol. 30. Summer, p. 48-51, 1967.

SOUZA, Christine Veras de. *O show deve continuar: o gênero musical no cinema*. 300p – Dissertação de Mestrado. UFMG. Belo Horizonte, 2005.

SOUZA, Guilherme Mendonça e FRANCO, Edgar Silveira. *Cinema expandido: uma perspectiva intermediária*. In: VENTURELLI, Suzete (org.). 9º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia. Sistemas complexos, artificiais, naturais e mistos. Brasília, 2010.

SPANGHERO, Maíra. *A dança dos encéfalos acesos*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

STELARC. *Das estratégias psicológicas às ciberestratégias: a protética, a robótica e a existência remota*. In: DOMINGUES, Diana (org.). A arte no século XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: Unesp, 1997.

TASSINARI, Roberta. *Translucidez da matéria: relações de cor no espaço*. Disponível em: <[http://ciclo2009.files.wordpress.com/2009/11/roberta-hammel-tassinari\\_translucidez-da-materia-relaiaies-de-cor-no-espaaao.pdf](http://ciclo2009.files.wordpress.com/2009/11/roberta-hammel-tassinari_translucidez-da-materia-relaiaies-de-cor-no-espaaao.pdf)>. Acesso em: 01/11/2012.

USAI, Paolo Cherchi. *The early years: Origins and Survival*. In: NOWELL-SMITH, Geoffrey. The Oxford History of Cinema. New York: Oxford University Press, 1996.

VENTURELLI, Suzete (org.). *Sistemas complexos, artificiais, naturais e mistos*. Brasília, 2010. Disponível em: <[http://www.fav.ufg.br/9art/nono\\_art.pdf](http://www.fav.ufg.br/9art/nono_art.pdf)>. Acesso em: 28/08/2012

WIENER, Norbert. *Cibernética e Sociedade: o uso humano de seres humanos*. São Paulo: Cultrix, 1954.

WOLF, Mario. *Teorias da Comunicação*. Tradução: Maria Jorge Vilar de Figueiredo. Lisboa: Presença, 1999.

WOSNIAK, Cristiane. *Dança, cine-dança, vídeo-dança, ciber-dança: dança, tecnologia e comunicação*. Curitiba: Ed PPGCOM, 2006.

YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded cinema*. New York: E. P. Dutton & Co, Inc., 1970.

ZIMMER, Elizabeth. *Optic Nerve: Busby Berkeley and the American Cinema*. In: MITOMA, Judy. *Envisioning Dance on Film and Video*. New York: Routledge, 2002.