

**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA**  
**ESCOLA DE TEATRO**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS**

**LILIAN SEIXAS GRAÇA**

**A PERCEPÇÃO CINESTÉSICA NA VIDEODANÇA**  
**ReverberAÇÕES empáticas entre corpos de carne e da tela**

Salvador

2019

**LILIAN SEIXAS GRAÇA**

**A PERCEPÇÃO CINESTÉSICA NA VIDEODANÇA**  
**ReverberAÇÕES empáticas entre corpos de carne e da tela**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, Escola de Teatro, Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para obtenção do grau de Doutora em Artes Cênicas.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Ivani Lúcia Oliveira de Santana

Salvador  
2019

G729 Graça, Lillian Seixas.

A percepção cinestésica na videodança: reverberações empáticas entre corpos de carne e da tela. / Lillian Seixas Graça. – Salvador, 2019.  
242 f. il.: color.

Tese (Doutorado em Artes Cênicas) – Universidade Federal da Bahia, Escola de Tetro, 2019.

Orientação: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Ivani Lúcia Oliveira de Santana.

1. Videodança. 2. Cinestesia. 3. Empatia. 4. Cognição. 5. Visualidade háptica. I. Santana, Ivani Lúcia Oliveira de. II. Título.

CDU: 793.3



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA



Escola de Dança / Escola de Teatro  
Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas

## TERMO DE APROVAÇÃO

**Lilian seixas Graça**

"A PERCEPÇÃO CINESTÉSICA NA VIDEODANÇA: REVERBERAÇÕES EMPÁTICAS  
ENTRE CORPOS DE CARNE E DA TELA"

Tese aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de Doutora em Artes Cênicas,  
Universidade Federal da Bahia, pela seguinte banca examinadora:

Aprovada em 26 de abril de 2019.

ProP. Dr<sup>a</sup>. Ivani Lúcia Oliveira de Santana (Orientadora)

Prof. Dr. André Mascioli Cravo (UFABC)

Prof. Dr. Leonel Borges Brum (UFC)

Prof. Dr. Osmar Gonçalves Reis Filho (UFC)

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Eloisa Leite Domenici (PPGAC/UFBA)

## AGRADECIMENTOS

Mesmo que, grande parte do doutorado estejamos envolvidos em um trabalho solitário, esse trabalho, como qualquer outro, não se faz sozinho. É apoiado por uma rede de pessoas, sem as quais não seria possível realizá-lo. Portanto, meus agradecimentos vão para as pessoas que escutaram, ajudaram, contribuíram e disponibilizaram palavras, conselhos, ideias, questionamentos, críticas, assim como paciência, carinho e encorajamento. Dedico minha gratidão também àqueles que apoiaram diretamente com seus próprios corpos, com instrumentos, espaços físicos e apoio financeiro para que essa pesquisa fosse possível.

À minha família, pelo apoio e compreensão, em especial à minha mãe Diva Graça, minha irmã Cristina Graça e minha cunhada Leonor Vinhas.

À profa. Dra. Ivani Santana, por sua orientação, apoio, provocações, paciência e confiança depositada.

À banca examinadora: Profs. Drs. André Mascioli Cravo, Eloisa Leite Domenici, Osmar Gonçalves Reis Filho e Leonel Borges Brum pelo olhar criterioso e pelas importantes contribuições.

Ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal da Bahia.

A Ana Nossa, parceira e amiga de anos, pela escuta, apoio, incentivo, pelas ideias trocadas e pelo olhar acurado da profissional em audiovisual.

A Daniela Guimarães, amiga e parceira na videodança, pelo encorajamento e pela disponibilidade em experimentar ideias práticas e trocar questões do doutorado e da área.

A Fabiane Guimarães, professora de escrita, que me fez redescobrir a dinâmica da língua portuguesa, depois de 18 anos vivendo em língua alemã.

Aos dançarinos-colaboradores: Ananda Savitri, Bernardo Oliveira, Danilo Lima e Renan Bozelli que contribuíram com seus processos corporais-cognitivos para a experimentação prática das videodanças.

Aos colegas de turma, que tornaram o doutorado um processo de aprendizado colaborativo, em especial Anderson Marcos, Valeria Vicente, Daniel Moura, Luiz Thomaz, Elaine Cardim e Vivian Vieira.

Ao Grupo de Pesquisas Poéticas Tecnológicas Corpoaudiovisual pelas trocas durante todo o doutorado e pelo compartilhamento do espaço.

A Cristina Campos pela disponibilização do espaço de filmagens para um dos experimentos.

A Marcelo Sena pela trilha sonora da videodança “Encobertos”.

À Coordenação CIEPE, na pessoa do Sr. Carlos Albano, pela disponibilização do pavilhão 4 para filmagem dos experimentos.

Ao IHAC, na pessoa do Sr. Paulo Pietrobon, pelo empréstimo do aparelho Dolly.

À CAPES pelo auxílio financeiro.

“E o que eu mais poderia, como artista, porventura, solicitar do que as suas mais preciosas visões, mesmo raramente, às vezes assumam as formas das minhas imagens?” (DEREN, 1961, p. 1)

“Porque eu não anoto absolutamente nada, não fotografo nada, não gravo nada. Como eu me aproprio dessa realidade que você falou? Pelo meu corpo. Meu corpo é meu caderno de anotações.” (RUFFATO, 2018)<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Citação retirada da entrevista com o escritor Luiz Ruffato realizada por Kauane Müller e Leonardo Catto e publicada em 20.12.2018 no site: <https://www.bocajornalismo.com/single-post/2018/12/20/Luiz-Ruffato-quando-voce-cria-voce-e-o-mundo>. Acesso em: 20 dez. 2018.

## RESUMO

A pesquisa de doutorado intitulada “A Percepção Cinestésica na Videodança: Reverberações Empáticas entre Corpos de Carne e da Tela” trata da reflexão sobre as reações cinestésicas ou movimentos corporais dos espectadores da videodança, em uma articulação teórico-prática, envolvendo a criação de videodanças. Apontamos, assim, a nossa intenção metodológica de travar a discussão sobre percepção cinestésica, perpassando pelos modos operativos de construção estética na imagem em movimento do audiovisual que proporcionam e intencionam o engajamento do corpo do espectador. Com a premissa de que as reações corporais não são apenas respostas à percepção visual, mas fazem parte do engajamento somático perceptivo complexo e essencial ao ato de ver imagens em movimento sobre a tela, tomamos o aporte teórico da empatia estética (*Einfühlung*) como fundamento norteador para: discutir o papel do corpo e do movimento na experiência estética (SCHMARSOW, 1894; WÖLFFLIN, 1886), em um paralelo com a teoria da cognição situada (CLARK; CHALMERS, 1998; NOË; O’REGAN, 2001; VARELA; THOMPSON; ROSCH, 1991); discutir as ações de engajamento cinestésico a partir das abordagens somáticas das teorias do cinema que pensam o corpo do espectador como atuante, flexível, ressonante e estendido (CURTIS, 2010; FINGERHUT; HEIMANN, 2017); discutir o entrelaçamento e a interdependência do sistema ocular com os outros sentidos do corpo - sugerido pelos teóricos empáticos – na investigação fisiológica do sistema háptico (GIBSON, 1966) e na abordagem somática da visualidade háptica na teoria do cinema (BRUNO, 2010; MARKS, 2000); e, por fim, construir videodanças a partir de três temas de experimentação, evocando ideias de reação cinestésica como um engajamento corporal constitutivo da percepção. Ao apresentar o campo da videodança como um campo histórico-dialógico entre a dança e o audiovisual, seu modo de construir ações e transformações perceptivas e sua característica elementar em utilizar a superposição de movimentos, concluímos que essa arte intermidial tem a condição de potencializar reações cinestésicas no corpo do espectador e pode configurar-se em uma articuladora da reflexão sobre a complexidade do fenômeno cinestésico nas reações corporais dentro do meio audiovisual.

Palavras-chave: Videodança. Percepção cinestésica. Empatia estética - *Einfühlung*. Cognição situada. Visualidade háptica.

## ABSTRACT

This doctoral research entitled “The kinesthetic perception in videodance: empathic reverberATIONS between bodies of flesh and screen” deals with the reflection on kinesthetic reactions or corporal movements of the videodance spectators in a theoretical-practical articulation, involving the creation of videodances. Thus, we point out our methodological intention of carrying on the discussion about kinesthetic perception, going through the operative modes of aesthetic construction over the moving image of the audiovisual to provide and intend the engagement of the spectator body. With the premise that the bodily reactions are not only responses to visual perception, but are part of the somatic engagement which is a perceptive complex and essential to the act of seeing moving images on the screen, we take the theoretical contribution of aesthetic empathy (*Einfühlung*) as a basis for guiding: discuss the role of body and movement in aesthetic experience (SCHMARSOW, 1894; WÖLFFLIN, 1886), in a parallel with the theory of embodied cognition (CLARK; CHALMERS, 1998; NOË; O’REGAN, 2001; VARELA; THOMPSON; ROSCH, 1991); discuss the actions of kinesthetic engagement from the somatic approaches of the film theories that think the body of the spectator as active, flexible, resonant and extended (CURTIS, 2016; FINGERHUT, 2017; HEIMANN 2017); discuss the twining and the interdependence of the ocular system with the other senses of the body - as suggested by emphatic theorists - under physiological research of haptic system (GIBSON, 1966) and the somatic approach of haptic visuality in film theory (BRUNO, 2010; MARKS, 2000); and, finally, building videodances from three subjects of experimentation, evoking ideas of kinesthetic reaction as a constitutive body engagement of perception. When presenting the field of videodance as a historical dialogical field between dance and audiovisual, its way of constructing actions and perceptive transformations and its elementary characteristic in using the superposition of movements, we conclude that this intermedial art has the potential to enhance kinesthetic reactions in the spectator body and can be configured as an articulator of the reflection on the complexity of the kinesthetic phenomenon in the corporal reactions within the audiovisual medium.

Keywords: Videodance. Kinesthetic perception. Aesthetic empathy - *Einfühlung*. Embodied cognition. Haptic visuality.

## ZUSAMMENFASSUNG

Die Doktorarbeit mit dem Titel „Die kinästhetische Wahrnehmung beim Videotanz: Empathie zwischen den Körpern des Fleisches und denen des Bildschirms“ befasst sich mit der Reflexion der kinästhetischen Reaktionen oder körperlichen Bewegungen des Zuschauers des Videotanzes in einer theoretisch-praktischen Artikulation, die das Schaffen von Videotänzen einbezieht. Wir weisen daher auf unsere methodologische Absicht hin, die Diskussion über kinästhetische Wahrnehmung zu führen, indem wir die Vorgehensweisen der ästhetischen Konstruktion im bewegten Bild des audiovisuellen Bereichs durchgehen, die das Engagement des Zuschauerkörpers ermöglichen und beabsichtigen. Mit der Prämisse, dass die Körperreaktionen nicht nur Antwort auf die visuelle Wahrnehmung sind, sondern Teil des komplexen und essenziellen somatischen Engagements, beim Betrachten bewegter Bilder auf dem Bildschirm, nehmen wir den theoretischen Ansatz der Einfühlung als Orientierungsgrundlage für: Erörterung der Rolle des Körpers und der Bewegung in der ästhetischen Erfahrung (SCHMARSOW, 1894; WÖLFFLIN, 1886) in einer Parallele zur Theorie der verkörperten Kognition (CLARK; CHALMERS, 1998; NOË; O'REGAN, 2001; VARELA; THOMPSON; ROSCH, 1991); Erörterung der Aktionen des kinästhetischen Engagements ausgehend von den somatischen Ansätzen der Filmtheorien, die den Körper des Zuschauers als agierend, flexibel, resonant und erweitert ansehen (CURTIS, 2010; FINGERHUT, 2017; HEIMANN, 2017); Erörterung der Verschränkung und Interdependenz des visuellen Systems mit den anderen Körpersinnen - vorgeschlagen von empathischen Theoretikern - bei der physiologischen Untersuchung des haptischen Systems (GIBSON, 1966) und beim somatischen Ansatz zur haptischen Visualität in der Filmtheorie (BRUNO, 2010; MARKS, 2000); und schließlich Videotänze aus drei experimentellen Themen zu konstruieren, um Ideen kinästhetischer Reaktionen als körperliches Engagement hervorzurufen, das die Wahrnehmung konstituiert. Wir stellen den Videotanz als ein historisch-dialogisches Feld zwischen Tanz und audiovisuellem Medium vor, betonen seine Qualität, wahrnehmende Aktionen und Transformationen zu konstruieren und unterstreichen als sein elementares Merkmal die Nutzung der Überlagerung von Bewegungen. Daraus schließen wir, dass diese intermediale Kunst die Möglichkeit hat, kinästhetische Reaktionen im Körper des Zuschauers zu potenzieren. Sie kann somit zur Förderung der Reflexion über die Komplexität des kinästhetischen Phänomens in den Körperreaktionen innerhalb des audiovisuellen Mediums konfiguriert werden.

Schlüsselwörter: Videotanz. Kinästhetische Wahrnehmung. Einfühlung. Verkörperte Kognition. Haptisch Visualität.

## SUMÁRIO

	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>13</b>
<b>1</b>	<b>O CAMPO DA VIDEODANÇA - CONVERGÊNCIAS ESTÉTICAS- PERCEPTIVAS ENTRE A DANÇA E O AUDIOVISUAL.....</b>	<b>23</b>
1.1	A CONVERGÊNCIA DA DANÇA COM O PRÉ-CINEMA DAS ATRAÇÕES.....	25
1.2	A DANÇA E CONVERGÊNCIAS DE NARRATIVIDADE E NÃO NARRATIVIDADE NO CINEMA.....	31
1.3	O CINEMA EXPERIMENTAL E CAMINHOS DE CONVERGÊNCIAS EQUIVALENTES.....	40
1.4	CONVERGÊNCIAS PARA O SURGIMENTO DA VIDEODANÇA.....	51
1.5	A VIDEODANÇA NA CONTEMPORANEIDADE - CONVERGÊNCIAS DIVERSAS.....	63
1.6	A VIDEODANÇA E AS CONVERGÊNCIAS NESTA PESQUISA.....	66
<b>2</b>	<b>A EXPERIÊNCIA DO CORPO E SEU MOVIMENTO COMO CONSTITUINTE DA PERCEPÇÃO ESTÉTICA.....</b>	<b>68</b>
2.1	O CORPO E SEU MOVIMENTO NA EMPATIA ESTÉTICA ( <i>EINFÜHLUNG</i> ).....	70
<b>2.1.1</b>	<b>O princípio de corporeidade na empatia estética (<i>Einführung</i>).....</b>	<b>71</b>
<b>2.1.2</b>	<b>Teóricos antecessores.....</b>	<b>74</b>
2.2	O CORPO E SEU MOVIMENTO NA COGNIÇÃO SITUADA.....	81
2.3	O PROCESSAMENTO DO AMBIENTE NO PRINCÍPIO ESTÍMULO- RESPOSTA.....	86
2.4	PARALELOS POSSÍVEIS ENTRE AS ABORDAGENS EMPÁTICAS E SITUADAS.....	90
<b>2.4.1</b>	<b>Heinrich Wölfflin - a compreensão da arte mediada pelo parâmetro da experiência e da constituição corporal.....</b>	<b>90</b>
<b>2.4.2</b>	<b>August Schmarsow - a correlação espacial entre o movimento do corpo e a arquitetura.....</b>	<b>106</b>
<b>3</b>	<b>ENGAJAMENTOS EMPÁTICOS NO AMBIENTE AUDIOVISUAL – VIDEODANÇA.....</b>	<b>123</b>

3.1	AÇÕES DE INTERAÇÃO NO AMBIENTE AUDIOVISUAL – VIDEODANÇA.....	124
3.2	AÇÕES DE PROJEÇÃO DA EXPERIÊNCIA NO ESPAÇO TRIDIMENSIONAL.....	128
3.3	AÇÕES DE INTERAÇÃO COM O MOVIMENTO DENTRO DA IMAGEM.	133
3.4	AÇÕES DE INTERAÇÃO COM O MOVIMENTO ABSTRATO.....	136
3.5	AÇÕES POR HABITUAÇÃO AO MEIO.....	144
3.6	DEFINIÇÕES SOBRE AS AÇÕES.....	149
<b>4</b>	<b>O ENTRELAÇAMENTO DOS SENTIDOS.....</b>	<b>152</b>
4.1	A PERCEPÇÃO ENTRELAÇADA ENTRE TATO E VISÃO.....	153
4.2	O SENTIDO HÁPTICO.....	157
4.3	VISUALIDADE HÁPTICA: METÁFORA ESTÉTICA E CINEMATOGRÁFICA.....	163
4.4	TELA-PELE: CAMPO DE PASSAGENS ENTRE A SUPERFÍCIE E A PROFUNDIDADE.....	177
4.5	O VALOR AGREGADO E HÁPTICO DO SOM.....	183
<b>5</b>	<b>PESQUISA ARTÍSTICA: PARA REVERBERAR AÇÕES EMPÁTICAS.</b>	<b>190</b>
5.1	TEMA 1 - DESCENTRALIZAÇÃO E DESFIGURAÇÃO.....	193
<b>5.1.1</b>	<b>Bordas.....</b>	<b>193</b>
5.1.1.1	Borda Lisa.....	195
5.1.1.2	Borda D'água.....	196
5.1.1.3	Borda Luz.....	196
5.1.1.4	Borda Luz II com superposição de <i>travelling</i> e <i>Zoom</i> .....	197
5.1.1.5	Borda Pedra.....	198
5.1.1.6	Borda Pedra II com superposição de <i>travelling</i> .....	199
<b>5.1.2</b>	<b>Turvos – processo.....</b>	<b>200</b>
5.1.2.1	Turvos - videodança.....	202
5.2	TEMA 2 - O ESPAÇO ENTRE.....	204
<b>5.2.1</b>	<b>Encobertos.....</b>	<b>205</b>
5.3	TEMA 3 – ESPAÇO NÃO EUCLIDIANO.....	209
<b>5.3.1</b>	<b>Abantesma.....</b>	<b>211</b>
<b>5.3.2</b>	<b>Indícios.....</b>	<b>212</b>
<b>5.3.3</b>	<b>Movimento Colateral.....</b>	<b>214</b>

5.4	TEMA EXTRA.....	215
5.4.1	<b>Repeat Please.....</b>	216
5.4.2	<b>Cegueira para Mudanças I e II.....</b>	217
6	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	220
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	225
	<b>GLOSSÁRIO DE TERMOS TÉCNICOS DO AUDIOVISUAL.....</b>	235
	APÊNDICE A – Obras citadas.....	238
	APÊNDICE B - Lista de festivais e mostras de videodança.....	240

## INTRODUÇÃO

A videodança é uma expressão artística, resultado do diálogo e intersecções entre o audiovisual e a dança. Surgida nos meados dos anos 70, é fruto da invenção e acessibilidade dos aparelhos de vídeo e do reconhecimento dos seus valores estéticos, inicialmente pelos artistas da dança pós-moderna. Embora sua ampliação e disseminação, em maior escala, só aconteça nos anos 90, a videodança teve seus principais precursores já no cinema experimental e da vanguarda dos anos 40 a 60, na qual foram, pela primeira vez, experimentadas e teorizadas questões relativas ao estabelecimento de uma autonomia artística em conceitos como *cine-dance*, *choreo-cinema* e *film-dance* e também em resposta ao modo que a dança, até então, vinha sendo utilizada pela indústria cinematográfica.

Muitas das questões colocadas nestes momentos históricos demarcaram o campo de experimentação da relação entre a dança e o audiovisual, que se ampliaram à medida do seu desenvolvimento e confrontação com outros suportes para gravação e reprodução, que incluem tipos de câmeras, telas e mecanismos de edição e que possibilitaram também o desenvolvimento e a confrontação conceitual a partir da experimentação e elaboração dos seus elementos estéticos. Como elementos centrais, o espaço, o tempo e o movimento nessas duas áreas foram experimentados e elaborados até ganharem o plano da intermedialidade, apontando para um fazer só possível de realizar dentro dessa intersecção ou da relação dialógica entre os elementos estéticos de ambas as áreas

Dentre esses elementos, consideramos que o movimento tem um peso importante, pois é o que costura e atravessa praticamente todos os parâmetros estéticos de construção da videodança: movimento do corpo, movimento da câmera e edição e movimento como tema. O movimento, assim, é o elemento central na videodança, podendo defini-la como uma arte de superposição de movimentos, que podem também criar uma disposição ao movimento no corpo de seus espectadores<sup>2</sup>. Trata-se de uma disposição que tem sido discutida nos campos

---

<sup>2</sup> A palavra espectador é usada, nesta pesquisa, ao se referir à pessoa que assiste a um espetáculo, um filme, ou a uma videodança ou, ainda, que presencia, observa, testemunha um acontecimento audiovisual. Como ficará claro ao longo desta tese e ao longo de toda sua argumentação, entendemos a ação do espectador da videodança – mas em princípio de todo espectador – como uma ação ativa, preponderantemente alicerçada na relação de cinestesia que essas imagens provocam no encontro com o seu corpo. Neste sentido, não sentimos a necessidade de escolher uma outra palavra para dar conta à ideia de que o espectador não absorve as imagens audiovisuais passivamente, mudando, assim, o seu estatuto. Muito mais nos interessou entender as relações que se estabelecem entre seu corpo e as imagens em movimento.

específicos da qual a videodança se origina como na dança e no audiovisual, mas que apesar de reconhecida, foi pouco discutida na videodança.

Normalmente, é comum associar uma disposição ao movimento aos espectadores da dança circunscrita ao palco ou fora dele. Seus corpos realizam pequenos movimentos como uma espécie de acompanhamento aos movimentos dos dançarinos. No cinema, também uma série de efeitos, relacionados não apenas ao modo de contar a história, proporcionam reações físicas aos acontecimentos na tela, como vários efeitos especiais no cinema de Hollywood e os estudos sobre o cinema das atrações<sup>3</sup> podem comprovar. Também costuma-se definir o fenômeno de uma reação física ao movimento de algo ou alguém que vemos como reação cinestésica.

Uma definição fisiológica de cinestesia dirá que esse é um sentido que informa sobre a posição relativa às partes do corpo (suas articulações e músculos) durante o movimento. Essa informação acontece pela captação de estímulo por receptores localizados nessas partes do corpo e cuja função é enviar sinais eletroquímicos até a parte do córtex cerebral correspondente à área sensório-motora, fazendo que percebamos como nos movemos, onde estamos no espaço e o estado geral do nosso corpo. Por essa definição, leva-se a entender que a reação cinestésica é uma resposta do processamento do cérebro às informações ou aos estímulos no ambiente, captados pelos órgãos dos sentidos neste caso, a visão; sendo “o cérebro o instrumento de processamento de informação que responde seletivamente às características do meio envolvente”. (VARELA; THOMPSON; ROSCH, 1991, p. 75).

A teoria da cognição situada, nas abordagens enativista e do externalismo ativo, pensa a cinestesia fora de um mecanismo de processamento de informação, pois entende que a cinestesia não é a percepção do corpo como um objeto. Desse modo, suas abordagens apontam para uma complexidade que vai além de um sistema de trocas entre estímulos e respostas. Uma complexidade em que as razões para os movimentos e ações do corpo estão embasadas nas suas interações com o ambiente, no qual o cérebro é parte desse sistema, e não o “processador” principal, admitindo, assim, uma mão dupla nesse processo, pois “aquilo que é visto condiciona a ação do organismo tanto quanto a ação condiciona a percepção”. (SILVA et al., 2010, p. 88). Também algumas abordagens da empatia estética (*Einfühlung*) entenderam as reações dos corpos na experiência com a arte como inclusas no processo de transferência entre o sujeito e o objeto estético, e não como uma resposta à visualização da obra de arte.

---

<sup>3</sup> O conceito de cinema das atrações cunhado por Tom Gunning (1990) vincula o pré-cinema a um potencial afetivo e mobilizador do corpo do espectador. Iremos discutir mais sobre esse conceito no primeiro capítulo.

Isso aponta para um possível entendimento da videodança como um ambiente perceptivo capaz de criar interação com o corpo do espectador. Enquanto ambiente perceptivo, assim como na dança e no cinema, a videodança possui também fortes atributos geradores de reações de movimentos nos seus espectadores. Principalmente por sua característica de utilizar a superposição de movimentos como elemento principal, tem a condição de potencializar reações cinestésicas no corpo do espectador e pode configurar-se em um potencial articulador da reflexão sobre a complexidade do fenômeno cinestésico nas reações corporais dentro do meio audiovisual.

Esta pesquisa surge do desejo de refletir sobre as reações cinestésicas ou movimentos corporais dos espectadores da videodança e articular a reflexão sobre esses movimentos como prática artística em criação de videodanças. Concretamente, surge da observação e constatação que, durante as apresentações de algumas das minhas videodanças, os espectadores moviam seus corpos em um provável diálogo ao que estava acontecendo na tela. Uma reação cinestésica parecia acontecer apoiada, tanto no movimento do dançarino quanto na construção espacial inserida em sua estética, que buscava modificar as coordenadas espaciais do vídeo ao desestabilizar a referência do espaço em que o dançarino encontrava-se e sua posição em relação a esse espaço, pois não era possível identificar, claramente, se ele estava deitado, em pé ou sentado. Ver pessoas acompanhando o movimento do dançarino na tela com o próprio corpo, buscando um entendimento do espaço com o próprio corpo e buscando construir uma lógica espacial desconstruída do vídeo estimulou-me o desejo de reflexão mais apurada sobre a percepção cinestésica em videodança. Tal desejo conecta-se a tentativa, já incipiente nestes primeiros vídeos de desestruturação do olhar normatizado, através da descaracterização do movimento dançado e do espaço no vídeo, pois parecia estar ali, nesta escolha estética, um critério potencializador dos movimentos reativos.

O que leva a videodança a mobilizar o corpo do seu espectador? Seria esse movimento corporal parte do processo de percepção propriamente dito e constitutivo da experiência de assistir a qualquer videodança, ou existem alguns critérios estéticos específicos que levam a essa mobilização? Para responder essas perguntas, é necessário procurar as condições para as reações cinestésicas tanto no corpo como no meio videográfico, procurar essas condições na interação entre percepção e estética. Em tais perguntas, buscamos aprofundar a discussão do papel do corpo e do movimento na experiência estética e, mais especificamente, na experiência com a videodança, articulando com a premissa de que as reações corporais não são apenas respostas à percepção visual, mas fazem parte do engajamento somático perceptivo complexo e essencial ao ato de ver imagens em movimento sobre a tela, isto é,

muito mais que respostas ao que se vê, acreditamos que essas reações possam dizer algo sobre o corpo e seu movimento no ato da percepção, na experiência estética em geral e na experiência de ver videodanças. Essas perguntas posicionam, assim, a intenção metodológica de travar a discussão sobre percepção cinestésica, perpassando pelos modos operativos de construção estética na imagem em movimento do audiovisual que proporcionam e intencionam o engajamento do corpo do espectador.

Escolhemos, assim, para dialogar com o nosso propósito, algumas abordagens filosóficas da percepção e da estética que discutem o engajamento corporal no ato da percepção e que pensam o seu movimento como parte desse engajamento. Por tratar dos aspectos desse engajamento mais especificamente na experiência estética, trazemos os assuntos abordados pela empatia estética do alemão *Einfühlung*<sup>4</sup> como norteadores desta pesquisa, articulando-os com a teoria da percepção na cognição situada, assim como articulando com suas atualizações, aproximações e complementações nas teorias que tratam da imagem no audiovisual (cinema, vídeo, digital).

É importante enfatizar que, nos estudos da empatia estética (*Einfühlung*) - conceito cunhado no final do século 19 e desenvolvido até meados do século 20 por teóricos alemães, que envolveu pesquisas de caráter interdisciplinar entre filósofos da estética, psicólogos, historiadores de arte e da arquitetura, médicos e fisiologistas, no intuito de estudar a relação entre a observação e a transferência de movimentos e afetos na experiência com a arte - encontram-se diferentes pontos de vistas e abordagens, não permitindo abordar a empatia estética como um movimento unificado. Nosso interesse aqui é apresentar, principalmente, as discussões voltadas para uma não centralidade no sujeito, uma tendência psicologista bastante criticada na empatia estética<sup>5</sup> ou, ainda, que abarquem aquelas discussões que propuseram uma interação mais justa entre corpo e arte – entre sujeito e objeto estético, no sentido que pensam aquele que percebe e o que é percebido como entrelaçados, co-dependentes e

<sup>4</sup> O termo alemão *Einfühlung* foi traduzido para o inglês *Empathy* de um texto de Theodor Lipps pela primeira vez em 1909 pelo psicólogo Edward Titchener (1867–1927) e embora sua conceituação original não demarcasse uma diferenciação rigorosamente estrita entre o aspecto social e principalmente psicológico do aspecto estético e artístico, sabemos que a história do desenvolvimento desse conceito levou a isso, portanto uma diferenciação terminológica pode ajudar a exprimir melhor as questões tratadas em um ou outro aspecto sempre que seja possível evidenciar a relação entre eles. Neste sentido, pleiteio aqui a tradução do conceito para o português como empatia estética ou fazer sua referência com a palavra alemã *Einfühlung* no sentido de abordar o aspecto estético na empatia e a sua demarcação histórica. Ver segundo capítulo.

<sup>5</sup> Theodor Lipps, reconhecidamente o sistematizador de uma visão psicologista da empatia estética, foi bastante criticado por aplicar uma extremização do papel do próprio sujeito na experiência estética. Para Lipps, o processo empático dar-se a partir de uma reprodução imaginativa de traços da experiência vivida por parte do sujeito que ele aplica à realidade estética. Essa reprodução atinge o objeto e volta para o sujeito em um mecanismo de circularidade, ativando-o. Lipps foi criticado, principalmente, por desconsiderar nesse processo o papel do objeto concreto e ver a percepção do outro como sendo um espelho de si mesmo. Apesar disso, Lipps tem um papel determinante em vários outros aspectos referentes à empatia.

constitutivos, principalmente nas abordagens realizadas pelos teóricos Heinrich Wölfflin (1864–1945) e August Schmarsow (1853–1936) e que denominamos estarem abarcadas pelo princípio da corporeidade. Desse modo, empreendemos também a tentativa de incluir esse conceito histórico de maneira atualizada nas discussões teóricas sobre a percepção na videodança. Para isso, fez-se necessária a tradução do Alemão (de trechos) dos principais textos com os estudos e teorias sobre a empatia estética (*Einfühlung*) para a língua portuguesa, por falta de traduções anteriores a essa pesquisa.<sup>6</sup>

A empatia estética (*Einfühlung*) teve seu foco no papel da percepção corporal e na forma específica do envolvimento do sujeito na experiência estética, e as perguntas que foram feitas por aqueles teóricos naquele momento histórico continuam apontando para questões atuais e pode nos dar pistas para sua possível confrontação com as artes de hoje e, conseqüentemente, com as questões elaboradas nesta pesquisa. Por que nos sentimos vivenciando física e emocionalmente as artes quando sabemos que se trata de uma "encenação"? Por que o nosso corpo reage aos movimentos de dançarinos, atores ou *performers*, movendo junto com eles? Por que creditamos uma presença em artes como o cinema e o vídeo, nas quais a imagem é mediada por um suporte bidimensional, a ponto de nos mobilizar física e emocionalmente? Que tipo de relação existe entre a visão e o corpo a ponto que o ato de ver imagens possa ativar o sentido sensório-motor? Essa reação significa uma projeção no que se vê e de que tipo? E uma questão primordial para a nossa pesquisa: o que esse vivenciar pode dizer a respeito de processos criativos e como pode ser conectado a um fazer criativo em videodança que discute essa mobilização? Nesse sentido, é nosso objetivo geral refletir sobre a percepção cinestésica como engajamento corporal fundante e constitutivo na experiência do espectador da videodança, a partir do aporte teórico/filosófico da empatia estética (*Einfühlung*), suas complementações e atualizações vinculadas à elaboração prática de videodanças que buscam experimentar determinados modos operativos de criação que tratem da cinestesia no espectador.

Da empatia estética (*Einfühlung*) tomamos, então, o tema do corpo e seu movimento como elementos fundantes e propiciadores da experiência do mundo e da experiência com o objeto estético para, desta maneira, pensar no papel de ambos na experiência com o ambiente da videodança e discutir o acoplamento de movimentos, ou melhor, o acoplamento entre o

<sup>6</sup> A empatia estética (*Einfühlung*) vem sendo cada vez mais citada em trabalhos, tanto de arte como de psicologia, realizados no âmbito acadêmico brasileiro. Normalmente, vem sendo referenciada não por seus autores originais, mas por autores que leram o original ou leram do que leram o original. A importância da tradução desses textos originais não se limita a essa pesquisa e poderá contribuir para as outras áreas de pesquisa como para a comparação e comprovação dos textos aludidos.

movimento do corpo do espectador e da imagem em movimento na tela construído pela relação da superposição de movimentos do dançarino com os movimentos da câmera, edição e som; tomamos a ideia de um entrelaçamento dos sentidos para discutir a relação de interdependência entre tato e visão, as intersecções entre o sistema háptico e óptico e, assim, articular possíveis aproximações e afastamentos do corpo do espectador da superfície e profundidade da tela.

Pensar sobre a percepção cinestésica na videodança e pensar as reações corporais às suas imagens como engajamento perceptivo, na perspectiva de diálogo com um processo criativo é uma tarefa que, pelo pouco material produzido na própria área da videodança, implica fazer aproximações, comparações e inferências a partir dos conhecimentos gerados pelas pesquisas sobre percepção em outras áreas artísticas e, mais profundamente, nas áreas afins como o cinema e a dança. A existência de poucos trabalhos teóricos e práticos, que lidem diretamente com a questão da percepção cinestésica na videodança, demonstra um vasto campo de investigação ainda a ser trilhado, na qual esta pesquisa pretende ser uma contribuição inicial, já que há diversos trabalhos que apenas citam a existência de uma resposta cinestésica no corpo do espectador ao ver videodança, apontando para uma forma de recepção diferenciada daquela do palco, mas há pouquíssima pesquisa específica na área, que aprofundem essa questão.

A afirmação de Douglas Rosenberg - “muito foi escrito sobre o modo como nós, espectadores, temos uma espécie de resposta complacente a corpos dançando ao vivo. Contudo, pouco foi escrito sobre como tal simpatia, essa sensação cinestésica, é traduzida sobre a tela”. (ROSEMBERG, 2006 apud KESIKOWSKI, [20-], p. 8) - foi um estímulo para a tarefa de não apenas refletir teoricamente sobre esse fenômeno, mas utilizar tal conhecimento de modo criativo. Neste sentido, buscamos dialogar com autores e teorias que pensaram e pensam esses modos do engajamento corporal - tanto na filosofia estética, filosofia da percepção, como na área específica da imagem em movimento como o cinema - para, assim, tecer as aproximações e conclusões com os aspectos específicos da videodança e com as discussões realizadas por alguns de seus criadores.

Com relação ao diálogo entre pesquisa prática e teórica, escolhemos, como ponto de partida para a experimentação videográfica, alguns temas que abordem tratamentos estéticos na videodança e que dialoguem com as questões referentes aos modos de percebê-los corporalmente e, como consequência, com os assuntos discutidos aqui pela empatia estética, suas atualizações, ampliações e complementações na tentativa de evocar, assim, uma possível

reação cinestésica ou sensação de ser movido pelas e com as imagens-movimentos na tela. São estes:

1. o tratamento da superfície, cujo tema central envolve a não centralidade, o não figurativo, a não definição, a proximidade – foco do engajamento acionado pelas sensações de taticidade e movimento que a imagem abstrata, desfigurada, descentralizada e as suas dinâmicas possam causar;
2. o tratamento dos “espaços entre”, cujo tema central envolve a passagem entre os espaços superficiais e profundos (frente e fundo), foque e desfoque, bidimensionalidade e tridimensionalidade - foco do engajamento acionado pela dinâmica entre as distâncias e pela relação de movimento de se afastar e se aproximar da câmera e do(s) dançarino(s).
3. o tratamento não euclidiano do espaço, cujo tema central envolve a descaracterização das coordenadas espaciais possibilitando estranhamento e desorientação - foco do engajamento acionado pela perda de referência espacial e da aplicação prática do conceito *Estados Inusitados*.

Os temas de experimentação aqui propostos geram diferentes vinculações às questões filosóficas estudadas e, por vezes, um mesmo tema diz respeito a diferentes questões ou, ainda, diferentes temas são tratados pela mesma ideia. Como, por exemplo, tratar da descentralização do corpo do dançarino e do espaço não euclidiano diz respeito ao espaço háptico: um espaço que evoca a taticidade e proximidade do corpo do espectador. Também os próprios temas misturam-se, por vezes entre si, de modo que experimentar um espaço não euclidiano na tela possa levar à utilização do corpo do dançarino fora de uma centralidade. Com isso, gostaríamos de enfatizar a impossibilidade de uma separação estrita dos temas na experimentação a apenas um assunto abordado teoricamente e mesmo entre si. Importante para nós é o foco em que está sendo considerada a conexão. Mesmo com o compromisso na intenção de pensar a experimentação de cada tema enfocando a sua especificidade, as barreiras epistêmicas deixam-se borrar no fenômeno real. Além disso, as videodanças aqui construídas não buscam a certificação ou comprovação das hipóteses e das questões abordadas. São muito mais experimentos que tentam caminhar com essas ideias, buscando uma confrontação e diálogo entre filosofia e prática artística.

Esta tese está organizada em uma introdução, cinco capítulos e uma consideração final.

O primeiro capítulo parte do espectro estético e histórico para abranger o campo da videodança e, assim, pensar as implicações estéticas no seu processo de desenvolvimento que a definiram ou a definem como uma arte intermedial e de superposições de movimentos, tentando, dessa maneira, aludir às dimensões convergentes da dança e do audiovisual que tornaram a videodança um campo específico e autônomo. Buscaremos, também, relacionar esse desenvolvimento com sua implicação com a percepção da imagem audiovisual do corpo em movimento para pensar como na relação dança e audiovisual e, mais especificamente na videodança, construiu-se o campo possível de ações e transformações perceptivas.

No segundo capítulo, apresentamos a teoria da empatia estética (*Einfühlung*) e os seus fundamentos na perspectiva do princípio da corporeidade, analisando autores que trouxeram o corpo e o movimento na experiência estética como elementos fundantes para o processo empático. Entre eles, estão Heinrich Wölfflin (1886), que entende que é a experiência do corpo no mundo que capacita à compreensão da experiência estética, e August Schmarsow (1894), que entende no movimento do corpo, com suas coordenadas espaciais, a condição fundamental para mediar a compreensão do espaço arquitetônico.

Junto a isso e para tecer um paralelo, trazemos tanto as atualizações e ampliações ao discurso empático que discutem a percepção como incorporada em um ambiente e que entendem as atividades experimentadas no mundo como intrínsecas à percepção, principalmente na teoria da cognição situada na abordagem enativa (VARELA; THOMPSON; ROSCH, 1991) em que toda forma de cognição é dependente do entrelaçamento estrutural entre o mundo e o organismo; na abordagem das contingências sensorio-motoras (NOË; O'REGAN, 2001), em que a visão é exploração do ambiente e, desse modo, a percepção não se separa da ação; e, por fim, na abordagem da mente estendida (CLARK; CHALMERS, 1998), que afirma que os processos cognitivos e os engajamentos corporais podem ser influenciados - aumentados, diminuídos e estendidos - pelos recursos e interseções com as tecnologias, artefatos e ambientes experimentados. Nesse capítulo, inclui-se também a crítica ao processamento do ambiente no constructo estímulo-resposta, a partir da análise sobre o arco reflexo (DEWEY, 1896). Este paralelo busca aproximar os pressupostos para o audiovisual e a videodança como ambiente que interage com o corpo do espectador e pensar a reação cinestésica como engajamento perceptivo e também interativo com esse ambiente.

No terceiro capítulo, buscaremos pensar as características empáticas e cognitivamente situadas nos modos como o corpo pode se engajar na videodança como parte do ambiente audiovisual (articulando sempre no campo mais geral do audiovisual e específico da

videodança). Como se configura o ambiente da videodança? E como se configuram as ações que afirmamos serem parte constitutiva do processo empático nesse ambiente? Introduzimos, para nos apoiar nessa elaboração, as discussões realizadas nas teorias do cinema e do audiovisual que pensaram o corpo do espectador e suas reações afetivas como inseparável do processo de percepção e de produção desse ambiente (CURTIS, 2016; SOBCHACK, 1992, 2004; SHAVIRO, 1993), apontando como essas ações podem configurar-se em relações tanto de projeção da experiência do corpo do espectador no mundo para o meio audiovisual, como de adaptação aos recursos desse próprio meio (FINGERHUT; HEIMMAN, 2017), e por consequência, refutando a ideia de um espectador passivo. Dentro desse quadro, refletimos também como a característica específica da videodança, em ser uma arte de superposição de movimentos tende a mobilizar cinesteticamente seu espectador.

No quarto capítulo, partindo da empatia estética, apresentamos abordagens que questionam o regime ocular como preponderante para a percepção e apontam a interdependência dos sistemas perceptivos. O nosso interesse aqui tem sua pertinência em tentar entender as razões porque as imagens acionadas, a partir do sistema visual, reverberam no corpo, a ponto de causar-lhes movimento ou, ainda, se o movimento tem função complementar na percepção visual das imagens. O sentindo háptico será abordado tanto em seu campo fisiológico na função do sistema háptico (GIBSON, 1966) e no fenômeno de acoplamento das mãos de borracha (BOTVINICK; COHEN, 1998; NOË, 2009), que investiga a integração entre a visão e o tato, como metaforicamente em seus discursos cinematográficos no conceito da visualidade háptica (BRUNO, 2010; MARKS, 2000) que se define como fenômeno de prolongamento da função óptica para uma função tátil. A tela do vídeo também será investigada como campo de passagens possível de construir a aproximação do corpo do espectador. Para fazer sentido ao termo audiovisual, investigaremos o acoplamento sonoro como valor agregado (CHION, 2011) e háptico na imagem visual.

Apresentamos e discutimos, no quinto e último capítulo, os experimentos realizados e suas conexões com aportes teóricos e os três temas de experimentação apresentados. O processo de experimentação de cada videodança é descrito nas etapas de desenvolvimento em que foram realizadas juntamente com as escolhas estéticas que foram tomadas.

Por fim, gostaríamos de esclarecer, aos possíveis leitores dessa pesquisa, que a nossa motivação em fazê-la e compartilhar os conhecimentos adquiridos está ancorada na certeza de que a videodança - como uma arte de entrelaçamento do movimento do corpo, câmera, som e edição - é um meio propiciador, por excelência, para utilização de estratégias de questionar, através das imagens, o olhar normatizado ou, ainda, adaptado a estéticas padrões, evocando o

corpo na compreensão ou sensação dessas imagens. Ademais, essa expressão artística possibilita lançar mão de uma reflexão sobre a dicotomia e o entrelaçamento entre visão e corpo e inserir, no mundo das artes, possibilidades outras de sensibilização. É também nosso desejo que esta tese possa contribuir com o impulsionamento de novas pesquisas, tanto na área da videodança como possam reverberar nos campos mais gerais ou específicos da arte e da percepção.

## 1 O CAMPO DA VIDEODANÇA - CONVERGÊNCIAS ESTÉTICAS-PERCEPTIVAS ENTRE A DANÇA E O AUDIOVISUAL

Os fatores que levaram ao surgimento da videodança como uma arte autônoma estão circunscritos ao campo estético da dança e do meio audiovisual e ao diálogo e embate que ambas as áreas conseguiram travar em percursos históricos cheios de invenções. Tais invenções modificaram tanto a percepção do corpo como do movimento e da própria arte. Conforme será apresentado, os embates travados perpassam momentos históricos como: a invenção do cinema nos EUA (1891) e França (1895) e sua interação com a dança popular e o teatro de variedades; os experimentos vanguardistas europeus com seu objetivo de romper com a estrutura narrativa do filme; o cinema experimental americano e as tentativas de descontinuidade em resposta à indústria cinematográfica.

Todos esses momentos históricos e de embates estéticos anteriores à videodança, buscaram elaborar a captação do movimento do corpo pela câmera e sua projeção na tela de modo mais ou menos dialógico. Alguns deles apresentaram, inclusive, um discurso teórico para uma possível independência das áreas e para o nascimento de um modo próprio de realização; um exemplo desse tipo de discurso está nos primeiros escritos da Maya Deren, nos anos 40, sobre *film-dance*, até que com a invenção da câmera e aparelhos de vídeo portáteis<sup>7</sup> (1965) e o reconhecimento do seu valor estético, por artistas vinculados ao movimento do grupo Fluxus<sup>8</sup> e a dança pós-moderna, construíram uma relação estética profunda que culminará na videoarte e na videodança.

Desde então, o desenvolvimento da videodança continua se estabelecendo com uma profusão de experimentos, estilos, formatos, festivais, ensaios teóricos, cursos, workshops e como componente dentro das universidades, que demonstram mais do que a maturidade da área e da cena: a sua complexidade. Hoje, a videodança é considerada uma forma

<sup>7</sup> Em 1965 Sony apresenta o primeiro monocromático 1/2 Video Rover Portapak – essa primeira câmera de vídeo é usada quase que imediatamente pelo artista plástico e pioneiro da videoarte Nam June Paik. Em 1971 a Sony comercializa o DV2400, o primeiro VTR (video tape recorder) portátil do mundo. O VTR é um gravador concebido para gravar e reproduzir material de vídeo e áudio em fita magnética.

<sup>8</sup> O grupo Fluxus foi um movimento questionador dos valores e parâmetros das artes nas décadas de 60 e 70. De cunho libertário, colocou-se contra o objeto artístico tradicional como mercadoria e se proclamou como um movimento antiarte. Era integrado, primordialmente, por artistas vinculados às artes plásticas, mas envolveu outros campos como o cinema, música e literatura. Suas manifestações aconteciam através de performances, happenings e instalações. O Fluxus foi criado em 1961, em Wiesbaden, na Alemanha, durante o Festival Internacional de Música, sob a liderança de George Maciunas. Nomes como John Cage, Dick Higgins, Joseph Beuys e Wolf Vostell, Nam June Paik, Bem Vautier, Yoko Ono, entre outros, integraram o grupo. Nam June Paik e Wolf Vostell foram os primeiros a usar o vídeo, criando a videoarte.

intermediática ou híbrida e um gênero próprio, o que pressupõe o cruzamento, o diálogo e intersecções entre o meio dança e o meio audiovisual, gerando seus modos próprios de operar.

Partindo de um espectro histórico e estético, buscaremos abranger o campo da videodança para pensar as implicações estéticas no seu processo de desenvolvimento que a definiram como uma arte intermedial<sup>9</sup> e de superposições de movimentos, tentando assim aludir às dimensões convergentes da dança e do audiovisual, as quais tornaram a videodança um campo específico e autônomo. Buscaremos, também, relacionar esse desenvolvimento na implicação com a percepção da imagem audiovisual do corpo em movimento para pensar como a relação dança e audiovisual - e, mais especificamente, a videodança - construiu o campo possível de ações e convergências estéticas-perceptivas.

Justamente, por não haver ainda uma discussão aprofundada sobre a cinestesia na videodança, nossa pesquisa toma essa falta como desafio para introduzir ideias e reflexões que possam contribuir ao aprofundamento. Por essa razão, tentaremos aproximar as discussões estéticas e históricas sobre os efeitos da imagem do corpo na tela para encontrar e criar, com tais discussões, possíveis correlações que abarquem o aspecto da percepção cinestésica na videodança.

Este capítulo não terá um apanhado factual, mas sim uma abordagem cronológica, não linear da história da videodança, pois buscará trazer para a discussão os contextos e aquelas obras em que foram construídas e tiveram participação fundamental no seu surgimento e desenvolvimento como arte dialógica entre a dança e o audiovisual - uma arte em que os dois campos convergem para tornarem um campo próprio. Deste modo, faz-se necessária a ordem aqui escolhida dos acontecimentos históricos com o objetivo da compreensão dos fatores que levaram a esse surgimento e consequente desenvolvimento. Além disso, buscaremos apontar para os conteúdos e transformações estéticas durante esse processo e suas implicações, sobretudo como o modo de perceber o corpo em movimento no encontro com o meio audiovisual pôde contribuir para a construção de uma estética “videodançada”. Nesse sentido, não temos como objetivo fazer aqui uma apresentação pormenorizada de todas as importantes

---

<sup>9</sup> Intermedialidade é um conceito originalmente cunhado pelo dramaturgo, compositor e membro do grupo Fluxus Dick Higgins (1938-1998) para explicar o surgimento de novos fenômenos artísticos oriundos dos eventos da pós-modernidade gerados da relação entre dois fenômenos ou meios, ou ainda, em suas palavras “para definir obras que estão conceitualmente entre mídias que já são conhecidas”. (HIGGINS, 2012, p. 46). Depois, foi desenvolvido e aprofundado por vários outros teóricos como Jürgen E. Müller e Irina Rajewsky com aplicação nos estudos das ciências da mídia e da cultura. Segundo Raquel Longhi, “o embasamento da intermídia está na fusão conceitual de meios distintos entre si que, conjugados no nível do seu significado, formam um terceiro meio, este, diferente dos anteriores, e por isso mesmo, apto a uma nova classificação e denominação. Tal “fusão conceitual” é mais do que uma mistura. É uma inter-relação orgânica entre diferentes formas artísticas e seus significados estéticos, reunidos em um mesmo modo de representação”. (LONGHI, 2002, p. 3).

obras que contribuíram neste percurso de desenvolvimento, pois estaria fora do alcance desta tese. Todavia, as obras que foram escolhidas servem para dar a ideia de um contexto significativo em que uma visão ou um modo de tratar e relacionar a dança e o audiovisual tornou-se uma configuração estética própria.

### 1.1 A CONVERGÊNCIA DA DANÇA COM O PRÉ-CINEMA DAS ATRAÇÕES

O fator da aproximação entre a dança e o meio audiovisual que resulta, a partir dos anos 60, na construção de uma estética como a videodança, é fruto, entre outras razões, da convergência do elemento central nessas duas áreas: o movimento. O movimento é a base tanto da dança como também do meio audiovisual, uma vez que esse último tanto mostra movimentos dos acontecimentos filmados, como os produz com a câmera e o processo de edição e do som. Mas tal convergência não está circunscrita apenas ao momento histórico da invenção do vídeo. Essa transcorre pela história dos primeiros encontros entre a dança e o cinema e, até mesmo, da fotografia.

Aspectos históricos e inventivos implicam-se nas ideias do seu tempo e o desejo de apreender ou reproduzir o movimento numa imagem foi uma necessidade humana, gerada por interesses científicos de entendimento do funcionamento do movimento do corpo, já evidenciada nos experimentos de fotografias sequenciadas de Eadweard James Muybridge (1830-1904) e Étienne-Jules Marey (1830-1904) que, desde as primeiras explorações, aproximaram-se da dança, assim como dos esportes, para estudar seus movimentos e ajudar na eficiência da sua execução. Como consequência desse desejo de apreensão do movimento, acontecerá também a aproximação da dança com os primeiros inventos cinematográficos. Inventos esses que jogavam com o conhecimento da percepção visual para causar a ilusão de movimentos a partir de imagens estáticas.<sup>10</sup> Neste princípio, apenas filmavam e projetavam as imagens sem tratamentos ou montagens, mas causaram modificações radicais na percepção do tempo e do espaço, assim como deflagraram reações corporais e afetivas nos seus

<sup>10</sup> Os primeiros aparelhos cinematográficos registravam através de uma lente fotográfica uma série de fotos fixas ou fotogramas. Essa série de fotos era projetada sobre uma tela em uma determinada velocidade para criar a ilusão de movimentos. Convencionalmente, os teóricos do cinema afirmam que a ilusão dos movimentos é produzida pelo fenômeno da persistência retiniana, ou quando um objeto visto persiste na retina por frações de segundos após sua percepção. Para que a ilusão aconteça é necessário que o ritmo da projeção seja superior a 16 imagens por segundo. Atualmente, o fenômeno do movimento Beta é cogitado como mais preciso para entender a ilusão do movimento. Nele, pleiteia-se o argumento que não apenas a visão é responsável pela ilusão, mas o cérebro também participa neste processo de percepção.

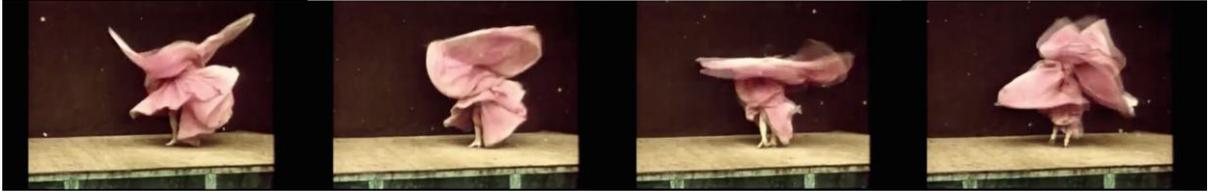
espectadores. Cinema e cinestesia compactuam o prefixo *cine* não apenas no campo da produção do movimento na tela, no sentido de que o artista que produz ou faz cinema trabalha com a imagem em movimento. Além disso, a reverberação do movimento cinematográfico no corpo tridimensional do espectador esteve, desde sempre, aparente e concreto em suas apresentações iniciais, destacando-o como um fenômeno extremamente físico e mobilizador.

O período que se segue denominado de pré-cinema é demarcado pelo surgimento do cinema quase concomitantemente nos Estados Unidos em 1891 por Thomas Edison (1847-1931) com o cinestoscópio, na França em 1895 pelos irmãos August Marie (1862-1954) e Louis Jean (1864-1948) Lumière com o cinematógrafo e, na Alemanha em 1895, pelos irmãos Max (1863-1939) e Emil (1866-1945) Skladanowsky com o bioscópio até o desenvolvimento dos primeiros filmes narrativos, aproximadamente no fim da Primeira Guerra Mundial. Esse período foi marcado por inúmeros registros de danças populares, danças de salão, de vaudeville e folclóricas e pelas aproximações com os precursores da dança moderna americana como Ruth Saint Denis (1879-1968), coreógrafa com estudos em danças de culturas orientais, e Loïe Fuller<sup>11</sup> (1862-1928), pioneira com uma pesquisa em iluminação sobre danças serpentinas. Essas danças foram um motivo bastante imitado por várias outras dançarinas e filmado por praticamente todos iniciadores do cinema, fascinados pelo pioneirismo técnico e tecnológico, no qual os movimentos abstratos eram iluminados por projeções sobre os tecidos com os quais Fuller dançava (Figura 1). Dança e pré-cinema apoiam-se mutuamente, abrangendo seus espaços de ação. Para a dança, esse encontro vai dar-lhe, literalmente, uma visibilidade, modificando a percepção sobre ela e o seu status.

A dança, neste momento, ganhava relevo especial por seu efeito de realidade, quase mágico, surpreendente. Um novo regime de visibilidade no qual a dança tinha um trunfo maior do que a literatura, a pintura, a música: podia revelar o corpo em movimento, em sua delicadeza, seu vigor, sua virtuosidade, sua sensualidade e sua exotividade. Já era uma transformação e tanto. A dança passava a ganhar outra significância social. (TOMAZZONI, 2012, p. 59).

<sup>11</sup> Loïe Fuller (1862-1928) e Ruth Saint Denis (1879-1968) iniciam as suas carreiras na década 1890 nos shows de vaudeville em New York City. Segundo Rosiny (2013), embora não tenha havido uma grande participação dessas pioneiras logo no início do cinema “a origem da dança moderna americana surgiu do mesmo ambiente de entretenimento em que performances de dança, além de exibições de filmes, faziam parte de um programa de espetáculos de variedades e salas de música. Uma vez que as dançarinas e atrizes do ato de dança compartilharam o palco com as primeiras demonstrações cinematográficas, era oportuno, para os pioneiros do cinema, filmar essa exibição. Pediram-se às dançarinas para realizarem suas performances em um estúdio de cinema para aproveitar a luz do dia e poder utilizar o equipamento”. (ROSINY, 2013, p. 53).

Figura<sup>12</sup> 1 – Loïe Fuller provavelmente filmada pelos irmãos Lumière.



Link de acesso: <https://youtu.be/09gshtb07Og>.

Durante o pré-cinema, o movimento do corpo, a dança e os espetáculos ajudaram o aparelho cinematográfico a evoluir do aparelho de registro para o aparelho das atrações. A possibilidade de gravar e projetar sequências de movimento já era uma convergência bastante grande nesses primeiros momentos, pois a grande atração do meio fílmico, até então, era exatamente poder mostrar esses movimentos; os inúmeros registros iniciais de danças populares e de cenas do cotidiano, feitas por quase todos os inventores, demarca exatamente a fascinação pelo movimento e pela possibilidade de registrá-lo. A descoberta de outros movimentos possíveis para a nova invenção que a desvencilhará do espectro científico e de registro não acontece primeiramente com o movimento da câmera, que eram pesadas e não tinham ainda mobilidade e, portanto, ficavam paradas em frente ao acontecimento, mas sim com os cortes e efeitos de trucagens e edição. Aparições e desaparecimentos dos corpos, desproporção, desmembramento e fragmentação da figura humana foram os mecanismos de experimentar a nova dimensão das “máquinas de movimentos” e buscar descobrir suas possibilidades artísticas. E dentro desse espectro artístico que se abria, era importante buscar também prender o espectador ao acontecimento projetado na tela. Esses tipos de efeitos foram analisados pelo teórico Tom Gunning (1986/2006) que, em uma pesquisa de reavaliação do trabalho cinematográfico realizado nos primeiros anos do cinema, denominou o período pré-cinema como o período do cinema das atrações.

O conceito de cinema das atrações vincula o cinema inicial a um potencial afetivo e mobilizador do espectador, ao mesmo tempo, que desvincula a exclusividade do conteúdo narrativo como cerne do cinema, como se já estivesse presente desde seu surgimento. “O pré-cinema está ligado a um tipo de cinema que está ainda fora do âmbito da narração e suas estratégias de construção de uma relação com o espectador num mundo diegético”. (SANTOS, 2008, p. 1). Aqui, o espectador e seu corpo são reconhecidos como parte do jogo

<sup>12</sup> Escolhemos a apresentação dos filmes exemplificados através de uma série de fotos de uma cena, pois é nossa intenção poder passar a ideia do percurso de movimento construído no filme. Incluímos também um link que acessa uma página no canal youtube, feita exclusivamente com todos os vídeos da tese, na qual podem ser assistidos.

filmico. “Tom Gunning vê, afinal na exposição performativa um momento essencial do cinema inicial, que se dirige diretamente ao público através de truques, gestos para a câmera, mas também através do programa e da situação da atuação”. (ELSAESSER; HAGENER, 2013, p. 90). O conceito de cinema das atrações é bastante interessante para pensar que (e como) esse cinema inicial utilizou-se do corpo e da dança como elementos fundamentais de espetacularização na tentativa de aproximar o espectador e seu corpo, ainda fora de uma narratividade, mas por assim dizer, no corpo a corpo com a imagem. É a maneira de construção e apresentação do movimento na imagem e a edição que afetará física e emocionalmente o espectador.

O teórico de cinema Rüdiger Steinmetz (2009), em sua apurada análise do filme “*L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*” (A chegada do trem na estação de La Ciotat - 1895) dos irmãos Lumière, considerou esse filme como encenado em relação ao modo como foi construído. Ao descrever a mudança dos enquadramentos sem que haja movimento de câmera, mas apenas pela utilização do movimento dentro do quadro, reconhece o grau de encenação na imagem. *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat* é conhecido como o primeiro filme a ser projetado em uma sessão de teor comercial para um público e, desse modo, demarcar o início do cinema, mas também pelos constantes comentários sobre ter causado susto e, conseqüentemente, uma reação de fuga nos espectadores, implicada em uma provável naturalidade documental em que foi filmado. Em sua análise, Steinmetz (2009), rejeita a ideia de que esse filme seja uma documentação da realidade e descarta o teor de naturalidade que lhe é atribuído.

A câmera está parada e está a altura dos olhos em um tripé. Ela mostra um plano geral. Os trilhos correm diagonalmente do canto superior direito para o inferior esquerdo através da imagem, até cortar a borda inferior esquerda da imagem. Do plano geral da direita para a esquerda, o trem chega na estação de *La Ciotat*. O movimento sozinho transforma o plano geral em plano médio e, finalmente, em um plano detalhe ou *close up*. À medida que as pessoas descem e passam pela câmera, muda o tamanho da configuração em um plano próximo. Então, este plano seqüência já mostra quase todos os tamanhos de ajuste que o cinema conhece. E tudo sem montagem. [...] A imagem tem uma alta definição de foco. Os objetos exibidos e as pessoas são focados para serem vistos tanto na distância quanto na proximidade. Parece que a câmera é puramente documental para observar e retratar a realidade. Uma realidade que não é afetada pela câmera. Uma realidade que só acontece por acaso e nada mais. Daí o entusiasmo sobre a naturalidade dos eventos e do mito do cinema direto, do *cinema direct*. [...] A cena refuta o mito da realidade pura e, ao mesmo tempo, confirma a magia do cinema e mostra como o início da modernidade é encenado. O novo meio como conceito de mobilidade, tecnologia moderna e a mais nova moda. (STEINMETZ, 2009).

É nesse sentido que “o movimento ocorre na imagem em vez da imagem mover ou, mais precisamente, moverem os quadros da imagem”. (STEINMETZ, 2009). Também filmes como de Georges Méliès (1861-1938) construíram um contato com o público, que mais

instaurava uma atmosfera de espetáculo do que propriamente de cinema como conhecemos da sala escura e de acontecimento contemplativo. Como ele mesmo vinha do teatro de variedades e da magia, o seu cinema era mais pensado como entretenimento. A perspectiva da câmera imitava a perspectiva do teatro sem mudanças de planos, ângulos ou diferenças de enquadramentos, normalmente um plano geral e frontal. Ele foi praticamente o primeiro artista a reconhecer a capacidade de utilização dos inventos filmicos como meio artístico e fundou o primeiro estúdio de cinema francês. Méliès também introduziu, a partir do filme “Viagem a Lua” (1902), tentativas de narratividade ao contar uma história de ficção científica, baseada nos romances de Júlio Verne (1805-1905) e H. G. Wells (1866-1946), mas ainda sem nenhum movimento de câmera. O corpo da dançarina e sua movimentação para a câmera (Figura 2) estarão também inseridos nesse contexto das atrações, pois...

[...] especialmente em todas as formas de dança cênica, o foco do movimento - com um sorriso no rosto - é direcionado diretamente para o operador de câmera, e cada movimento que disso distancia-se é imediatamente reencaminhado para frente. Essas danças, muitas delas solas, parecem exibições particulares para a câmera, que, em última instância, também incluem o espectador dos filmes como parte da atuação no espaço imaginado. E esta constelação de câmera (-man) e dançarina, como objeto da gravação, implicava um olhar masculino de desejo já nessas primeiras gravações filmicas. (ROSINY, 2013, p. 54).<sup>13</sup>

Figura 2 - Annabelle White Moore filmada pela companhia Edison dançando para a câmera a sua versão das danças serpentinadas.



Link de acesso: [https://www.youtube.com/watch?v=puqPCJAAJ\\_g](https://www.youtube.com/watch?v=puqPCJAAJ_g).

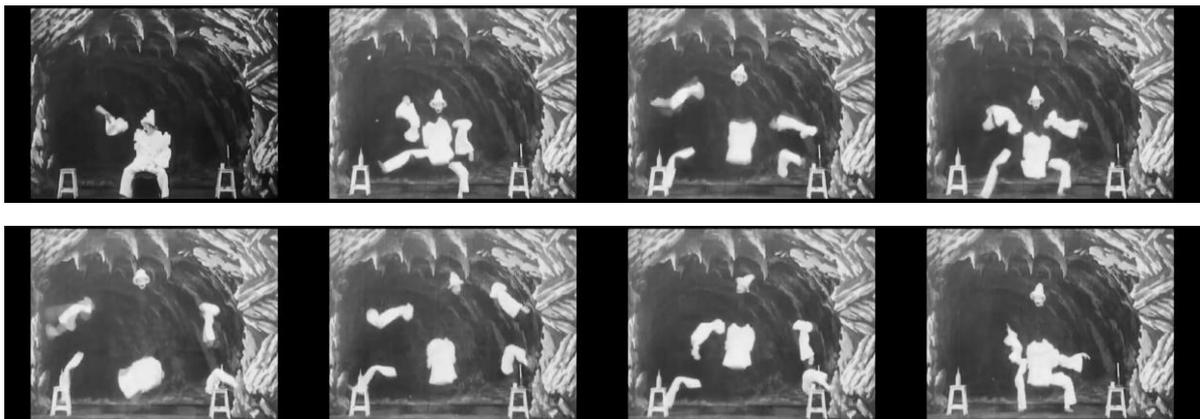
Além disso, o cinema das atrações nega a centralidade no cinema como um aspecto originário e a pressupõe como um processo de aprendizado e de disciplinização do olhar do espectador, relacionando o uso da fragmentação da imagem e do corpo no início do cinema como indicador para esse processo. Elsaesser e Hagener (2013) apontaram como esse tipo de manuseio do corpo humano com sua fragmentação durante o pré-cinema tensionou discussões e experimentações que contribuíram para o desenvolvimento de um sistema de procedimentos

<sup>13</sup> Doch insbesondere in allen Bühnentanzformen wird der Fokus der Bewegung – mit einem Lächeln im Gesicht – direkt zum Kameramann gerichtet und jede Bewegung weg wird sofort wieder nach vorn refokussiert. Diese Tänze, viele von ihnen Soli, sehen wie private Vorführungen für die Kamera aus, die letztlich auch den Filmzuschauer als Teil dieser Performance im imaginierten Raum einschließen. Und diese Konstellation von Kamera (-mann) und Tänzerin als Objekt der Aufnahme impliziert in diesen frühen Filmaufnahmen bereits einen männlichen Blick der Begierde. (ROSINY, 2013, p. 54).

cinematográficos com a construção de normas e regras baseadas nos tipos de enquadramentos, planos, ângulos e movimentos de câmera.

Por um lado, nos primeiros filmes se vê um medo latente de fragmentar a integridade do corpo humano através da técnica e dos meios de construção. É bem sabido que D. W. Griffith e seu cinegrafista Billy Blitzer inicialmente tinham reservas consideráveis sobre o close-up, e Noël Burch mostrou como filmes iniciais, em toda uma série de filmes, retratam a perda de membros em situações cômicas, como em inúmeros filmes de Méliès (Figura 3). [...] Burch argumenta que com esses filmes o cinema inicial adotou a resolução representacional da integridade física, tomando essa questão para tratá-la e resolve-la. Nessas perspectivas, o cinema inicial lutou com a questão da escala e das proporções do corpo humano, porque o tamanho da imagem do cinema levantou a questão da proximidade da câmera e, portanto, a dimensão de um objeto na tela, o detalhamento da representação e, portanto, a dissolução visual da integridade do corpo humano. O resultado foi o processo de “re-centralização” e “re-calibração” da figura humana como norma e ponto de referência no espaço cinematográfico. A conclusão desse processo também pode ser descrita como o início do “cinema clássico”. (ELSAESSER; HAGENER, 2013, p. 90, 91).<sup>14</sup>

Figura 3 – Fragmentação do corpo do palhaço por efeitos de animação como transições, múltipla exposição e stop-motion no filme *Dislocation mysterieuse* (1901) de Georg Méliès.



Link de acesso: <https://www.youtube.com/watch?v=tkNveTnCHRo>.

Mas antes mesmo que o cinema clássico tenha se constituído como padrão e norma estética, ou ainda antes da conclusão desse processo, no qual o foco na narratividade possa ter levado a dança a configurar-se em um plano secundário à história a ser contada, a emergente

<sup>14</sup> Einerseits findet man in frühen Filmen sehr wohl eine latente Furcht, die Integrität des menschlichen Körpers durch Technik und Gestaltungsmittel zu fragmentieren. Es ist bekannt, daß D.W. Griffith und sein Kameramann Billy Bitzer anfangs gegen die Großaufnahme erhebliche Bedenken hegten, und Noël Burch hat gezeigt, wie das frühe Kino in einer ganzen Reihe von Filmen den Verlust von Gliedmaßen in komischen Situationen in Szene setzt – wie zahlreichen Méliès-Filme. [...] Burch argumentiert, daß sich das frühe Kino mit diesen Filmen der darstellerischen Auflösung der körperlichen Integrität angenommen, diese Fragen also zu verhandeln und zu lösen versucht habe. In diese Perspektive rang das frühe Kino mit der Frage von Maßstab und Proportionen des menschlichen Körpers, denn die schiere Größe des Kinobildes stellt die Frage nach der Nähe der Kamera und die Dimension eines Objekts auf der Leinwand, der Ausschnitthaftigkeit der Darstellung und damit der visuellen Auflösung der Integrität des menschlichen Körpers. Das Ergebnis war ein Prozess der “Re-Zentrierung” und des “Neu-Kalibrierens” der menschlichen Figur als Norm und Bezugspunkt im filmischen Raum. Die Vollendung dieses Prozesses könnte man auch als den Anfang des “klassischen Kinos” bezeichnen. (ELSAESSER; HAGENER, 2013, p. 90- 91).

dança moderna e o balé colaboraram com o cinema. Tal colaboração ocorreu no desenvolvimento de uma indústria cinematográfica americana, fortalecendo esse papel secundário da dança e também experimentando modos de contar histórias com a dança e, paralelamente, participou como protagonista de experimentos do cinema de vanguarda europeia, em que se tinha por motivação, experimentar possibilidades formais e declaradas de não narratividade.

## 1. 2 A DANÇA E CONVERGÊNCIAS DE NARRATIVIDADE E NÃO NARRATIVIDADE NO CINEMA

Um campo de oposições se estabeleceu no desenvolvimento do modo de fazer cinema durante os anos do seu estabelecimento comercial enquanto cultura de massas. Quase paralelo a um cinema que buscava construir regras e procedimentos cinematográficos e poder assim aproximar estruturas próprias da literatura - ou mesmo da linguagem ao cinema - outros artistas buscavam questionar esse adestramento pela via de um purismo abstrato e, assim, experimentar estruturas formalísticas mais livres e descobrir, além dos elementos específicos da própria área ainda em formação, novos processos de criação artística. A dança fará parte e contribuirá com ambas as vertentes.

No primeiro caso, o filme *Intolerance* (1916) do diretor citado por Elssaener e Hagener, David Wark Griffith (1875-1948) é determinante para fazer entender como a dança serviu ao desenvolvimento de um modo de contar histórias, especificamente filmico, adicionando a este um fluxo rítmico e uma dinâmica na passagem das cenas, e como as escolhas dos movimentos e estilos das danças relacionavam-se, mesmo que superficialmente, aos conteúdos narrativos. Apesar das suas reservas iniciais à proximidade da câmera ao acontecimento, Griffith foi um dos primeiros diretores a usar concretamente a narratividade como princípio central e catalizador do cinema através da introdução de uma normatização pelo uso de diferentes enquadramentos como planos próximos, planos detalhes, *close-ups*, diferentes ângulos, movimentos de câmeras e cortes entre os diferentes planos.

Para contar quatro versões sobre a intolerância em quatro momentos históricos diferentes<sup>15</sup>, Griffith utilizou-se da montagem paralela, em que uma versão não é mostrada na ordenação sequencial da história, mas a ordem de aparição das versões é misturada entre si. A complexidade da montagem paralela e o seu modo de encadeamento das cenas foi algo completamente inovador e de difícil entendimento para o espectador daquela época, que teria que construir a conexão do tema comum entre as histórias, exigindo dele um exercício de apropriação e interpretação. Duas dessas versões (moderna e babilônica) continham danças permeando a história. Na versão babilônica, foram construídas convergências de movimento entre a dança e os recursos fílmicos inventados pelo diretor. Na cena da festa nas escadarias do *Temple of love*, Griffith introduziu movimentos de câmera em diálogo com a dança, se utilizando da colocação da câmera em um carro sobre trilhos e elevadores para conseguir o efeito desejado em uma gigantesca e apoteótica cenografia (Figura 4), em que a coreografia foi realizada com uma “multidão”<sup>16</sup> de dançarinos.

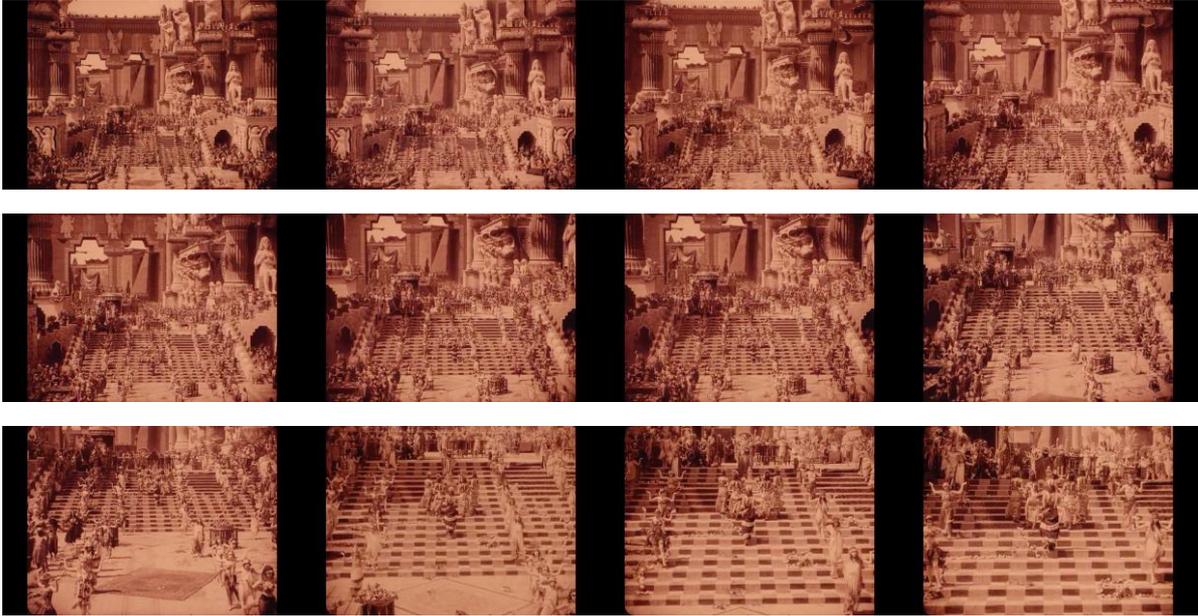
Uma enorme multidão move-se para cima e para baixo em filas e padrões coreografados pelas escadas do templo, enquanto a câmera muda de uma tomada de grande angular em uma perspectiva de cima para um olhar mais próximo e mais profundo, para mostrar as posições dos braços de aparência egípcia. [...] Na próxima tomada das escadas, a câmera se move de volta para cima alguns minutos depois e dá a impressão de que acompanhamos os artistas. [...] Depois que uma imagem com uma multidão acenando é visível, a câmera abaixa sobre os degraus novamente. Mas desta vez, Griffith corta as imagens de vários solos, duetos e pequenos grupos intercalando novamente os movimentos estilizados da dança do templo. Desse modo, ele demonstra, em uma combinação exata de movimento de corpo e câmera, que criam juntos a coreografia. (ROSINY, 2013, p. 63).<sup>17</sup>

<sup>15</sup> O filme *Intolerance* trata da intolerância da humanidade durante quatro diferentes momentos da história da humanidade: a era babilônica; a era judaica, durante a crucificação de Cristo; a renascença francesa, durante o massacre de São Bartolomeu; a era moderna nos Estados Unidos da América.

<sup>16</sup> Em todas as versões históricas de *Intolerance* existem cenas que foram construídas como coreografias de massas ou com multidões de pessoas.

<sup>17</sup> Eine riesige Menschenmenge bewegt sich auf den Treppe des Tempels hinauf und wieder herunter in choreographierten Reihen und Muster, während die Kamera sich aus einer weitwinkligen Einstellung in einer Perspektive von oben zu einem näheren und tieferen Blickwinkel verändert, um die ägyptisch anmutenden Armpositionen zu zeigen. [...] In der nächsten Aufnahme der Treppen bewegt sich die Kamera ein paar Minuten später wieder nach oben und vermittelt den Eindruck, daß wir die Darstellerinnen und Darsteller begleiten. [...] Nachdem ein Bild mit einem winkenden Menge zu sehen ist, schwenkt die Kamera nochmals über die Stufen. Aber dieses Mal schneidet Griffith Aufnahmen von verschiedenen Soli, Duetten und kleinen Gruppen dazwischen, die erneut die stilisierten Tempeltanzbewegungen zeigen. Damit demonstriert er eine exakte Kombination von Körper – und Kamerabewegung, die zusammen die Choreographie kreiert.

Figura 4 – Cena do filme *Intolerance*, onde a câmera movimenta-se de um grande plano geral em um ângulo *plongéé* para baixo, aproximando-se do acontecimento dançado nas escadarias do templo até chegar a um plano geral de frente para o acontecimento.



Link de acesso: <https://youtu.be/AfdbEU620Ro>.

Ainda segundo Rosiny (2013), essa colaboração entre câmera e coreografia era absolutamente nova e causou para o público uma experiência intensa de movimento. Dar-se aqui a inauguração de um novo modo de perceber o movimento no cinema, tanto do lado dos criadores que buscam ampliar o repertório narrativo com aplicação dos movimentos de câmera como do espectador que participa com seu próprio corpo em reação aos movimentos aplicados na cena. A percepção ao acontecimento na tela do cinema começa a se adaptar. A coreografia feita e dançada por Ruth Saint Dennis<sup>18</sup> também fortalece a história, ao tentar contar através de uma movimentação ritualística permeada de gestuais egípcios, a cena da festa no templo do amor. Enquanto na cena da era moderna, a dança será usada como um símbolo para demonstrar os contrastes entre as classes sociais, já que é apresentada tanto nas danças de salão das festas da alta sociedade, como nas fábricas, onde operários dançam sem uma elaboração coreográfica maior, na era babilônica ela ganha um caráter dinamizador da cena, que embora esteja também amarrada ao modo de contar a história, tem uma força própria construída pelo diálogo entre a coreografia e o movimento de câmera.

<sup>18</sup> Segundo Elisabeth Kendall (1979), Ruth Saint Dennis e Ted Shaw fundadores da escola de dança moderna *Denishaw*, tinham uma aproximação grande com os estúdios de cinema de Hollywood. Muitos desses estúdios enviavam seus atores e atrizes para treinar nesta escola. Ver *Where she danced: The Birth of American Art-Dance*. (KENDALL, 1979, p. 136). Em *Intolerance* além de Ruth Saint Dennis e Ted Shaw participam como dançarinos os alunos da escola *Denishaw*.

As tentativas de narratividade no cinema, em sua relação com dança, nunca estiveram de todo separadas de uma qualidade inerente desse campo em tocar o espectador pelo movimento. Com a inclusão da montagem, dos movimentos de câmera e o forte apelo interpretativo, diferente do cinema das atrações no pré-cinema, essa qualidade passa a ter a colaboração de um arcabouço de procedimentos técnicos que ajudam a adestrá-la ao conteúdo narrado, trazendo a dança para um plano de importância, que serviria mais a um potencial de dar graça, adornar e preencher a história dinamicamente com a força, beleza e sensualidade dos passos, ainda mais à medida que se sofisticaria coreograficamente. Mas, de algum modo, a capacidade cinestésica da dança em atrair o espectador, mesmo nessas obras, foi um elemento forte que, a partir delas, esteve incluso nas tendências que se estabeleceriam em seguida.

Nesse sentido, *Intolerance*, de Griffith, tornou-se um marco referencial para muitos diretores de cinema e daqueles que, futuramente, travariam o desenvolvimento de um estilo de cinema com a dança e a narratividade, como os diretores dos musicais da era de ouro de Hollywood, nos anos 40 e 50, a exemplo de Fred Astaire (1899-1987) e o alinhamento da perspectiva e movimento da câmera à integridade da dança, Gene Kelly (1912-1996) e a utilização da câmera como elemento mais livre e mais incorporado a dança e, principalmente, Busby Berkeley (1895-1976) com cenas caleidoscópicas de multidões de dançarinas vistas por ângulos surpreendentes. Também as variadas formas posteriores de musicais nos anos 80 baseiam-se nesse modelo narrativo, em que a dança surge em uma cena, sem muita lógica contextual com todo enredo, ou ainda, sem que a cena em que a dança acontece possa ter uma função no desdobramento na própria história, mas está ali para apoiá-la ou ilustrá-la.

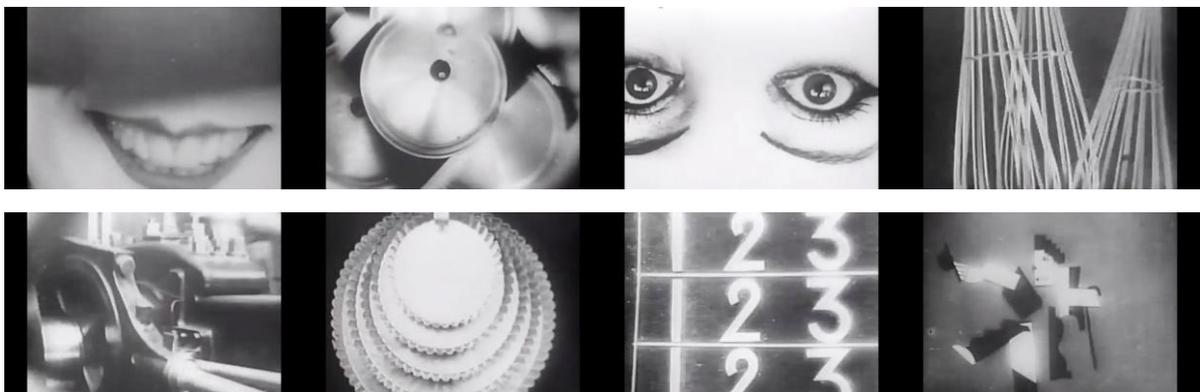
No segundo caso, obras da vanguarda europeia como *Ballet Mécanique* (1924), de Fernand Léger (1881-1955), *Entr'acte* (1924) de René Clair<sup>19</sup> (1898-1981) e *Themes of Variations* de Germaine Dulac (1888-1942) dialogam com a dança de outra maneira. Essas obras trouxeram uma dimensão estética diferente para o cinema, ao aplicar ideias mais formalísticas e explorar uma capacidade conceitual fora de uma lógica de criação artística que lidasse com uma interpretação racional sobre a arte, ou seja, experimentando processos criativos que tratassem seus assuntos independentes de uma relação de causa e efeito, fora da narratividade e através de processos inconscientes. A colagem e o acaso foram alguns dos seus princípios metodológicos de criação. A dança serviu aqui tanto como aspecto concreto e

<sup>19</sup> René Clair atuou no único filme dirigido por Loïe Fuller intitulado *Le lys de la vie* (1920).

material ao lidar com outro modo de mostrar o corpo e o movimento, como inspiração na utilização dos seus elementos temporais, rítmicos e dinâmicos.

*Ballet Mécanique* (1924) é uma obra que faz uma referência ao balé para construir um mosaico de movimento de objetos cotidianos ao serviço da abstração formal. A dança aqui tem outros corpos, são as coisas que dançam: bolas de natal, garrafas, números, formas geométricas, painéis, chapéus, reflexos da câmara numa esfera suspensa, partes do corpo, um sorriso, olhos que se abrem e fecham, engrenagens mecânicas, as pernas de um manequim de loja são editados e compostos com uso de repetições, inversões, divisões das imagens em constantes movimentos e transformação em mais de trezentas cenas, criando uma complexa metáfora cinematográfica entre a simbiose do homem e da máquina, entre o movimento e as formas dos objetos. *Ballet Mécanique* é, assim, uma obra que, apesar de não usar uma dança formal ou ter um dançarino representando, traz o movimento como elemento central da sua temática ao ordenar as imagens ritmicamente como em uma dança. A não utilização de dançarinos em videodanças será um conceito elaborado e discutido mais tarde na contemporaneidade, a exemplo, do filme *Birds*<sup>20</sup> (2001), que com imagens de movimentos de pássaros editados ritmicamente ganhou um festival de vídeodança. Nesse sentido, *Ballet Mécanique* (Figura 5) demarca seu vanguardismo tanto no tema como no modo de tratá-lo, colocando tendências que serão elaboradas bem mais tarde. Seu diretor e pintor cubista Fernand Léger tematiza os efeitos da tecnologia mecânica neste filme, tema recorrente em sua obra depois de sua experiência como soldado ferido por um ataque de gás na primeira guerra mundial. Ele faz também uma citação ao cinema popular de Charlie Chaplin (1889-1977), ao mostrar uma imagem que se desmembra de Chaplin no início e no final do filme.

Figura 5 – Formas de objetos e partes do corpo constroem um ritmo dançante em *Ballet Mécanique* (1924) de Fernand Léger.



Link de acesso: <https://youtu.be/NWtaDd-HOp0>.

<sup>20</sup> *Birds* filme de Yolande Snaith foi vencedor do festival *Dance Screen* de Mônaco em 2001.

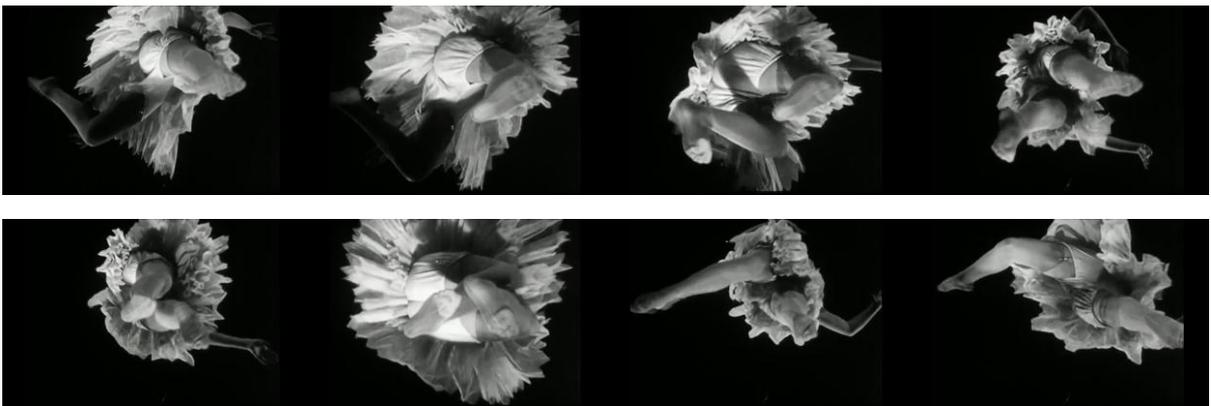
O filme *Entr'acte* (1924) é um exemplo histórico do primeiro filme a ser projetado entre dois atos de um espetáculo. Ele foi feito para o balé *Relache*, da companhia sueca *Ballet Suedois*, e é um exemplo concreto de troca entre os meios dança e fílmico não apenas no plano da tela, mas no espaço também do palco. *Entr'acte* é um filme de inspiração dadaísta, abstrato sem referência com o real nem com os acontecimentos no palco, em que René Clair se serve de diferentes efeitos especiais como câmera lenta, posição de câmeras e enquadramentos incomuns com efeito de imagens invertidas (Figura 6), superposições de imagens, dupla exposição, imagens negativas, dando, assim, um conteúdo de sonho ao filme. A imagem de uma bailarina saltando repete-se por vários momentos do filme. O ponto de vista da câmera é totalmente espetacular e inovador, pois foi realizado em um enquadramento de baixo para cima, em *contra-plongé* (Figura 7).

Figura 6 - Perspectivas e imagens invertidas dos telhados parisienses no filme *Entr'acte* de René Clair.



Link de acesso: [https://youtu.be/\\_7YJFZqLX1E](https://youtu.be/_7YJFZqLX1E).

Figura 7 – Saltos da bailarina vistos em *contra-plongé* no filme *Entr'acte* de René Clair.



Link de acesso: [https://youtu.be/\\_7YJFZqLX1E](https://youtu.be/_7YJFZqLX1E).

Para a concretização desta tomada, a bailarina precisou dançar sobre uma placa transparente. Esta imagem é bastante comentada na história da intersecção cinema e dança pela sua perspectiva pouco usual e como marco histórico, introduzindo a condição que a câmera possibilita em revelar outros olhares sobre o corpo que dança ou pontos de vistas

impossíveis<sup>21</sup> de serem acessados a olho nu. A velocidade imprimida em diferentes cenas no filme é um fator importante de inovação e associação com a dança. Em algumas cenas, é a câmera lenta que determina o tempo, como do salto da própria bailarina e de uma marcha de pessoas que acompanham um funeral com pulos bem lentos. O aumento crescente da dinâmica - principalmente no final do filme, paralelo à intensificação dos movimentos de câmera, a partir da perspectiva de um carro em movimento em estradas sinuosas e em trocas com perspectivas de descidas e subidas de uma montanha russa - imprime uma sensação hipnótica e de perda da referencia espacial, aludindo a uma participação cinestésica maior. Tal efeito, segundo Marcel Martin, fez com que René Clair provocasse “náuseas em milhares de espectadores ao fazer deslizar sua câmera na montanha russa do Luna Park”. (MARTIN, 2013, p. 33). A música, ao acelerar o seu tempo, colabora para essa sensação. Além dos realizadores que atuaram no filme, entre eles o diretor do espetáculo Francis Picabia (1879–1953), o compositor Erik Satie (1866-1925), e o produtor e coreógrafo Jean Börlin (1893-1930), estão também outros representantes do movimento da vanguarda francesa como o compositor Darius Milhaud (1892-1974), o pintor e escultor Marcel Duchamp (1887-1968) e o fotógrafo e pintor Man Ray (1890-1976).

Diferente de *Ballet Mécanique* e *Entr'acte*, o filme *Themes et Variations* (1929) de Germaine Dulac (1888-1942), assim como outros da diretora, tem uma clara relação com a dança. De cunho também abstrato *Themes et Variations* segue o princípio dos outros dois filmes ao lidar também com o ritmo da montagem, mas diferente deles o movimento concreto da dança é um tema e funciona como fio condutor de todo filme. Em cenas alternadas, Dulac contrasta movimentos de uma dançarina a engrenagens de máquinas e seus movimentos de braços a uma planta em processo de germinação, associando a forma do arabesco (Figura 8), tema utilizado anteriormente em seu filme *Etude Cinégraphique sur une Arabesque* (1929). Dulac foi uma ativa diretora e crítica de cinema, entre os anos de 1916 a 1936, nos quais realizou tanto filmes comerciais como de arte e escreveu assiduamente sobre cinema. Em um artigo sobre o interesse de Dulac nos arabescos, um tema recorrente em seus filmes, escreve Antonia Lant (2008) a respeito da vinculação formalística entre as estruturas do filme e o espectador:

Ela filmou essa obra de 10 minutos em 1929 em resposta a um dos *Deux Arabesques* de Debussy (1888), embora deixando claro, que seus espectadores não deveriam

<sup>21</sup> A questão da câmera possibilitar à dança pontos de vistas impossíveis para o espaço tridimensional do palco ou a olho nu é um tema recorrente na teoria da videodança e foi configurado com a expressão “Dançar o impossível” lançada por Lisa Kraus no artigo *Dancing the impossible: Choreography for the camera* (2005), discutido também por Paulo Caldas no artigo: *Poéticas do movimento: Interfaces* (2012) e por Luciana Cao Ponso na dissertação: *Formas de dançar o impossível: Do cinema de 1930 em direção à videodança* (2013).

ouvir a peça de Debussy enquanto assistissem ao filme. Eles deveriam sentir a peça pela forma visual. Em relação à dança, Dulac refere-se ao Arabesque coreográfico em sua *découpage* escrita ou *biffe* a *Themes et Variations* (1929), uma obra irmã para *Etude*, em que prescreve, em uma lista, as posições dos braços em arabescos para a dançarina Lilian Constantini. [...] Com o arabesco, ela também teve a possibilidade de organizar a sua própria compreensão do vínculo do espectador ao filme, o vínculo do filme à vida e de ordenar o vínculo com as estruturas, que se colocam, ao mesmo tempo, entre ela, a câmera e a tela. (LANT, 2008, p. 263-265).<sup>22</sup>

Figura 8 – Braços e germinados trabalhados no motivo do arabesco no filme *Themes et Variations* (1929) de Germanie Dulac.



Link de acesso: <https://youtu.be/ugLOOmchsOo>.

Ainda segundo Lant (2008), Dulac usou a metáfora do arabesco, especialmente de uma planta; um grão (feijão) em germinação, na elaboração de um discurso da sua cinegrafia, caracterizando a importância do movimento no cinema, a partir de uma linha que se move. A ideia de uma linha que liga diretor e espectador expande a abstração de Dulac para além do aspecto visual, conecta o querer artístico, as intenções do artista com um espectador perceptor.

A ideia de uma linha geométrica já não era suficiente para Dulac para compreender os elementos múltiplos de desdobramento de um movimento, para não mencionar os caminhos que ligavam os objetos aos espectadores via cineasta, câmera e tela. Para expressar sua nova visão, ela encontrou a imagem perfeita adequada para o cinema, na naturalidade do feijão em crescimento. Este feijão poderia incorporar a “verdade germinadora” e o estado “embrionário” do progresso do cinema. (LANT, 2008, p. 267).<sup>23</sup>

<sup>22</sup> Sie drehte dieses zehnminütige Werk 1929 als Antwort auf eine von Debussys *Deux Arabesques* (1888), obwohl sie deutlich machte, dass die Zuschauer während der Betrachtung des Films nicht das Debussy-Stück hören sollten. Sie sollten das Stück aus der visuellen Form herausfühlen. Was die tänzerische Seite betrifft, so bezieht sich Dulac auf die choreographische Arabeske in ihre geschriebene *découpage* oder *biffe* zu THÉMES ET VARIATIONS (1929), einen Schwesterwerk zu ÉTUDE, in dem sie in ihrer Einstellungsliste arabeske Armpositionen für die von ihr gefilmte Tänzerin Lilian Constantini vorschreibt. [...] Mit der Arabeske bot sich ihr auch die Möglichkeit, das eigene Verständnis der Bindung des Zuschauers an den Film, der Bindung des Filmes an das Leben und der Bindung an jene Strukturen zu ordnen, die sich immer gleichzeitig zwischen ihr, der Kamera und der Leinwand einstellt. (LANT, 2008, p. 263-265).

<sup>23</sup> Die Idee einer geometrischen Linie reichte Dulac nicht länger aus, um die vielfältigen, sich entfaltenden Elemente einer Bewegung zu erfassen, ganz zu schweigen von den Wegen, die die Objekte mit den Zuschauern via Filmemacher, Kamera und Leinwand verbanden. Um ihre neue Einsicht auszudrücken, fand sie das perfekte für das Kino geeignete Bild in der natürlich wachsenden Bohne. Diese Bohne konnte „keimende Wahrheit“ verkörpern und den „embryonischen“ Zustand des Voranschreitens des Kinos. (LANT, 2008, p. 267).

O cinema de vanguarda, mesmo usando de um forte conteúdo conceitual e intelectual advinda das suas ligações com os movimentos dadaísta, cubista, surrealista e outros, ou mesmo que “as realizações vanguardistas pretendiam revelar a construção cinematográfica, provocando um distanciamento crítico do seu espectador” (BRUM, 2012, p. 84), elas tocaram na questão do corpo e do movimento a ser experimentado pelo espectador pela via das sensações, dos afetos e pelo inconsciente. De algum modo, esse tipo de intenção aproxima essa vanguarda do cinema das atrações. Apesar de ter uma complexidade maior na elaboração da montagem, o efeito conseguido a partir de uma não naturalização dos movimentos e as livres associações que eles provocam, atrai o espectador pelo estranhamento das imagens.

Esses filmes com seu teor abstracionista e formalístico, e pelo modo como se dá o encontro com a dança, representam exemplos do percurso na relação entre a dança e o cinema que servirão de inspiração para outros artistas avançarem. Eles também representam no nível de confluência existente até então, uma tímida cooperação, mas que começa a desenhar visões ou ideias para o corpo e o movimento da dança em analogias com o movimento do audiovisual. Uma confluência, que não apenas se dará no exercício de um cinema que se utiliza da dança, mas terá contaminado ambas as áreas individualmente também. Um dos exemplos dessa contaminação é citado por Rosiny (2013) em seu livro *Tanz Film* (2013), em que descreve vários recursos da linguagem fílmica assumidos pela dança no palco no início do cinema, como o movimento de câmera lenta, imagens congeladas e outros efeitos cinematográficos, nas obras *Parade* (1917) e *Train Bleu* (1924) dos balés Russos de Diaghilev. Mas o cinema também formulou algumas das suas questões estéticas a partir do encontro com a dança. O teórico Laurent Guido (1999) afirma que a arte coreográfica interveio igualmente em debates estéticos no filme. “Desde o final da Primeira Guerra Mundial, essas duas formas de expressão foram frequentemente associadas, uma vez que ambas foram baseadas no mesmo princípio de ‘*plastique en movement*’”. (GUIDO, 1999, p. 147). Sobretudo a montagem e o encadeamento das imagens parece ter sido um campo de associação à dança e não apenas ao ritmo da música como normalmente é conhecido pelos escritos de Eisenstein<sup>24</sup> (1898-1948). Guido (1999) reafirma, nas falas do crítico de dança Andre Levinson (1887-1933) e do diretor e editor de cinema Lev Kuleshov (1899-1970), as discussões travadas neste período sobre como a dança poderia ser abordada na prática da montagem.

<sup>24</sup> O método de montagem de Eisenstein (1848-1948) é baseado em uma comparação com a composição musical. Seu método é dividido em 5 categorias: montagem métrica, rítmica, tonal, atonal e intelectual. Ver: A forma do filme. Capítulo: Métodos de montagem. (EISENSTEIN, 2002).

Em seu artigo em homenagem a Étienne-Jules Marey, André Levinson observa a "incompatibilidade no caráter de ambas as artes de movimento", o que explica por que o cinema é incapaz de capturar e restituir o "ritmo natural do corpo humano". O filme deve, portanto, tentar "sugerir o cunho vertiginoso e extático da dança com a ajuda de práticas peculiares, isto é, a ilusão obtida pela frequente alternância de tomadas e o eloquente alargamento de grandes detalhes". Esta declaração de Levinson, um russo emigrante, seguiu, conscientemente, ou não, as conclusões do teórico soviético Lev Kuleshov de seus experimentos em filmagem de dança e montagem. Para Kuleshov, como para Levinson, essas práticas de montagem constituem o próprio método do filme que a distingue fundamentalmente das outras artes. A única dança possível no cinema, portanto, é aquela que resulta de imagens montadas. (GUIDO, 1999, p. 149).<sup>25</sup>

Embora esse tipo de discussão desconsidere a capacidade do movimento da câmera em imprimir ritmos às cenas, são discussões como essas que reconhecem diferenciações e as possibilidades de convergências e associações entre os campos da dança e do audiovisual que estarão presentes durante todo o percurso de desenvolvimento da videodança até hoje. Elas já anunciavam questões sobre os problemas de transferências do corpo em movimento em um espaço tridimensional para a tela bidimensional como a perda de uma qualidade de presença ou da sensação de fisicalidade do corpo ou energia. Mas, antes mesmo do estabelecimento de um campo próprio da videodança, houve ainda diretores no cinema que pensaram nessa convergência de maneira mais igualitária, assumindo uma experimentação mais contaminada pelo diálogo concreto dos seus elementos, nos quais o tempo e o espaço serão conscientemente tomados nas suas investigações como elementos fundantes da relação entre a dança e o movimento da câmera, entre o corpo, a montagem e os efeitos especiais.

### 1.3 O CINEMA EXPERIMENTAL E CAMINHOS DE CONVERGÊNCIAS EQUIVALENTES

Conceitualmente, os experimentos filmicos que marcaram um diálogo mais equivalente entre a dança e o cinema e que funcionaram como base para questões futuras foram formulados pelo cinema experimental americano entre os anos 40 a 60. Os filmes

<sup>25</sup> In his article in homage to Étienne-Jules Marey, André Levinson notes the "incompatibility in the character of both arts of movement," which explains why cinema is incapable to capture and reconstitute the "human body's natural rhythm." Film should, therefore, try to "suggest the vertiginous whirling and ecstatic stamping of dance with the help of peculiar practices," that is "the illusion obtained by the frequent shot alternation and the eloquent enlarging of big close-ups." This statement from Levinson, a Russian emigrant, followed consciously or not, the Soviet theorist Lev Kuleshov's conclusions from his experiments in dance filming and montage. For Kuleshov, as for Levinson, these montage practices constitute the very film method that distinguishes it fundamentally from the other arts. The only dance possible in cinema, therefore, is one that results from assembled images. (GUIDO, 1999, p. 149).

realizados pelos diretores do cinema experimental estão alinhados pelo seu conteúdo formalístico e não narrativo com a vanguarda europeia<sup>26</sup> da década de 20, das quais os filmes aqui descritos fazem parte, mas superam esses últimos quanto à profundidade em que a dança é discutida e experimentada. Normalmente feitos por diretores que tem um contato próximo e trabalho direto com artistas da dança e que se aproveitaram da introdução de câmeras mais acessíveis, leves e portáteis no mercado, como a da câmera de 16 mm<sup>27</sup> para experimentar possibilidades de diálogos mais confluentes entre a dança e o cinema, dos quais, por outro lado, os experimentos estéticos permitirão também a invenção de novas tecnologias (técnicas e aparelhos).

É neste período que surge uma série de palavras geradas da intersecção entre a dança e o cinema para dar conta de um conceito único que pudesse definir essa nova arte. *Choreo-cinema*, *Cine-dance* e *Film-dance* são nomes que separados pelo hífen demarcam ainda as fronteiras de cada área, mas apontam para o nascimento de um gênero. Artistas como Maya Deren (1917-1961), Norman McLaren (1914-1987), Hilary Harris (1926-1999), Ed Emschwiller (1925-1990) são considerados precursores da videodança, pois as indagações estéticas feitas através de seus experimentos e de suas formulações teóricas trazem à tona maneiras de relacionar a dança e o audiovisual que irá florescer e ampliar-se com o surgimento da videodança e transformá-la em uma forma de arte intermedial, gerada do cruzamento com as outras duas.

Dentre eles, o papel de Maya Deren como iniciadora de um caminho possível desse cruzamento a faz uma das mais importantes pioneiras e faz também o seu filme *A Study for Choreography for the Camera* (1945), com apenas dois minutos e meio de duração, ser considerado a gênese desse entrelaçamento, a origem da videodança. Pelo título, o filme *A Study in Choreography for the Camera* (1945) já revela o interesse de Deren em fazer um estudo coreográfico para a câmera. Nele, Deren experimenta novas possibilidades de construir a relação entre o movimento do dançarino, da câmera e da edição. São tentativas de viabilizar para a dança uma forma de ser filmada sem a visão frontal do palco e fora do estúdio, mas também de criar uma série de relações novas entre o dançarino e o espaço. “Era um dueto entre Talley Beatty<sup>28</sup>, o dançarino e o espaço, que através dos meios da câmera e da edição

<sup>26</sup> Maya Deren rodou um filme inacabado *The Witch's Cradle* com Marcel Duchamp na galeria surrealista *Art of this century*. Ver: Deren (1965, p. 14).

<sup>27</sup> A câmera de 16 mm foi introduzida no mercado pela *Eastman Kodak Company* em 1923, mas só se tornou mais acessível para artistas do cinema independente em meados do século vinte. Ver: Rush (2013, p. 21).

<sup>28</sup> Talley Beatty (1918–1995) era dançarino da companhia de dança de Katherine Dunhan (1909-2006), na qual Deren trabalhou como secretária. De origem afro-americano. Segundo Rosenberg (2000), Deren “quebra tabus, transgredindo estereótipos ao fazer uma declaração claramente política, apresentando um afro-

fizeram-no dançar”. (DEREN, 1965, p. 67). A realização desse dueto pode ser descrita através da utilização do efeito de edição em que espaços físicos diferentes são alternados (da floresta para um apartamento, do apartamento para um museu e do museu de volta a floresta), mas mantêm a sequência de movimento do dançarino contínua, de modo que, ao cortar a imagem de um espaço para o outro, o movimento da dança que aparece no novo espaço é consequência do movimento realizado no espaço anterior, ou é a continuação desse (Figura 9). Maya Deren questiona, assim, a noção de continuidade fílmica, experimentando uma maneira totalmente inovadora de trabalhar o espaço, o tempo e o movimento:

Em momentos no filme mudo de Deren, Beatty parece suspenso no meio do ar por um período de tempo humanamente impossível. Em outros, um desdobramento do braço do dançarino começa em um local e termina sem igual em outro, a coreografia literalmente "move" o espectador para outro lugar. (ROSEMBERG, 2000, p. 3).<sup>29</sup>

Figura 9 – Passagens contínuas entre espaços descontínuos e pulo em câmera lenta no filme *A Study in Choreography for the Camera* de Maya Deren.



Link de acesso: <https://youtu.be/01oJ5j7eBRM>.

O movimento que continua atravessando um espaço descontínuo fará escola em muitos filmes posteriores de dança e pela sua recorrência parece ser uma maneira relevante de tratar a relação entre dança (movimento) e o espaço no audiovisual. A estética geral do filme se utiliza de superposições de imagens, mudança do tempo do movimento por efeito de aceleração e câmera lenta, diversos movimentos da câmera, moldando a ilusão de profundidade ao espaço filmado e perspectivas pouco convencionais do corpo, o que

---

americano não como um servo ou um mordomo como Hollywood fazia na época, mas sim como um ser humano totalmente formado, um dançarino elegante e talentoso”. “Breaking taboos, transgressing stereotypes and making a distinctly political statement by featuring an African-American not as a servant or a butler as Hollywood did at the time, but rather as a fully formed human being, an elegant and talented dancer” (ROSEMBERG, 2000, p. 3).

<sup>29</sup> At moments in Deren's silent film, Beatty seems suspended in mid-air for a humanly impossible length of time. At others, an unfolding of the dancer's arm begins in one location and seamlessly ends in another, the choreography literally "moving" the viewer into another place. (ROSEMBERG, 2000, p. 3).

demonstra, junto à descontinuidade espacial, o pioneirismo de Maya Deren na intersecção entre essas duas artes.

A filmografia de Deren<sup>30</sup> inclui outros filmes de dança ou *film-dances*, como ela mesma conceituou. Entre eles, estão *Ritual in Transfigured Time* (1946). *The Very Eye of Night* (1952-1955), mas é possível dizer que o movimento do corpo é um elemento essencial em todos os filmes de Deren que, por uma escolha estética e não narrativa, não usava som e estava mais empenhada em uma atitude corporal dos artistas com que trabalhava. Deren via também a importância do engajamento corporal do fotógrafo; especialmente usar a câmera na mão, possibilitava construir junto com o movimento do corpo do fotógrafo novos movimentos de câmera.

Se pode inclusive dirigir a câmera com a mão, quando se faz pequenos passos e com isso deixar as articulações do tornozelo e joelhos relaxadas para usar como amortecedores e minimizar a vibração que surge com cada passo. [...] Isso significa naturalmente treinar esse movimento muitas vezes antes, mas se a gente aceita a ideia da câmera na mão e depois a utilização do movimento do corpo – a independência, que surge daí, de poder seguir um objeto em movimento, dele se aproximar e se afastar - se percebe, que quando se coloca a câmera no tripé é quase como se a estivessemos vestindo com uma camisa de força. (DEREN, 1965, p. 38).<sup>31</sup>

Pode-se perceber, assim, o movimento em todos os estágios e partes que envolvem o processo com seus filmes, desde a criação até a recepção. Maya Deren esteve realmente preocupada em entender os elementos comuns entre as duas áreas e como eles poderiam dialogar. Deren também foi pioneira na fundamentação teórica da relação entre a dança e o filme. Mas sobre isso é importante compreender que a realização ou o projeto estético de Maya Deren está vinculado ao seu pensamento contra a produção comercial da indústria cinematográfica, a qual entendia como um modo de fazer teatro filmado. Também estava vinculada à certeza de que as produções amadoras poderiam aprofundar a criatividade do cinema com os desafios e a liberdade que os poucos recursos lhe davam.

Tudo que eu desenvolvi teoricamente sobre o filme parte dos meios que eu tenho disponível e que estão disponíveis para todos amadores. Meu interesse em edição e montagem surge do fato, que eu, e como todo amador, possuía uma câmera de mão que roda um filme de 10 a 12 metros de comprimento, ao invés de ser transportado

<sup>30</sup> Para uma profunda análise da filmografia e do trabalho teórico de Maya Deren ver a dissertação: *Maya Deren Screendances, a formalistic Approach* (2009) de Dionysios Tsaftaris da University of Surrey. Para uma biografia em filme de Maya Deren, ver o documentário *In the mirror of Maya Deren* (2002) de Martina Kudláček.

<sup>31</sup> Man kann die Kamera sogar mir der Hand fahren, wenn man kleine Schritte macht und dabei Knöchel und Kniegelenke soweit entspannt, daß sie wie Stoßdämpfer gegen die Erschütterungen wirken, die bei jedem Schritt entstehen. [...] Das bedeutet natürlich, diese Bewegung mehrmals vorher zu proben, aber wenn man erst einmal die Idee der handgehaltenen Kamera und dann den Einsatz der Körperbewegung akzeptiert hat – die Unabhängigkeit, die darin besteht, einem beweglichen Objekt folgen zu können, ihm auf den Leib zu rücken oder von ihm abzurücken – merkt man, daß, wenn man die Kamera auf ein Stativ schraubt, es fast so ist, als hätte man sie in eine Zwangsjacke gesteckt. (DEREN, 1965, p. 38).

continuamente por um motor. Eu precisei refletir, como apesar da descontinuidade da técnica, eu poderia conseguir continuidade. (DEREN, 1965, p. 19).<sup>32</sup>

Desta forma, Deren via a dança como uma aliada a um projeto de compreensão do cinema como um meio de arte por excelência a ser explorada pelo aprofundamento dos elementos estéticos desse meio. “Sobre a forma do filme eu entendo a criação de algo que não pode ser realizado através de nenhum outro meio, exatamente como o balé é algo que nenhum romance pode ser e o contrário”. (DEREN, 1965, p. 28). Nesse viés, entende que “o filme é pensado na linguagem dos seus elementos visuais, semelhante como a música ou a dança é composta dos elementos da sua forma”. (DEREN, 1965, p. 28). A crença profunda na autonomia das artes vai gerar um diálogo equivalente entre duas artes, pois ela parte da investigação do que existe de elemento constitutivo em cada uma das artes e como esses elementos poderiam convergir. Em seu livro “*Notes, Essays, Letters,*”<sup>33</sup> Deren (1965) defendeu a autonomia desse novo fazer convergente entre o cinema e a dança, conceituando-o como *film-dance*, um gênero a ser explorado. Previu um rápido desenvolvimento e uma nova era de trabalho conjunta entre coreógrafo e *filmmaker*, mas, principalmente, atribuiu a essa nova experiência uma especificidade ao afirmar: “Eu entendo este filme principalmente como um exemplo para uma *film-dance*<sup>34</sup> que se relaciona com a câmera e a edição e que ele não poderá ser representado como unidade a não ser dentro desse determinado filme”. (DEREN, 1965, p. 62). Criou assim, visionariamente, os primeiros parâmetros teóricos para um campo específico de arte e para o que se desenvolveria e faria surgir toda uma cena em videodança, algumas décadas mais tarde.

É minha esperança fervorosa que a *film-dance* será rapidamente desenvolvida e que, no interesse de tal desenvolvimento, uma nova era de colaboração entre dançarinos e cineastas será aberta – uma era em que ambos irão reunir as suas energias criativas e talentos no sentido de uma expressão de arte integrada. (DEREN, 1965, p. 63).<sup>35</sup>

Outra obra fundamental que teve influência na contribuição do processo de desenvolvimento entre a dança e cinema e, principalmente, na pesquisa do movimento da

<sup>32</sup> Alles, was ich an Theorien über den Filmen entwickelt habe, geht von den Mitteln aus, die ich zu Verfügung habe und die jedem Amateur zu Verfügung stehen. Mein Interesse an Schnitt oder Montage entsprang der Tatsache, daß ich wie alle Amateure eine Kamera besaß, bei der ein 10-12 m langer Film per Hand weiterdreht wird, anstatt von einem Motor kontinuierlich transportiert zu werden. Ich mußte mir also überlegen, wie ich trotz der dis-kontinuierlichen Aufnahmetechnik Kontinuität erreichen konnte. (DEREN, 1965, p. 19).

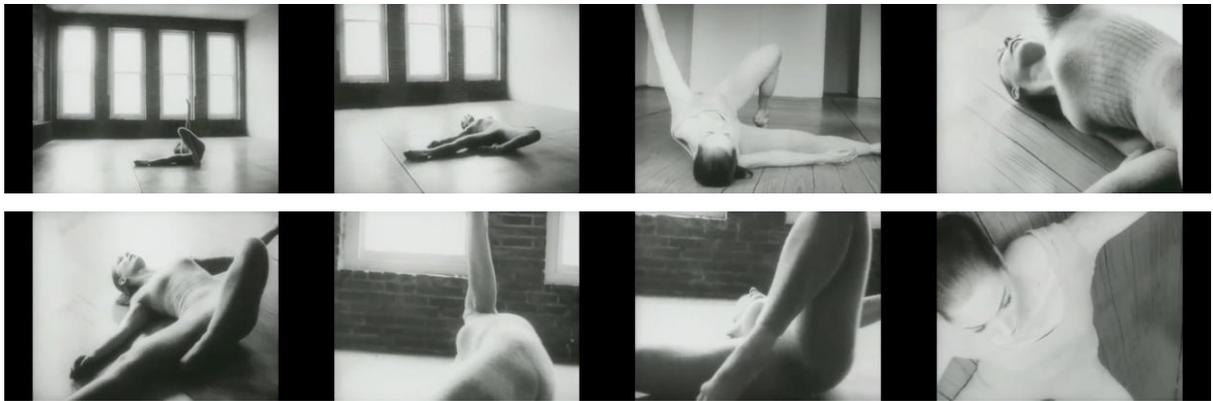
<sup>33</sup> O livro utilizado para esta tese é a versão em Alemão Maya Deren - *Poetik des Films: Wege im Medium bewegter Bilder* (1965) do original Maya Deren: *Notes, Essays, Letters – Film Culture* (1965). Nele, Deren descreve os processos de criação e de produção de vários dos seus filmes.

<sup>34</sup> N.T. Optamos em manter o termo original em inglês.

<sup>35</sup> Ich glaube ganz sicher, das der Film-Tanz sich rasch entwickeln wird, und daß sich im Interesse diese Entwicklung eine neue Ära der Zusammenarbeit zwischen Tänzer und Filmmacher eröffnen wird – eine Ära, in der beide ihre kreativen Energien und Talente hinsichtlich einer gemeinsamen künstlerischen Aussage vereinen könnten. (DEREN, 1965, p. 63).

câmera é *Nine Variations on a Dance Theme* (1966) de Hilary Harris. Enquanto a obra de Deren é considerada um dueto com o espaço, em *Nine variations* (Figura 10) o dueto é, sobretudo, com a câmera. Nesse, a dançarina Bettie De Jong dança um solo de 50 segundos, repetindo por nove vezes. A dançarina começa deitada no chão com um movimento de braço, levanta em movimento circular em torno de si mesma até ficar de pé, faz um levantamento de perna (*battement*), abaixa a perna e retorna para o chão para a posição inicial em um movimento espiral. A cada repetição, os movimentos da dança são mostrados em diferentes relações com os movimentos de câmera e da edição. Há um princípio de acréscimo dos elementos diversos que vão sendo introduzidos a cada repetição: partindo do simples movimento em volta da dançarina em um plano sequência, passando por planos detalhes do corpo, introdução de cortes, mudanças de perspectivas, uso das repetições das mesmas tomadas de movimento, aceleração da velocidade, desordenamento da sequência ao reaparecer movimentos do início e, por fim, a mistura de todas essas configurações no final. Em cada repetição, novos caminhos são percorridos pela câmera.

Figura 10 – Diferentes perspectivas e distâncias de um movimento no filme *Nine Variations on a Dance Theme* de Hilary Harris.



Link de acesso: <https://youtu.be/LWT7-zHbHv8>.

Esse filme tem um efeito cinestésico marcante. O movimento da câmera com o movimento circular do corpo cria uma sensação de um corpo solto no ar, uma sensação de flutuação. A aproximação da câmera ao corpo da dançarina contribui com essa sensação, ao levar a perda da referência espacial, impossibilitando a identificação da coordenada espacial em que ela se encontra. Como afirma Grenfield (2002), foi o desejo de pesquisar o sentido cinestésico com a câmera que motivou Hilary Harris a desenvolver a estratégia de filmar esse trabalho em diferentes encontros com a dançarina durante um ano.

Mas o motivo de Harris para fazer *Nine Variations* foi seu desejo de descobrir por si mesmo, atrás da câmera, durante um período de um ano, o "sentido cinestésico" do cinema em relação à dança formal. Harris escreveu que, mesmo na última vez que Jong e ele se encontraram, ele ainda estava descobrindo novas maneiras de filmar o único tema de dança de 50 segundos. [...] seu processo permitiu que Harris estruturasse o filme para que o espectador experimentasse a câmera e o processo de corte e chegasse a uma profunda experiência de cinestesia da dança de uma nova maneira cinematográfica. (GREENFIELD, 2002, p. 25).<sup>36</sup>

Brum (2012), citando Amy Greenfield (2002), afirma que *Nine Variations* criou a necessidade da invenção de um aparelho que foi o precursor do *steadycam*, “neste caso, inversamente ao que se sucedeu com o surgimento da câmera de 16 mm, que provocou um impacto no cinema da época, a produção artística antecipou a criação de um equipamento que desse conta de uma nova demanda estética” (BRUM, 2012, p. 94). Pode-se lembrar que em *Intolerance*, Griffith também inventou trilhos e elevadores de câmera para se valer dos movimentos de câmera e da qualidade estética conseguida com esses recursos.

No processo criativo, a relação entre técnica e estética são muito limítrofes. Invenções podem abrir um campo de novas possibilidades estéticas, assim como ideias para serem realizadas exigem invenções técnicas que possibilitem sua realização. A arte está toda enervada nessa interdependência. Além disso, as descobertas técnicas têm forte impacto sobre a recepção dos filmes, porque exigem e empreendem novos modos de percepção da imagem, antes não utilizados. Nesse sentido, há uma interação entre os meios técnicos na produção e exibição dos filmes e o nosso aparelho perceptivo.

Deren e Harris trabalharam, assim, possibilidades de conexão entre os movimentos de dança ao movimento de câmera e da edição. McLaren e Ed Emschwiller, ambos advindos da pintura e da exploração de técnicas de animação, vão explorar no cinema como os efeitos dessa técnica podem ser usados para multiplicar e estender os movimentos da dança, investigando o caminho do movimento como dimensão gráfica da bidimensionalidade da tela.

No filme *Thanatopsis* (1962), Ed Emschwiller utiliza o longo tempo de exposição da lente para tornar a imagem da dançarina instável e tremida em contraste com um rosto imóvel e bem focado de um homem. Uma trilha sonora baseada em batidas do coração e uma serra estridente acompanham e fortalecem a configuração contrastante das imagens. O borramento (Figura 11) causado pela instabilidade do movimento da dançarina adquire uma textura interessante, ao mesmo tempo, que desafia a visão do espectador. Os olhos do homem não

<sup>36</sup> But Harris's reason for making *Nine Variations* was his desire to discover for himself, behind the camera, over a period of a year, the "kinesthetic sense" of cinema in relation to formal dance. Harris wrote that even the last time de Jong and he met, he was still discovering new ways of filming the single 50-second dance theme. [...] his process allowed Harris to structure the film so that the viewer would experience the camera and cutting process and come to a deep experience of dance kinesthetics in a new cinematic way. (GREENFIELD, 2002, p. 25).

piscam e esse fato pode representar o olhar da própria câmera como também do espectador e o seu esforço em acompanhar a dançarina. O título do filme trata de um olhar sobre a morte, pois *Thanatos* em grego significa morte e *Opsis* visão, e a palavra *Thanatopsis* é traduzida, frequentemente, para significar "meditação sobre a morte". O que morre aqui parece ser um olhar convencional da imagem bem focada e a visão claramente perceptível do movimento. É um questionar do olhar humano sobre o movimento. É uma metáfora dupla sobre a visão da morte da própria visão e sobre a passagem do tempo. Rastros de movimentos, além de revelarem a beleza da deformação da imagem, revelam um caminho percorrido no tempo.

Figura 11 – Instabilidade e estabilidade na imagem em *Thanatopsis* (1962) de Ed Emschwiller.



Link de acesso: <https://youtu.be/5VH0mj2aScM>.

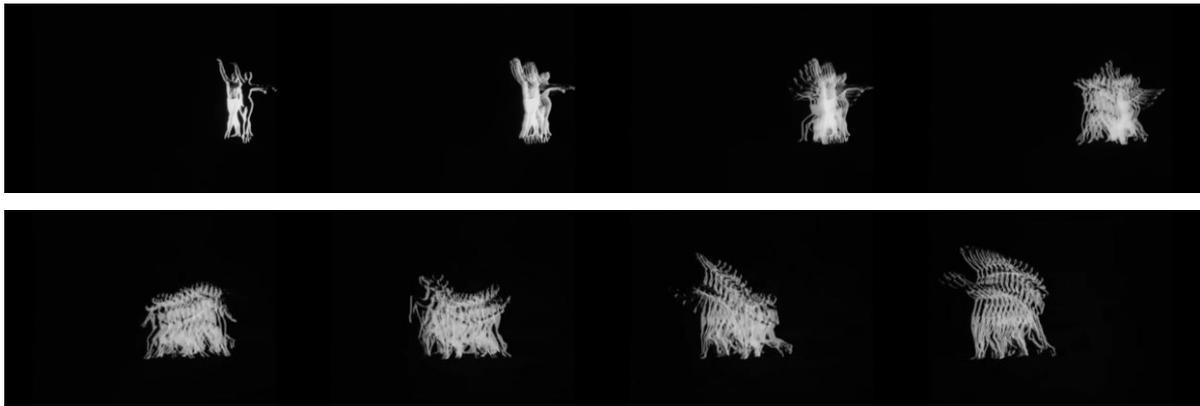
Ed Emschwiller fez outros filmes de dança - entre eles está *Dance Chromatics* (1959), antes mesmo de *Thanatopsis* - e trabalhou em cooperação com a companhia de dança do coreógrafo Alwin Nikolais (1919-1993) da qual resultaram os filmes *Totem* (1963), *Fusion* (1967) e *Chrysalis* (1973). Segundo Rosiny (2013), Ed Emschwiller desenvolveu em seus filmes uma predileção pela dança, pois para ele a dança tem um potencial formal e uma aproximação com o filme, recusando-se a usar elementos narrativos. Ele também definiu o *Cine-dance* como “um filme envolvendo dança, um filme que usa a dança como seu elemento principal”. (EMSCHWILLER, 1967 apud ROSINY, 2013, p. 227).

A obra marcante de Norman McLaren para a relação dança e audiovisual (1914-1987) é *Pas de Deux* (1968). Embora tenha feito os filmes *Ballet Adagio* (1972) e *Narcissus* (1983) funcionando como uma trilogia, esses dois últimos são menos conhecidos e não têm a característica inovadora de *Pas de Deux* (Figura 12), o qual apresenta uma estética rigorosa baseada em um processo técnico também rigoroso. Maria Estela Graça (2008), estudiosa da obra de McLaren, explica a estratégia usada por ele para conseguir o efeito de multiplicação

das imagens dos movimentos dos dançarinos e a consequente ideia de um percurso de movimento que se prolonga, ao retardar e dividir as imagens dos corpos dos dançarinos em vários corpos no espaço, quando eles se movem e um percurso que se encurta no retorno e na soma desses vários corpos, quando os dançarinos param:

Numa primeira fase, registrou os movimentos de dois bailarinos vestidos de branco contra um fundo negro, iluminados lateralmente de forma tangencial, em película de alto-contraste, a uma velocidade de 48 fotogramas por segundo a fim de dar um leve efeito *slow motion*. [...] A multiplicação da imagem foi realizada depois, através da *optical printer*<sup>37</sup>. Do negativo foi feita uma cópia positiva que, por sua vez, foi projetada num segundo negativo tantas vezes quantas as necessárias: cada fotograma foi projetado primeiro na posição correspondente sendo, nas vezes sucessivas, atrasado um certo número de imagens. Assim, quando os bailarinos alcançam uma postura de repouso, as exposições atrasadas vêm reencontrar-se, em sucessão, na primeira; mas, assim que iniciam um movimento, cada uma das imagens solta-se do conjunto, com alguns fotogramas de atraso relativamente aos anteriores, criando um efeito de desmultiplicação fantasmática. (GRAÇA, 2008, p. 1-2).

Figura 12 – *Pas de Deux* (1968) de Norman McLaren.



Link de acesso: <https://youtu.be/-JT97QoGJQM>.

O efeito conseguido é muito semelhante à cronofotografia da Étienne-Jules Marey, mas aqui McLaren torna visível o percurso das sequências de movimentos em um meio fílmico, o que significa, neste caso, um percurso temporal, especialmente pelo fato de ser um espaço indefinido demarcado por um fundo preto. Esse efeito, que hoje pode ser obtido com técnicas digitais em softwares de edição, foi fruto de um trabalho de “investigação artística de um autor no limite das práticas fílmicas possíveis, dados os dispositivos que lhe eram acessíveis ou que podia imaginar” (GRAÇA, 2008, p. 3) e fruto do interesse de McLaren pelo movimento que já estava claramente aparente em seu trabalho de animação de imagens abstratas quando pintava os filmes à mão desenhando diretamente sobre o celuloide ou

<sup>37</sup> Impressora óptica é um dispositivo que consiste em um ou mais projetores de filme mecanicamente ligados à uma câmera de cinema. Este aparelho permite refotografar uma ou mais partes do filme. A impressora óptica é utilizada também para fazer efeitos especiais em filmes ou para copiar e restaurar antigas películas. Ver Wikipédia. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Impressora\\_%C3%B3tica](https://pt.wikipedia.org/wiki/Impressora_%C3%B3tica). Acesso em: 31 jan. 2018.

película. A relação com a dança é muito explícita nessas obras: aqui as linhas, as formas movem-se ritmicamente. O interesse pelo movimento aproximará McLaren do balé clássico, que o via como arte do movimento abstrato e percebia no filme uma forma de dança. "Todo filme para mim é uma espécie de dança, porque a coisa mais importante no filme é o movimento. Não importa o que você está movendo, seja pessoas ou objetos ou desenhos; e de que maneira isso é feito, é uma forma de dança". (MCLAREN, 1970 apud GRAÇA, 2008, p. 4).<sup>38</sup>

Chama a atenção o entendimento de Graça sobre o trabalho de McLaren, pois ela traz à tona um aspecto do movimento que ele faz no filme não apenas relacionado às condições tecnológicas que descobre e deseja conseguir, mas essas condições e esse desejo estariam para ela também associados ao próprio movimento do corpo do autor, à sua vivência cinestésica. Graça traz, assim, a importância do engajamento do corpo real do autor como necessário à realização e compreensão do movimento na feitura do filme, além da importância do entrelaçamento criativo desse corpo na invenção e nas descobertas dos mecanismos e dispositivos técnicos para essa feitura.

Assim se, por um lado, o potencial artístico de qualquer obra de animação depende profundamente da própria natureza do dispositivo técnico, por outro advém da experiência cinestésica vital do seu autor, do modo como vive o movimento das coisas e o do seu próprio corpo; na medida em que a percepção do corpo vivo lhe permite quer o acesso ao real quer o gesto com o qual investe a materialidade expressiva filmica. No filme que resulta do trabalho poético de Norman McLaren, não apenas a visão se faz gesto, mas todo o corpo, enquanto registro vivo tanto do movimento espontâneo das coisas que, orgânica ou inorganicamente, se oferecem à sua sensibilidade, como das ações com as quais transforma o mundo. Mesmo quando procura no real a origem referencial do seu trabalho, como é o caso em *Pas de Deux*, o animador não o representa – de forma exclusiva – nem por imitação nem por análise objetiva. Aquela provém sempre de operações que tomam lugar no seu corpo e a partir dele. (GRAÇA, 2008, p. 7).

Mesmo conjecturando a amplitude do movimento nos filmes de McLaren dentro de uma corporalidade própria do autor, o trabalho com a animação abre um campo de experimentação que discute a ideia da dança fora da reprodução da imagem do corpo orgânico do dançarino. Uma questão que só será, de fato, tomada e explorada conscientemente mais adiante a partir do estabelecimento da videodança e, dentro desse, a reivindicação sobre qual é o corpo que pode dançar na videodança e, a partir da exploração do computador como instrumento criador de corpos virtuais, cuja utilização na dança Ed Emschwiller é também o pioneiro.

<sup>38</sup> Every film for me is a kind of dance, because the most important thing in film is motion, movement. No matter what it is you're moving, whether it's people or objects or drawings; and in what way it's done, it's a form of dance. (MCLAREN, 1970 apud GRAÇA, 2008, p. 4).

Nos filmes do cinema experimental, também é possível compreender claramente a ampliação do discurso sobre uma técnica para além de discursos dicotômicos sobre prática artística a serviço de parâmetros conteudistas ou formalistas. A descoberta e experimentação técnica, aparentemente de caráter formal, não estão aqui a serviço de um dizer ou uma mensagem, mas são, elas próprias, dizer inseparável do fazer e do como fazer. Técnica e estética dialogam, ampliam-se, complementam-se e repercutem tanto sobre os fazeres como os dizeres.

A contribuição desses filmes para o diálogo entre dança e o audiovisual é que ampliam o âmbito da experimentação sobre o movimento no tempo e no espaço, refletindo e aprofundando esses elementos na confluência entre as áreas. O movimento no tempo e espaço se transforma em um tempo e espaço elaborados pelos movimentos mais livres da câmera e mais desprendidos de uma perspectiva centralizada com o uso de enquadramentos diversificados, enquanto a edição e a animação passam a imprimir a realização de rupturas ou outras lógicas de continuidades temporais e espaciais, apontando, por exemplo, para o espaço não apenas em que a dança é gravada, mas aquele que é construído na montagem. O entendimento sobre os elementos da dança, principalmente o aspecto da efemeridade e da espacialidade aberta, onde é possível mover-se em todas as direções, permitirá a câmera e a edição um sobrevoo, uma saída do seu lugar de mera observadora ou narradora, ou seja, é a própria condição da dança que permitirá ser visualizada em diferentes pontos de vista pela câmera, ou ainda, a flexibilidade do movimento da dança capacitará a câmera viajar junto com ela na busca de outras perspectivas.

Por outro lado, essas mudanças advindas do meio audiovisual permitiram outras visões sobre a dança praticamente impossíveis no palco. Nesse diálogo, as buscas são para um encontro, onde uma arte não está a serviço da outra, mas se servem mutuamente convergindo em um novo fazer. O que se ganha aqui é, realmente, um outro modo de pensar e construir a relação entre a dança e o audiovisual, em que foi necessário encontrar um nome para esse modo de fazer. Nesse sentido, a herança deixada pelo cinema experimental para a intersecção dança e audiovisual é o início da formação de um campo que começa a se estruturar como arte e como cena. Os filmes realizados pelos artistas desse cinema irão indicar os próximos caminhos para a ampliação da experimentação e para o estabelecimento da área, além de abrir timidamente um campo conceitual com o desejo de elaboração teórica sobre esse fazer.

## 1.4 CONVERGÊNCIAS PARA O SURGIMENTO DA VIDEODANÇA

Como visto, as razões históricas para o surgimento da videodança podem ser pensadas em um processo que incluem tanto mudanças de cunho tecnológicas como estéticas já dentro do próprio cinema. Os exemplos realizados pelo cinema de vanguarda e experimental deixam o campo aberto e propício para as próximas mudanças. Tais exemplos funcionaram como referências para as artes plásticas e para a dança nos anos 60/70 representadas nos EUA pelo grupo *Fluxus* e pelo movimento *Judson Church* e a dança pós-moderna, que também estarão alinhados numa pesquisa de quebra de padrões e fortemente empenhados em questionar as hierarquias nas artes, a espetacularidade, os procedimentos artísticos e aprofundar o papel participativo do espectador. Numa sociedade que começa a tornar-se influenciada por uma cultura de massas, principalmente pelo papel do meio de comunicação desempenhado pela televisão, a invenção e acessibilidade do sistema de vídeo permitirá a esses movimentos artísticos encontrarem um terreno fértil para novos experimentos e questionamentos, culminando no surgimento e desenvolvimento da videoarte e da videodança<sup>39</sup>. Artistas como Merce Cunningham (1919–2009), Amy Greenfield são nomes fundamentais nesse processo. Nos anos 80, com o surgimento dos primeiros apoios institucionais e festivais, a videodança ganhará novos países e espaços de criação e de troca, proporcionando o caminho para o seu estabelecimento e, com isso, uma gama de estilos. Uma diversidade de conceitos para definir o nome para a relação entre o audiovisual e a dança continuará existindo, mas o termo videodança ganhará maior destaque e utilização, enquanto dança para a tela (*Screendance*) ou dança para a câmera (*Dance for camera*) também terão proeminência.

Houve uma enxurrada de atividades em videodança nos Estados Unidos no final da década de 1970, no final da década de 1980 como fontes de financiamento, incluindo o *National Endowment for the Arts*, agências e filiais da PBS, como WNET em Nova York e KQED em São Francisco começaram a reconhecer a dança para a câmera. No entanto, esse financiamento, (juntamente com grande parte do financiamento para as artes neste país) desapareceu. Coincidentemente, com a diminuição do financiamento e o aumento da cultura de alfabetização midiática e disponibilidade de equipamentos de vídeo em formato de consumidor, o número de artistas criando dança para a câmera aumentou exponencialmente, dando voz e capacitando os realizadores de dança em todo o mundo a participar na definição de um local que é particular para dançar para a câmera. (ROSEMBERG, 2000, p. 2).<sup>40</sup>

<sup>39</sup> Embora nesse momento a videodança ainda não tivesse esse nome.

<sup>40</sup> There was a flurry of activity in video dance in the United States in the late 1970's through the late 1980's as funding sources including the National Endowment for the Arts, state agencies and PBS affiliates like WNET in New York and KQED in San Francisco began to recognize dance for the camera. However, that funding, (along with much of the funding for the arts in this country) has disappeared. Coincidentally, with the decrease in funding and the increase in cultural media literacy and the availability of consumer format video equipment, the number of artists creating dance for the camera has increased exponentially, giving voice to and

Os primeiros contatos e experimentos artísticos entre o vídeo e a dança foram feitos para apresentações de obras de dança para a televisão<sup>41</sup>. Depois, com a inserção no mercado e a acessibilidade do vídeo<sup>42</sup>, os coreógrafos partem para a realização independente. Mas o vídeo terá, primeiramente, diferentes aplicações como ferramenta para a cena da dança profissional. As gravações facilitaram muitas demandas, sendo usadas, a princípio, como recurso para descrição e apropriação de movimento, para recolhimento de material em processos de criação e divulgação dos processos de realização e das obras prontas, possibilitando a documentação de coreografias. Com o reconhecimento do valor estético desse sistema, começa-se uma série de profundas experimentações artísticas dentro do contexto da cena da dança pós-moderna, ou ainda, “coreógrafos, especialmente aqueles nascidos na era da mídia, e conscientes do seu poder, apropriaram-se da linguagem da mídia enquanto continuaram a criar trabalhos para o teatro”. (ROSEMBERG, 2000, p. 1). O que, no primeiro momento, foi utilizado como ferramenta de apoio, passa para um estágio como ferramenta criativa.

O sistema de gravação em película, própria do cinema, continuará sendo utilizado e conviverá junto em muitos desses experimentos artísticos com o vídeo. Mas, em comparação com o cinema, o sistema eletrônico do vídeo trará algumas vantagens em relação à película como maior “tempo de gravação, reprodução instantânea, o som sincronizado e baixo custo de produção e assim uma maior acessibilidade”. (SPOLADORE, 2011, p. 91). Por outro lado, trará também outra qualidade de imagem com baixa taxa de contraste e pouca saturação da luz e cor. São qualidades diferentes que serão reconhecidas e aproveitadas. Mas, principalmente pelo fato da estética do vídeo ter sido tomada por artistas que também eram atuantes no palco, as primeiras discussões teóricas da videodança estiveram pautadas não sobre a diferença entre cinema e vídeo, mas sobre a diferença nos modos de perceber e da forma de apreensão entre a dança realizada no palco e a dança captada pela câmera. Tanto o aspecto das diferenças dos espaços quanto o aspecto das diferenças temporais foram questões relevantes para a aplicação de parâmetros criativos. A bidimensionalidade da tela e a construção do efeito da profundidade, a partir da disposição dos dançarinos no espaço, foram

---

empowering dance makers around the globe to participate in defining a site that is particular to dance for the camera. (ROSEMBERG, 2000, p. 2).

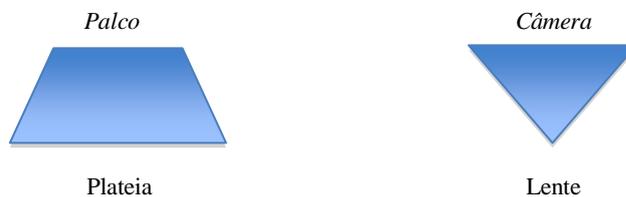
<sup>41</sup> As primeiras obras de dança feitas exclusivamente para a televisão foram *Kain e Abel* (1961) de Hans van Manen para a televisão holandesa VPRO; *Wicked Quenn* (1960), *Rött vin i gröna glass* (1970) e *Revolt* (1972) de Birgit Cullberg para a televisão sueca. O programa *A Video Event* (1973) e *Event for Television* (1976) traçam a colaboração pioneira de Merce Cunningham com a realização de séries de dança para a televisão americana. Também o trabalho conjunto de Merce Cunningham e Nam June Paik denominado *Merce by Merce by Paik* (1978) foi feito para a televisão.

<sup>42</sup> Vídeo e televisão baseiam-se no mesmo sistema eletrônico de geração de imagem.

conscientemente exploradas. Também foi abordada a diferença da qualidade de presença do corpo do dançarino no palco e na tela.

Espaço do palco e espaço da câmera são dois mundos diferentes. Um é estático com os parâmetros fixos; o outro tem o tamanho mais limitado às vezes, mas é flexível, e contém uma situação em que o próprio espaço pode mudar. Os dois espaços funcionam de forma diferente para o olho. O palco, como você olha para ele, vai da largura na frente para estreitar na parte de trás; a câmera é exatamente o oposto - sua forma retangular estreita-se na frente e amplia nos quatro lados ao mover para a parte de trás do espaço. (CUNNINGHAM, 1983).<sup>43</sup>

Figura 13 - O espaço do palco corresponde sobre a perspectiva do olho humano a um retângulo, já o campo de visão da lente da câmera é limitado por um triângulo. Diferenças formais entre os espaços do palco e da câmera influenciam o modo como o movimento é percebido. Uma utilização consciente do espaço da lente da câmera foi abordada desde os primeiros experimentos entre a dança e o vídeo.



Fonte: Adaptado de Rosiny (1999, p. 137).

Merce Cunningham foi um dos primeiros coreógrafos a reconhecer uma estética específica no vídeo, sua diferença do palco e a ser estimulado criativamente por ela. Ele foi um dos coreógrafos mais atuantes a investigar as relações entre a dança e o vídeo no início dos anos 70 e continuou atuante até sua morte em 2009.

No momento em que eu comecei a me envolver com o vídeo, havia pouca dança na televisão, e o que eu via não me interessava muito pela dança. Mas eu me perguntei sobre as possibilidades, já que o vídeo era um meio visual, e certamente haveria mais dança na tela no futuro, tendo em vista o aumento do público interessado em assistir programas de dança. Então, que tipo de ideias eu poderia encontrar. (CUNNINGHAM, 1983).<sup>44</sup>

Em obras feitas para a televisão - como a exemplo de *Merce by Merce by Paik* em uma colaboração artística entre Cunningham e o artista plástico sul-coreano Nam June Paik (1932-2006), já citado nessa tese como um dos participantes do grupo Fluxus e pioneiro da

<sup>43</sup> Stage space and camera space are two different worlds. One is static with the parameters fixed; the other, more limited in size sometimes, but flexible and a situation where the space itself can change. The two spaces function differently for the eye. The stage, as you look at it, goes from wide at the front to narrow in the rear; the camera just the opposite -- its rectangular shape narrow at the front and widening out on all four sides moving towards the back of the space. (CUNNINGHAM, 1983). Disponível em: <https://www.mercecunningham.org/merce-cunningham/mc-writing-text/params/textID/11/>. Acesso em: 22 jan. 2018.

<sup>44</sup> At the time I began to be involved with video, there was little dance being on the television, and what I had seen did not hold much dance interest to my eye. But I wondered about the possibilities, since the video was a visual medium, and there was certain to be more dance on the screen in the future, given the increase of public interested in watching dance programs. So what kind of ideas could one find. (CUNNINGHAM, 1983). Disponível em: [www.mercecunningham.org/merce-cunningham/mc-writing-text/params/textID/11/](http://www.mercecunningham.org/merce-cunningham/mc-writing-text/params/textID/11/). Acesso em: 22 jan. 2018.

videoarte - Cunningham pôde inicialmente experimentar questões a cerca da relação da dança com o vídeo. A obra conjunta foi feita em duas partes. A primeira parte consiste da videodança *Blue Studio: Five Segments* (1975-76) de Merce Cunningham e Charles Atlas, e a segunda o vídeo *Merce and Marcel* (1978) de Nam June Paik.

*Blue Studio: Five Segments* compõe-se de uma série de pequenas partes coreografadas e realizadas especificamente para espaço do vídeo. A imagem de Cunningham é multiplicada, sobreposta e transportada do fundo azul do estúdio com a técnica de *Chroma Key*<sup>45</sup> para uma série de lugares inesperados, ou seja, enquanto vários diferentes Cunninghams dançam, o fundo e o espaço do vídeo se transformam constantemente em imagens de ruas, paisagens, a praia, o mar ou, simplesmente, na barra vertical do padrão de cor da TV (*color bar*), fazendo uma clara referência à linguagem do vídeo. A dança de Cunningham é acompanhada de uma colagem de áudio com as vozes de John Cage (1912-1992) e Jasper Johns. O espaço da dança é redimensionado como espaço no vídeo. É possível dizer que esse trabalho é uma citação a Maya Deren no que diz respeito à descontinuidade do espaço.

Em *Merce and Marcel*, Paik cria uma colagem em homenagem a Cunningham e Marcel Duchamp (1887-1968), abordando questões sobre a definição da arte e da vida importantes para os dois artistas. Usando a sobreposição de materiais de outras fontes, incluindo trechos de uma apresentação da coreografia *Septet* de Cunningham de 1964, uma entrevista de Russell Connor em 1964 com Marcel Duchamp, uma entrevista com Cunningham e imagens do cotidiano nova-iorquino, Paik questiona a reversibilidade do tempo, do espaço e do movimento através da construção em camadas realizadas pela edição de vídeo.

Pela sua abrangência em diversos campos de atuação e intersecção da dança com as artes visuais e as diferentes tecnologias, seria impossível aqui falar de toda a contribuição e importância de Cunningham<sup>46</sup>, mesmo que especificamente sobre a relação entre a dança com vídeo e o filme. Seu interesse nas experimentações entre essas diferentes artes e meios faz

<sup>45</sup> A técnica de *Chroma Key* utiliza uma área no cenário do estúdio televisivo de fundo azul ou verde para ser substituído eletronicamente por outra imagem, anulando assim a cor escolhida.

<sup>46</sup> Cunningham não é apenas um precursor da videodança, mas um coreógrafo que experimentou várias questões na dança pós-moderna, rompendo padrões estéticos na dança de palco. Questionou o conteúdo da dança, aplicou procedimentos metodológicos na criação e apresentação que incluíam o acaso, a quebra da lógica de causa e efeito e do princípio narrativo de começo, meio e fim, questionou as hierarquias nas áreas do espaço cênico e do palco, desenvolveu uma técnica complexa e apurada de movimento sem privilégios entre as partes do corpo. Colaborou com vários artistas pós-modernos, entre eles John Cage e Robert Rauschenberg, pesquisando incessantemente a independência entre as artes, permitindo a livre associação. Para além da videodança, Cunningham criou softwares para a criação coreográfica, a partir de 1989: primeiro o programa de criação de movimento em 3-D chamado *Life Forms* e depois o *Capture Moviments* para modificar e experimentar o movimento. Ambas as ferramentas mostraram o potencial de redimensionar o movimento do corpo de um dançarino para o espaço virtual.

parte do seu pensamento colaborativo e visão filosófica de uma dança aberta, flexível e sem respostas prontas, capaz de lançar-se à impermanência, fruto da sua própria natureza efêmera, e ocupar-se muito mais dos processos do que dos resultados. Por essa razão, interessa aqui apontar os parâmetros criativos, estéticos e os aspectos perceptivos que levaram Cunningham a experimentar com o vídeo, e também como ele expande o significado desse meio para a dança, levando à valorização da videodança como produto artístico.

Cunningham é o primeiro coreógrafo a trabalhar em cooperação com cineastas e manter continuamente essa cooperação. Começa sua colaboração com o fotógrafo Charles Atlas e, em 1974, criam *Wesbeth*<sup>47</sup>, sua primeira obra coreográfica feita para a câmera, considerada o marco do nascimento da videodança. Atlas começou trabalhando como diretor de palco, iluminador e filmando documentalmente as obras da companhia Cunningham; em seguida, partiu para experimentar processos exclusivos para a câmera. A relação entre cineasta e coreógrafo aprofundará as convergências entre as áreas, pois cada um com sua competência se ocupará no entendimento da outra área.

Em 1973 ou 1974, Merce me convidou para trabalhar com ele depois de ter visto alguns dos meus filmes Super 8. Nós íamos fazer um vídeo, mas ele não conhecia o vídeo e eu não conhecia o vídeo. Então eu aprendi com um livro - *Spaghetti City Video Manual*, na verdade. Então eu ensinei a ele. Antes de termos feito nossa primeira peça, passamos praticamente todo o verão a trabalhar todos os dias com uma câmera e uma dançarina estudante, colocando a câmera em diferentes níveis e vendo o que a câmera fazia ao corpo. Naquele momento, estávamos trabalhando com uma configuração de três câmeras com comutação ao vivo. Começamos com câmeras em tripés, e de certa forma, esse foi um bom lugar para começar, porque é mais fácil de coreografar. É um espaço fixo, e você sabe onde estão as câmeras. Depois de começar a mover as câmeras, ela começa a ser diferente. Isso realmente informou minha maneira de abordar uma colaboração. (BROOKS, 2015).<sup>48</sup>

Além de *Wesbeth*, Atlas e Cunningham realizaram *Locale* (1979), *Channels/Inserts* (1981), *Cost Zone*, (1982) colaborando em nove obras até 1981. Mesmo na era do vídeo, as realizações desses trabalhos serviram-se de películas. “Dois destes foram feitos com nossas câmeras originais em preto e branco em fita de meia polegada; os sete restantes, em filme ou fita, envolveram câmeras em cores”. (CUNNINGHAM, 1983). Também se valeram de

<sup>47</sup> O título *Wesbeth* faz referência ao nome do prédio onde estava localizada a sede da companhia de Cunningham em New York e onde a videodança foi rodada.

<sup>48</sup> In 1973 or 1974, Merce invited me to work with him after having seen some of my Super 8 films. We were going to make video, but he didn't know video and I didn't know video. So I learned it from a book—*Spaghetti City Video Manual*, actually. Then I taught it to him. Before we ever made our first piece, we spent practically a whole summer working every day with a camera and a student dancer, putting the camera at different levels and seeing what the camera did to the body. At that time, we were working with a three-camera setup with live switching. We started out with cameras on tripods, and in a way, that was a good place to start because it's easier to choreograph for. It's a fixed space, and you know where the cameras are. Once you start moving the cameras, it starts to be different. That really informed my way of approaching a collaboration. (BROOKS, 2015). Disponível em: <https://walkerart.org/magazine/camera-as-body-an-interview-with-charles-atlas-rashaun-mitchell-and-silas-riener>. Acesso em: 22 jan. 2018.

aparelhos como o *steadycam*, a *dolly* e gruas, que contribuem para o movimento de câmera rápido, estável, com grandes deslocamentos no espaço e em diferentes perspectivas. Cunningham trabalhou também com o cineasta Elliot Caplan, produzindo os filmes/vídeos *Points in Space* (1982) e *Beach Birds for Camera* (1992).

*Channels/Inserts* (Figura 14) - coreografado e filmado em janeiro de 1981 com a edição final concluída em fevereiro de 1982 - foi o último trabalho de Cunningham e Charles Atlas. As gravações aconteceram nos espaços do estúdio *Wesbeth*, incluindo passagens entre as salas de dança, escritório, elevador e corredores e evocando uma sensação de movimento e desenvoltura magnífica entre esses espaços. A câmera percorre o espaço com os dançarinos, participando com eles das tomadas de decisões para as mudanças de espaço. A edição assemelha-se ao princípio da montagem paralela de D. W. Griffith, em que Atlas simula diferentes acontecimentos simultaneamente ao usar uma ação principal e colocar, através dos cortes várias outras ações paralelas à principal. Segundo Cunningham (1983), a intenção e “o título refere-se à técnica do filme de inserir uma ação no meio de outra, de modo que o espectador tem a sensação de duas ações acontecendo ao mesmo tempo, uma vista e outra na imaginação”. (CUNNINGHAM, 1983). A compreensão de espaço, neste caso, busca atingir várias camadas, inclusive aquele construído na imaginação do espectador.

Figura 14 - Passagens para diferentes espaços feitos por movimentos de câmera ou cortes na edição, possibilitando um grande efeito cinético em *Channels/Inserts* (1981) de Cunningham e Atlas.



Link de acesso: [https://youtu.be/O1eyG\\_eLSzY](https://youtu.be/O1eyG_eLSzY).

Geralmente, nas videodanças de Cunningham, os elementos do tempo, espaço e movimento são explorados em um diálogo com as características específicas da dança e do filme e com uma pesquisa intensa entre os colaboradores cineastas. Preferencialmente, a câmera em movimento tem o objetivo de conseguir grandes efeitos de movimentos e realçar a

ilusão de profundidade. Os movimentos de dança fazem parte do repertório de movimentos abstratos, formais e complexos da técnica de Cunningham e dialogam em seu deslocamento com o movimento da câmera, apoiando-se mutuamente na realização da construção espacial fílmica. O trabalho evoca grande consciência do movimento nos detalhes e do limite de aparição do corpo no enquadramento. Proximidade e afastamento da câmera, saída e entrada no quadro são potenciais claramente experimentados. A criação de volume e tridimensionalidade é também valorizada com a superposição dos corpos nas diferentes áreas do espaço, onde, semelhante à sua concepção para o palco, não há a incidência de uma perspectiva central. Enquanto temporalmente os filmes se diferenciam entre rápidos ou mais lentos, a trilha sonora segue também a lógica dos seus trabalhos para o palco, em que privilegia a independência entre a dança e a música e a livre associação. As coreografias para a câmera recorrem aos mesmos princípios aleatórios como o acaso utilizado nas coreografias para o palco, mas foram construídas, em sua maioria, especificamente para a câmera. Algumas delas foram transferidas depois para o palco.

Enquanto muitos coreógrafos criam inicialmente um trabalho de coreografia para o palco e depois o adaptam à câmera, Cunningham inverteu a processo em trabalhos como *Points in Space*, criado para a câmera e dirigido por Elliot Caplan em 1986. De acordo com Caplan, Cunningham é plenamente consciente das diferenças contextuais da câmera e do espaço de palco e faz ajustes precisos e numerosos na coreografia para cada um. Na versão de câmera de *Points in Space*, a coreografia de Cunningham geralmente se desenrola sequencialmente, enquanto as entradas e saídas são feitas para e do quadro específico da câmera. Na versão do palco, as seções sequenciais da coreografia são alteradas e em camadas, muitas vezes sobrepostas, enquanto as entradas e as saídas são ajustadas para o espaço do palco e um solo dançado por Cunningham, que aparece na versão da câmera, está ausente na versão do palco. Embora a trajetória da câmera para o teatro seja incomum, neste caso particular, a coreografia possui duas vidas distintas e intrincadas. (ROSEMBERG, 2000, p. 8).<sup>49</sup>

A escolha em coreografar especificamente para a câmera faz sentido com o reconhecimento da diferença e a potencialidade da câmera e da tela. Principalmente as mudanças que ocorrem ao movimento no processo de transferência de um espaço tridimensional para o bidimensional foi, de maneira clara, evocado e experimentado por Cunningham e Atlas.

<sup>49</sup> While many choreographers initially create a work of choreography for the stage and later adapt it for the camera, Cunningham has reversed the process in works such as *Points In Space*, created for the camera and directed by Elliot Caplan in 1986. According to Caplan, [7] Cunningham is acutely aware of the contextual differences of camera and stage space and makes precise and numerous adjustments in the choreography for each. In the camera version of *Points in Space*, Cunningham's choreography often unfolds sequentially while entrances and exits are made to and from the specific frame of the camera. In the stage version, the sequential sections of choreography are altered and layered, often overlapping, while entrances and exits are adjusted to stage space and a solo by Cunningham that appears in the camera version, is absent in the stage version. Though the trajectory of camera to theater is unusual, in this particular instance the choreography has two distinct yet intricately related lives. (ROSEMBERG, 2000, p. 8).

Atlas e eu, em nosso trabalho juntos, tentamos colocar a dança na tela de forma a manter viva a energia do movimento e, ao mesmo tempo, usar as câmeras como uma força em movimento. Eu sinto que uma dança feita para o palco, e depois filmada ou gravada como tal, raramente funciona. (CUNNINGHAM, 1983).<sup>50</sup>

Esse sentimento é confirmado na fala atual de Atlas, que continua trabalhando como cineasta em colaboração com ex-dançarinos de Cunningham.

Um dos grandes problemas da dança de filmagem é que, quando você assiste a uma ótima performance de dança, você realmente tem um sentimento cinestésico em seu corpo, e quando você traduz isso em 2-D, você tem que adicionar algo para substituir essa energia. O objetivo ainda é dar ao público a resposta cinestésica, mas há uma maneira diferente de fazê-lo. (BROOKS, 2015).<sup>51</sup>

Abaixo, tem-se imagens de dois movimentos de câmera no filme *Points in Space* (1981) (Figuras 15, 16 e 17)<sup>52</sup> feito por Elliot Caplan, os quais funcionam como mecanismos que contribuem para a sensação cinestésica e de tridimensionalidade.

Figura 15 - Sequência de movimento de câmera na diagonal em *Points in Space* (1981) de Merce Cunningham e Elliot Caplan.



Link de acesso: <https://youtu.be/0DIGckIhVEY>.

<sup>50</sup> Atlas and I in our work together have attempted to put dance on the screen in such a way as to keep the energy of the movement alive, and at the same time to use the cameras as a moving force itself. I feel that a dance made for the stage and then filmed or taped as such rarely works. (CUNNINGHAM, 1983). Disponível em: [www.mercecunningham.org/merce-cunningham/mc-writing-text/params/textID/11/](http://www.mercecunningham.org/merce-cunningham/mc-writing-text/params/textID/11/). Acesso em: 22 jan. 2018.

<sup>51</sup> One of the big problems of filming dance is that when you watch a great dance performance you really have a kinesthetic feeling in your body, and when you translate that into 2-D you have to add something to replace that energy. The goal is still to give the audiences that kinesthetic response, but there's a different way of doing it. (BROOKS, 2015). Disponível em: <https://walkerart.org/magazine/camera-as-body-an-interview-with-charles-atlas-rashaun-mitchell-and-silas-riener>. Acesso em: 22 jan. 2018.

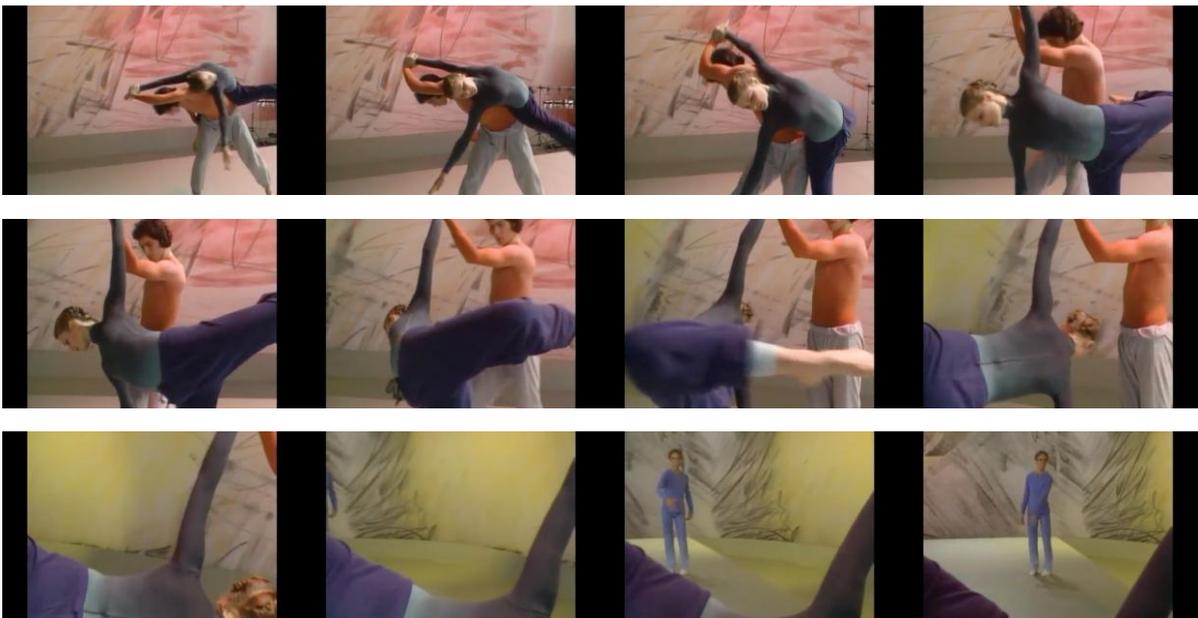
<sup>52</sup> As imagens aqui apresentadas foram tiradas de um documentário sobre o processo de filmagem de *Points in Space* para a televisão inglesa BBC. Disponível em: [http://www.ubu.com/dance/cunningham\\_points.html](http://www.ubu.com/dance/cunningham_points.html). Acesso em: 01 fev. 2018.

Figura 16 - *Making of* de *Points in Space* mostrando o caminho de movimento da câmera da cena anterior.



Fonte: Disponível em: [http://www.ubu.com/dance/cunningham\\_points.html](http://www.ubu.com/dance/cunningham_points.html). Acesso em: 15 mar. 2017.

Figura 17 - Cena que descreve um movimento de câmera em torno do duo de dançarinos, terminado com as costas da dançarina virando moldura para a aparição do solo de Cunningham em *Points in Space*. Esse mecanismo final foi usado regularmente nos vídeos de Cunningham como revelador de uma sensação de profundidade e tridimensionalidade em um meio bidimensional.



Link de acesso: <https://youtu.be/0DIGckIhVEY>.

A questão da sensação cinestésica e da energia na videodança foi também importante para os trabalhos em vídeo e filme de Amy Greenfield. Ela talvez tenha sido a artista a tematizar, de maneira consciente e enfática, os efeitos da cinestesia na relação da dança com o meio videográfico desde o período do seu surgimento. Em um texto comparativo dos filmes *A Study in Choreography for the Camera* de Maya Deren e *Nine Variations on a Dance Theme* de Hilary Harris, Greenfield escreve sobre a influência de Harris em seus trabalhos

exatamente por ele utilizar-se da condição cinestésica que o encontro do filme ou vídeo com a dança possibilita.

Em muitos aspectos, meu trabalho inicial foi o oposto de *Nine Variations* - talvez uma rebelião pós-moderna de seu classicismo formal. No entanto, o objetivo de estabelecer uma identificação cinestésica entre uma câmera simbiótica e o dançarino – fazendo amor através da câmera com o movimento, como Harris colocou - era um dos nossos objetivos comuns. (GREENFIELD, 2002, p. 26).<sup>53</sup>

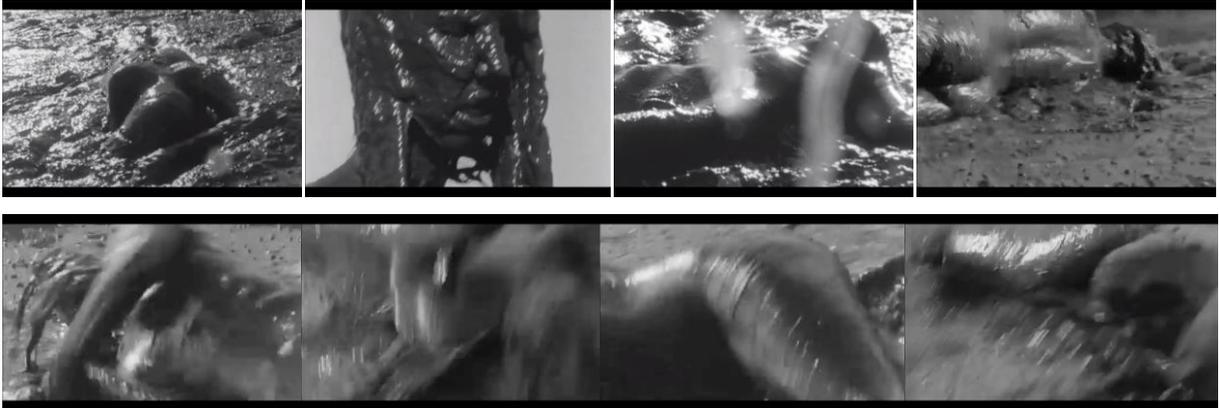
A ideia de simbiose com a câmera faz Greenfield trabalhar com essa como uma extensão do corpo. Obras em que o corpo está muito próximo à lente da câmera revelam uma intimidade desejada. Temas em que tratam do esforço físico, do toque, em sua maioria com o corpo nu, muitas vezes com o próprio corpo nu de Greenfield, são recorrentes e aprofundam a simbiose com o corpo do espectador. É como se o espectador fosse convidado à participação, fosse convidado a tocar através do olhar. São obras hápticas, no modo em que o ver se expande para o órgão da pele; o óptico toma uma abrangência além do próprio olho, estendendo-se para o tato. Obras como *Transport* (1971), *Element* (1973), *Tides* (1982) são exemplos dessa expansão da câmera e do corpo. Em todas elas, o(s) corpo(s) se mistura(m) com elementos da natureza como o mar, a terra e a lama, dando múltiplas texturas à imagem, redimensionando a qualidade do movimento e a superfície da tela. A câmera invade o corpo sem ser invasiva ou violenta: dialogam, são duplas, são parceiros.

Em *Element*, uma obra feita em preto e branco com câmera de Hilary Harris, esse diálogo é muito claro. Vê-se a experimentação de qualidades de movimento possibilitadas pela lama. O afundar dos pés ao caminhar, a resistência que a lama causa ao mover-se nela, o peso do corpo ao cair sobre ela e o deslizar, entre outras ações, dimensionam uma qualidade cinestésica diferente daquela que se teria se o corpo estivesse movendo em outro “elemento”. A câmera desliza junto, aprofunda-se na lama e no movimento do corpo, usando apenas três tipos de planos: o médio, o próximo e o detalhe. É praticamente impossível não ver ou imaginar Harris por trás da câmera, caminhando naquela lama muito colado ao corpo de Greenfield. Sem planos gerais, não há como distanciar-se das ações e dos corpos-esculturas que são formados e desformados. Em duas cenas marcantes, que Greenfield levanta e cai muitas vezes e outra que ela rola repetidamente pela lama, é mesclada o esforço físico ou o reconhecimento do humano ali com a abstração, ou ainda, a forma desfigurada, em que o que aparece são pedaços irreconhecíveis do corpo (Figura 18). A construção dessa oposição é

<sup>53</sup> In many ways, my early work was the opposite of *Nine Variations*—perhaps a postmodern rebellion from its formal classicism. Yet the goal of establishing a kinesthetic identification between a symbiotic camera and dancer—making love through the camera with the movement, as Harris put it—was one of our common goals. (GREENFIELD, 2002, p. 26).

reforçada através das mudanças de velocidade dos movimentos de câmera e pelos cortes de edição, em que se trocam as imagens de partes diferentes do corpo durante as ações. É uma simbiose entre o orgânico do corpo e o sintético da imagem vídeo-filmográfica.

Figura 18 - Configurações cinestésicas do corpo e da imagem em *Element* (1973) de Amy Greenfield.



Link de acesso: <https://youtu.be/wjoUzykOFGL>.

Greenfield dirigiu, produziu, editou e, por vezes, atuou em mais de trinta filmes. Tem um trabalho pioneiro nas criações de esculturas holográficas móveis, realizou eventos multimídia ao vivo e instalações de vídeo. Além disso, escreveu sobre *filmdance*, conceito usado por ela para definir seu trabalho. Em uma declaração da artista para o catálogo do Festival *Filmdance* no Teatro Público de Nova York organizado junto com a coreógrafa Elaine Summers (1925-2014)<sup>54</sup> em 1983, Greenfield escreve sobre o paradigma do tempo e espaço na dança feita para a câmera abordando a qualidade de uma terceira experiência produzida nesta relação. Para ela, o *filmdance*:

É um filme em que o cineasta / coreógrafo transforma as regras básicas do tempo e do espaço da dança através do uso cinético da lente da câmera, dos ângulos de câmera, do movimento da câmera, da luz, das técnicas ópticas e da montagem ou edição de filmes. Através de tais transformações filmicas do corpo humano em movimento, a colaboração entre cinema e dança cria uma terceira experiência, um novo tipo de dança, muitas vezes totalmente não relacionado à dança ao vivo. (GREENFIELD, 1983 apud ROSINY, 2013, p. 219).<sup>55</sup>

Segundo Rosiny (2013, p. 219), além dos elementos do tempo e do espaço, Greenfield adiciona a energia como um aspecto mediado no filme diferente da energia no espaço físico

<sup>54</sup> Elaine Summers participou do *Judson Church movement* em New York. É considerada uma pioneira na discussão teórica sobre o uso midiático na dança de palco. Ver Rosiny (2013, p. 108).

<sup>55</sup> It is a film in which the filmmaker/choreographer transform the ground rules of dance time and space through the kinetic use of the camera lens camera angles, camera motion, light, optical techniques, and montage or film editing. Through such filmic transformations of the human body in motion, the collaboration between film and dance creates a third experience, a new kind of dance often totally unrelated to live dance. (GREENFIELD, 1983 apud ROSINY, 2013, p. 219).

com gravidade. Para que o público se sinta atraído no espaço fílmico, é necessária a complementação do movimento da câmera ao movimento do corpo. É necessário o diálogo.

O interessante nas obras dos artistas da dança que trabalharam com vídeo é que, apesar do reconhecimento da propriedade do vídeo, este é, sim, contaminado pela substancialidade da dança e pensado com e para essa. A influência da dança e do vídeo é extremamente mútua. Os experimentos de transferência de um meio para o outro em Cunningham deixam-se pensar nessa contaminação. A afirmação – “A dança contemporânea tem sido grandemente influenciada pela linguagem de vídeo, televisão e cinema. Isso é evidente em práticas coreográficas contemporâneas que imitam as tendências desconstrucionistas não-lineares de mídia e os saltos de edição cinematográfica” (ROSEMBERG, 2000, p. 1-2)<sup>56</sup> - pode levar à reflexão sobre até que ponto a linguagem do audiovisual também foi influenciado pela dança e, neste sentido, trouxeram mais corporalidade e mais movimento para a televisão e o cinema.

Embora questionar a influência da dança e da videodança para as áreas afins se configure um pensamento que ultrapassa os objetivos desta tese, com certeza, todo o percurso videográfico e o modo de fazer videodança do Cunningham, mesmo reconhecendo as diferenças entre os espaços, jamais estaria descolado do seu pensamento da dança. A influência de sua dança irá construir outros modos de lidar com o próprio vídeo. Também o pensamento da dança de Greenfield nasce conjuntamente com o pensamento sobre a linguagem audiovisual, que é praticamente impossível, no caso dela, pensar uma dança fora dessa conexão. Minha reflexão para pensar até que ponto o audiovisual foi e é contaminado pela dança parte de um sentimento que percebo nas análises e textos sobre a videodança, nos quais, apesar de um discurso que abarca o diálogo entre as duas artes, sempre recai sobre o audiovisual o poder de transformação da dança ou como se o audiovisual trouxesse um novo olhar sobre essa, um ganho de um espaço para a dança ou mesmo uma libertação da dança do palco. Neste último ponto, por exemplo, no período do pós-modernismo, a dança buscava, com a experimentação em outros espaços, a “libertação” do palco tradicional e o encontro com o vídeo foi mais um espaço nessa busca. Foi um exercício da dança - assim como de outras artes e uma condição do momento histórico - a busca por outros meios de convergências e diálogos e, portanto, não se concentra apenas em uma linguagem a responsabilidade da ampliação do seu modo de expressão.

Depois de demarcado o período e as condições do seu surgimento e o começo do

<sup>56</sup> Contemporary dance has been greatly influenced by the language of video, television and the cinema. This is evident in contemporary choreographic practices which mimic the non-linear deconstructionist tendencies of media and the cinematic jump cut. (ROSEMBERG, 2000, p. 1- 2).

desenvolvimento nos Estados Unidos, a videodança expande-se nos anos 80 para a Europa e nos anos 90 para a América Latina e outras partes do mundo confirmando a sua potencialidade como arte autônoma.

### 1.5 A VÍDEODANÇA NA CONTEMPORANEIDADE - CONVERGÊNCIAS DIVERSAS

Desde final dos anos 90, a videodança vem se expandindo, sendo explorada, experimentada intensamente em diferentes estilos e formatos criativos. Seu estabelecimento como arte autônoma é um fato, o que pode comprovar os inúmeros festivais e mostras de videodança espalhadas pelo mundo e também o grande interesse por cursos, workshops sobre o assunto, alguns incluídos como disciplinas dentro do currículo de universidades de Dança no mundo. Com o advento do sistema digital, da internet e o barateamento dos computadores, uma mudança extremamente rápida aconteceu nos processos de gravação, no processamento da imagem com os softwares de edição, no aumento da veiculação e distribuição das obras, dando às convergências contornos virtuais. Em entrevista a Leonel Brum e Beatriz Cerbino (2016), Douglas Rosemberg faz referência às mudanças que aconteceram desde 1999 na cena do *screendance*, quando ele tinha escrito um manifesto exigindo “um fórum de avaliação crítica no cenário da dança e da tecnologia”. (ROSEMBERG, 2012, p. 325).

Quase tudo mudou exceto a ideia singular da *screendance* em si, que entrou em foco mais nítido ao longo deste tempo. As tecnologias da imagem em movimento mudaram completamente; fomos da era analógica para a era digital aparentemente em uma noite, fazendo a estética de fitas de vídeo e de tela do século XX, mesmo no início do século XXI, uma espécie de alegoria nostálgica. O reconhecimento global da *screendance* e a mudança de geração para um grupo mais jovem de artistas criou um manancial de atividades, um sentido de internacionalismo e inclusão, trouxe novas ideias sobre gênero, política da imagem, acesso e outras preocupações contemporâneas para o campo. (BRUM; CERBINO, 2016, p. 106).

Neste percurso, diferentes conceituações e categorizações foram articuladas para definir o conceito e os modos de construções ou estilos da videodança. Dentre os conceitos que se aproximam ao desejo de elaboração desta tese, em pensar a videodança como um ambiente, estão a definição de Douglas Rosemberg (2000) e de Claudia Rosiny (1999). Rosemberg entende a videodança como um lugar específico (*site*) para se fazer dança para a câmera. “A videodança é, na prática, uma construção de uma coreografia que vive apenas no local e espaço arqueológico da câmera. Nem a dança ou o método da renderização estão a

serviço um do outro, mas são parceiros ou colaboradores na criação de uma forma híbrida”. (ROSEMBERG, 2000, p. 10). Já Rosiny conceitua a videodança como um campo intermidial:

Dança e vídeo e respectivo meio filmico dissolvem-se em uma forma própria, que não seria possível realizar no palco e que se diferencia claramente de reproduções documentais. O movimento é o elemento central da forma estética, tanto na dança como no meio filmico, este último através do trabalho da câmera e da montagem. Na minha opinião, não é importante, se a coreografia e o material de movimento originam-se de uma versão do palco. Decisivo é que na transferência resulte um encontro intermediático entre a dança e o vídeo, na qual a versão do palco seja reinterpretada e que dessa forma não seria possível no palco. (ROSINY, 2013, p. 216).<sup>57</sup>

Essas definições dialogam com o objetivo desta tese e também com nossa definição de entender a videodança como ambiente de superposição de movimentos que propicia um campo perceptivo, ou seja, um ambiente, onde movimento do corpo e movimento dos recursos audiovisuais propiciam a elaboração de um modo específico de perceber - ou seja, o importante para nós é entender esse campo e espaço dialógico entre a dança e o audiovisual, em que a videodança constrói-se como campo e espaço de percepção específico.

Quanto ao termo videodança, esse é hoje dominante e mais que expandido, pois não se reduz à tecnologia eletrônica do vídeo. O termo funciona mais como um marco referencial histórico ao momento de nascimento, estabelecimento e propagação dessa forma de arte e é aplicado também como termo geral pelo fato das fronteiras entre os suportes terem se tornado mais flexíveis ainda nos anos quando se rodava tanto em vídeo quanto em filme, antes de uma expansão do sistema digital. Claudia Rosiny, em seu livro *Videotanz: Panorama einer intermediären Kunstform* (1999) (Videodança: panorama para uma forma de arte intermidial), mesmo indicando a problemática dos diferentes termos que se relacionam com os diferentes meios, pleiteia o uso do termo videodança. Em entrevista concedida a ela por Charles Atlas em 1993, cita a afirmação do cineasta e colaborador de Cunningham, de não haver mais a necessidade de fazer a diferenciação entre vídeo e filme.

Hoje, não há mais um argumento para uma distinção. É a prática habitual: todos rodam em filme para um produto de vídeo ou transferem vídeos em filme. Hoje, a transição é fluente. A diferença entre filme e vídeo não é uma questão interessante para mim. Filme e vídeo têm propriedades diferentes. Usa-se simplesmente o correspondente à situação. (ATLAS, 1993 apud ROSINY, 1999, p. 23).<sup>58</sup>

<sup>57</sup> Tanz und Video respektive filmisches Medium verschmelzen zu einer einigen Kunstform, die auf einer Bühne nicht realisierbar wäre und sich deutlich von dokumentarisch intendierten Reproduktionen absetzt. Bewegung ist hierbei sowohl im Tanz als auch im filmischen Medium durch Kameraarbeit und Montage zentrales Element der ästhetischen Gestaltung. M.E. ist es dabei nicht wichtig, ob Choreographie und Bewegungsmaterial von einer Bühnenversion stammen. Entscheidend ist, dass im Transfer eine intermediäre Begegnung von Tanz und Video entsteht, welche die Bühnenversion im Film neu interpretiert und in dieser Form auf der Bühne nicht möglich wäre. (ROSINY, 2013, p. 216).

<sup>58</sup> Heute gibt es nicht mehr einmal mehr ein Argument für eine Unterscheidung. Es ist die übliche Praxis: Jeder dreht auf Film für ein Videoprodukt oder überträgt Video auf Film. Heute sind die Übergang fließend. Der unterschied zwischen Film und Video ist für mich keine interessante Frage. Filme und Video haben

Mesmo assim, termos como *screendance* (dança para a tela) ou *dance for camera* (dança para a câmera) ou *dance with camera* (dança com a câmera) são usados e aceitos, enquanto *filmdance* e *cinedance*, apesar de reconhecidos, não são tão usuais. No Brasil, o termo videodança é normalmente mais aceito, embora também se faça uso de dança para a tela.

O local de maior veiculação e difusão da videodança tem sido festivais, mostras e páginas específicas de artistas e pesquisadores de videodança na internet, como a exemplo da página “videodança+”. Há também artistas, pesquisadores, professores e videastas que mantêm páginas no Youtube e Vimeo. Com diferentes parâmetros e critérios de escolhas e participação, existem atualmente mais de 80 festivais<sup>59</sup> e mostras de videodança em todo o mundo, sendo alguns anuais ou bienais e outros ainda de curta duração. Um critério relativamente comum é a coreografia ser feita para a câmera, mas alguns incluem documentários e poucos adaptações de coreografias feitas para o palco e depois desenvolvidas para a câmera. Há, ainda, aqueles que escolhem temas para as suas edições, nas quais os vídeos devem estar relacionados. Alguns festivais são bem estabelecidos e contam com vários anos de existência e apoios, outros se formaram há pouco tempo. Alguns deles propõem, junto à mostra de vídeos, workshops e cursos de videodança, além de mesas redondas e palestras, contribuindo, assim, tanto para a formação e aperfeiçoamento de profissionais como para a troca de experiências e o aprofundamento teórico. Poucos incluem premiação ou pagamentos de cachês por apresentação da obra. São festivais presenciais, mas já existem festivais que acontecem apenas no âmbito da rede, na internet, onde o espectador é o júri. Para participar, é preciso passar pelo processo seletivo que, normalmente, é feito por uma curadoria. De modo usual, a inscrição para o processo seletivo é feito via internet por envio de formulário ou em sites especializados em festivais de cinema como o *Filmfreeway* ou *Festhome*, nos quais o diretor e o vídeo têm uma página própria. O envio dos vídeos é realizado via *browser* de transferência. O primeiro festival de videodança foi *Dance on Camera* em Nova York nos EUA, lançado em 1971, atualmente encontra-se na sua 47ª edição. No Brasil, o primeiro festival de videodança foi o “Dança em Foco Festival Internacional de Vídeo & Dança”, criado no Rio de Janeiro em 2003 e que, no ano de 2019, realizou a 17ª edição; sua contribuição abrange também publicações de artigos e livros sobre o tema.

---

verschiedene Eigenschaften. Man benutzt einfach das der Situation Entsprechende. (ATLAS, 1993 apud ROSINY, 1999, p. 23).

<sup>59</sup> Ver lista de festivais no final desta tese.

A universidade também participa desse processo de veiculação e difusão. Seu maior papel é de um aprofundamento na pesquisa tanto experimentalmente como na discussão teórica sobre a videodança. Cada vez mais departamentos de artes incluem a videodança como disciplina ou essa faz parte de componentes curriculares ligados à dança e tecnologia. Muitas pesquisas sobre a videodança emergiram dentro do universo acadêmico da pós-graduação. Dissertações e teses tomam a videodança ou como tema central ou como aspecto de um tema central. No ano de 2018, surgiram dois cursos de mestrados em videodança (*Main in Screendance*) na Europa em universidades particulares: um em Portugal, na Escola Superior de Tecnologia e Artes de Lisboa, e outro na Inglaterra na *The place – London Contemporary Dance School*.

## 1.6 A VIDEODANÇA E AS CONVERGÊNCIAS NESTA PESQUISA

O meu foco de interesse como pesquisadora e criadora, bem como o objetivo nesta tese, é pensar e articular criativamente o modo como, na videodança, as imagens do corpo em movimento podem afetar as nossas percepções e, mais exatamente, nossa percepção cinestésica. Consideramos a videodança uma expressão artística que possibilita experimentos estéticos comprometidos com temas em percepção, pois essa atinge, ao mesmo tempo, e de maneira múltipla, vários e diferentes sentidos humanos - audição, visão, háptico e cinestésico - e também dialoga com a interdependência desses sentidos e suas reverberações no corpo, potencializada pela sua característica de superposição de movimentos. Nesse sentido, buscar entender como percebemos o corpo e seu movimento, mediado pela câmera em trabalho conjunto com o som e a edição, é uma estratégia para construir estruturas temporais e espaciais na videodança de modo a afetar aquele que a assiste. Pensamos esse afetar como reação somática cinestésica, uma reação que é parte do engajamento somático perceptivo complexo e essencial ao ato de ver imagens em movimento sobre a tela e não funciona apenas como respostas à percepção visual.

A nossa discussão sobre percepção na videodança não envolve fundamentalmente uma comparação com os diferentes suportes, porque acreditamos que a materialidade de gravar não muda essencialmente com esses diferentes suportes. Talvez, mude uma qualidade, uma textura, um elemento a mais é adicionado, o corpo se aproxima ou move-se mais, e isso pode intensificar ou reduzir o grau de atenção e envolvimento, mas não mudará a condição

fenomenológica de estar observando algo projetado em uma tela bidimensional. Mesmo que o vídeo tenha libertado a tela da parede e das grandes salas escuras, ainda não se libertou da bidimensionalidade. Mesmo com as tentativas de cinema 3D e da expansão da realidade virtual, não é possível dizer que já nos libertamos dos parâmetros bidimensionais da tela e dos seus mecanismos perceptivos. Nesse sentido, concordamos com Curtis (2016) quando afirma que “os efeitos ilusórios da imagem em movimento não são dependentes das qualidades de representação naturalista de uma determinada imagem ou ambiente de imagem” (CURTIS, 2016, p.11). Assim, acreditamos que a discussão dos efeitos e reações possíveis a partir da relação com a tela tem um campo amplo de pesquisa e aprofundamento, principalmente na intersecção com a dança. Por isso, não desejamos travar uma discussão a partir das diferenças entre os suportes técnicos ou da materialidade em que é realizada a gravação e reprodução das videodanças.

Além disso, a capacidade de transferência de um filme ou vídeo em diferentes suportes é uma realidade hoje, como a viabilização da apresentação desses em diferentes espaços - a sala de cinema, a sala de casa ou nas ruas, cafés, escolas, teatros, feiras, congressos, exposições, dentre outros - revela a capacidade de adaptação do meio audiovisual. Desta forma, não iremos tratar das questões relativas a essas diferenças nesses suportes, mas sim trabalhar no aspecto geral da percepção da imagem em movimento sobre qualquer tela e no entendimento dessa tela como um ambiente, um lugar de construção espacial e temporal abarcada pelo formato da lente, as condições de disposições e deslocamentos dos corpos que dançam em relação a esse formato e as dinâmicas dos movimentos dos corpos na relação com a montagem e o som.

Nesse sentido, o caminho desta análise passa tanto pela compreensão dos modos operativos de construir percepção cinestésica na videodança como pela compreensão das condições que estão alicerçadas a percepção humana em um aspecto mais geral, na experiência com a arte e no encontro com as artes mediadas pela tecnologia do audiovisual.

## 2 EXPERIÊNCIA DO CORPO E SEU MOVIMENTO COMO CONSTITUINTE DA PERCEPÇÃO ESTÉTICA

Postulamos a premissa de que as reações cinestésicas são ações constitutivas e fazem parte do processo de interação do espectador com o meio audiovisual e, no nosso caso específico, com a videodança. Essas ações dizem respeito ao modo de engajamento corporal pertencente ao complexo processo da percepção e essencial ao ato de ver imagens em movimento sobre a tela. Elas indicam também uma participação do corpo na experiência com esse meio bem maior do que “apenas” assistir e reagir ou responder corporalmente ao que se assiste.

As teorias que traremos aqui em um paralelo, para nos apoiar no entendimento dessa premissa, tratam do corpo e do movimento como aspecto constitutivo para a percepção no âmbito da arte, como é o caso da empatia estética (*Einfühlung*) e para a percepção de um âmbito geral, como é o caso da cognição incorporada e situada. Elas discutiram e discutem a inseparabilidade das ações do corpo no ato da percepção e tratam desse corpo em movimento, isto é, agindo e interagindo com o ambiente e o contexto como condição inerente à percepção. Trata-se de uma interação que vai além do princípio estímulo-resposta, no qual o corpo, supostamente, apenas recebe de maneira passiva os estímulos no meio e responde a esses.

Desse modo, ambas as teorias articulam também com a ideia de que o movimento do corpo, sua ação, é um engajamento necessário para perceber as coisas do mundo, para compreendê-las e dar-lhes significado. Cada uma delas, em seu momento histórico, criticaram e criticam a instrumentalização do corpo para a execução de tarefas ditas como “mais significativas e superiores” da mente e dos processos cognitivos. Instrumentalização essa, a qual tentam superar e que é fruto de um constructo dualista que alicerça parte do pensamento sobre a relação mente e corpo, apoiando-se na dicotomia entre sujeito e objeto e na crença da existência de mundos estritamente separados entre o interior do organismo humano e o mundo externo. Ambas discutem, assim, o papel essencial do corpo e do movimento na percepção. Por essas razões, vimos a possibilidade da criação de um paralelo entre as teorias, apesar de estarem temporalmente separadas em uma distância de um século, mas cujas abordagens incitam a aproximação. Uma aproximação que nos ajuda a aprofundar a ideia de que o movimento do corpo do espectador faz parte do processo de percepção ao assistir videodança.

As discussões travadas pelos teóricos, Heinrich Wölfflin e August Schmarsow, da segunda geração de autores da empatia estética (*Einfühlung*), trouxeram o corpo e o movimento para o centro da experiência estética como elementos fundantes e constitutivos de toda e qualquer experiência com a arte, pleiteando a necessidade da ação e experiência corporal do sujeito para poder compreendê-la e ser afetado por uma obra artística, um ser afetado que constitui um aspecto tanto imaginativo, emocional, quanto físico. Esses fundamentos estão inseridos na perspectiva de uma teoria da corporeidade semelhantes àqueles trabalhados pela cognição incorporada e situada, ou “a filosofia e as metodologias dos cientistas cognitivos que estudam a cognição como a conjunção inseparável de um organismo cognoscente com seu meio ambiente” (SILVA, 2011, p. 3), especificamente aqui na abordagem enativa de Varela, Thompson e Rosch (1991), nas contingências sensorio-motoras de Noë e O’Regan (2001) e no externalismo ativo de Clark e Chalmers (1998), possibilitando-nos a construção do paralelo entre as abordagens da empatia estética e também sua atualização. Nesse sentido, encontramos nas teorias descritas da empatia estética e da cognição situada abordagens e postulações que convergem com essa nossa premissa, que as reações cinestésicas são mais do que reações ao estímulo visual. Tais teorias podem nos ajudar a compreender a complexidade do processo que faz gerar essas reações e, assim, ajudar a construir uma reflexão sobre as razões que levam o corpo do espectador ser mobilizado ao ver videodança, ao apontarem qual papel do corpo e do movimento na percepção e na percepção da arte.

Desta forma, o nosso interesse neste capítulo é apresentar as discussões dos autores da empatia estética (*Einfühlung*) que trabalharam os seus fundamentos na perspectiva do princípio da corporeidade, estabelecendo um paralelo com as abordagens citadas da cognição situada e, assim, poder articular a premissa da reação cinestésica como engajamento perceptivo e, portanto, interativo no ambiente do audiovisual e, especificamente da videodança. Essas discussões criam parte do arcabouço teórico para a averiguação aqui e nos capítulos seguintes, dos pressupostos para a videodança como ambiente ou artefato artístico que interage com o corpo do espectador e o mobiliza.

Primeiramente, iremos nos reportar aos fundamentos de cada teoria. Em seguida, a partir da análise de John Dewey sobre o arco-reflexo (1896), investigaremos mais de perto o que significa o mecanismo estímulo-resposta para, depois, tratarmos especificamente dos autores e dos pontos de convergência entre as abordagens que apontam o corpo fora desse mecanismo. Intencionamos construir, assim, suas convergências e paralelos possíveis com o audiovisual e a videodança.

## 2.1 O CORPO E SEU MOVIMENTO NA EMPATIA ESTÉTICA (*EINFÜHLUNG*)

A empatia estética (*Einfühlung*), como campo de pesquisa, surgiu na Alemanha, na passagem dos séculos XIX para o XX, dentro da filosofia da estética e de um novo campo de estudos naquela época: a psicologia experimental ou fisiológica, apontando, desta forma, para as diferentes áreas dos seus principais teóricos e para a interdisciplinaridade da qual resulta. Segundo Robin Curtis (2008), “o entrelaçamento peculiar entre observação e transferência, e entre movimento e afeto, que naquele tempo se tentou descrever com o conceito de *Einfühlung*, é resultado da confluência entre as ciências naturais e pressupostos estéticos”. (CURTIS, 2008, p. 7). Essa confluência é baseada no contexto surgido a partir do modernismo e do desenvolvimento dos estudos psico-fisiológicos com suas pesquisas sobre percepção, em que o corpo humano passa a ter um papel importante no campo filosófico da arte. O campo filosófico se cerca desses conhecimentos para fundamentar a estética na perspectiva de um sujeito fruidor e perceptor. Desse modo, a *Einfühlung* foi um fenômeno abordado de maneira interdisciplinar com a intenção de entender e explicar o envolvimento físico e emocional que acontece, tanto na experiência estética como também na relação interpessoal, combinando, principalmente, filosofia e história da arte com a psicologia.

No campo estético, as discussões que eles trouxeram buscavam entender essa experiência a partir da resposta emocional, afetiva e corporal na apreciação, fruição e no contato com a obra de arte. Assim, os autores tentaram explicar a excitação causada pela observação e percepção de objetos artísticos, buscando “compreender as reações corporais e emocionais provocadas por uma imagem, um objeto ou um espaço arquitetônico” (KOSS, 2008, p. 106). São seus principais teóricos: Friedrich Theodor Vischer (1807–1887) – filósofo, esteta e cientista da literatura; Robert Vischer (1847–1933) – filósofo e historiador de arte; Theodor Lipps (1851–1914) – psicólogo e filósofo; August Schmarsow (1853–1936) – historiador de arte, teórico da arquitetura; Heinrich Wölfflin (1864–1945) - historiador de arte, teórico da arquitetura; Johannes Volkelt (1848–1930) – filósofo; Karl Groos (1861-1946) - psicólogo e filósofo; Wilhelm Worringer (1881-1965) - historiador de arte.

Curtis (2008) considera que “exatamente esse campo de entrelaçamento, em que a *Einfühlung* ocorreu, oferece promissores pontos de abordagens para a pesquisa interdisciplinar sobre afetos e percepção do espaço”. (CURTIS, 2008, p. 11). Pelo fato da empatia estética ter tido o seu foco no papel da percepção corporal na experiência estética e na forma específica do envolvimento do sujeito com a experiência estética, Curtis (2008)

pleiteia que “deva ser considerada uma contribuição *Avant la letre* para a estética performativa”. (CURTIS, 2008, p. 8). Do mesmo modo, os teóricos Friedrich e Gleiter (2007), ao discutir a importância da *Einfühlung* para a teoria fenomenológica, apontam para o significado histórico e filosófico da *Einfühlung*, com um papel relevante na mudança de perspectiva estética para o mundo corpóreo-sensível e subjetivo. Em sua preocupação com o engajamento corporificado com o mundo, essa teoria teria promovido “discussões de temas que seriam ampliadas mais tarde pela fenomenologia, a exemplo da “fenomenologia do corpo em Merleau Ponty”, assim como entrariam no contexto de diferentes abordagens de uma “nova estética” no final do século 20”. (FRIEDRICH; GLEITER, 2007, p. 9).

Também consideramos que os argumentos elaborados pela *Einfühlung* sobre o papel do corpo e do movimento têm grande relevância na discussão do potencial cinestésico da videodança. Principalmente aquelas abordagens que pensaram o corpo em sua constitucionalidade com o objeto artístico trazem a possibilidade de relacionar as reações físicas causadas pela estética da videodança como essencial para o processo de percebê-la.

### **2.1.1 Princípio da corporeidade na empatia estética (*Einfühlung*)**

Em seu carácter interdisciplinar, a empatia estética (*Einfühlung*) foi pensada, discutida e elaborada como teoria por diferentes áreas do conhecimento, podendo-se encontrar nela diferentes pontos de vistas e abordagens. Por essa razão, não é possível falar da empatia estética (*Einfühlung*) como um movimento unificado. Este espectro estende-se também às críticas à primeira geração e aos autores que cunharam e desenvolveram a *Einfühlung* como conceito estético e às abordagens que, apesar de não usarem o termo *Einfühlung*, configuram-se parte desse pensamento, pois coadunam com muitos dos seus princípios. Entre esses, estão os autores que construíram abordagens pelo que estamos denominando de princípio da corporeidade na empatia estética.

O que estamos denominando de princípio da corporeidade na empatia estética diz respeito àquelas abordagens que compreenderam o corpo e o movimento como constitutivamente implicados no processo empático, o que significa dizer que não há processo empático sem a participação do corpo. Com isso, gostaríamos de reiterar que, embora os teóricos da empatia estética não tenham usado o termo corporeidade em suas abordagens, o

conceito de corporeidade, nesta tese, está vinculado, de maneira ampla, à noção fenomenológica de um corpo vivido, vivenciado e constitutivo na experiência perceptiva do sujeito com o mundo e as coisas, inseparavelmente, de um corpo físico. Entendendo também que os conceitos de corporeidade e corporalidade, dentro da teoria fenomenológica, vinculam-se aos conceitos de *Leiblichkeit* e *Körperlichkeit* como pensados em Edmund Husserl (1907, 1936) em que Leib (o corpo vivido) diferencia-se de *Körper* (corpo físico ou fisiológico), optamos em usar o termo corporeidade, justamente por esse abranger a experiência do corpo inseparável da subjetividade e, categoricamente, entender a característica intrínseca ao corpo de vivenciar como a mais básica, “a característica definidora que possibilita as demais” (BARDO, 2012, p. 7), ou seja, é o corpo que possibilita a percepção do outro e dos objetos.

Desse modo, mesmo que Leib e *Körper*, na teoria husserliana, estejam pensados como unidade psicofísica<sup>60</sup>, entendemos que é a noção de corporeidade, ao invés de corporalidade, que apresenta a ideia da experiência corporal como constituinte na percepção. Assim, articularemos a corporeidade como corpo vivido e vivenciado dos seres, estando sempre relacionado, inseparavelmente, ao corpo físico ou ao organismo, do mesmo modo como o pensamento enativista de Varela, Thompson e Rosch (1991) também o trará ao considerar, com base na fenomenologia da percepção em Merleau Ponty (1945), que os corpos humanos são tanto estruturas físicas quanto estruturas de experiências vividas, em que o biológico e o fenomenológico se comunicam sem oposições, utilizando para isso o conceito de *Embodiment* (corporização)<sup>61</sup>. Também é importante indicar que o termo corporalidade tem sido empregado em um sentido mais geral e abrangente para tratar aquilo que é da qualidade do corpóreo e não está apenas vinculado ao aspecto da *Körperlichkeit* na fenomenologia.

Essas abordagens empáticas são as tentativas de trazer para o estudo da estética e da história da arte o entendimento do papel do corpo no processo de percepção da arte. Seus autores compreenderam que ser afetado pela arte não poderia estar desvincilhado de um

<sup>60</sup> Para uma explicação da diferença entre *Leib* e *Körper* na fenomenologia, ver Aron Pilotto Barco: De qualquer forma, o uso de dois termos distintos (*Leib* e *Körper*) em Husserl não é gratuito. Ao contrário das línguas românicas, que traduzem ambos os termos para equivalentes de “corpo” (a exemplo do Português), a língua alemã conserva a diferença entre o corpo animado, *Leib*, e o corpo físico qualquer, *Körper*. *Leib* tem origem na palavra do alemão medieval *lîp*, cujo uso era primeiramente indiferenciável entre “corpo” e “vida” e só, sucessivamente, adquiriu o significado de corpo próprio e anímico, separando-se do sentido de “vida” que, por sua vez, tornou-se *Leben* no Alemão contemporâneo. Já *Körper* é a germanização do latim *corpus* e, portanto, significa corpo morto ou corpo tomado como mera materialidade. Logo, *Körper* é uma generalidade: qualquer conteúdo que sensibilize a consciência, preencha uma forma extensa (tenha um *Dingschema*) e seja sólido pode ser chamado de *Körper*.

<sup>61</sup> A tradução portuguesa do livro *Embodied Mind* de Varela; Thompson; Rosch, (1991), traduz por vezes o conceito de *embodiment* como corporalidade. A versão em Espanhol, além de *corporalidad*, assume também o termo *corporización*. Pelas razões apontadas acima, que envolvem a origem do termo corporalidade vinculado a *Körperlichkeit* no sentido fenomenológico, entendemos que *corporización* é o termo que melhor se aplica; além disso, o termo *embodiment*, pela sua difícil tradução, tem sido usado em sua versão em Inglês.

fenômeno vivenciado no corpo e questionaram os pressupostos anteriores que entendiam o corpo como apenas parte do processo, e não como constitutivo. Entre eles, estão os autores Heinrich Wölfflin e August Schmarsow<sup>62</sup>. Para Heinrich Wölfflin (1886), é nossa experiência corporal no mundo que nos capacita sentir os outros corpos e as suas formas, isto é, são os estados do corpo que possuem valor expressivo e dão expressividade às coisas que experienciamos no mundo e, conseqüentemente, nas artes. Para ele, é através da experiência do corpo que compreendemos, caracterizamos e significamos as artes. Temas que foram tratados na arquitetura, o campo de estudos de Wölfflin naquele momento. August Schmarsow (1894) também analisando a arquitetura, traz o aspecto da interação espacial, em que o espaço e o corpo em movimento complementam-se, entendendo no movimento do corpo com suas coordenadas espaciais a condição fundamental para mediar a percepção e compreensão do espaço arquitetônico, em uma relação completamente interdependente entre espaço do corpo e espaço da arquitetura.

A ideia de que a experiência do corpo e seus estados capacitam o modo como compreendemos a arte, apontada por Wölfflin, podem nos dizer algo a respeito da aproximação do corpo do espectador com as qualidades de movimentos dos dançarinos projetadas na tela do vídeo como com a elaboração estética desses movimentos. Também, a concepção de interação entre o movimento do corpo com as coordenadas espaciais, em Schmarsow, permite-nos apontar interrelações entre o movimento do corpo do espectador, o aspecto bidimensional da tela e o espaço elaborado na videodança. Ambas podem nos levar a entender, por exemplo, porque, quando o espaço do vídeo apresenta as coordenadas fora de um padrão de espaço euclidiano, o corpo precisa mover, para compreendê-las ou, ainda, como construímos, conjuntamente com os movimentos do corpo do espectador e dos corpos na tela, a sensação de profundidade e imersão.

As abordagens de Wölfflin e Schmarsow foram respostas e críticas às abordagens feitas pelos antecessores e fundadores da própria empatia estética. Temos, entre essas, as versões da *Einfühlung* como Simbolismo de Robert Vischer (1873), o fundador da teoria, e a de Theodor Lipps (1903), teórico que também desenvolveu a contextualização da empatia tanto nas formas abstratas quanto nas relações humanas e seu aspecto interpessoal. Apesar de

<sup>62</sup> Outro autor que também trabalhou a importância do corpo no processo empático foi o psicólogo infantil Karl Groos (1909). Ele atribuiu ao sentido cinestésico grande relevância no fato do sujeito, em contato com objeto estético, sentir-se emocionado, construindo uma abordagem, baseada na teoria das emoções de James-Lange, que tensiona, ao mesmo tempo, que discute uma possível inversão do papel do corpo e da mente na fruição estética, em que as emoções seriam conseqüências e não causas das reações fisiológicas associadas a elas. No entanto, seu enfoque ultrapassa o escopo de articulação desta tese, podendo ser usado para exemplificações em alguns casos e como objeto de textos futuros. Ver: Gross (1909).

Vischer e Lipps introduzirem uma importância do corpo no processo empático - aplicando para isso os conhecimentos fisiológicos da época e, desta forma, apresentarem um projeto estético de superação aos parâmetros anteriores que desvinculavam o papel do sujeito na apreciação estética - alguns de seus pressupostos baseiam-se na ideia da imagem visual como estímulo, na qual o corpo funciona como um meio ou instrumento para a passagem de um sentimento emocional ou para a elaboração de significação ou, ainda, para colocação de conteúdo no objeto estético experimentado. Eles também tiveram um discurso dúbio em relação às reações físicas que o corpo possa ter, no contato com a obra de arte, por vezes assumindo e por vezes negando a sua importância.

Uma breve explicação dos argumentos dos teóricos introdutores da empatia como conceito estético (*Einfühlung*), e que são a base para as críticas que levaram à elaboração das abordagens fundamentadas na corporeidade, deverão nos ajudar quanto ao entendimento e à aproximação dos conteúdos dessas últimas.

### 2.1.2 Teóricos antecessores

O grande responsável pela introdução e legitimação da *Einfühlung* como conceito estético foi Robert Vischer, inspirado na discussão iniciada por seu pai, o filósofo Friedrich Theodor Vischer sobre esse fenômeno, que intenciona responder como atribuímos significados às formas artísticas. Mas o grande reformador e disseminador da teoria da *Einfühlung* com inúmeros escritos foi Theodor Lipps. Ambos contribuíram para uma perspectiva subjetiva na apreciação estética – que, de um modo geral, estava antes baseada no princípio da beleza absoluta no objeto em si - trazendo os conhecimentos psicofísicos elaborados pela psicologia experimental, principalmente por Wilhelm Wundt (1832-1920), para fundamentar os seus pressupostos de que o sujeito estava envolvido na apreciação da arte pelo ato da percepção. Fato que está descrito na máxima de Friedrich Theodor Vischer, “a beleza não é uma coisa, mas um ato”. (VISCHER, 1866, 1922, p. 383).

Robert Vischer, em sua tese de doutorado *Über da optische Formgefühl. Ein Beitrag zur Ästhetik* (Sobre o sentimento óptico da forma. Uma contribuição para a estética - 1873), vai elaborar uma abordagem bastante complexa baseada no conceito de simbolismo do seu pai. Nessa, a atribuição de conteúdos e significados às formas do mundo acontece por um processo iniciado no corpo, mas finalizado na mente. A *Einfühlung* é, em Robert Vischer, um

processo que progride através de diferentes níveis, desde a sensação involuntária de células nervosas, através de movimento muscular mais ativo e consciente, até processos considerados classicamente e tradicionalmente cognitivos, como a imaginação e a associação de ideias para um estado emocional. Esse processo, que em sua teoria, configura o modo como damos às formas características humanas, como sentimos nas formas uma presença viva e nos identificamos com elas, está apoiado no entrelaçamento entre estímulo nervoso, sensação, atividade muscular, sentimento e emoção e, segundo ele, é um modo em que percebemos as formas do mundo com todo nosso aparelho sensível ou, ainda, como o projetamos totalmente nas formas do mundo. Ele constrói essa ideia a partir do princípio de semelhança (*Ähnlichkeit*) de Wilhelm Wundt, em que a similaridade da forma do corpo do sujeito é transferida na forma do objeto visto. “A semelhança e a não semelhança com o objeto baseiam-se primeiramente com a forma dos olhos, mas também com a forma de todo o corpo”. (VISCHER, 1873, p. 8). A forma simbólica adquire, assim, seu significado por causa do conteúdo antropomórfico. Além disso, a semelhança é a medida que determina o caráter da sensação. Na sua investigação acerca da relação de correspondência entre as formas dos objetos e a forma do corpo, Robert Vischer descreve a convergência entre um objeto observado e o efeito no organismo do observador, ou seja, “a semelhança do objeto só pode ser colocada em contato com a forma do corpo humano através da ajuda dos estímulos do movimento, através das sensações neurais e musculares”. (VISCHER, 1873, p. 8). Assim, ele condiciona a forma do corpo humano à sensação de prazer ou de incomodo com que será vivenciada uma forma aparente no mundo.

Geralmente, temos prazer em todas as formas regulares, porque o nosso órgão e suas formas funcionais são regulares; formas irregulares nos incomodam, na expressão reflexiva de Wundt, como uma expectativa interrompida. O olho perde apenas dolorosamente a lei pela qual ele é formado e que se move. (VISCHER, 1873, p. 9).<sup>63</sup>

Mesmo apontando para a importância do corpo e do movimento para a efetivação da semelhança, a simbologia de Robert Vischer é confusa e ambígua em relação ao papel do corpo e sua importância funciona como um meio ou “instrumento” que dá lugar à possibilidade da transferência, mas não se completa pelo corpo, assumindo aí a mente, via imaginação, a ação final de sentimento de unidade com o objeto artístico. Vischer constrói

<sup>63</sup> Überhaupt haben wir an allen regelmässigen Formen Gefallen, weil unser Organ und seine Funktionsformen regelmässig sind. Unregelmässige Formen geniren uns, nach Wundt's sinnigen Ausdrücke, wie “eine gestörte Erwartung”. Das auge vermisst nur mit Schmerzen die Gesetze, nach denen es selber gebildet ist und sich bewegt. (VISCHER, 1873, p. 9).

toda uma taxonomia<sup>64</sup> da *Einfühlung* baseada na divisão dos nervos sensitivos e motores, embora não literal em sua funcionalidade<sup>65</sup>, mas abstraindo daí correspondências estéticas à existência do que ele denominou de sensações neurais ou motoras (*Zu und Nachempfindungen*).

Mas logo percebi que isso explicaria apenas uma parte do simbolismo formal, que o efeito da luz, a cor e o efeito de meros contornos, não é designado como uma linha como uma empatia, mas que aqui apenas uma continuação imediata da sensação externa em uma interior, uma sublimação mental imediata da excitação sensorial pode ser assumida. Ao mesmo tempo, percebi as diferenças de longo alcance entre estímulos sensíveis e motores. Em seguida, coloco essa diferença no topo como um esquema básico e, em seguida, mantenho uma *Zufühlung* sensível e *Nachgefühl* motora, de maneira análoga a uma empatia (*Einfühlung*) sensível e motora sempre estritamente separada. (VISCHER, 1873, p. 8).<sup>66</sup>

*Zu e Nachgefühl* fazem parte da fase preliminar da *Einfühlung*, a qual entra em ação quando as sensações (*Empfindungen*) transformam-se em sentimento (*Gefühl*). *Zuempfindungen* torna-se *Zufühlung* quando identificamos o reflexo gerado pela sensação da luz ou da cor com o sentimento humano, por exemplo, caloroso ou frio. *Nachempfindung* torna-se *Nachgefühl* quando o movimento próprio lança “de algum modo”, um reflexo no processo do pensamento em que este é afetado. “O provável movimento formal carrega consigo inconscientemente uma substância concreta de sentimento”. (VISCHER, 1873, p. 24).

Segundo Vischer, isso acontece quando atribuímos às coisas o sentimento de tristeza, alegria, ou mesmo, quando ao vivenciar corporalmente a forma das coisas aplicamos a essa um sentimento correspondente. Na *Nachfühlung*, vivenciamos corporalmente, mas é o sentimento que cria a atribuição empática, que faz o “sentir-se um” com a obra de arte observada.

Simplificando - e tentando imaginar como poderia acontecer esse processo no campo do audiovisual - a empatia estética, na visão de Vischer, funcionaria como se, ao assistir a um

<sup>64</sup> As palavras *Zuempfindung*, *Nachempfindung*, *Einempfindung*, *Zufühlung*, *Nachfühlung*, *Ausfühlung*, *Zusammenfühlung* e *Anfühlung* fazem parte da construção esquemática do conceito de *Einfühlung* de Robert Vischer e são de difícil tradução. Não foi encontrada nenhuma palavra que corresponde em Português. Também não encontramos nenhuma tradução já feita para o Inglês, por essa razão optamos em deixar esses termos em sua versão original.

<sup>65</sup> Explicaremos a função dos nervos sensitivos e motores quando tratarmos, mais adiante, o conceito do binômio estímulo-resposta.

<sup>66</sup> Bald aber sah ich ein, daß hiermit nur ein Teil der Formsymbolik erklärt würde, daß die Wirkung des Lichts, der Farbe und die Wirkung der bloßen Umriss, als ein Linie nicht als eine *Einfühlung* bezeichnet werden, sondern daß hier nur eine unmittelbare Fortsetzung der äußeren Sensation in eine innere, eine unmittelbare geistige Sublimation der sinnlichen Erregung angenommen werden kann. Zugleich wurde ich auf den durchgreifenden Unterschied von sensitiven und motorischen Reizen aufmerksam. Diesen Unterschiede stelle ich hierauf als Grundschemata an der Spitze und halte hiernach eine sensitive *Zufühlung* und motorische *Nachfühlung*, in analoger Weise eine sensitive und motorische *Einfühlung* immer streng auseinander. (VISCHER, 1873, p. 8).

filme ou uma videodança, o espectador, primeiramente, sentir-se-ia tocado corporal ou sensorialmente pela obra, para, em uma segunda fase, aprofundar o seu self através do sentimento, transferindo-o nessa obra e, assim, criar significação com aquilo que vê. Como iremos aprofundar mais adiante, a percepção de um objeto estético é muito mais do que um processo sucessivo.

Com esses argumentos, a teoria de Vischer está fortemente vinculada aos pressupostos psico-fisiológicos da psicologia experimental de Wilhelm Wundt, em que a percepção visual é construída pelo processamento indireto na mente do meio ambiente ou é uma reação aos estímulos recebidos do meio.

Já Theodor Lipps (1903) trará uma ambiguidade maior ao negar, por vezes, a participação do movimento cinestésico no processo empático e, por vezes, referendar o movimento como existente. Lipps reconhece, na condição humana involuntária para a mímica, a capacidade para a *Einfühlung*, ou seja, a ideia de que uma sinergia do movimento do corpo do observador com o movimento observado configura-se como um pressuposto para o ato empático, exemplificadas nas tendências de balançar-se ao observar dançarinos ou na tensão interna sentida ao observar um equilibrista.

Mesmo assim, eu percebo meu próprio esforço como parte do movimento que eu estou vendo. Eu experiencio como algo que pertence a esse movimento de forma implícita. Sinto-me esforçando-me com este movimento, esforçando-me com a imagem do movimento cinestésico que corresponde ao movimento visualmente perceptível. Para colocar em termos mais gerais, sinto estar esforçando-me para completar um movimento. (LIPPS, 1903, p. 120).<sup>67</sup>

E, em uma aparente oposição, nega esses movimentos:

“*Einfühlen*” não significa sentir algo em seu corpo, mas sentir a si mesmo no objeto estético. [...] Na verdade as sensações do meu estado corporal na observação estética estão apenas presentes, para não estarem presentes para mim de modo algum. (LIPPS, 1903, p. 201–203).<sup>68</sup>

Lipps foi duramente criticado por essa dubiedade e pela elaboração de uma estética psicologista, ao retirar a importância da realidade do objeto estético, deixando a ação empática no sujeito por um efeito de circularidade, ou seja, “a atividade está do lado do sujeito que se empatiza e este recebe de volta um efeito de retorno de sua atividade empática

<sup>67</sup> Aber eben dies mein Streben fühle ich in der optisch wahrgenommenen Bewegung. Ich erlebe es als etwas unmittelbar dazu Gehöriges. Ich fühle also mich in dieser Bewegung strebend, nämlich strebend nach dem kinästhetischen Bewegungsbilde, das der optisch wahrgenommenen Bewegung entspricht, und damit zugleich nach dieser letzteren. Ich fühle, allgemeiner gesagt, mich in einem Wahrgenommenen strebend nach Ausführung einer Bewegung. (LIPPS, 1903, p. 120).

<sup>68</sup> “*Einfühlen*“ aber heißt – nicht etwas in seinem Körper empfinden, sondern etwas, nämlich sich selbst, in dem ästhetischen Objekte fühlen. [...] In Wahrheit sind die Empfindungen meines eigenen körperlichen Zustandes in der ästhetischen Betrachtung nur da, um für mich ganz und gar nicht da zu sein.“ (LIPPS, 1903, p. 201–203).

apenas a soma de sua própria força de projeção como impressão de vitalidade do outro”. (VOSS, 2008, p. 40). Edmund Husserl (1859 – 1938) e Edith Stein (1891 – 1942) criticaram Lipps com o argumento que “qualquer experiência intersubjetiva de empatia pressupõe uma experiência primária e não intersubjetiva da diferença entre o meu corpo psicofísico e as ‘coisas externas’”. (GALLAGHER, 2012, p. 558).

A diminuição do papel do corpo no fenômeno empático e a aparente contradição da participação do movimento podem ser explicadas também pelo fato de Lipps (1900) ver uma separação entre o conteúdo da sensação, associadas aos movimentos corporais, e as qualidades dos sentimentos, associados a qualidades psicológicas, sugerindo a separação entre corpo e mente. Assim, o movimento no processo empático só é verdadeiro se for interno, pois nesse o sujeito consegue se transferir no objeto, enquanto que no movimento externo não há transferência, mas apenas um fazer junto, um acompanhar.

Com isso está dito que a "imitação" ou o "fazer junto" já modifica o significado. Na "imitação interna", não faço os movimentos que o acrobata faz, mas faço os movimentos do acrobata imediatamente, para dentro ou "em meus pensamentos". Eu executo os movimentos, na medida em que esta "execução dos movimentos" não é uma ação externa, mas interna, no próprio acrobata. Estou dentro dele, de acordo com minha consciência imediata, estou lá, eu sou transferido para lá. Não ao lado do acrobata, mas exatamente onde ele está, esse é o significado completo da "empatia". (LIPPS, 1903, p. 122).<sup>69</sup>

Então, para Lipps, os movimentos que acontecem no processo empático são uma espécie de mímica interna (*innere Nachahmung*). No seu esforço de tornar a empatia cientificamente psicológica, Lipps acabou por negar um lugar de importância ao corpo. Na sua versão da *Einfühlung*, o corpo e seu movimento são também, como em Vischer, apenas um meio utilizado para um processo cognitivo, mas diferente daquele em que as sensações e os movimentos corporais tinham um papel fundamental nesse processo, as sensações e movimentos corporais em Lipps estão condicionados a um fator puramente mental, psicológico e completamente subordinados a esse. Os movimentos configuram-se, assim, como reproduções imaginativas ou mentais, são representações. A dubiedade da existência do movimento na teoria de Lipps está relacionada também ao fato de que, apesar de considerar a possibilidade da existência do movimento muscular, achava que esse não teria importância

<sup>69</sup> Damit ist schon gesagt, daß auch das „Nachmachen" oder „Mitmachen" bereits den Sinn verschiebt. Ich vollziehe in solcher „inneren Nachahmung" - nicht die Bewegungen, die der Akrobat vollzieht, noch einmal, sondern ich vollziehe unmittelbar, nämlich innerlich, oder „in meinen Gedanken", die Bewegungen des Akrobaten. Ich vollziehe die Bewegungen, soweit dieser „Vollzug der Bewegungen" nicht ein äußerliches, sondern ein inneres Tun ist, in dem Akrobaten selbst. Ich bin nach Aussage meines unmittelbaren Bewußtseins in ihm; ich bin also da oben. Ich bin dahin versetzt. Nicht neben den Akrobaten, sondern genau dahin, wo er sich befindet. Dies nun ist der volle Sinn der „Einfühlung". (LIPPS, 1903, p. 122).

para a arte, pois a via em um aspecto puramente simbólico fora da realidade concreta, imediata.

Nesse sentido, discordamos de uma visão puramente mental dos movimentos do espectador ao experimentar a arte. Como afirmamos no capítulo 1 na seção 1.1, a reverberação do movimento cinematográfico no corpo tridimensional do espectador esteve, desde sempre, aparente e concreto em suas apresentações iniciais e até hoje. Além disso, o tema da cinestesia configurou-se no desenvolvimento da videodança como um elemento importante e central nos processos criativos para vários de seus artistas, que reconheceram seu potencial mobilizador. Portanto, pensar a ideia de um movimento apenas interno, ou apenas fruto da imaginação, não condiz com o nosso entendimento de que o corpo engaja-se no processo de perceber.

No entanto, a contribuição de Lipps para a discussão em torno do fenômeno empático foi enorme. Além de escrever sobre o fenômeno da empatia nas relações humanas<sup>70</sup>, considerando como o fenômeno da vida como um todo, Lipps (1897) aprofundou a sua utilização nas formas abstratas, considerando que também seria possível sentir-se imerso e transferir o *self* nas cores, sons, atmosferas, espaços, linhas. Desse modo, Lipps amplia, consideravelmente, o campo de ação da empatia estética além da imagem figurativa ou da reprodução naturalista da forma, fato extremamente importante para a legitimação da *Einfühlung* como conceito estético como nos explica Wagner (2008),

Se a *Einfühlung* queria se comprovar como teoria simbólica, precisaria fazer isso nas “formas puras” abstratas, cuja expressão de valor não lhe eram aparentemente correspondidas, Lipps empreende isso ao tentar mostrar em uma multiplicidade de formas espaciais, simples e combinadas, o quanto simbolizavam algo em si: a saber, aquelas mútuas e relutantes forças mecânicas, aos quais as formas se destacam e nas quais o observador desbrava diretamente em razão da sua corporalidade. (WAGNER, 2008, p. 65).<sup>71</sup>

Se tomarmos os filmes da vanguarda europeia da década de 20 do sec. XX, como por exemplo *Ballet Mécanique* (1924), *Entr'acte* (1924), e *Themes et Variations* (1929) - que no diálogo com a dança elaboram obras sem um cunho narrativo, alguns deles, inclusive, sem a figura do dançarinos, e claramente utilizando a abstração como elemento formalístico - podemos compreender a proposição de Lipps (1897) de que é possível sentir a imersão nas

<sup>70</sup> A empatia nas relações humanas, como um fenômeno que abarca a intersubjetividade, foi uma questão tratada posteriormente por Lipps. No princípio, a empatia foi tratada como fenômeno estético.

<sup>71</sup> Wenn sich die Einfühlungs- als Symboltheorie bewähren wollte, dann musste sie es an den abstrakten, „reinen Formen“ tun, denen ein Ausdruckswert scheinbar nicht zuzusprechen war.<sup>92</sup> Lipps leistete dieses, indem er an einer Vielzahl einfacher und zusammengesetzter räumlicher Formen zu zeigen versuchte, inwieweit sie „etwas an sich ‚symbolisieren‘“: nämlich jene einander widerstrebenden mechanischen Kräfte, aus denen die Formen hervorgehen und die sich dem Betrachter aufgrund seiner eigenen Körperlichkeit unmittelbar erschließen. (WAGNER, 2008, p. 65).

cores, sons, formas, atmosferas, espaços e linhas. Também os filmes do cinema experimental como *Pas de Deux* (1968) ou *Thanatopsis* (1962) que abstraíram os movimentos do corpo do dançarino de diversas maneiras corroboram para essa proposição. A própria ideia de um espaço descontínuo, trabalhado na obra de Maya Deren *A Study in Choreography for the Camera* (1945), insere um vivenciar de espaço abstrato que só pode ser realizado pelo recurso da edição. Quanto às obras de videodança, em sua maioria de cunho não narrativo, no sentido que não buscam um caráter ficcional e não são elaboradas do mesmo modo que o cinema, podem abarcar diferentes graus de abstração, que dizem respeito ao modo como o movimento do corpo em superposição com os movimentos de câmera e edição são elaborados.

Depois da tradução do termo *Einfühlung* para o Inglês *Empathy* (1909) feito por Edward Titchener (1867-1927), “o conceito tomou vários caminhos na psicologia e psicanálise”. (SIMONE, 2010, p. 18). O fortalecimento da utilização do conceito da *Einfühlung*, praticamente no âmbito da psicologia, acontece também pelas críticas duras feitas a essa como conceito estético, principalmente a partir do texto *Einfühlung und Abstraction* (1907)<sup>72</sup>, do historiador de arte Wilhelm Worringer, em que ele faz uma oposição entre a empatia e a abstração, negando a possibilidade da *Einfühlung* ser usada como conceito na teoria da estética e dando seu crédito apenas na intersubjetividade humana, o que levou a uma “quase” desqualificação como teoria estética. Esse processo impediu uma discussão de maior abrangência na estética e confinou os estudos da *Einfühlung* praticamente à década de 20 do século XX e ao âmbito europeu, mas não impediu que estivessem presente em outros campos do conhecimento<sup>73</sup> e vivessem um renascimento a partir do final do século XX, principalmente nos estudos contemporâneos das velhas e novas mídias ao retomarem os seus temas para tratarem das questões da imersão, do afeto no cinema, no vídeo e na internet.

Esses foram os principais pressupostos dos introdutores da *Einfühlung* como conceito estético, que levaram à elaboração de críticas e de outras abordagens empáticas mais voltadas na compreensão do papel do corpo e do movimento na apreciação e experiência da arte. Porém, antes de entrarmos diretamente nas suas discussões vamos apresentar o conceito geral da cognição situada e das três abordagens desta teoria que são relevantes para nossa pesquisa.

<sup>72</sup> Críticas sobre um possível erro de interpretação da *Einfühlung* por Worringer foi feita por vários autores entre eles de Frank Büttner em um artigo de 2003, que se ocupa sistematicamente com os argumentos de Worringer. Ver referências.

<sup>73</sup> Entre eles é possível citar a teoria da Compreensão (2004) em Dominik LaCapra (1939) e a Iconografia em Aby Warburg. (1866-1926).

## 2.2 O CORPO E SEU MOVIMENTO NA COGNIÇÃO SITUADA

A cognição situada é uma filosofia da corporificação (*embodiment*). O corpo e o movimento não só tem grande importância para a percepção nessa teoria, mas a interação das ações do corpo-sujeito no ambiente, no contexto e na cultura são os fundamentos para o modo como essa teoria compreende a cognição. Discute, através de diferentes abordagens, as propostas tradicionais da filosofia da mente e da ciência cognitiva, buscando questionar noções como a de representação que, semelhante às primeiras abordagens da empatia estética, entenderam a relação sujeito-objeto e sujeito-ambiente, mediada por um corpo-instrumento, processando o mundo pela mente ou pelo cérebro.

As teorias cognitivas desenvolvidas a partir dos anos 40 do século XX, já sob influência da cibernética, defrontaram com a mesma armadilha [...] nas correntes filosóficas dominantes desde o início da modernidade; ou seja, a privilegiaram ou o subjetivismo ou o objetivismo insistindo na dicotomia sujeito-objeto. Segundo Varela e seus colaboradores (2003), o cognitivismo dos anos 50, com sua aposta na hipótese da cognição como processamento de símbolos – modelo do cérebro eletrônico – recaiu no representacionismo e deixou sem respostas questões relativas ao modo de formação das regularidades simbólicas. Já o conexionismo dos anos 70, inspirado no paradigma da complexidade, teria respondido de maneira satisfatória essas questões, postulando que interações subsimbólicas fazem emergir padrões – modelos das redes neurais - mas gerou dificuldades para explicar como essas interações chegam a produzir algum tipo de organização. (ACCIOLY, 2006, p. 60).

Nesse sentido, as abordagens da cognição situada abarcam a compreensão de um sujeito atuante e corporificado no mundo ao propor abordagens da cognição diferente daquelas que tomam as relações de estímulos e respostas ou de entradas (*inputs*) e saídas (*outputs*) na abordagem cognitivista e representacionista; tais abordagens não entendem a cognição como um processo reduzido às respostas ao meio ambiente ou como um processamento da mente ou do cérebro aos estímulos do meio ambiente. A cognição situada crítica, assim, a ideia de um corpo como instrumento para a realização de intenções ou objetivos preconcebidos. Para essa “o acesso inteligente ao mundo, seja através do comportamento, percepção ou pensamento conceitual baseia-se em capacidades corporais e condições do corpo em medidas muito maiores do que até agora é suposto”. (FINGERHUT; HUFENDIECK; WILD, 2013, p. 12). Em seu pressuposto geral, a cognição situada pleiteia, primeiro, que os processos cognitivos têm embasamento no corpo, isto é, são intrinsecamente incorporados e, segundo, que é o corpo habilidosamente experimentado no ambiente e, por isso, constituidor de padrões, que torna o ser humano cognoscente. São pressupostos que vão contra a ideia de que a cognição é uma representação de um mundo pré-dado ou

preconcebido, mas sim “é vivida no nosso movimento habilidoso e nas atividades treinadas e estando no mundo já disposta. A mente mesma precisa ser entendida como algo estendido no corpo e no ambiente”. (FINGERHUT; HUFENDIECK; WILD, 2013, p. 9).

O que se acentua na primeira parte do pressuposto geral da cognição situada é o caráter da interação no processo cognitivo, ao afirmar que o organismo não percebe o mundo nem passivamente nem o mundo age sobre o organismo (sujeito) separadamente, como algo fora dele. Em outras palavras, a ideia de um acoplamento estrutural entre o organismo<sup>74</sup> e ambiente, permite que o organismo tanto transforme como seja transformado pelo ambiente preservando a sua unidade enquanto organismo, ou melhor, criando e mantendo uma organização enquanto sistema.

É nesse sentido que a abordagem de Varela, Thompson e Rosch (1991) pleiteia no conceito de enação que o corpo humano produz seu mundo construindo-o ativamente (*enacts*), e não o percebe passivamente ou efetiva-se como algo separado. Um organismo não representa, interage. Ou seja, toda forma de cognição e percepção depende do acoplamento estrutural entre o mundo e o organismo. Além disso, o acoplamento estrutural inclui a interação entre fatores experienciais, biológicos, psicológicos, culturais e sociais, permitindo incluir a interação dos organismos e o ambiente em condições contextuais abrangentes e na complexidade estrutural do ser vivo. Desta maneira, o acoplamento estrutural entendido como interação permite sair da visão em que a percepção é entendida ou como recuperação de um mundo dado exteriormente (realismo) ou como projeção do que é interior (idealismo). É na tentativa de ultrapassar esta lógica dual que a abordagem enativista busca estudar a cognição como ação corporalizada.

Ao usar o termo *corporalizada*, pretendemos destacar dois pontos: primeiro, que a cognição depende dos tipos de experiência que surgem do fato de se ter um corpo com várias capacidades sensório-motoras e, segundo, que estas capacidades sensório-motoras individuais se encontram, elas próprias, mergulhadas em um contexto biológico, psicológico e cultural muito mais abrangente. Ao usar o termo *ação*, pretendemos destacar uma vez mais que os processos sensórios e motores, percepção e ação, são fundamentalmente inseparáveis na cognição vivida. Na realidade, não se encontram ligados de um modo meramente contingente nos indivíduos; *também evoluíram em conjunto*.<sup>75</sup> (VARELA; THOMPSON; ROSCH, 1991, p. 226).

A partir do conceito de acoplamento estrutural, é possível pensar o acoplamento entre o corpo do espectador e a estética da videodança como fruto de uma interação, ao longo do desenvolvimento desta arte. Ambos transformam-se conjuntamente. Por exemplo, um novo

<sup>74</sup> É importante explicar que, nesta seção, o termo organismo também estará fazendo referência ao sujeito.

<sup>75</sup> Itálico nosso.

recurso técnico ou estético fará o espectador experimentar novas dimensões estéticas que irá reverberar sobre o seu corpo, ao mesmo tempo, que reverbera sobre o próprio fazer estético. Também o acoplamento dá-se na relação direta com o visualizar as imagens em movimento, à medida que o corpo precisa mover para perceber. Portanto, é a partir da ideia de que a interação com o audiovisual é um processo em que nós nos transformamos e transformamos o próprio lidar com essa tecnologia e estética que insere a noção de acoplamento estrutural.

A partir do pressuposto que as capacidades sensório-motoras estão mergulhadas em um contexto mais abrangente, Noë e O'Regan (2001) constroem o conceito de contingências sensório-motoras (CSM), em que concentram sua atenção na segunda parte do pressuposto geral da cognição situada, ou seja, na ideia de que os estados e processos cognitivos são determinados pela atividade direcionada para o mundo. Noë e O'Regan analisam a percepção visual entendendo-a como um processo direto do ambiente, sem recorrer ao processamento indireto ou representação da visão como uma imagem no córtex. Para Noë e O'Regan (2001), o ato de ver é um ato de exploração do ambiente, e não um processo passivo de espelhamento do mundo. O modo como exploramos o ambiente pela percepção é um conhecimento implícito, uma habilidade adquirida em um longo processo de interação com o ambiente, em que o organismo aprende a dominar as regras das contingências sensório-motoras (CSM). Essa é uma proposição que implica uma co-dependência entre a estimulação sensorial e aquilo que fazemos. O modo como movemos nossos órgãos dos sentidos e sua interdependência com os outros órgãos e partes do corpo estão diretamente relacionados ao processo como percebemos o ambiente e os objetos e determinam a experiência e qualidade perceptiva. Os autores contestam que os mapas corticais<sup>76</sup> possam, por si só, explicar a diferença da qualidade visual ou mesmo produzir experiência visual.

[...] A maioria dos cientistas parece satisfeita com alguma variante do conceito clássico de Müller (1838) de “energia nervosa específica”. A ideia de Müller, em sua forma moderna, equivale à afirmação de que o que determina o aspecto particularmente visual das sensações visuais é o fato de que essas sensações são transmitidas por vias nervosas específicas (a saber, aquelas originadas na retina e não na cóclea<sup>77</sup> que se projetam para determinadas regiões cerebrais (essencialmente, área cortical V1). É certamente verdade que o influxo de retina se reúne em áreas relativamente circunscritas do cérebro, e que isso pode fornecer uma vantagem arquitetônica na implementação neural dos cálculos necessários para gerar sensações do tipo visual. Mas o que há nesses caminhos que geram as diferentes sensações? Certamente, a escolha de um subconjunto particular de neurônios ou regiões

<sup>76</sup> Mapas corticais ou mapas neurais são constituídos pela atividade e inatividade dos neurônios no córtex cerebral.

<sup>77</sup> Cóclea é uma região do ouvido interno em forma de caracol, onde a energia mecânica do som é convertida em sinal elétrico e enviada para o cérebro.

corticais particulares não pode, por si só, explicar por que atribuímos qualidades visuais ao invés de auditivas a esse influxo. (NOË; O'REGAN, 2001, p. 940).<sup>78</sup>

Segundo Noë e O'Regan (2001), para que haja experiência e qualidade visual, é necessário algo extra para que a excitação nos mapas forneça a impressão subjetiva de ver. O algo mais, poderíamos simplificar, é o movimento. E como o movimento acontece para que haja qualidade e experiência perceptiva está baseado nas regras das contingências sensório-motoras (CSM), que são determinadas tanto pelo órgão do sentido como aparelho sensível quanto pelos atributos dos objetos, ou seja, aquilo que é próprio e particular do objeto, como a sua forma, cor, volume, textura, movimento, entre outros. Essas regras são diferentes para cada órgão do sentido, assim os movimentos que acontecem na percepção visual não são os mesmos que acontecem na audição ou no tato. Portanto, para Noë e O'Regan (2001) não é necessário a postulação da energia neural específica para explicar a diferença entre os sentidos, pois “mesmo com a diferença do tamanho, a forma, os padrões de disparo ou os lugares onde os neurônios estão localizados no córtex, não confere a eles em si, qualquer qualidade específica visual, olfativa, motora ou outra qualidade perceptual”. (NOË; O'REGAN, 2001, p. 941). A visão, assim como os outros sentidos, é considerada um modo de encontro com o ambiente regulado pelas leis de contingências sensório-motoras, regulado pelo movimento do corpo.

A articulação das CSM com a nossa pesquisa possibilita apoiar o fenômeno da reação dos movimentos dos espectadores como modo pelo qual a visão explora o ambiente da videodança, buscando entender que padrões de movimentos são construídos no processo da percepção das suas imagens, as quais se constituem como superposições de movimento. Buscamos também entender como o aparelho sensível da visão interage com os atributos dessas imagens e, ainda, que tipo de conhecimento implícito está sendo construído na interação com a videodança. Lançaremos mão desse conhecimento sempre que possível no trabalho criativo.

No conceito de externalismo ativo de Andy Clark e David Chalmers (1998), a mente estende-se pelas ações corporais às ferramentas e artefatos. A pergunta que fazem: “onde

<sup>78</sup> [...] Most scientists seem satisfied with some variant of Müller's (1838) classic concept of “specific nerve energy.” Müller's idea, in its modern form,<sup>3</sup> amounts to the claim that what determines the particularly visual aspect of visual sensations is the fact that these sensations are transmitted by specific nerve pathways (namely, those originating in the retina and not in the cochlea) that project to particular cerebral regions (essentially, cortical area V1). It is certainly true that retinal influx comes together in relatively circumscribed areas of the brain, and that this may provide an architectural advantage in the neural implementation of the calculations necessary to generate visual-type sensations. But what is it about these pathways that generates the different sensations? Surely the choice of a particular subset of neurons or particular cortical regions cannot, in itself, explain why we attribute visual rather than auditory qualities to this influx. (NOË; O'REGAN, 2001, p. 940).

acaba a mente e começa o resto do mundo?”, intenciona questionar os limites das realizações dos processos cognitivos, normalmente vinculados apenas ao organismo ou, para sermos mais exatos, apenas à mente. O entorno tem, em sua abordagem, um papel ativo na realização desses processos. O externalismo ativo confronta a ideia de uma fronteira extrema entre o mundo de dentro e de fora do organismo, ao supor que o lidar com os objetos do mundo ultrapassa o aspecto de uma funcionalidade “puramente” física, em que os objetos ajudam a modificar o mundo por efeito de uma ação pragmática. A função do lidar com os objetos também estaria ligada ao auxílio da realização de processos cognitivos; a ação, nesse caso, configura-se em uma ação epistêmica.

A ação epistêmica, sugerimos, demanda disseminação de crédito epistêmico. Se, ao confrontarmos alguma tarefa, uma parte do mundo funciona como um processo que, se fosse feito na cabeça, não hesitaríamos em reconhecer como parte do processo cognitivo, então essa parte do mundo é (então nós reivindicamos) parte do processo cognitivo. Processos cognitivos não estão (todos) na cabeça! (CLARK; CHALMERS, 1998, p. 222).<sup>79</sup>

O agir epistêmico estabelece um sistema acoplado, em que o organismo humano une-se a entidades externas, uma interação que pode ser vista como a criação de um verdadeiro sistema cognitivo. Desse modo, as ações do corpo estão ligadas às ferramentas e aos artefatos e, conseqüentemente, ao processo cognitivo e devem ser vistas como partes desse sistema acoplado em uma condição de inseparabilidade e interação. Ação, artefato e cognição coexistem em um processo de trocas permanentes e mutantes. Esse processo distribui-se através do cérebro, corpo, objetos e mundo nas atividades cotidianas, quando utilizamos aparelhos e tecnologias que nos ajudam a realizações de atividades cognitivas diárias, que não seriam possíveis sem esses, mas também nas atividades “extracotidianas” como a apreciação e experiência da arte.

No conceito do externalismo ativo, a mente estende-se aos instrumentos/artefatos ou aos componentes extraneurais por dois princípios: 1. no princípio de paridade, a relação com o instrumento/artefato assemelha-se a um processo cognitivo ou mesmo o substitui, quando, por exemplo, ao invés de realizarmos cálculos pela mente, realizamos através de calculadoras ou computadores, ou quando usamos uma informação armazenada no computador ou agenda para acionar uma memória; 2. no princípio de complementariedade, a relação com o instrumento/artefato complementa o processo cognitivo, quando, por exemplo, usamos mapas ou placas de trânsito para dar sentido à nossa orientação espacial nas ruas de uma cidade ou

<sup>79</sup> Epistemic action, we suggest, demands spread of epistemic credit. If, as we confront some task, a part of the world functions as a process which, were it done in the head, we would have no hesitation in recognizing as part of the cognitive process, then that part of the world is (so we claim) part of the cognitive process. Cognitive processes ain't (all) in the head!

“às vezes desenhamos arranjos complicados e relações complexas entre os pensamentos que temos em um pedaço de papel, a fim de verificar se as coisas funcionam da maneira que imaginamos”. (FINGERHUT, 2014, p. 42).

É nesse sentido que podemos pensar que, no processo de apreciação e fazer artístico, a ação do corpo pode configurar-se também como uma ação epistêmica, uma ação corporal que se estende na busca de perceber e compreender o objeto artístico e verificar se funciona como imaginamos. Especificamente, na apreciação da videodança, o mover o corpo pode configurar-se como ação de empreender o conhecimento do que se passa na tela. No caso da nossa primeira videodança em que os movimentos dos espectadores eram acionados pela desconfiguração do espaço - como apontamos na nossa introdução – parece-nos ser essa a razão. A ação epistêmica, nesse caso, estabelece o acoplamento entre a técnica do audiovisual e a estética da videodança com o corpo do espectador.

É baseado nestes três pressupostos que iremos proceder na construção do paralelo com a empatia estética, a saber: pelo processo de interação estabelecida no acoplamento estrutural entre o sujeito e ambiente; pela reivindicação que essa interação é determinada pelas contingências sensorio-motoras e que, a partir dessas, produz a qualidade e experiência perceptiva; pelo pressuposto de que esta interação acontece também entre o sujeito e os artefatos culturais e artísticos que estende e complementa seus processos perceptivos e cognitivos através das ações que estabelece com esses artefatos.

### 2.3 O PROCESSAMENTO DO AMBIENTE NO PRINCÍPIO ESTÍMULO-RESPOSTA

Entender o fundamento que está por trás do princípio estímulo-resposta é importante na medida em que nos direciona também para a compreensão das propostas que se opõem a esse. Iremos fazer, então, um pequeno apanhado histórico-conceitual desse constructo para que possamos discutir com suas oposições e, mais adiante, nos acercar das implicações que nos levam a pensar que os movimentos corporais, na observação de uma videodança, estariam além de um comportamento baseado nesse princípio.

A noção de que nossos comportamentos físicos são respostas aos estímulos do ambiente tem uma longa história, mas podem ser demarcados, cientificamente e fisiologicamente, com a descoberta de duas vias diferentes de condução do impulso nervoso pelos cientistas Charles Bell (1774-1842) e Francois Magendie (1783-1855), conhecidas como via aferente e

eferente e localizadas no sistema nervoso periférico. Constituem-se dos nervos sensitivos (raiz dorsal) e nervos motores (raiz ventral), denominados assim a partir de suas funções. Segundo essa visão, a função dos nervos sensitivos (via aferente) é receber a informação sensível (calor, luz, som, etc.) do ambiente, transformá-la em impulso eletroquímico e conduzir este impulso através dos neurônios até o sistema nervoso central. Depois de processada a informação no sistema nervoso central, ou seja, no encéfalo (cérebro e cerebelo) e medula espinhal, os nervos motores (via eferente) têm a função de transmitir a resposta até os músculos e efetivarem a ação motora. A captação da informação do ambiente e o despejo da informação na musculatura acontecem pelas terminações nervosas especializadas, que são as terminações de um prolongamento neural; um dendrito, no caso das terminações receptoras, ou um axônio, no caso das transmissoras. A conexão entre um neurônio a outro é realizada através da sinapse, descoberta em 1906 por Charles Sherrington (1857-1952). Assim, os comportamentos humanos foram interpretados a partir do aparecimento e do término de um estímulo. Foi dada aos comportamentos uma base fisiológica, olhando com bastante distinção para dentro do corpo a partir da utilização de aparelhos de medição da velocidade do estímulo e do seu limiar.

Esse processamento ficou conhecido como arco-reflexo e foi criticado, primeiramente, pelo pragmático John Dewey (1859-1952) em seu artigo “O Conceito de Arco-Reflexo em Psicologia” (*The reflex arc concept in psychology* - 1896). O entendimento de Dewey sobre o arco reflexo é importante para nossa pesquisa, pois sua análise nos proporciona uma visão crítica e detalhada desse constructo corroborando com os autores da empatia estética e cognição situada que discutiremos nas próximas seções.

Dewey atacou, veementemente, o reducionismo psicológico deste conceito e sua diferenciação estrita entre estímulo e resposta, que foi bastante promovida pelos fisiologistas experimentais<sup>80</sup> no século XIX. Entre eles, aqueles fisiólogos que fundamentaram as primeiras abordagens dos teóricos da empatia estética como Hermann von Helmholtz (1821-1894) e Wilhelm Wundt. Para Dewey, mais do que receber estímulos e responder ao ambiente, o ser humano interage com esse e não podem ser vistos de modo facilmente separáveis. Ele propôs que o caminho do estímulo para a reação deve ser visto como um

<sup>80</sup> A psicologia experimental apoiou-se primeiramente na psicofísica, ciência fundada por Ernst Heinrich Weber (1795-1878) e Gustav Theodor Fechner (1801-1887), que estudavam a relação entre a percepção de um estímulo e a dimensão física desse estímulo, ou seja, partia dos processos da inter-relação entre a experiência subjetiva mental e estímulos físicos objetivos e quantificáveis. Weber, além de mapear as áreas de sensibilidade da pele, com pesquisas do limiar de dois pontos, estudou também o limiar da percepção do peso e demonstrou, através de uma equação matemática, o limiar minimamente perceptível, que é o limiar de diferença ou a diferença necessária entre um estímulo e outro para que uma pessoa perceba essa diferença.

processo dinâmico que mostra todo o organismo em contato ativo com seu ambiente e que se configura mais como um contínuo da coordenação sensório-motora do que duas entidades facilmente distinguíveis.

O dualismo mais antigo entre sensação e ideia é repetido no atual dualismo das estruturas e funções periféricas e centrais; o dualismo mais antigo de corpo e alma encontra um eco distinto no atual dualismo de estímulo e resposta. Em vez de interpretar o caráter de sensação, ideia e ação a partir de seu lugar e função no circuito sensório-motor, ainda nos inclinamos a interpretar o segundo a partir de nossas ideias preconcebidas e pré-formuladas de distinções rígidas entre sensações, pensamentos e atos. O estímulo sensorial é uma coisa, a atividade central, representando a ideia, é outra coisa, e a descarga motora, representando o ato propriamente dito, é uma terceira. Como resultado, o arco-reflexo não é uma unidade abrangente ou orgânica, mas uma colcha de retalhos de partes desarticuladas, uma junção mecânica de processos não combinados. (DEWEY, 1896, p. 357 - 358).<sup>81</sup>

Dewey aprofunda sua reflexão discordando da predeterminação do *sensorium* sobre o *motorium* e que a reação motora não pode se configurar apenas como uma reação, pois também determina a sensação. Para ele, não começamos a perceber com um estímulo sensorial, mas com uma coordenação sensório-motora. Na sua análise da percepção visual, por exemplo, é o movimento dos músculos do corpo, da cabeça e dos olhos que determinam a qualidade do que é experimentado visualmente, concluindo que o movimento que é primário e a sensação que é secundária, ou melhor, é um ato, uma coordenação sensório-motora, que estimula a resposta, por sua vez sensório-motora, e não uma sensação isolada que estimula um movimento. “Em outras palavras, o verdadeiro começo é com o ato de ver; está olhando, e não uma sensação de luz. O quale sensorial dá o valor do ato, assim como o movimento fornece seu mecanismo e controle, mas tanto a sensação quanto o movimento estão dentro e não fora do ato”. (DEWEY, 1896, p. 359).<sup>82</sup>

Dewey não nega a existência de um sistema aferente e eferente, mas discorda que essa dimensão fisiológica estrita, em termos de uma especificidade, tenha validade como existência psíquica. A interpretação de Dewey do arco reflexo sugere que a percepção e o comportamento estão diretamente relacionados e formam uma entidade dinâmica, na qual é difícil determinar onde começa o estímulo e termina em resposta, pois na vida real uma

<sup>81</sup> The older dualism between sensation and idea is repeated in the current dualism of peripheral and central structures and functions; the older dualism of body and soul finds a distinct echo in the current dualism of stimulus and response. Instead of interpreting the character of sensation, idea and action from their place and function in the sensori-motor circuit, we still incline to interpret the latter from our preconceived and preformulated ideas of rigid distinctions between sensations, thoughts and acts. The sensory stimulus is one thing, the central activity, standing for the idea, is another thing, and the motor discharge, standing for the act proper, is a third. As a result, the reflex arc is not a comprehensive, or organic unity, but a patchwork of disjointed parts, a mechanical conjunction of unallied processes. (DEWEY, 1896, p. 357, 358).

<sup>82</sup> In other words, the real beginning is with the act of seeing; it is looking, and not a sensation of light. The sensory quale gives the value of the act, just as the movement furnishes its mechanism and control, but both sensation and movement lie inside, not outside the act. (DEWEY, 1896, p. 359).

resposta também é estímulo para a próxima ação, ou seja, é um circuito, e não um arco. Também neste circuito, os órgãos dos sentidos apoiam-se mutuamente e não percebem cada um de maneira isolada. E do mesmo modo que Dewey entende a inseparabilidade do sensorio do motor, entende também a inseparabilidade dos objetos que percebemos das nossas ações e, por fim, a inseparabilidade das nossas ações e dos significados que damos a esses objetos.

Além disso, esses laços sensorio-motores tornam-se portadores de significado, porque em sua formação, o organismo aprende o que é importante para eles. [...] os laços sensorio-motores também se tornam portadores de significado nas interações sociais. Quando essas interações são ritualizadas e estabilizadas, finalmente temos uma base para o surgimento de um significado simbólico compartilhado. Com base nisso, Dewey pôde considerar, em outro trabalho seu, a experiência, o pensamento, a ciência e a arte também como algo que emerge com base na interação entre o organismo e o meio ambiente. (FINGERHUT; HUFENDIECK; WILD, 2013, p. 41).<sup>83</sup>

A base da reflexão de Dewey está na origem da argumentação empática de Wölfflin (1886) - antes mesmo de Dewey (1896) escrever sobre o arco-reflexo - quando advoga que estímulo nervoso óptico desencadeia uma excitação direta dos nervos motores sem passar por uma “incompreensível” transferência do self, apontando para a importância do *Motorium* na compreensão da arte. O pensamento dualista que está por trás do arco-reflexo também se compara ao pensamento cognitivista em que se compreende o cérebro como o processador dos nossos comportamentos. Desta forma, a crítica de Dewey ao arco reflexo também é uma das bases dos discursos das abordagens enativistas, ao afirmarem que “a rede neuronal não funciona como uma rede de sentido único da percepção para a ação. Percepção e ação, *sensorium* e *motorium* se encontram interligados na qualidade de padrões sucessivamente emergentes e mutualmente selecionados”. (VARELA; THOMPSON; ROSCH, 1991, p. 215).

É no sentido de uma não predeterminação da sensação sobre a ação que entendemos que o fenômeno dos movimentos cinestésicos, gerado na experiência de assistir a videodança, não tem uma razão unilateral. O movimento do corpo, ao ver videodança, não pode estar apoiado na explicação da sensação causada pelo estímulo da informação das imagens vistas na tela e processadas no cérebro e retornadas para os músculos para a realização da ação. O próprio movimento do corpo que acontece em quem vê pode ser entendido aqui, também, como estímulo e fazer gerar sensação, significação e compreensão das imagens que vemos.

<sup>83</sup> Mehr noch, diese sensomotorischen Schleifen werden selbst zum Träger von Bedeutung, denn in ihrer Ausbildung lernt der Organismus, was für ihn wichtig ist. [...] werden sensomotorische Schleifen auch zu Trägern von Bedeutung in sozialen Interaktionen. Werden diese Interaktionen ritualisiert und stabilisiert, haben wir schließlich eine Grundlage für die Entstehung geteilter, symbolischerer Bedeutung. Auf dieser Grundlage konnte Dewey in seinem weiteren Werk auch Erfahrung, Denken, Wissenschaft und Kunst als etwas verstehen, was auf der Grundlage der Interaktion zwischen Organismus und Umwelt entsteht. (FINGERHUT; HUFENDIECK; WILD, 2013, p. 41).

Nesse sentido, o movimento apoiaria e estaria incluso na própria percepção e não seria apenas o resultado dessa.

Depois dessa breve explanação sobre o conceito estímulo-resposta, iremos ver agora cada uma das abordagens empáticas mais detalhadamente, sua convergência com as abordagens da cognição situada e como pode ser a ação ou o movimento um engajamento perceptual fora desse constructo. Essas abordagens utilizam dados de pesquisas empíricas para explicar seus argumentos; também iremos fazer usos desses dados algumas vezes para esclarecer melhor suas posições.

## 2.4 PARALELOS POSSÍVEIS ENTRE AS ABORDAGENS EMPÁTICAS E SITUADAS

### **2.4.1 Heinrich Wölfflin - a compreensão da arte mediada pelo parâmetro da experiência e da constituição corporal**

Heinrich Wölfflin (1886) contribuiu com a discussão sobre o papel do corpo na estética, ao pleitear a experiência corporal como o parâmetro para compreender a arte. Ele estava interessado em explicar as características dadas a estruturas arquitetônicas, construindo uma abordagem que chamou de psicologia da arquitetura com os pressupostos e críticas da empatia estética. O paralelo elaborado aqui entre a abordagem de Wölfflin e a cognição situada é a de que as construções simbólicas na arte têm base corpórea. Tanto o conceito de acoplamento estrutural entre o corpo do observador e o ambiente, quanto a ideia da percepção como ação de exploração desse ambiente, apontada pelas contingências sensório-motoras (CSM), dialogam com o pressuposto de Wölfflin de que é o experimentar o mundo através do corpo que possibilita a compreensão dos objetos do mundo; o experimentar com o corpo em uma espécie de revivenciar cinestésico possibilita perceber as formas e caracterizar ou dar qualidades expressivas e significativas a essas. Tais ideias apoiam o pressuposto de que as ações do corpo e seus movimentos estão elencados aos processos de compreensão da arte e não tem um papel secundário, mas são, sim, fundamentais e essenciais para que haja compreensão, caracterização e significação.

Tomamos, assim, o pressuposto geral do experienciar o corpo no mundo em Wölfflin, associado em um paralelo com o acoplamento estrutural e as CSM para referenciá-los na

interação entre o corpo e o ambiente do audiovisual e, especificamente, da videodança e ao fato de que, quando nos movemos ao assistir, não estamos apenas reagindo, mas articulando a percepção e compreensão das imagens vistas na tela. Estamos revivenciando as imagens, dando-lhes significação para nós mesmos e para a obra.

Com o interesse em entender como as formas arquitetônicas possam ganhar características expressivas, Wölfflin questionou: “Como é possível que formas arquitetônicas<sup>84</sup> possam ser expressão de uma alma, possam ser expressão de um humor<sup>85</sup>?”. Ao reconhecer que tanto uma pessoa comum como o historiador de arte admitem a expressão nas formas, ampliou sua pergunta para o critério de análise: “Sob que critério o historiador de arte atribui a elas características que contém essa capacidade expressiva?”. Essas perguntas então contidas no texto *Prolegomena zu einer Psychologie der Architektur* (Introdução para uma Psicologia da Arquitetura), escrito em 1886, quando Heinrich Wölfflin tinha 22 anos para defender a sua tese de doutorado na faculdade filosófica de Munique e que representa um marco conceitual na arquitetura e na história da arte. O interesse de Wölfflin era construir um arcabouço teórico, que, neste texto, considerou ainda um esboço, que poderia dar o impulso capaz de abrir a discussão de como damos certas qualidades ou características aos objetos artísticos e à arquitetura.

Embora Wölfflin não utilize, no referido texto e em nenhum dos seus trabalhos posteriores<sup>86</sup>, a palavra *Einfühlung*, a discussão opera dentro do parâmetro dessa teoria e utiliza vários dos seus fundamentos teóricos e conceitos, entre esses a ampliação do conceito de simbolismo (1876) dos Vischer feita pelo filósofo Johannes Volkelt. De tal ampliação, toma a premissa que, para “entender a forma espacial esteticamente precisamos vivenciar esse movimento sensorialmente, realizar com a nossa organização corporal”, (WÖLFFLIN, 1886/2007, p.75), deduzindo que é a experiência do corpo no mundo que define a razão pela

<sup>84</sup> Entre as formas arquitetônicas Wölfflin considerou também a mesma questão para o que chamou de formas tectônicas sugerindo que tanto a decoração, as artes plásticas e o artesanato estão sob a mesma condição de expressar humores.

<sup>85</sup> A palavra humor, neste contexto, está relacionada ao sentido mais geral de estado de espírito, estado de ânimo ou, ainda, estado afetivo.

<sup>86</sup> No texto *Empathy theory and Heinrich Wölfflin: A reconsideration* (Teoria da empatia e Heinrich Wölfflin: uma reconsideração), Helen Bridge faz uma análise da influência da empatia nos trabalhos posteriores de Wölfflin e afirma a não desvinculação dele à teoria da empatia a esses trabalhos, mas sim uma transformação e ainda: “A ideia popular de que Wölfflin deixa a teoria da empatia completamente atrás da Arte Clássica baseia-se em uma distorção percebida dos dois princípios centrais do modelo de empatia em suas obras anteriores: a arte como expressão e o corpo como mediador entre forma e sentimento”. Tradução: “The popular idea that Wölfflin leaves empathy theory behind completely after *Classic Art* is based on a perceived shift away from the two central tenets of the model of empathy in his earlier works: art as expression, and the body as mediator between form and feeling”. (BRIDGE, 2010, p. 12). Os livros de Wölfflin: Conceitos fundamentais da História da Arte, Renascença e Barroco e A Arte Clássica foram traduzidos em português e publicados no Brasil.

qual o ser humano dá significados ou, ainda, atribui expressão às formas e aos objetos do mundo. Ele introduz, assim, em sua abordagem, o princípio de corporeidade - do modo como apontamos na seção 2.1.1 - pois pensou a experiência da arte a partir de um corpo agindo no mundo como o fundamento para sua compreensão. A análise de Wölfflin das leis arquitetônicas, como a regularidade, simetria, proporção e harmonia, são baseadas na hipótese de correspondência entre as formas e estruturas arquitetônicas à constituição corporal humana e ao modo como experienciamos o corpo, configurando os significados expressivos que o ser humano dá aos objetos e à arquitetura com base nos elementos da sua organização e constituição corporal.

É nesse sentido que entendemos como a teoria de Wölfflin dialoga com a ideia de acoplamento estrutural entre o corpo do sujeito que experimenta os objetos e as estruturas arquitetônicas. Para a abordagem enativista, o modo como o sujeito encontra-se corporalizado determina o modo como o sujeito pode agir e como o ambiente o molda. Esse é pressuposto que está por trás da ideia de um acoplamento estrutural. O sujeito interage com o ambiente através de sua ação, definindo também seu modo de percepção. É também nesse sentido que cognição significa ação, pois não é uma condição estabelecida de fora da ação do corpo, nem pela apreensão passiva dos atributos do ambiente. Mas é no encontro ativo do corpo com o mundo que o mundo pode ser transformado e, por seu lado, transformar as ações do corpo.

Wölfflin também pergunta “se a história física do corpo humano condiciona a forma da arquitetura ou é condicionado por ela” (WÖLFFLIN, 1886/2007, p. 91-92), tentando compreender que nível de co-dependência e transformações possíveis um sistema tem sobre o outro, mas ele não aprofunda. Como veremos mais adiante, mesmo não tendo aprofundado essa questão, todas as perguntas que Wölfflin fará, com respeito às suas dúvidas sobre a predominância do sistema *sensorium* sobre o *motorium*, levam a entender que ele tendia para o princípio da interação. O importante, para esta pesquisa, é saber que a abrangência que Wölfflin atribui ao corpo no processo de significação estética vai além do que os pressupostos existentes até aquele momento, apontando para um acoplamento estrutural no âmbito de um conhecimento implícito, construído na experiência do corpo, e que é esse conhecimento do corpo experiente que define o modo como damos aos objetos características e significações.

Como humanos, com um corpo que conhece o que é pesado, contração, força etc., nós acumulamos as experiências que nos capacitam primeiramente sentir os estados das formas alheias. Por que ninguém se surpreende que a pedra cai na terra, por que nos parece tão natural? Nós não temos a pista de uma explicação racional para este processo. A explicação está sozinha em nossa própria experiência. Nós carregamos cargas e vivenciamos o que é pressão e contrapressão; nós caímos no chão quando não podemos opor nenhuma força ao peso do próprio corpo e, por isso, nós sabemos

valorizar a envaidecida felicidade de uma coluna e entender o anseio de todo material em se espalhar sem forma no chão. (WÖLFFLIN, 1886/2007, p. 73).<sup>87</sup>

Definindo impressão como o efeito que o sujeito capta da expressão dos objetos, Wölfflin tenta encontrar as respostas às suas perguntas, tanto do lado do sujeito, como do objeto. Esse encaminhamento é importante, pois ele trata a relação entre a arte e o sujeito observador em uma discussão nem puramente subjetivista, nem puramente objetivista, mas entendida na relação do encontro do corpo do sujeito com os corpos do mundo e, portanto, questionou as abordagens anteriores da *Einfühlung* exatamente na predominância de uma visão subjetivista.

Não que nós exigimos a aparência de um ser humano nas formas inorgânicas da natureza, mas entendemos o mundo dos corpos com a categoria (se é que eu posso falar desse modo) que temos em comum com ele. E depois determina-se também a capacidade de expressão dessa forma estrangeira. Ela pode apenas nos informar, o que nós mesmos expressamos com suas características. (WÖLFFLIN, 1886/2007, p. 74).<sup>88</sup>

O pensamento de que o conhecimento experiente do nosso próprio corpo aproxima-nos do entendimento dos outros corpos, como argumenta Wölfflin, é uma ideia bastante plausível para a visualização de corpos em movimento na videodança. O corpo em movimentação do dançarino é uma experiência que traz à tona o nosso próprio corpo em movimento. O visualizar das forças, tensões e relaxamentos musculares executadas pelos dançarinos contribuem para que, nessas obras, o experienciar seja vivido mais cinestesticamente, pois ali está se tratando exatamente do corpo em movimento. Mesmo que não sejam dançarinos, pelo fato de se ter um corpo, os espectadores podem “se reconhecer” nos movimentos dos outros corpos. Esse é um fator importante que abrange, inclusive, a discussão sobre a cinestesia dos espectadores da dança fora da tela.

Mas a ideia de encontro de corpos não se dá apenas no sentido do “corpo real” projetado na tela com o qual o espectador possa se projetar. Nossa experiência corporal no mundo abrange também o encontro com os elementos estéticos do audiovisual que elaboram

<sup>87</sup> Als Menschen aber mit einem Leib, der uns kennen lernt, was Schwere, Kontraktion, Kraft, usw. Ist, sammeln wir an uns die Erfahrungen, die uns erst die Zustände fremder Gestalten mitzuempfinden befähigen. Warum wundert sich niemand, daß der Stein zur Erde fällt, warum scheint uns das so ganz natürlich? Wir haben nicht die Spür einen Vernunftgrundes für den Vorgang, in unserer Selbsterfahrung liegt allen die Erklärung. Wir haben Last getragen und erfahren, was Druck und Gegendruck ist, wir sind am Boden zusammengesunken, wenn wie der niederziehenden Schwere des eigenen Körpers keine Kraft mehr entgegensetzen konnten, und warum wissen wir das stolze Glück einen Säule zu schätzen und begreifen den Drang alles Stoffes am Boden formlos sich auszubreiten. (WÖLFFLIN, 1886/2007, p. 73).

<sup>88</sup> Nicht so, daß wir den Schein eines menschlichen Wesen in den Formen der anorganischen Natur verlangten, aber wir fassen die Körperwelt mit den Kategorien auf (wenn ich so sagen darf), die wir mit derselben gemeinsam haben. Und danach bestimmt sich auch die Ausdrucksfähigkeit dieser fremdartigen Gestalt. *Sie können uns nur mitteilen, was wir selbst mit ihren Eigenschaften ausdrücken.* (WÖLFFLIN, 1886/2007, p. 74).

o movimento do corpo do dançarino, ou seja, nós temos a capacidade de sermos tocados cinesteticamente, pela velocidade, pelos tamanhos, pelos sons, pelas cores, pelos movimentos construídos pela câmera e edição e outros modos com que esses corpos são dimensionados esteticamente ou, como diria Wölfflin, pelos outros corpos no mundo. Nesse sentido, Wölfflin abrange a noção de corpo para além de corpo humano, mas abrangerá também a atribuição do seu papel no processo empático.

A abrangência que Wölfflin atribui ao corpo no processo empático vai além da função dada à percepção. Até então, caracterizar, qualificar e significar eram consideradas capacidades puramente mentais. Mesmo na empatia estética dos primeiros autores, o corpo está apenas funcionando como instrumento para a passagem de um estado cognitivo, em que a imaginação, a memória, a associação têm o papel principal. Nessa, dar nomes às coisas, dar conteúdo ou mesmo preencher a forma de sentido só é possível quando o sentimento ou a emoção acontece ou quando o self transfere-se para a forma. Mas, para Wölfflin compreender, dar significados, caracterizar, só é possível porque temos um corpo experimentando o mundo e acumulando essa experiência em conhecimento, transformando esse contato corporal em interpretação, em linguagem e cultura.

A proposição de que o corpo participa do processo de compreensão da arte, pleiteada por Wölfflin, tem também uma filiação filosófica na teoria da compreensão (Hermenêutica) de Wilhelm Dilthey (1833-1911), com quem Wölfflin estudou. Dilthey entendia a compreensão como um movimento da vida para a vida, que inclui não apenas o intelecto, mas a totalidade das capacidades humanas. Para Dilthey (1900), apreender a realidade da vida só é possível através da experiência, expressão e compreensão (*Erlebens-Ausdruck-Verstehen*), tríade que compõe a sua filosofia. A compreensão é baseada em um “revivenciar” (*Nacherleben*) de uma existência estrangeira; reviver a existência do outro, que está expressa na escrita, linguagem, gestos, expressões faciais, arte e assim por diante. “Ele acreditava que o *Nacherleben*, a reprodução por empatia de uma experiência imediata, tinha um papel importante na gênese da compreensão interpretativa”. (GRUNENVALDT; BEBER, 2009, p. 6). No entanto, o processo da revivência não requer uma leitura passiva dos símbolos presentes nesses meios, mas requer um reviver ativo. É essa ideia de um revivenciar ativo que será claramente usada por Wölfflin para descrever os movimentos corporais como fundamentos da compreensão da arquitetura e dos objetos de arte. Portanto, para Wölfflin, a impressão do humor ou as impressões que criamos dos objetos não se reduzem a possibilidade de dar um sentido apenas anímico em que os objetos ganham características que se assemelham à nossa vivência corporal. Também a possibilidade de nominar e categorizar

estão inclusos no processo da vivência corporal. Apesar de não nos expor muitos exemplos concretos, Wölfflin menciona a base corporal da linguagem e da terminologia da arquitetura que, segundo ele, estaria fundamentado no princípio da constituição corporal:

Eu poderia fechar esta seção aqui e, no máximo, indicar, assim como na linguagem, através de uma abundância de exemplos, que a inclinação intransponível de nossa imaginação se manifesta para compreender tudo corpóreo sob a forma de seres animados. Lembre-se da terminologia arquitetônica. Onde quer que um todo completo se apresente, damos a ele cabeça e pé, procuramos sua frente e costas, etc. (WÖLFFLIN, 1886/2007, p. 74).<sup>89</sup>

Os enativistas também pleiteiam que o processo de nomeação, produção de significado e categorização são processos que estão baseados no corpo e fazem referência à tradição da hermenêutica filosófica para discutir a inseparabilidade do processo de conhecimento da sua base corpórea.

O termo hermenêutica, originalmente, referia-se à disciplina que tratava da interpretação de textos antigos, mas foi alargado para denotar a globalidade do fenômeno de interpretação, compreendido como atuação ou produção de significado a partir de um fundo de conhecimento. De um modo geral, os filósofos continentais, mesmo quando contestam explicitamente muitos dos pressupostos subjacentes à hermenêutica, continuaram a produzir discussões detalhadas que mostram como o conhecimento depende de nos encontrarmos em um mundo que é inseparável de nossos corpos, da nossa linguagem e nossa história social. (VARELA; THOMPSON; ROSCH, 1991, p. 197-198).

O uso da referência da cognição como compreensão corporalizada pelo enativismo traz à tona o sentido do acoplamento estrutural para o seu aspecto social e cultural ou, como nos faz notar Fingerhut; Hufendieck; Wild (2013, p. 97), que a “referência à hermenêutica (e à fenomenologia) também expressa a atitude fundamental do enativismo de que a ciência cognitiva também deve tirar proveito dos insights sobre o funcionamento da mente encontrados nas ciências humanas”. Nessa aproximação com a hermenêutica, os enativistas entendem o conhecimento como resultado de uma interpretação contínua que emerge de nossas capacidades de compreensão arraigadas nas estruturas de nosso corpo biológico e que são vividas e experienciadas em um campo interativo de ação consensual na cultura e na sociedade. No âmbito cultural e social, vivenciamos consensualmente – ações do nosso corpo na interação com outros corpos – as capacidades de compreensão, construindo, desse modo, conhecimento. Para fundamentar, seus argumentos eles apresentam estudos que discutem a capacidade humana, considerada aqui como inata, de projetar a experiência corporal e

---

<sup>89</sup> Ich könnte hier schon diesen Abschnitt schliessen und höchstens noch darauf hinweisen, wie sich auch in der Sprache an einer Fülle von Beispielen jene unüberwindliche Neigung unserer Phantasie bekundet, alles Körperliche unter der Form belebter Wesen aufzufassen. Man erinnere sich an die architektonische Terminologie. Wo immer ein abgeschlossenes Ganzes sich darstellt, geben wir ihm Kopf und Fuss, suchen nach Vorder- und Hinterseite etc. (WÖLFFLIN, 1886/2007, p. 74).

interativa para estruturas conceituais. Entre esses há o estudo de Mark Johnson sobre categorizações e significações designadas por esquemas de imagens cinestésicas.

O trabalho de pesquisa elaborado por Mark Johnson (2008), em que tenta mostrar como os padrões sensório-motores são as bases para o significado de conceitos concretos, serve aqui para fundamentar o pressuposto de Wölfflin. Ao identificar as estruturas corporais para a sintaxe e semântica da linguagem, Johnson reconhece padrões de comportamentos motores, gerados pelo encontro recorrente do corpo com o ambiente, sendo aplicados a todos os aspectos da construção de significado linguístico e expressão simbólica, inclusive na arte.

Este corpo de trabalho concentra-se nas formas como criaturas humanas com estruturas corporais e configurações (constituições) genéricas envolvem aspectos recorrentes relativamente estáveis de seus ambientes compartilhados, dando origem a padrões como os de movimento dirigido, contenção, equilíbrio, movimento forçado, de cima para baixo, frente-trás, direita-esquerda e outras estruturas gerais de nossos encontros contínuos com nosso ambiente físico. Muitos linguistas cognitivos argumentaram que são exatamente essas estruturas sensório-motoras compartilhadas que sustentam grande parte da sintaxe e semântica de nossas linguagens naturais e interações simbólicas, incluindo linguagens faladas e escritas, línguas de sinais, gestos espontâneos, música, arte, prática ritual e muitas outras formas de expressão simbólica. [...] Não é surpreendente encontrar dimensões compartilhadas da experiência corporal subjacentes a todos os aspectos do significado e do pensamento. De fato, isso é exatamente o que esperaríamos, dada nossa natureza animal e nossas capacidades corporais de percepção e ação. (JOHNSON, 2008, p. 161).<sup>90</sup>

Um desses padrões apresentados por Johnson é o do esquema corporal *Container*, que consiste nas noções de limite, de interior e de exterior com as estruturas linguísticas. Segundo ele, ao aprender o que é contenção, aprende-se a lógica corpórea de contenção baseada nas ações corporais perceptivas e motoras e nas estruturas recorrentes dos ambientes que se vive e que, neste caso, se relaciona com a noção de espaço dentro e fora. O esquema *container*, combinado com outros esquemas, pode também se relacionar à direção e ao sentido espacial, como, por exemplo, no uso das preposições da língua inglesa *In* e *Into* ao dizer “*We brought her into our secret organization, but we later had to kick her out, because she violated our rules on privacy*”. (JOHNSON, 2008, p. 162). Usado para construir o sentido de alguém que foi levado para dentro de uma organização, *Into* envolve o movimento de uma trajetória que

<sup>90</sup> This body of work focuses on the ways human creatures with shared, generic bodily structures and makeup engage recurring relatively stable aspects of their shared environments, giving rise to patterns such as those of directed movement, containment, balance, forced motion, up-down, front-back, right-left, and other general structures of our ongoing encounters with our physical surroundings. Many cognitive linguists have argued that it is just such shared sensorimotor structures of generic bodies that underlie much of the syntax and semantics of our natural languages and symbolic interactions, including spoken and written languages, sign languages, spontaneous gesture, music, art, ritual practice, and many other forms of symbolic expression. [...] It is not surprising to find shared dimensions of bodily experience underlying all aspects of meaning and thought. Indeed, this is exactly what we would expect, given our animal nature and our bodily capacities for perception and action. (JOHNSON, 2008, p. 161).

começa de fora de um *container*, atravessa uma fronteira e termina no interior do *container*. Johnson advoga que todos os nossos conceitos de relações espaciais funcionam através de esquemas de imagens e de suas lógicas espaciais-corporais. Nesse caso, a lógica espacial da contenção é recrutada para raciocinar sobre contêineres abstratos e metafóricos, tais como instituições, conjuntos lógicos, teorias e categorias.

O exemplo de Johnson demonstra como as ações corporais estão imbricadas nas estruturas complexas dos conhecimentos que construímos. Acreditamos que foi baseada nessa intuição de um corpo abrangente e participante na construção do conhecimento que fez Wölfflin criticar uma ideia estritamente simplificada de um corpo transmissor da “informação” sensorial. Nesse sentido, ele criticou como reducionista a abordagem sobre a função do olhar feita por Robert Vischer (1873), em que o sentimento da forma é explicado com a sensação muscular dos olhos e pela similaridade e semelhança da forma do olho com a forma do objeto. Considerou um erro achar que, porque o olho percebe as formas corporais, ser possível tomar apenas as qualidades ópticas como responsáveis pelas características que damos às formas. Desse modo, chega à conclusão de que a redução dos humanos apenas a seres ópticos nega-lhes a condição da avaliação estética do mundo dos corpos (*Körperwelt*), elaborando, assim, o princípio de que “as formas dos corpos só podem ser caracterizadas pelo fato de que nós mesmos possuímos um corpo”. (WÖLFFLIN, 1886/2007, p. 73).

Wölfflin não nega a importância da constituição do olho como forma e a estrutura óptica no processo de percepção da forma; o que ele quer questionar é que apenas esse seja o critério de entendimento, analisando a validação de alguns pressupostos da psicologia experimental para a empatia estética. A semelhança que compartilhamos com os objetos não está para Wölfflin apenas na forma dos órgãos, mas são os estados do corpo em sua relação de peso, de equilíbrio, de força, de consistência, mas também o ritmo da respiração e do caminhar, que possuem valor expressivo. “Como pessoas com um corpo que conhecem o que é peso, contração, força, etc., nós coletamos a experiência que primeiro nos permite experimentar os estados de figuras estrangeiras”. (WÖLFFLIN, 1886/2007, p. 73). A arquitetura, para ele, não pode se reduzir a afetos que estão associados a determinados órgãos, mas deve implicar os humores, associando-os aos estados do corpo. A implicação aqui diz respeito também à relação definida naquele momento pela fisiologia entre o sistema *sensorium* e *motorium* como gerador do sentimento da forma. Wölfflin entendia que o corpo tem uma implicação bem maior do que apenas receber as informações do ambiente na definição e significação dos objetos; no caso específico da visão, duvida que as informações

da luz sejam suficientes e, por conseguinte, que as sensações e reações evocadas no corpo sejam apenas alusão ao estímulo.

Entendemos que o pressuposto de Wölfflin serve para relacionar a ideia de que não somos apenas um par de olhos quando assistimos a uma videodança, ou melhor, não estamos absorvendo passivamente as imagens por estímulos da luz, sombra e dos movimentos, para serem, então, levadas ao cérebro para processamento e depois reagir. Todo nosso corpo com sua história de movimentos e sua experiência está implicado ao assistir a um audiovisual. Ele está apoiando o olhar e é apoiado por esse. Trata-se de uma relação que é discutida também pelo conceito da visualidade háptica e da sinestesia, em que os órgãos dos sentidos complementam-se nas suas funções perceptivas e que fundamentam estéticas e modos de retrabalhar a imagem do audiovisual fora de uma qualidade apenas ocular, envolvendo tratamentos estéticos de aproximação do corpo e de descaracterização da perspectiva central na imagem. Mas o próprio movimento ocular tem sua carga de importância para a percepção do estímulo e é esse entendimento que nos fez associar a crítica de Wölfflin sobre o reducionismo do estímulo óptico ao conceito das CSM de Noë e O'Regan.

A conclusão de Wölfflin sobre a alusão ao estímulo óptico como o critério único para que se perceba a forma dos objetos pode ser elencado com pressupostos da cognição situada, pelo fato de que a cognição situada não vê os processos neuronais como únicos determinantes da percepção, incluindo o movimento e a ação do corpo nesse processo. Essa ideia pode ser aprofundada no conceito de contingência sensório-motora, que define a habilidade de perceber como constituída pela posse e domínio do conhecimento sensório-motor ou leis de contingência sensório-motora (CSM). Para que se possa sentir de um certo modo - ver, tocar, ouvir, etc. - o órgão, e também outras partes do corpo, se movem relacionados às leis de CSM que construíram no longo processo de adaptação ao ambiente e que podem ser recrutadas e atualizadas. Esse conhecimento é o que determinaria a qualidade perceptiva, já que, para Noë e O'Regan, não existe, no influxo nervoso, algo que diferencie essa qualidade nos sentidos, ou seja, “não há nada para discriminar os neurônios motores daqueles que estão conectados aos músculos oculares, músculos esqueléticos ou outras estruturas”. (NOË; O'REGAN, 2001, p. 941).

São as leis das contingências sensório-motoras que determinam a modalidade sensorial experimentada de uma estimulação. Dois tipos definem as contingências sensório-motoras - e que devemos novamente lembrar - são diferentes para cada órgão dos sentidos: a contingência induzida pelo aparelho sensível e aquela determinada pelos atributos dos objetos. No primeiro caso, em relação ao aparelho visual, o movimento muscular do olho tem

influência na qualidade da imagem pelo fato de que, quando os olhos giram, a estimulação sensorial na retina muda e distorce. Não se movem “apenas” por reação ao estímulo, mas é o movimento que define a qualidade do estímulo. Relembramos aqui a análise de Dewey, que é o movimento dos músculos do corpo, da cabeça e dos olhos que determinam a qualidade do que é experimentado visualmente. Essa mudança, além de ser determinada pelo tamanho do olho, é também determinada pela sua forma esférica e pela sua natureza óptica<sup>91</sup>. Isso significa, por exemplo, que, à medida que o olho se move, os contornos visuais mudam e a curvatura das linhas também. Mas existem, ainda, outras características relacionadas ao primeiro tipo de contingência na percepção visual, em que o movimento do órgão determina a qualidade do estímulo.

[...] Outra lei que caracteriza as contingências sensorio-motoras que são particulares para percepções visuais é o fato que o padrão de fluxo na retina é um fluxo que se expande quando o corpo se move para frente e contrai quando o corpo se move para trás. As percepções visuais também compartilham o fato que quando os olhos se fecham durante as piscadas, a estimulação muda drasticamente, tornando-se uniforme (ou seja, a imagem retiniana fica em branco). (NOË; O'REGAN, 2001, p. 941).<sup>92</sup>

No segundo caso, as leis das contingências ligadas aos atributos visuais dos objetos, por sua vez, estão relacionadas ao efeito do deslocamento dos próprios objetos e do nosso deslocamento em relação a esses, fazendo com que a qualidade como esses atributos chegam aos nossos olhos se modifiquem. Os objetos têm características próprias e só podem ser percebidos por causa de sua localização no espaço e pela distância que tomamos desses no espaço. Pelo fato da imagem retiniana apenas fornecer a frente dos objetos, ao movermos as partes do objeto, aparecem e desaparecem da nossa vista, e, desta maneira, podemos apreender suas características visuais (forma, cor, tamanho, quantidade, volume e o próprio movimento). Sabemos diferenciar uma jarra de um vaso pela posição que tomamos no espaço que nos possibilita reconhecer a alça da jarra e, assim, configurá-la como jarra, por exemplo.

<sup>91</sup> Esse aspecto das CSM estaria supostamente corroborando o pressuposto de Vischer sobre a forma do olho e as características ópticas como determinantes do processo de percepção, mas se deve notar que as CSM não têm nenhuma relação com a forma do olho e sua semelhança com o objeto observado, mas sim como a forma esférica do olho, em conjunção com seus movimentos, determina a estimulação sensorial. Ou, ainda como no exemplo dos autores, pode ser entendido a partir de imagens corticais do movimento da retina: “se você estiver olhando para o ponto médio de uma linha horizontal, a linha traçará um grande arco no interior do globo ocular. Se você agora mudar seu ponto de fixação para cima, a curvatura da linha mudará; [...] Em geral, linhas retas na retina distorcem dramaticamente à medida que os olhos se movem, algo como uma imagem em um espelho distorcido”. (NOË; O'REGAN, 2001, p. 941).

<sup>92</sup> [...] Another law that characterizes the sensorimotor contingencies that are particular to visual percepts is the fact that the flow pattern on the retina is an expanding flow when the body moves forwards, and contracting when the body moves backwards. Visual percepts also share the fact that when the eyes close during blinks, the stimulation changes drastically, becoming uniform (i.e., the retinal image goes blank). (NOË; O'REGAN, 2001, p. 941).

Esse é um aspecto que diz respeito ao modo como os movimentos dos nossos corpos encontram os outros corpos e que faz diferenciar os outros sentidos em relação ao da visão, já que a audição, o tato e os outros órgãos de percepção exigem outro tipo de relação corporal com o objeto para que se possa percebê-lo; eles obedecem a outros tipos de contingências sensório-motoras mesmo que o objeto esteja apresentando as mesmas características. “Você não toca um objeto de um “ponto de vista” - por exemplo, sua mão pode abrangê-lo mais ou menos completamente, e você não o apreende de distâncias diferentes; seu aspecto tátil não muda com as condições de iluminação”. (NOË; O’REGAN, 2001, p. 942).<sup>93</sup>

É preciso compreender que a teoria das CSM não descarta a importância do cérebro na percepção, mas aponta a sua co-dependência com o corpo ou com o sistema sensório-motor e, nesse sentido, aponta a importância da sintonia das leis das CSM com o cérebro. Muitos dos seus exemplos usados para fundamentá-las são baseados em pesquisas de cunho experimental que buscam trazer à tona essa sintonia, e não o privilégio do cérebro como processador do comportamento e locus da representação e, portanto, enfatizam “que a noção de sintonização, ou de domínio, só faz sentido no contexto do comportamento e finalidade do sistema ou do indivíduo em sua configuração habitual”. (NOË; O’REGAN, 2001, p. 943). Os autores articulam a teoria das CSM para responder vários problemas clássicos da ciência da visão.

Segundo eles, a ciência clássica da visão busca responder as razões pelas quais a imagem visual não corresponde a uma apreensão do estímulo de maneira completamente semelhante às estruturas orgânicas do aparelho visual. Para essa, é o cérebro que compensa esses problemas como, por exemplo: o fato do mundo parecer estável apesar dos movimentos oculares; porque não vemos o ponto cego do campo visual; como combinamos atributos como a cor, a textura, a profundidade, a forma e o movimento em um único percepto espacial e temporal; além do fenômeno da cegueira para mudanças (*change blindness*), em que uma mudança na imagem não é reconhecida se um mecanismo dispersivo da atenção, entre suas mostragens, for utilizado; e o da substituição sensorial. Noë e O’Regan discordam de um mecanismo de compensação subjacente ao cérebro, que organizaria a visão, mesmo quando da existência de algumas “imperfeições”, e entendem que essas são simples partes normais de como o sistema visual realiza o seu modo de mostragem.

Os autores citam alguns exemplos de experimentos que, para eles, comprovam que ver sem os movimentos dos olhos é uma “subespécie de vê”. (NOË; O’REGAN, 2006, p. 947).

---

<sup>93</sup> Nesse texto, Noë e O’Regan também elaboram a condicionante de entrelaçamento entre a visão e o tato que, para eles, estão relacionadas às contingências sensório-motoras dos atributos visuais. Trataremos, especificamente, da questão do acoplamento entre a visão e o tato no capítulo 4.

Questionam os experimentos nos quais cientistas usaram certas técnicas de apresentação do estímulo taquistoscópico<sup>94</sup>, em que os estímulos são exibidos por tempos mais curtos que o período de latência sacádica<sup>95</sup>, de cerca de 150 ms, necessários para que ocorra um movimento ocular. Segundo esses estudos, os observadores são perfeitamente capazes de ver nessas condições. O que significaria que, mesmo com a ausência de movimento ocular, já existe informação disponível no córtex permitindo a presença, por exemplo, de um animal em uma imagem a ser determinada. Mas Noë e O'Regan advogam, que pelo fato de serem usados estímulos altamente conhecidos (como palavras ou animais) nestas experiências, os observadores podem fazer uso de alguns recursos distintivos disponíveis nas imagens para realizar a tarefa. E apresentam outros experimentos que mostram como a proibição de mover os olhos interfere na qualidade da visão.

Como ilustração, considere um experimento que realizamos, nos quais os observadores foram convidados a aprender a distinguir três símbolos anteriormente desconhecidos que se assemelhavam a caracteres chineses (NAZIR; O'REGAN, 1990). Estes foram apresentados sob o controle de um computador ligado a um dispositivo de medição do movimento ocular. No experimento, as condições foram organizadas para que os observadores pudessem contemplar cada símbolo chinês com os olhos fixados no meio do símbolo, mas assim que os olhos se moviam, o símbolo desapareceria. Os observadores acharam este procedimento extremamente perturbador e irritante, e, ao contrário do que acontece quando o olho está livre para se mover, foram necessárias centenas de testes antes de serem capazes de distinguir os símbolos. Além disso, uma vez que a tarefa foi aprendida, os observadores muitas vezes falharam quando pediram para reconhecer os padrões aprendidos em uma nova localização da retina, apenas a meio grau da posição aprendida. Schlingensiepen et al. (1986) também descobriram que, sem movimentos oculares, os observadores tiveram dificuldade em distinguir padrões compostos por matrizes de quadrados aleatórios preto e branco; [...] parece claro que os observadores não estão à vontade ao fazer uma tarefa de reconhecimento onde os movimentos oculares são proibidos. É como tentar taticamente reconhecer um objeto na sua mão sem manipulá-lo. (NOË; O'REGAN, 2001, p. 948).<sup>96</sup>

<sup>94</sup> O taquistoscópio é um aparelho destinado a examinar a rapidez da percepção visual e a explorar o seu campo. Nesse sentido, examina também o limiar da velocidade de exposição visual para reconhecer uma imagem como percebida.

<sup>95</sup> A latência é definida como o tempo decorrido entre a apresentação do alvo luminoso na barra de testes e o início do movimento sacádico do olho para encontrá-lo. A medição da latência é dada em milissegundos. Ver Campos Netto; Colafêmina, (2010, p. 54).

<sup>96</sup> As an illustration, consider an experiment we performed in which observers were asked to learn to distinguish three previously unknown symbols resembling Chinese characters (NAZIR; O'REGAN, 1990). These were presented under the control of a computer linked to an eye movement measuring device. In the experiment, conditions were arranged so that observers could contemplate each Chinese symbol with their eyes fixated at the middle of the symbol, but as soon as the eyes moved, the symbol would disappear. Observers found this procedure extremely disrupting and irritating, and, contrary to what happens when the eye is free to move, hundreds of trials were necessary before they were able to distinguish the symbols. Furthermore, once the task was learnt, observers often failed when asked to recognize the learnt patterns at a new retinal location, only as little as half a degree away from the learnt position. Schlingensiepen et al. (1986) also found that without eye movements, observers had difficulty distinguishing patterns composed of arrays of random black and white squares; [...] it seems clear that observers are not at ease when doing a recognition task where eye movements are prohibited. It is like tactually trying to recognize an object in your hand without manipulating it. (NOË; O'REGAN, 2001, p. 948).

Todo esse fundamento denota a importância da ação do corpo para que possamos apreender forma, textura, cor, enfim, as características dos objetos; são esses movimentos que qualificam tanto a sensação como a percepção e não admitem qualquer tipo de passividade. O corpo age e por isso percebe. Portanto, a ação é um engajamento perceptual no sentido que participa, categoricamente, do processo de perceber.

O pressuposto incluso no conceito das CSM - de que os movimentos dos olhos interferem na qualidade da percepção – serve-nos nesta tese, também para refletir que, durante a fruição da videodança, os movimentos sacádicos dos olhos estão em atividade constante: primeiro, esses movimentos já denotam uma ação corporal ao assisti-la; segundo, pela característica da videodança em ser um tipo de expressão que se utiliza da superposição de movimentos, pode proporcionar uma movimentação dos olhos e interação com as imagens de modo potencialmente intensivo. Esses movimentos podem reverberar, de maneira intensiva, na cabeça e em todo o corpo, a depender do modo como trabalhamos os movimentos na imagem. Com isso, não estamos querendo dizer que os movimentos advindos da experiência de assistir à videodança são apenas movimentos determinados ocularmente ou gerados pela reverberação dos movimentos sacádicos. Mas que, a partir da noção de que os olhos se movimentam para perceber – incluindo, aí, o mover como determinante na percepção - podemos tirar proveito desse aspecto como sentido da mobilidade real dos olhos e restituir ao olhar sua atuação como corpo.

Wölfflin entendeu que os movimentos fazem parte do processo perceptual e questionou a ambiguidade no papel do corpo para a estética empática até aquele momento. Ele quis saber “se esse vivenciar da forma é permear o objeto com a sensação corporal? Esse vivenciar é sensorial ou acontece pela imaginação? Com outras palavras, vivenciamos as formas alheias com nosso próprio corpo?” (WÖLFFLIN, 1886/2007, p. 75). Suas perguntas estão embasadas na dificuldade de encontrar uma clareza nos autores citados da empatia e, como falamos anteriormente, na seção 2.1.2 deste capítulo, por vezes, dão ao corpo e ao seu movimento uma função concreta e real no processo empático e, outras vezes, o ato físico é apenas um mediador ou não existe de forma alguma e a condicionante é puramente psicológica, ou seja, o movimento é apenas imaginado, como no caso de Theodor Lipps. Para Wölfflin não é possível negar as afecções corporais que recebemos ao observar obras arquitetônicas, o que para ele significa dizer que a impressão de humor da arquitetura baseia-se no fato de tentarmos reproduzir, involuntariamente, as formas alheias com a nossa constituição corporal.

Colunas fortes efetivam-se em nós enérgicas inervações, a respiração orienta-se pela vastidão ou estreiteza da relação espacial, nós inervamos como se fôssemos essa coluna e respiramos profunda e amplamente como se nosso peito fosse tão vasto como esses pavilhões. Assimetria sente-se frequentemente como dor corporal, é como se faltasse um membro ou ele estivesse ferido, nós conhecemos o estado sofredor que a visão de um desequilíbrio traz. (WÖLFFLIN, 1886/2007, p. 76).<sup>97</sup>

A essa reprodução involuntária, Wölfflin aplicará a teoria do revivenciar (*Nacherleben*), tomada de Dilthey, reivindicando que o revivenciar é aquilo que intermedia a compreensão da expressão humana e, também, a compreensão da expressão das formas.

O direito de comparar a concepção de expressão humana com a concepção de formas arquitetônicas não pode ser negado. Onde deve estar a fronteira onde esta experiência compassiva acaba? Isso acontecerá sempre que encontrarmos as mesmas condições de existência com as nossas, isto é, onde os corpos nos confrontam. (WÖLFFLIN, 1886/2007, p. 78).<sup>98</sup>

A teoria do revivenciar (*Nacherleben*) em Wölfflin inclui, categoricamente, a participação do corpo e a transferência dos seus movimentos e pode ser entendida como um modo de experimentar corporalmente para perceber e compreender. Portanto, nós podemos aproximá-la ao modo de exploração do ambiente no sentido das contingências sensório-motoras. Wölfflin definiu o revivenciar nos três pontos seguintes:

1. todo humor tem a sua determinada expressão que a acompanha regularmente. O humor não se compõe apenas nas tensões dos músculos do rosto ou no movimento das extremidades, mas sim prolonga-se sobre todo o organismo; 2. tão logo reproduzimos a expressão de um afeto, o afeto será, portanto, imediatamente, também ajustado. Supressão da expressão é supressão do afeto; 3. uma reprodução involuntária da expressão de pessoas alheias e, por conseguinte, a transferência de movimentos anímicos podem ser frequentemente observados. (WÖLFFLIN, 1886/2007, p. 77).

Ao invés de uma “incompreensível” transposição do Eu, Wölfflin quis pensar que o estímulo nervoso óptico desencadeia uma excitação direta dos nervos motores, que provoca a contração de determinados músculos reproduzindo nesses a expressão da forma. Seus exemplos de revivenciar (*Nacherleben*) dizem respeito a fenômenos de imitação: quando alguém fala com a voz rouca, pigarreamos porque acreditamos, neste momento, também estarmos roucos ou, ainda, quando reproduzimos as expressões de dor de pessoas que fizeram operação, inclusive sentindo dores corporais nos lugares referenciais da dor do operado. Mas o revivenciar também equivale para a forma, no sentido de que o corpo empreende

<sup>97</sup> Kräftige Säule bewirken uns energische Innevationen, nach der Weite oder Enge der räumliche Verhältnis richtet sich die Respiration, wir innervieren, als ob wir diese tragende Säule wären und atmen so tief und voll, als wäre unsere Brust so weit wie diese Hallen, Asymmetrie macht sich oft als körperlich Schmerz geltend, uns ist, als ob uns ein Glied fehlt oder verletzt sei, ebenso kennt man den unleidlichen Zustand, der Anblick gestörten Gleichgewichts hervorrufft. (WÖLFFLIN, 1886/2007, p. 76).

<sup>98</sup> Auch das Recht, die Auffassung des menschlichen Ausdrucks überhaupt zu vergleichen mit der Auffassung der architektonischen Formen wird man nicht bestreiten können. Wo sollte die Grenze sein, wo dieses mitfühlende Erleben aufhören? Es wird statthaben, wo immer wir noch gleiche Daseinsverhältnisse mit den unsrigen finden, d. h. wo Körper uns entgegentreten. (WÖLFFLIN, 1886/2007, p. 78).

movimentos no processo de percepção da forma ou “que a impressão arquitetônica, longe de ser uma "contagem do olho" baseia-se essencialmente em um sentimento físico imediato”. (WÖLFFLIN, 1886/2007, p. 76). Desse modo, Wölfflin traz a fisicalidade do corpo para frente do processo de apreensão das formas, sem se ocupar, primordialmente, com o tema da transferência do eu fora do corpo; ele coloca nas contrações musculares, nas tensões e distensões corporais a condicionante para o processo, que possibilita entender as formas do mundo. O processo empático aqui é um processo essencialmente físico, cinestésico, mas ele ainda quis saber...

[...] se pudéssemos provar que nosso corpo sofre as modificações que correspondem a expressão do humor que o objeto nos intermedia, o que ganharíamos com isso? Quem nos diz onde está a prioridade? A afecção corporal é a condição para a impressão do humor? Ou as sensações são apenas uma consequência da imaginação na fantasia? Ou finalmente, a terceira possibilidade: psíquico e corporal caminham paralelos? (WÖLFFLIN, 1886/2007, p. 79).<sup>99</sup>

Essas perguntas, que soam como provocações e mostram como Wölfflin estava à frente do seu tempo ao pleitear uma co-dependência entre o psíquico e o corporal, também evocam uma dificuldade na teoria da *Einfühlung*, realizadas até aquele momento, em indicar no processo empático o modo como a relação dinâmica entre o corpo e mente acontece e que abarca também uma ambiguidade no sentido de explicar como o efeito empático gerado pela visão do objeto estético chega à consciência. Como Perpeet (1966) esclarece, essa ambiguidade está implícita na própria linguística da empatia estética:

Esta dupla intenção corresponde também ao duplo sentido linguístico na representação e no estilo de comunicação da empatia estética (*Einfühlungsästhetik*), por um lado, a consciência puramente estética é descrita como se o efeito agraciado viesse objetivamente "de fora", como se fosse um sensível aceitar e receber a beleza objetiva. Por outro lado, a consciência puramente estética é descrita como se na experiência de beleza, a agraciada beleza surgisse no horizonte da consciência, porque ela é construída primeiramente pela consciência. (PERPEET, 1966, p. 113).<sup>100</sup>

Wölfflin expõe a dificuldade em responder essas perguntas no limite de aprofundamento em que a psicologia experimental encontrava-se e como um problema que a ciência ainda não havia resolvido e, portanto, recuou da pergunta. Mesmo assim, vemos, em

<sup>99</sup> [...] wenn wir beweisen könnten, daß unser Körper genau die Veränderung erleidet, die als Ausdruck der Stimmung, die das Objekt uns mitteilt, entsprechen, was wäre damit gewonnen? Wer sagt uns, wo die Priorität ist? Ist die körperlich Affektion Bedingung des Stimmungseindrucks? Oder sind die sinnlichen Gefühle nu reine Folge der lebhaften Vorstellung in der Phantasie? Oder endlich, die dritte Möglichkeit, gehn Physisches und Körperliches parallel? (WÖLFFLIN, 1886/2007, p. 79).

<sup>100</sup> Dieser Doppelten Intention entspricht auch die Sprachlich Zweisinnigkeit im Darstellungs – und Mitteilungsstil der Einfühlungsästhetik, Einerseits wird das rein ästhetische Bewußtsein so beschrieben, als ob die beglückende Wirkung gegenständlich “von aussen” käme, al sob es sich um ein fühlendes Hin- und Annehmen von gegenständlich Schönen handelte. Andererseits wird da rein ästhetische Bewußtsein so beschrieben, als ob beim Schönheitserlebnis das beglückende Schöne deshalb im Horizont des Bewußtseins auftaucht, weil es von diesen überhaupt erst aufgebaut wird. (PERPEET, 1966, p. 113).

seu enunciado uma clara posição - que a expressão de humor emitida pelo objeto resulta um afeto corporal e esse afeto, por outro lado, é a própria impressão do humor - em uma condição de interação entre o corpo e os objetos. Portanto, Wölfflin já possuía a sua resposta que está claramente definida na seguinte frase: “Nossa organização corporal é a maneira sob a qual nós captamos tudo corporalmente”. (WÖLFFLIN, 1886/2007, p. 79). O corpo constitui, assim, a base sob a qual os processos de entendimento e compreensão da arte acontecem, à medida que o ser humano vivencia as expressões artísticas com esse. Portanto, mover o corpo no contato com a arte é um modo de articular sua compreensão, é um modo de acessar a arte e se encontrar com essa.

Para a pesquisa criativa inclusa nesta tese, entender o movimento como essencial para a compreensão da imagem possibilita a utilização de tratamentos estéticos na busca de um engajamento corporal, exatamente pela criação da necessidade de compreensão da mesma, potencializando essa necessidade, por exemplo, através de desestabilização de estéticas normativas.

O acoplamento estrutural do corpo com o ambiente no sentido de uma interação co-dependente, a base corpórea para a construção de conceituação/significação e as leis das CSM, em que os movimentos tanto dos órgãos dos sentidos como de locomoção em relação aos objetos determinam a percepção, são pressupostos que fazem reconhecer o papel da atividade corporal no estabelecimento da atividade cognitiva. Tais pressupostos funcionaram aqui para empreender um paralelo com os argumentos construídos por Heinrich Wölfflin – e nesse sentido atualizá-lo – de que a experiência do corpo no contato com os outros corpos do mundo é a base da compreensão desses outros corpos, sejam corpos humanos ou objetos artísticos. O movimento do corpo numa espécie de revivenciar os outros corpos, experimentar-se nos outros corpos, busca compreender, ao mesmo tempo, que constrói um conhecimento implícito - um padrão de movimento ou comportamento - que abarca as outras estruturas de conhecimento. A percepção não se baseia na reação a um estímulo, nem é processada exclusivamente no cérebro, está referendada em um processo que inclui, categoricamente, o corpo e o seu movimento não apenas como reação, mas como determinante da percepção. Nesse sentido, a percepção não se dá por representação, mas no encontro e contato do corpo com os outros corpos no mundo. Corpo e mente apoiam-se não em condição de sucessão, mas de co-dependência. É, a partir desta análise, que podemos concluir que os movimentos dos corpos resultantes do contato e da experiência com a arte são ações de engajamento perceptual na busca da apreensão e compreensão tanto formal/material quanto simbólica/conceitual da própria arte.

#### **2.4.2 August Schmarsow - a correlação espacial entre o movimento do corpo e a arquitetura**

A teoria empática de August Schmarsow (1853-1936) caracteriza-se por colocar o movimento do corpo como agente do processo de percepção, pois condicionou a possibilidade de compreensão da arquitetura por um sujeito em movimento que projeta seu alinhamento corporal no espaço arquitetônico, considerando o modo como vivenciamos e compreendemos a arquitetura em um processo de correlação entre as coordenadas espaciais do corpo humano e as coordenadas espaciais das construções arquitetônicas. Esse modo de entender a arquitetura configura-se, para esta pesquisa, no princípio de acoplamento estrutural do sujeito com ambiente, onde o ambiente aqui é literalmente o habitat, a estrutura construída para se morar - ao mesmo tempo que é artefato construído.

Nesse sentido, o acoplamento insere a interação da coordenada espacial do corpo do sujeito acionada pelo seu movimento corporal e o modo como constrói e se relaciona com o espaço que o circunda para viver. Uma interação que supõe o sujeito que mora como sujeito co-criador dos edifícios e propõe ao artista-arquiteto o pensamento sobre este sujeito-corpo. As leis das contingências sensório-motoras podem ser explicitamente relacionadas com os movimentos do corpo no processo de percepção do espaço tridimensional e na compreensão da arquitetura. Também a ideia de mente estendida vincula-se a extensão do espaço corporal às estruturas arquitetônicas que, na concepção abrangente de Schmarsow, podem ser concebidas tanto como extensões físicas quanto cognitivas, o que nos leva ao princípio de complementariedade em que o espaço arquitetônico colabora juntamente com os movimentos corporais e o cérebro na construção perceptiva/cognitiva da tridimensionalidade. Na descrição de Schmarsow, as três coordenadas atuam implicadas entre si mesmas e entre o corpo do sujeito e o edifício, atuando também na definição das condições que determinam o modo como as construções são feitas e pensadas, assim como as sensações, sentimentos e pensamentos vividos pelo sujeito ao habitar essas construções.

O modo de correlacionar o movimento do corpo às coordenadas espaciais como acoplamento estrutural possibilita-nos trazer esse pensamento para a audiovisual e para videodança, incitando-nos a associar a projeção das coordenadas espaciais do corpo do espectador com um processo de acoplamento estrutural nas coordenadas construídas no espaço do vídeo e da obra, trazendo, também, o pensamento sobre esse espectador como sujeito co-criador da obra. Entender o papel do movimento e das CSM na construção da

percepção da tridimensionalidade é importante para essa pesquisa, sobretudo, por ser a arte do audiovisual uma arte que toma, literalmente, um campo de projeção bidimensional para construir nela a impressão de profundidade e tridimensionalidade. A ideia de associar as projeções das coordenadas do corpo nas coordenadas do espaço como um princípio de complementariedade do conceito do externalismo ativo, também, apoia-nos no entendimento do engajamento do corpo do espectador no espaço do vídeo como um fenômeno tanto físico quanto cognitivo. Além disso, todos esses pontos buscam apoiar-nos na realização de tratamentos estéticos que desejam esse engajamento.

August Schmarsow é considerado o historiador de arte que trouxe, pela primeira vez para o entendimento da arquitetura, uma conceituação espacial. Ele também não utilizou a palavra *Einführung* em seus escritos e, embora seus conceitos tenham base tanto na psicologia fisiológica como na própria empatia estética, sua ligação com esta não foi muito considerada por questões de compreensão a respeito da sua abordagem teórica, como nos afirma Kirsten Wagner:

As ligações de Schmarsow com a empatia estética, que possibilitou esse deslocamento para o espaço, foram desprezadas, ou a favor da genialidade de Schmarsow, ou essa influência foi relativizada, ou mesmo não foi mencionada. A crítica que Schmarsow faz a Lipps e Wölfflin deve ter contribuído para acentuar a diferença entre a empatia estética e sua abordagem. (WAGNER, 2008, p. 76).<sup>101</sup>

Em seu texto *Das Wesen der architektonischen Schöpfung* (A essência da criação arquitetônica - 1893) escrito para a aula introdutória ao cargo de professor de História da Idade Média e História da Arte na Universidade de Leipzig, Schmarsow contesta que a arquitetura seja uma arte de pensar em formas ou massas, que, segundo ele, foi pleiteada por Wölfflin em sua visão da “arte das massas corporais” (*Kunst körperlicher Masse*) (SCHMARSOW, 1896/2007, p. 107) ou, ainda, em formas geométricas espaciais, como pleiteia Lipps, em sua concepção da estética mecânica da arquitetura, (*mechanische Ästhetik der Architektur*), pois “a criação arquitetônica não é uma imitação do corpo humano, nem uma reprodução do seu organismo em outra escala”. (SCHMARSOW, 1896/2007, p. 110). O mais importante, para Schmarsow, não é a relação entre as partes de sustentação de um edifício, nem a forma ou a relação de proporção entre as partes, o que o leva a questionar se

a obra de arte arquitetônica é a disposição em massa das pedras propositalmente talhadas, as vigas bem entrincheirada e os arcos seguramente tensionados, ou essa resulta no momento, onde a percepção estética do ser humano começa a se

<sup>101</sup> Die Verbindungen Schmarsows zur Einfühlungsästhetik, die diesen shift zum Raum gleichermaßen ermöglicht haben, sind dabei weitgehend vernachlässigt worden. Entweder wurden sie zugunsten der Originalität Schmarsows in ihrem Einfluss relativiert<sup>143</sup> oder sie haben erst gar keine Erwähnung gefunden. Schmarsows eigene Kritik an Lipps und Wölfflin dürfte dazu beigetragen haben, die Unterschiede zwischen der Einfühlungsästhetik und seinem Ansatz zu betonen. (WAGNER, 2008, p. 76).

transportar no todo e a lhe penetrar entendendo e desfrutando com a pura e livre visão de todas as partes? (SCHMARSOW, 1894, p. 8).<sup>102</sup>

Para ele, todas as construções, da caverna dos trogloditas até o edifício do *Reichstag*<sup>103</sup>, são formas de composições espaciais, que indiferente do material usado, da duração de sua construção ou do modo como a ligação entre as partes sustentáveis e sustentadas se distribuem, têm um objetivo final de proteção do ser humano contra as “inclemências” do mundo externo, o que demarca a necessidade humana de circunscrição (*Umschließung*) em um espaço interno. Isso afirma a necessidade de limitar o espaço do corpo em um entorno, protegendo-o e diferenciando-o do mundo de fora, abarcando-o. E, desta maneira, “toda tentativa do ser humano para a produção da circunscrição do espaço pressupõe primeiramente no sujeito, a imaginação do desejado recorte espacial”. (SCHMARSOW, 1894, p. 10). Schmarsow pressupõe a necessidade de circunscrição, o modo como contemplamos ou percebemos a construção espacial e, principalmente, o modo como estamos implicados na contemplação e percepção do espaço tridimensional através dos nossos órgãos dos sentidos, do nosso corpo e do movimento. Para ele, é nesse modo de pensar as construções - como um fato psicológico, em que o corpo tem um papel fundamental, pois está imbuído no processo da percepção do espaço - que se encontra a essência da arquitetura.

O fato psicológico, que através da experiência dos nossos órgãos dos sentidos, seja também sob a ajuda de outros fatores corporais, acontece a forma de percepção (*Anschauungsform*) do espaço tridimensional em que toda percepção dos olhos e a vívida imaginação da fantasia se direciona, se ordena e desabrocha, esse estado de coisas é também a mãe da arte, cuja origem e essência nós procuramos. (SCHMARSOW, 1894, p. 10).<sup>104</sup>

E ainda,

Tão logo os resíduos da experiência sensível, para qual também as sensações musculares do nosso corpo, a sensibilidade da nossa pele, como a construção de todo o nosso corpo dão suas contribuições, conjuga-se o resultado que nós chamamos de nossa forma de percepção espacial – o espaço que nos circunda, onde nós também estamos, que desde sempre alinhamo-nos em volta dele e necessariamente o imaginamos, é mais necessário ainda, que a *forma*<sup>105</sup> do nosso corpo. Assim nós aprendemos a sentir a nós mesmo e apenas a nós mesmos como

<sup>102</sup> Ist die aufgeschichtete Masse zweckvoll behauener Steine, wolgefügtter Balken und sicher gespannter Wölbungen das architektonische Kunstwerk, oder entsteht dies nur in jedem Augenblick, wo die ästhetische Betrachtung des Menschen beginnt, sich in das Ganze hineinzusetzen und mit reiner freier Anschauung alle Teile verstehend und genießend zu durchdringen? (SCHMARSOW, 1894, p. 8).

<sup>103</sup> O *Reichstag* é o edifício do parlamento alemão. Foi construído entre os anos de 1884 a 1894 por Paul Wallot em estilo neorrenascentista.

<sup>104</sup> Die psychologische Tatsache, daß durch die Erfahrung unseres Gesichtssinnes, sei es auch unter Beihilfe anderer leiblicher Faktoren, die Anschauungsform des dreidimensionalen Raumes zu Stand kommt, nach der sich alle Wahrnehmungen des Auges und alle anschaulichen Vorstellungen der Phantasie richten, ordnen und entfalten, - dieser Tatbestand ist auch die Mutterboden der Kunst, deren Ursprung und Wesen wir suchen. (SCHMARSOW, 1894, p. 10).

<sup>105</sup> Griffó nosso!

centro desse espaço, cujo eixo direcional divide-se em nós. (SCHMARSOW, 1894, p. 11).<sup>106</sup>

É interessante notar que a conexão psicológica e corporal em Schmarsow não se dá por uma relação processual como em Vischer, em que a percepção do espaço arquitetônico poderia ser processada na mente depois de ser sentido no corpo, mas é imediata como em Wölfflin, não no modo que imita ou revivencia o espaço, mas no modo que se completa nesse por alinhamento da coluna vertebral e também no cunho direcional dos seus movimentos no espaço, apoiado aqui pela musculatura e sentido táctil; é um conhecimento implícito do corpo conjuntamente com a mente, via imaginação, de se estender para o espaço que o cerca e o limita, mas também possibilita sua abrangência e mobilização. Também é possível afirmar que o processo da circunscrição configura-se tanto em um processo físico quanto cognitivo, pois ele se constitui da inclusão do corpo nesse espaço, na imaginação do recorte desse espaço e na sua realização.

Schmarsow considerou a arquitetura como uma arte “formadora de espaço” (*Raumgestalterin*), pelo fato dessa estar completamente implicada com a orientação e percepção espacial. “A arquitetura é formadora de espaço a partir da forma ideal da percepção espacial humana”. (SCHMARSOW, 1894, p. 14). São as coordenadas espaciais em seus eixos vertical, horizontal e profundo, em seu sistema axial, que determinam, para ele, a lei natural da formação de toda produção espacial humana, ou seja, a relação entre a experiência do corpo com as dimensões espaciais determinam o modo de apreensão e criação desse espaço de circunscrição em que nos projetamos ou nas palavras de Schmarsow: “com o alinhamento tangível da coluna vertebral da nossa visão começa a criação arquitetônica em nós”. (SCHMARSOW, 1894, p. 14). Assim, é possível pensar a arquitetura como um espaço de projeção e extensão das coordenadas espaciais do ser humano, ao mesmo tempo em que, em sua condição de formadora do espaço, abarca e estrutura o espaço em que esse corpo encontra-se e se move. A ideia de projeção das coordenadas sustenta que, na criação do espaço está implícito um sujeito que é tanto contemplador como autor, não podendo separar-se do modo como cria, sente e entende o espaço arquitetônico.

Schmarsow aprofunda o papel criador do sujeito na experiência com a arquitetura e enfatiza a necessidade do arquiteto entendê-lo para que a obra arquitetônica possa se

<sup>106</sup> Sobald aus den Residuen sinnlicher Erfahrung, zu denen auch die Muskelgefühle unseres Leibes, die Empfindlichkeit unserer Haut wie der Bau unseres ganzen Körpers ihre Beiträge liefern, das Resultat zusammenschießt, das wir unsere räumliche Anschauungsform nennen, - der Raum, der uns umgiebt, wo wir auch seien, den wir fortan stets um uns aufrichten und notwendig vorstellen, notwendiger als die Form unsers Leibes, - sobald wir uns selbst und uns allein als Centrum dieses Raumes fühlen gelernt, dessen Richtungssachsen sich in uns schneiden. (SCHMASOW, 1894, p. 11).

configurar como arte. O sujeito é abarcado totalmente na circunscrição de um edifício, uma casa, uma construção completando um espaço vazio central no interior da construção com o seu próprio corpo, “pois o morador é o próprio centro da formação espacial e a locomoção livre é seu essencial privilégio” (SCHMARSOW, 1896/2007, p. 109-110) e, desta forma, torna-se co-criador do espaço arquitetônico à medida que compreende ou percebe esse espaço no processo de transferência das suas coordenadas espaciais durante o movimento. A criação arquitetônica pode se definir como um ato de construir um “artefato espacial”, uma obra extremamente essencial e necessária para a vida humana, em que as ações para construí-la são extremamente intrincadas nas ações dos seus moradores. A criação do espaço arquitetônico, assim, existe na interdependência entre construtor e habitante da obra, cujo valor como arte tem haver com o modo como o construtor lida com este último, à medida que permite a transferência do seu eixo mediano ou seu eixo vertical.

O sujeito carrega em si mesmo a dominância do sistema axial, o vértice dos pés até a cabeça. Isso significa, enquanto for desejada uma circunscrição do sujeito, o meridiano do nosso corpo não necessita uma visível preparação: Nós mesmos somos a sua configuração (*Ausgestaltung*) em pessoa. A arquitetura, como nossa formadora de espaço consegue com a sua propriedade o que nenhuma outra arte pode realizar: circunscrição de nós mesmos, em que o eixo mediano não é colocado fisicamente, mas permanece vazio e é idealizado e determinado como o lugar do sujeito. Por isso, permanecem esses espaços internos em seu desenvolvimento a principal coisa enquanto arte. (SCHMARSOW, 1894, p. 15).<sup>107</sup>

A partir das reflexões de Schmarsow, trazemos também a possibilidade de articular os movimentos corporais do espectador da videodança como um conhecimento implícito do corpo sobre espaço no processo de percepção e entendimento do espaço construído na obra. Parece-nos plausível afirmar que o conhecimento do corpo no espaço tridimensional possa ser projetado no espaço bidimensional, mas também os espaços específicos do vídeo devem influir no corpo tridimensional do espectador. Também é possível articular que esses movimentos impliquem o espectador como co-criador. Ao mover o seu corpo, ele cria sentido e significação para ele e para a obra, completa-a e co-cria o trabalho do diretor. Em seu aspecto criativo, há uma interdependência entre autor, obra e espectador, configurando-se em uma inseparabilidade, no sentido de que as operações do corpo e do movimento do diretor-videasta aplicada esteticamente na obra também contribuem para um retorno para o corpo do

<sup>107</sup> In sich selber trägt ja das Subjekt die Dominante des Axensystemes, das Höhenlot vom Scheitel an die Sohlen. Das heißt, solange eine Umschließung des Subjekts gewollt wird, bedarf der Meridian unseres Leibes keiner sinnlich sichtbaren Herstellung: wir selber sind seine Ausgestaltung in Person. Die Architektur als unsere Raumgestalterin schafft als ihr Eigenstes, das keine andere Kunst zu leisten vermag, Umschließungen unserer selbst, in denen die senkrechte Mittelaxe nicht körperlich hingestellt wird, sondern leer bleibt, nur idealiter wirkt und bestimmt ist als Ort des Subjektes. Deshalb bleiben solche Innenräume noch weithinein in ihrer Entwicklung als Kunst die Hauptsache., (SCHMARSOW, 1894, p. 15).

espectador.

Lembramos aqui a tentativa de criação do vínculo entre o espectador, a câmera e a tela em Germanie Dulac, em seu filme que trabalha com as variações do movimento do arabesco, tratada na seção 1.2 do capítulo 1, e a afirmação de Graça (2008), usada na seção 1.3, do mesmo capítulo, sobre a importância do entrelaçamento criativo do corpo de Norman McLaren nos seus filmes abstratos. Também na videodança, o corpo dos seus autores tem participação ativa no tratamento estético e no embricamento do corpo do espectador, já que, em sua maioria, esses autores são coreógrafos e/ou dançarinos ou existe uma cooperação entre coreógrafos e diretores. No processo de percepção da videodança, há um embricamento complexo que torna difícil traçar uma linha divisória entre os acionamentos corporais do espectador e no ambiente construído na tela.

Reconhecemos, na abordagem de Schmarsow, também a dificuldade de traçar uma linha divisória entre a casa (artefato) e seu usuário e, por isso, acreditamos encontrar um paralelo possível de argumentação com o princípio de complementariedade do externalismo ativo de Clark e Chalmers (1998). Perguntamos: onde termina o morador e começa a morada, se a estrutura axial e o movimento do corpo são considerados parte da estrutura que define o sentido da morada e, por sua vez, define o sentido do modo de construir a morada? Para entender esse entrelaçamento e o modo como o referenciamos ao externalismo ativo, é preciso entender, antes disso, a ligação filosófica de Schmarsow com o filósofo e fisiologista Rudolf Hermann Lotze (1817-1881). Lotze foi um dos primeiros teóricos a objetar a ideia da existência do homúnculo<sup>108</sup> ou a noção de uma representação pictórica dentro da cabeça correspondente à percepção do mundo externo. Seu trabalho acentuou o papel da memória fisiológica e da memória muscular na experiência espacial como fator fundamental no modo como construímos a impressão de tridimensionalidade e como apreendemos ou percebemos as formas e os fenômenos. O mecanismo de apreensão da tridimensionalidade espacial é explicado em seus estudos sobre fisiologia dos sentidos e da percepção do espaço com a aplicação de vários experimentos para testar sua teoria dos “Sinais de Localização” (*Lokalzeichen*). Nessa teoria, Lotze postula que as informações da retina e dos movimentos musculares do olho e do corpo ao ver o objeto são combinadas com informações acumuladas

<sup>108</sup> Ver o esclarecimento da posição de Lotze sobre o homúnculo em: Narrative, Perception, Language and Faith de Edmond Wright: A objeção mais comum a usar uma tela de televisão como analogia para o sensação interna é a de uma objeção regressiva viciosa e, antes de continuar, vale a pena esclarecer sua inaplicabilidade. Essa objeção é muito antiga, tendo sido posta em primeiro lugar pelo filósofo alemão do século XIX, Hermann Lotze, de que seria impossível ter uma tela visual na cabeça, pois isso implicaria que teria de haver uma pessoa pequena dentro de sua cabeça, olhando para a tela, e ele (ou ela) teria que ter uma tela dentro deles com outro homúnculo (ou "mulierula") olhando para aquela tela, ad infinitum. (2005)

sobre formas vistas anteriormente e lembradas. Robin Curtis explica:

Quando nós observamos um objeto distante e os olhos precisam mover-se conscientemente para levar o objeto para o centro do olhar, novos sinais de localização acontecem, enquanto os antigos sinais de localização dão ao movimento como um todo um determinado enquadramento. Isso significa que uma experiência tridimensional acontece através do fato que nós nos lembramos de movimentos musculares anteriores, que em algum momento foi necessário para observar determinados objetos e inclusive da posição mais favorável. Logo a experiência de espaço é construída por uma ação conjunta do corpo e mente através da combinação de um processo quase cognitivo. (CURTIS, 2008, p. 21).<sup>109</sup>

Apoiado na abordagem de Lotze, Schmarsow introduziu a noção do espaço como extensão cinética dos impulsos e das coordenadas corporais durante o movimento. Proporcionalmente ao nos movermos através de espaço construído ou de um edifício, um fluxo de imagens visuais combina-se na mente, produzindo uma ideia da constante mudança das relações espaciais. As percepções espaciais criadas através do movimento são desenvolvidas, em conjunto, na mente em um processo de ampliação e extensão do conhecimento das sensações corporais. Neste sentido, Schmarsow traz, em sua concepção, um exemplo claro de como o entorno é conjugado nas tarefas cognitivas de orientação espacial: o corpo, a mente e o espaço construído conjugam-se no que poderíamos chamar - associando ao externalismo ativo - em um sistema acoplado complementar.

A importância e utilização do entorno como referência para o recrutamento da memória faz parte do princípio de complementaridade na teoria da mente estendida em que Clark aponta ter suas razões na plasticidade do cérebro e no que ele denomina de “oportunismo neural”. O oportunismo neural seria uma das características dos cérebros dos seres humanos que os tornam capazes de estabelecer processos de simbiose com as tecnologias. Nesse sentido, o cérebro não tem a capacidade de registrar ou processar tudo o que está no ambiente, mas pode aproveitar o que está nesse para fazer isso e recuperar informações vividas anteriormente ou mesmo criar novas. Clark traz também os movimentos sacádicos dos olhos como exemplo para explicar a utilização do ambiente como memória externa para a percepção visual e ao fato do cérebro não processar tudo o que está dado para vê, mas apenas aquilo que cai na - ou se move para a - pequena área do campo visual relativo ao processamento de alta resolução ou na fóvea, a região de maior acuidade visual. “Quando inspecionamos uma cena visual, nossos cérebros movem ativamente essa pequena janela de

<sup>109</sup> wenn wir ein Objekt aus der Ferne betrachten und die Augen bewusst bewegen müssen, um das Objekt in den Mittelpunkt des Sehens zu rücken, neue Lokalzeichen, während die alten Lokalzeichen der gesamten Bewegung einen bestimmenden Rahmen geben. Dies bedeutet, dass eine dreidimensionale Erfahrung dadurch zustande kommt, dass wir uns an ehemalige Muskelbewegungen erinnern, die irgendwann notwendig waren, um bestimmte Objekte zu betrachten – und zwar aus der günstigsten Sichtposition. Demnach werden räumliche Erfahrungen in einer gemeinsamen Aktion von Körper und Geist durch Kombinationen von sinnlichen Erfahrungen in einem quasi kognitivistischen Prozess konstruiert. (CURTIS, 2008, p. 21).

alta resolução (a fóvea) ao redor da cena, pousando primeiro em um local e depois em outro”, (CLARK, 2003, p. 65), ou seja, realizando movimentos sacádicos. O mecanismo dos movimentos sacádicos são movimentos rápidos dos olhos com padrões diferentes que servem para explorar o ambiente de um lugar a outro a procura de um objeto, um detalhe em uma cena, um foco, ou seja, é o mesmo movimento que Lotze considerou necessário para levar o objeto para o centro do olhar.

Mas esses mecanismos, de certo modo, comprovam a falta de acuidade da percepção visual e a possibilidade de sermos “enganados” pela ilusão de ver tudo, como é mostrado por vários testes do fenômeno da cegueira para mudanças (*change blindness*)<sup>110</sup>. Como já esclarecemos na seção anterior, nestes testes, são inseridos em uma cena visual, efeitos - um breve campo branco entre a visualização de duas imagens da mesma cena aparentemente iguais (*flicker* paradigma) - que distraem uma mudança na cena, impedindo a atenção e, conseqüentemente, a visualização da mudança pelo observador. Isso significa que, pelas características da percepção visual em precisar mover os olhos para “focalizar” os detalhes da cena, a tirada da atenção pode ser facilmente usada para levar o observador a não perceber uma mudança dentro dessa. Assim, Clark reconhece, nos padrões dos movimentos sacádicos, um conhecimento construído pelo processo do oportunismo neural, capaz de atuar e nos guiar na recuperação inteligente da informação do ambiente.

Agora começamos a entender por que os padrões das sacadas não são cumulativos - por que visitamos e repetidamente revisitamos os mesmos locais. É porque nossos cérebros não se importam em criar modelos internos ricos. Por que eles deveriam? O mundo em si ainda está lá, um repositório complexo e perfeito de todos esses dados, bem preparados para uma rápida recuperação, como e quando necessário, pelo simples expediente de sacada visual para um local selecionado. [...] O cérebro visual é, portanto, oportunista, sempre pronto para fazer e emendar, para obter o máximo do que o mundo já apresenta, em vez de construir rotinas cognitivas internas inteiras a partir de tecido neural. Em vez de tentar criar, manter e atualizar uma rica representação interna (imagem ou modelo interno) da cena, ele implementa uma estratégia que o roboticista Rodney Brooks descreve como “deixar o mundo servir como seu melhor modelo”. (CLARK, 2003, p. 66 – 68).<sup>111</sup>

Poderíamos, então, afirmar que, também em Schmarsow, o espaço tridimensional é recuperado pelo movimento do olho e do corpo em um sistema complementar com a mente. O

<sup>110</sup> É possível ver os testes da “cegueira para mudanças” (*change blindness*) nos seguintes sites: <http://www2.psych.ubc.ca/~rensink/>, <http://nivea.psych.univ-paris5.fr/>. Acesso em: 21 jun. 2018.

<sup>111</sup> We now begin to understand why the patterns of saccade are not cumulative— why we visit and repeatedly revisit the same locations. It is because our brains just don’t bother to create rich inner models. Why should they? The world itself is still there, a complex and perfect store of all that data, nicely poised for swift retrieval as and when needed by the simple expedient of visual saccade to a selected location. [...] The visual brain is thus opportunistic, always ready to make do and mend, to get the most from what the world already presents rather than building whole inner cognitive routines from neural cloth. Instead of attempting to create, maintain, and update a rich inner representation (inner image or model) of the scene, it deploys a strategy that roboticist Rodney Brooks describes as “letting the world serve as its own best model. (CLARK, 2003, p. 66-68).

espaço age como memória externa, enquanto que os movimentos do corpo estariam no limiar entre interno e externo (interno ao recuperar os movimentos já realizados e externos ao construir novos movimentos) e o cérebro como memória interna. A orientação do espaço pode ser considerada, assim, um processo cognitivo estendido nesse mesmo e no corpo.

Pela explicação de que os movimentos sacádicos são um mecanismo da percepção usado para explorar o entorno como memória externa, é possível cogitar que, na relação com o audiovisual, tomamos e recuperamos nossa experiência de movimento - tanto os movimentos realizados no espaço tridimensional quanto os já vivenciados no contato com o próprio espaço do vídeo - para estender-nos no espaço construído na tela, ao mesmo tempo, que usamos a especificidade desse espaço como memória externa para recuperar movimentos, recuperar memórias musculares e padrões de conhecimento implícito. A ação epistêmica é realizada quando movemos nosso corpo ao ver um vídeo, pois nos estendemos ao espaço bidimensional da tela com o intuito, digamos, cognitivo de entender esse espaço e nos orientar e, por essa ação, complementamos esse processo. Onde termina o movimento do dançarino na tela e começa o do espectador? Nesse sentido, deduzimos que o recurso estético usado na obra *A Study in Choreography for the Camera* (1945), de Maya Deren, em que o espaço muda constantemente e leva o espectador a vivenciar espaços diferentes sem que precise sair do lugar, deve valer como recurso possível para a realização de ações epistêmicas em seus espectadores. Assim como a visualização de diferentes espaços encadeados continua ou descontinuamente - por efeito de edição ou movimento de câmera - deve poder desencadear a necessidade de reorientação do espectador, tanto a nível cognitivo quanto físico.

Noë e O'Regan coadunam, igualmente, com a ideia da exploração do ambiente como memória externa a ser utilizado pelo aparato visual. Para eles, os testes de *change blindness* fazem reconhecer que só vemos o que estamos atendendo atualmente, e não apenas olhando para e, portanto, usando e recuperando o ambiente como memória. Além disso, o domínio das leis das CSM (lembramos aqui que o movimento sacádico é uma CSM) inclui a atualização do conhecimento corporal adquirido ao longo do processo de adaptação e disposto para a recuperação, apontando também para a conexão entre movimento, cérebro e entorno. A exploração do ambiente conecta a memória, a atualização da CSM e a construção de novas CSM.

Ao longo da vida, uma pessoa terá encontrado uma miríade de atributos visuais e estímulos visuais, e cada um deles terá conjuntos particulares de contingências sensório-motoras associadas a ele. Cada um desses conjuntos terá sido gravado e estará latente, potencialmente disponível para recuperação: o cérebro, portanto, tem domínio de todos esses conjuntos de sensório-motores. Mas, quando um determinado atributo está sendo visto atualmente, as contingências sensório-motoras

específicas associadas a ele não são mais latentes, mas são atualizadas ou estão sendo utilizadas atualmente. (NOË; O'REGAN, 2006, p. 945).<sup>112</sup>

Para elaborarmos melhor a relação de Schmarsow com as CSM, é preciso entender concretamente, como as coordenadas espaciais do corpo em movimento se configuram na sua abordagem. Em seu texto de 1896 *Über den Werth der Dimensionen im menschlichen Raumgebilde* (Sobre o valor das dimensões na formação espacial humana), ele trata, especificamente, cada uma das dimensões espaciais no corpo humano em sua relação com a arquitetura, avaliando suas diferenciações e interdependência. Segundo o autor, “este confronto espacial do sujeito humano com o seu mundo exterior precisa evidentemente operar, de acordo com a lei da edificação em sua forma tridimensional de percepção na altura, na largura e na profundidade”. (SCHMASOW, 1896/2007, p. 107-108).<sup>113</sup> Cada uma dessas dimensões tem, assim, seu próprio princípio de formação, mas adquire seu sentido especial através da relação com as outras duas, embora, para ele, na arquitetura, a dimensão da profundidade tenha uma valoração fundamental, a ponto de considerá-la a dimensão que possui a essência dessa arte. Nesta dimensão, Schmarsow postula o movimento característico para frente e a visão frontal do corpo humano como fatores constitutivos do espaço, dando ao movimento concreto um papel essencial na sua percepção.

Cada coordenada tem, na sua articulação entre o corpo e o espaço arquitetônico, uma condição de atuação específica, em que os órgãos dos sentidos, principalmente da visão e do tato, ambos com ações interdependentes, contribuem para a confluência entre as coordenadas. O eixo vertical, como escrevemos antes, essencial para a transferência do sujeito no espaço interno de uma construção arquitetônica, é, segundo Schmarsow, definido pela primeira dimensão: a altura. Essa contém as características de ser portadora do ponto de intersecção entre as outras coordenadas; em sua direção para o alto, é encontrado o eixo central da visão, assim como também está localizado o centro de gravidade. Esse eixo central ergue-se do chão para o alto e, tanto a sua localização medial como sua direção nesse sentido imprime, a necessidade de um espaço vazio no interior do espaço arquitetônico e também do seu limite

<sup>112</sup> Over the course of life, a person will have encountered myriad visual attributes and visual stimuli, and each of these will have particular sets of sensorimotor contingencies associated with it. Each such set will have been recorded and will be latent, potentially available for recall: the brain thus has mastery of all these sensorimotor sets. But when a particular attribute is currently being seen, then the particular sensorimotor contingencies associated with it are no longer latent, but are actualized, or being currently made use of. (NOË; O'REGAN, 2006, p. 945).

<sup>113</sup> Diese räumliche Auseinandersetzung des menschlichen Subjects mit seiner Aussenwelt muss sich selbstverständlich nach dem Hausgesetz seiner dreidimensionalen Anschauungsform vollziehen, also nach der dreifachen Ausdehnung in die Höhe, in die Breite und in die Tiefe. (SCHMARSOW, 1896/2007, p.107-108).

no plano do chão, como base sólida sobre a qual nos movimentamos em direção ao teto e para além da nossa cabeça.

Nossa observação deve deter-se no espaço interno e exatamente neste lugar mostra-se a conexão com o ser humano, para o qual a circunscrição foi criada de modo significativo, tão logo perguntamos sobre a dimensão da altura, que para o morador é mantida livre. O eixo vertical da formação espacial humana exige um alicerce firme, que o limita para baixo. Ele não suporta nenhum prolongamento no nível do chão sobre o qual nós caminhamos [...]. Toda inquietação dessa sensação corporal humana perturba os pressupostos da sensação espacial, como podemos nos convencer levemente sobre assoalhos transparentes ou sobre oscilantes pontes suspensas, como também sobre mecanismos artificiais de outras espécies. Mesmo o efeito da descida da escada, que é um fator crítico na organização psicológica que nós observamos da construção interna total, explica-se em grande parte a partir da dissonância entre espaço tátil (*Tastraum*) e espaço visual (*Gesichtsraum*) na sensação - uma espécie de peripitéia. Nosso espaço visual pode definir-se forçosamente como superfície esférica interna, a formação espacial humana conta com a base horizontal, que o nosso corpo está acostumado, assim como com a experiência do espaço tátil. Nós queremos sentir o sólido chão sob os nossos pés, onde nós nos movimentamos, pulando, dançando, saltando, elevando sobre os dedos dos pés e reivindicando também para o alto uma grande margem de ação. (SCHMARSOW, 1896/2007, p. 110-111).<sup>114</sup>

Na segunda dimensão, a largura significa uma justaposição do eixo vertical, uma espécie de complementação desse ou, ainda, uma extensão da verticalidade; é aquela dimensão que nós observamos como acréscimo para além do eixo central pessoal, que, para Schmarsow, representa a evidência do elemento de exterioridade do mundo. “O fora de mim começa justamente com a aparição de um segundo corpo ao lado do meu”. (SCHMARSOW, 1896/2007, p. 113).

Aqui aprendemos a diferenciar o nosso corpo como elemento do mundo externo de todo ponto central, experimentamos também nele a diferença entre seu exterior e seu interior, e tomamos a própria largura como extensão da verticalidade em ambos os lados contra o ir para fora. (SCHMARSOW, 1896/2007, p. 113-114).<sup>115</sup>

<sup>114</sup> Doch unsere Betrachtung soll hier. Beim Innenraum verweilen, und gerade an diese Stelle zeigt sich der Zusammenhang mit dem menschlichen Wesen, für das die Umschliessung geschafft wird, in bezeichnendster Weise, sobald wir nach der Abmessung der Höhe fragen, die für den Bewohner frei gehalten wird. Die Verticalachse des menschlichen Raumgebildes verlangt eine feste Grundlage, die sie nach unten begränzt; Sie verträgt keine beliebige Verlängerung unter das Niveau des Erdbodens, auf dem wir alle wandeln, [...] jede Beunruhigung dieses menschlichen Körpergefühls stört die Voraussetzungen auch des Raumgefühls, wie wir uns leicht auf das durchsichtige Fussboden oder schwankenden Hängebrücke [...] überzeugen. Selbst die eigentümliche Wirkung des Treppenabstieges, ein so kritischer Faktor in der psychologischen Veranstaltung, als die wir den ganzen Innenbau betrachten, erklärt sich zum großen Teil aus dieser Dissonanz zwischen *Tastraum* und *Gesichtsraum* im Gefühl, - eine Art Peripetie. Unser *Gesichtsraum* mag sich noch so zwingend als innere Kugelfläche herausstellen, die menschliche Raumgestaltung rechnet mit der horizontalen Basis, an die unser Körper gewöhnt ist, wie mit der sonstigen Erfahrung des *Tastraumes*. Wir wollen in hüpfender, tanzender, springender Bewegung uns auf die Zehen erheben und so auch nach oben einen größeren Spielraum beanspruchen. (SCHMARSOW, 1896/2007, p. 110-111).

<sup>115</sup> Hier lernen wir auch unser Körper als Bestandteil der Aussenwelt von jedem Mittelpunkt darin unterscheiden, erfahren auch an ihm die Verschiedenheit seines Aussen und seines Innern, und fassen die Breite selbst als Erstreckung von Höhenlot nach beiden Seiten gegen auswärts zu. (SCHMARSOW, 1896/2007, p.113-114).

Mas não apenas as dimensões da altura e largura possibilitam efetivar a circunscrição completa do ser humano. O olhar, em seu direcionamento frontal, transforma tanto a primeira como a segunda dimensão na terceira. O movimento de passagem alcança a distância de um extremo a outro. O olhar, ao mover-se de baixo para cima e de um lado a outro, encontra a profundidade e projeta-se para adiante.

No caso da primeira dimensão: “A coação de olhar transforma a primeira dimensão na terceira, a altura perde a relação da experiência própria do humano, e ganha enquanto direção do ver, do pensar e do querer um novo sentido que só podemos seguir mais tarde”. (SCHMARSOW, 1896/2007, p. 112).<sup>116</sup>

Em se tratando da segunda dimensão:

O rastreamento do ponto de fixação de um final ao outro se torna tão intenso que um estímulo reflexivo mimético aparece, ou o trecho é tão grande que não podemos ver ele da posição dada, então acontece realmente um giro ou inclusive locomoções em nós mesmos. Neste rastrear de um fim ao outro, a largura transforma-se na imensidão, ou seja, na realidade também aqui, a segunda dimensão na terceira. (SCHMARSOW, 1896/2007, p. 114).<sup>117</sup>

Por fim, chegamos à profundidade, considerada por Schmarsow a coordenada essencialmente arquitetônica, pois, juntamente com a característica e tendência do movimento do ser humano pra frente, para a locomoção, a arquitetura alcança o desdobramento espacial, a clareza e a consequência do espaço tridimensional; para ele, é o mesmo que empreender na casa o bem-estar que leva o morador a querer permanecer nessa, é a percepção de que ele sempre poderá sair e voltar à casa e não senti-la como uma prisão, mas também projetar-se para o espaço afora.

A terceira dimensão representa também na formação espacial humana, a mais humilde e o maior eixo da vida, em torno do qual se ordena o sistema do propósito interno, que o edifício se conjuga em sua unidade. As múltiplas relações para a própria atividade, as quais de algum modo, cooperam o olhar para a frente, o manejo frontal, o locomover para frente, são a razão natural de vincular exatamente nela a comparação de tal formação espacial com o organismo humano. (SCHMARSOW 1896/2007, p. 118-119).<sup>118</sup>

<sup>116</sup> Der Zwang des Aufblicks verwandelt die erste Dimension in die dritte, die Höhe verliert den Bezug auf die eigene Erfahrung des Menschen und gewinnt als Richtung des Schauens, Denkens, Strebens einen neuen Sinn, den wir erst später verfolgen können. (SCHMARSOW, 1896/2007, p. 112).

<sup>117</sup> Wird die Durchverfolgung des Fixationspunkt von einem Ende zu andern so intensiv, dass sich mimetische Reflexreize einstellen, oder ist die Strecke so gross, dass wir sie vom gegebenen Standort aus nicht absehen können, so stellt sich wohl wirklich Drehung oder gar Ortsbewegung bei uns selber ein. In dieser Verfolg von einem Ende bis zu Andern, verwandelt sich aber in die Länge, d.h. eigentlich auch hier. Die zweite Dimension in die Dritte. (SCHMARSOW, 1896/2007, p. 114).

<sup>118</sup> Die Tiefendimension räsentirt denn auch im menschlichen Raumgebilde, dem bescheidensten wie dem grössten, gewöhnlich die Lebensaxe, um die sich das System von innern Zwecken herumordnet, das der Bau zur Einheit zusammenschliesst, Die mannichfaltigen Beziehung zur eigenen Thätigkeit, wobei das Vorwärtsehen, das Vorwärtshantiren, das Vorwärtgehen irgendwie mitwirken, sind die natürlich Veranlassung gerade an sie den Vergleich solches Raumgebildes mit einem menschlichen Organismus zu knüpfen. (SCHMARSOW, 1896/2007, p. 118-119).

Duas questões fazem-nos aproximar o conceito de CSM na abordagem de Schmarsow. Primeiramente, a relação entre visão, sentido tátil e construção da tridimensionalidade. Noë atribui a importância dessa relação, a CSM relativa aos atributos visuais, pois esse tipo de CSM “têm fortes ligações com o sentido tátil: isto é, porque “os atributos dos objetos tridimensionais também podem ser apreendidos por meio do modo exploratório tátil”. (NOË; OREGAN, 2001, p. 942). De qualquer modo, gostaríamos de tratar desse assunto, mais especificamente, no quarto capítulo, no qual iremos elaborar a discussão do entrelaçamento do olhar com o sentido tátil e, portanto, voltaremos a esse tipo de CSM. A segunda questão é o próprio deslocamento espacial aliado ao fato do movimento corporal humano ter uma característica para a frente, em combinação com as outras coordenadas, como importante fator para a percepção. Lembremos que as leis das contingências ligadas aos atributos visuais dos objetos estão relacionadas ao efeito do deslocamento dos próprios objetos e do nosso deslocamento em relação a esses, fazendo com que a qualidade como que esses atributos chegam aos nossos olhos se modifiquem.

Não é que Schmarsow afirme que o movimento modifica especificamente os atributos do espaço, mas é o elemento que imprime a sensação de tridimensionalidade, que imprime a noção de espaço propriamente dito, pois é no movimento que as estruturas são sentidas e vividas física e afetivamente, ou seja, o movimento é constitutivo da percepção do espaço. Em relação ao espaço arquitetônico, o deslocamento do corpo para frente e sua co-dependência com a abrangência lateral dos membros e da cabeça e a verticalidade da coluna imprimem a percepção dos atributos de suas estruturas: as paredes, as escadas, o chão, o teto, as portas, os corredores, os espaços vazios, os entre espaços e tudo que pertença à construção e que configure um sentido de espaço e tridimensionalidade. Essa é uma noção de percepção que poderia muito bem estar na descrição de Noë sobre a relação entre movimento e consciência. Em seu livro *Variedade da Presença*, argumenta:

Percepção sensorial é uma troca dinâmica de duas vias entre o percebedor e o que é percebido. Quando eu percebo X, mudanças em minhas relações físicas com X (quer induzidas por meus movimentos ou por movimentos da parte de X) fazem uma diferença no modo como as coisas se mostram para mim. [...] Na verdade, é exatamente esta sensibilidade a perturbações induzidas pelo movimento (e ação) que é a marca distintiva da consciência perceptiva. (NOË, 2012, p. 36).<sup>119</sup>

<sup>119</sup> Sensory perception is a dynamic, two-way exchange between the perceiver and what is perceived. When I perceive x, changes in my physical relation to x (whether induced by my movements or by movements on x's part) make a difference to how things show up for me. [...] Indeed, it is just this sensitivity to perturbations induced by movement (and action) that is the hallmark of distinctively perceptual awareness. (NOË, 2012, p. 36).

Se o movimento do corpo é tão importante para a percepção da tridimensionalidade espacial, isso deve dizer algo sobre a nossa relação com as imagens em movimento do audiovisual que lidam com os movimentos em uma projeção bidimensional e devem dizer algo também sobre uma expressão que trabalha com a superposição de movimentos - como a videodança - para que possamos construir, nessas imagens, uma noção ou sensação espacial e imergirmos nelas, para que possamos vivenciar e compreender o espaço construído na tela. O espectador não desloca o seu corpo no espaço ao assistir a um audiovisual à sua frente, no entanto, as mudanças constantes nas imagens em movimento evocam diferentes atributos - ou seja, espaços, texturas, cores, volumes, graduações de luz e sombra - exigindo que os movimentos sacádicos dos olhos, os movimentos da cabeça e as outras partes do corpo que apoiam, complementam e se misturam com a percepção visual estejam em constante atividade durante o assistir.

Essa condição específica do audiovisual pode implicar na recuperação das CSM construídas na exploração do espaço tridimensional (mesmo que não estejamos nos deslocando), produzindo a impressão de profundidade na tela que, em conjunto com vários efeitos técnicos, buscam reforçar essa impressão. Nesse sentido, será possível recuperar as CSM que se constroem no espaço tridimensional quando a imagem tratada evoque tanto um espaço realista quanto abstrato. Do mesmo modo que também podemos recuperar as CSM que construímos na experiência com o próprio ambiente não realista do audiovisual, relacionado a técnicas que só existem nesse ambiente. Exploraremos esse tema quando tratarmos o conceito de corpo-filmico no terceiro capítulo.

Assim como Wölfflin, Schmarsow implicou o corpo humano em relação com a compreensão da arquitetura, mas, diferentemente deu ao movimento um importante fator de percepção e compreensão da tridimensionalidade espacial, ao colocar a ação do corpo na projeção ativa de suas coordenadas relacionadas às coordenadas do espaço arquitetônico. Em princípio, Schmarsow poderia responder ao questionamento de Wölfflin “se a história física do corpo humano condiciona a forma da arquitetura ou é condicionado por ela” (WÖLFFLIN, 1886/2007, p. 91-92), apresentando, exatamente, a condicionante de co-dependência ao correlacionar os eixos espaciais do corpo e os espaços das construções. O princípio da correlação aproxima-se aqui do conceito de entrelaçamento estrutural ou co-emergência. Acreditamos que a possibilidade de relacionar a noção de acoplamento estrutural em Schmarsow está alicerçada no seu interesse em não definir um acionador único do processo de percepção que parta do corpo, da mente ou da arquitetura, mas sendo construídos juntos,

transformando-se na interação, ao mesmo tempo que cada um mantém sua unidade como sistema; no caso de Schmarsow; são os sistemas espaciais corporais e arquitetônicos.

Pensando de maneira mais abrangente a correlação e acoplamento, a arquitetura constitui-se em sua funcionalidade, divisões, forma, estrutura por causa do corpo humano e o que esse faz, suas ações e movimentos - é pensada para esse corpo. Por outro lado, o corpo protege-se, revigora, é acolhido, descansa, trabalha, diverte-se por causa do modo de construir um determinado espaço arquitetônico que habita e compartilha com outros corpos. “A arquitetura deve ser entendida como uma expressão simbólica da cultura e, nesse sentido, influente como a estrutura puramente física daquilo que habilita ou impede as ações”. (WAGNER, 2004).

A arquitetura e o sujeito se co-determinam e se transformam ao longo das suas histórias também conjuntas. As mudanças arquitetônicas, ao longo da história, estão implicadas nas mudanças das ações humanas e vice-versa. Essa é uma ideia de circularidade (diferente daquela pensada por Lipps), que foi discutida por Varela; Thompson; Rosch (1991) como tema central para o enativismo e para trazer a tona a questão sobre qual é o ponto de partida para entender e analisar o que é o mundo e como esse surge para nós. Para eles, essa é uma condição que não estabelece nem um mundo a-priori, já dado, nem um mundo projetado, mas construído e transformado na interação, o que faz incluir o observador na reflexão e análise do mundo; um observador corporificado, interagindo com o mundo sobre qual ele reflete significa refletir sobre a própria experiência do observador. É um pensamento muito imbricado que desfaz a clássica questão de “Quem vem primeiro: o ovo ou a galinha?” ou a ideia de um mundo externo sendo representado pelo interno e que, no ponto de vista desta pesquisa, parece estar apresentado, já incipientemente, no trabalho de Schmarsow. Nas palavras dos enativistas:

As mentes despertam num mundo, não projetamos o nosso mundo. Encontramo-nos pura e simplesmente com ele; nós despertamos tanto para nós mesmos quanto para o mundo que habitamos. Vamos refletindo sobre esse mundo à medida que crescemos e que vivemos. Nós refletimos sobre um mundo que não é feito, mas encontrado, e, no entanto, é também nossa própria estrutura que nos possibilita refletir sobre esse mundo. Então, ao refletirmos, nós nos encontramos em um círculo: estamos em um mundo que parece que já existia antes da reflexão ter-se iniciado, mas esse mundo não está separado de nós. (VARELA; THOMPSON; ROSCH, 1991 p. 25).

Também a cultura do audiovisual – e, dentro dela, da videodança, construiu-se e continua se construindo na co-determinação entre seus sujeitos: autores, produtores, espectadores veiculadores e as obras. As mudanças que aconteceram e continuam acontecendo, o seu desenvolvimento, deram-se e continuarão se dando nas ações desses sujeitos, tais como, as ações de mover o corpo no processo de percepção ao assistir as obras.

É, exatamente por não entender a reflexão sobre a arquitetura separada do sujeito atuante, que o trabalho de Schmarsow tem, dentro dos estudos empáticos, o mérito na colocação do corpo e seu movimento como fator preponderante na apreciação estética e compreensão da arquitetura e dão a esses o papel co-criador basilar. O movimento constitui a percepção do espaço arquitetônico, no sentido de que a percepção constitui-se no agir. Além disso, é uma concepção que atribui a relação do sujeito com o mundo externo, no nosso entendimento, de maneira co-emergente ao dispensar o papel psicologista do sujeito e trazer o espaço como elemento também concreto e fundante da percepção. Pensar como as coordenadas espaciais, em sua especificidade e tridimensionalidade, efetivam-se em relação ao corpo com o espaço arquitetônico traz, para o centro do entendimento da *Einfühlung*, um pensamento de um sujeito atuando, lendo, interpretando, sentindo, percebendo o espaço em sua condição como ser total, mas, principalmente, como um ser que percebe o mundo correlacionado ao seu próprio movimento concreto, pois para ele “a composição do espaço é uma obra humana e não pode ficar diante do sujeito criador e apreciador como uma fria cristalização”. (SCHMARSOW, 1894, p. 19).

Essa é uma aproximação possível de ser feita em várias outras expressões artísticas, mesmo que essas não tenham um aspecto de funcionalidade e embricamento tão aparente quanto na arquitetura - a qual a deixa extrapolar os limites entre a arte e a utilidade - já que o corpo está literalmente envolvido ou circunscrito no espaço arquitetônico. Mas o sujeito estará sempre circunscrito em um espaço e as obras de arte também. Muitas dessas obras constroem uma noção clara de espaço no qual o corpo pode se projetar e se estender por semelhança com as nossas projeções do ambiente tridimensional, mas também pelas suas construções espaciais específicas. E é, nesse sentido, que a concepção de Schmarsow, a condição de estender-se ao espaço arquitetônico, pode ser lida como a nossa condição humana de estender-se a todas as possíveis construções humanas, inclusive as artísticas. É uma abordagem que não serve apenas para o espaço circunscrito da arquitetura.

Com base em todos esses paralelos elaborados, o que gostaríamos é apontar que há um entrelaçamento entre os espaços construídos nas artes e os do corpo acionado pela condicionante da co-emergência ou, para ser mais exata, de constitutividade. O modo como percebemos a arte alicerça-se em um processo de adaptação do corpo e de adaptação da própria percepção sobre essa, no modo como recuperamos e construímos CSM ao explorar o ambiente e os atributos da arte e, como através dos nossos movimentos em relação às artes, estendemos os nossos processos cognitivos. Assim, o que Giuliana Bruno escreve sobre a teoria da criação espacial de Schmarsow pode ser lida em muitas outras formas de arte: “A

percepção do espaço não é o produto do olho e da distância a partir de uma forma-construção estacionária, mas de um *affair* mais cinético produzido em engajamento com o ambiente construído”. (BRUNO, 2014a, p. 193).

### **3 ENGAJAMENTOS EMPÁTICOS NO AMBIENTE AUDIOVISUAL – VIDEODANÇA**

As abordagens de Heinrich Wölfflin e August Schmarsow foram importantes para tratarmos da relação do corpo e do movimento no processo empático e apresentarmos modos de pensar o engajamento do corpo na experiência com a arte. A compreensão da arte pelos estados e constituição corporal, as coordenadas espaciais imbricadas no corpo e na arquitetura dialogam com os princípios da cognição situada de acoplamento estrutural, contingência sensorio-motora (CSM) e mente estendida no desejo de discutir a relação entre o sujeito e a arte como um tipo de interação, em que as reações do corpo geradas nessa experiência pudessem ser entendidas como um engajamento perceptivo. Como pleiteamos e tentamos mostrar nas discussões do capítulo anterior, os movimentos não fazem apenas parte da percepção, mas são seus constitutivos no sentido que é porque se move que se percebe e não apenas o seu resultado. Desta forma, este paralelo buscou também aproximar os pressupostos para o audiovisual e, em consequência, para a videodança, como ambiente que interage com o corpo do espectador e referendar a reação corporal como engajamento cinestésico perceptivo e também interativo com esse ambiente.

Neste terceiro capítulo, buscaremos aproximar os temas abordados anteriormente para pensar as características empáticas e cognitivamente situadas e os modos como o corpo pode se engajar na videodança como parte do ambiente audiovisual (articulando sempre no campo mais geral do audiovisual e específico da videodança). Como se configura o ambiente da videodança? E como se configuram as ações que afirmamos serem ações de acoplamento estrutural, determinadas por CSM, epistêmicas e, conseqüentemente, parte constitutiva do processo empático nesse ambiente? Como se acoplam as experiências vividas no espaço tridimensional com o espaço bidimensional da tela? E como os espaços construídos na tela acoplam-se com o corpo do espectador? Como se entrelaçam as ações do artista com as ações do espectador e ainda como essas ações se constituem em diferentes modos de construções estéticas e estilos?

Introduzimos, para nos apoiar nessa elaboração, as discussões realizadas nas teorias do cinema e do audiovisual que pensaram o corpo do espectador e suas reações afetivas como inseparável do processo de percepção e de produção desse ambiente (CURTIS, 2016; SHAVIRO, 1993; SOBCHACK, 1992, 2004), apontando como essas ações podem se configurar em relações tanto de projeção da experiência do corpo do espectador no mundo

para o meio audiovisual, como de adaptação aos recursos desse próprio meio (FINGERHUT; HEIMMAN, 2017), refutando, por consequência, a ideia de um espectador passivo. Dentro desse quadro, refletimos também como a característica específica da videodança em ser uma arte de superposição de movimentos tende a mobilizar cinesteticamente seu espectador.

### 3.1 AÇÕES DE INTERAÇÃO NO AMBIENTE AUDIOVISUAL - VIDEODANÇA

A partir das discussões com os autores empáticos e da cognição situada, vimos que o corpo participa, de modo ativo, no encontro com a arte, ou seja, ele interage fisicamente e não apenas pela mente em um processo puramente cognitivo. Se pensarmos no sentido amplo com que a cognição incorporada e situada abarca as ações humanas no encontro com a arte como interação, o acoplamento estrutural no ambiente audiovisual inclui diversos movimentos, hábitos e ações ligados tanto a cena, propriamente dita, como aos produtos e artefatos gerados por essa. Muitas dessas ações fazem parte, explicitamente, das ações culturais compartilhadas e consensuais entre seus agentes – espectadores, artistas, produtores, veiculadores, críticos, curadores.

Em se tratando da interação específica do corpo do espectador com o meio audiovisual, envolverá ações que dizem respeito tanto ao espaço físico onde ele se encontra como ao espaço (e ao tempo) construído na tela; o corpo situa-se, então, em um espaço físico tridimensional e em um espaço filmico/audiovisual (bidimensional).

Quanto ao espaço físico tridimensional, as ações que envolvem a interação se relacionam - a depender de onde se está assistindo o audiovisual - com os ritos de ir ao cinema, acionar o computador, participar de festivais, a sala escura ou clara, a dimensão da sala e todo o espaço e condições possíveis que incluem também as condições dos dispositivos de projeção das imagens - de situar, ou levar a situar o corpo em frente a uma tela.

A videodança, como campo construído entre a dança e o audiovisual, e tendo seu surgimento em um momento histórico em que os espaços de apresentação tanto da dança, quanto do audiovisual foram profundamente questionados, não se configura como uma arte que se utiliza de um único espaço de apresentação como no cinema comercial e tradicional. Sua circulação abrange outros espaços e outros tipos de contatos com o seu público: é apresentada em diferentes espaços, portanto, as ações vinculadas ao corpo situado nos espaços de apresentações (tridimensionais) de quem assiste à videodança podem ser múltiplas e

dependem da sua configuração que podem ser salas de escolas de dança, exposições, galerias (instalação), museus, ruas, centros de cultura e arte, auditórios de universidades, salas de cinema, mas também em ambientes privados entre familiares e amigos, na sala de casa, no quarto, cujos dispositivos de projeção podem variar desde o próprio projetor, assim como a televisão, o celular e o computador e muitas vezes a combinação entre eles. O importante, para nós, é que nenhuma dessas configurações estabelece uma condição de passividade em quem vê. Evidentemente, que a estrutura em que a videodança é apresentada em forma de uma exposição, por exemplo, exigirá outro tipo de participação física em que o espectador se moverá entre as telas ou entre diferentes videodanças, mas não podemos considerar como passivo aquele que estiver sentado assistindo a apenas uma tela a sua frente.

A ideia de um espectador passivo esteve vinculada às teorias que discutiram como o espaço do cinema e seus dispositivos técnicos levam a um tipo de situação que coloca esse sujeito em um determinado modo de subordinação; um sujeito desencarnado e entregue a um tipo de ordenação e dominação ideológica efetivada pela ocultação dos meios que produzem a imagem e seu movimento<sup>120</sup>, caracterizando a imagem como uma falta ou uma ilusão da realidade. Dentro delas, a teoria do dispositivo - elaborada nos anos de 1970, pelos teóricos estruturalistas franceses, Jean-Louis Baudry (1930-2015), Christian Metz (1931-1993) e Thierry Kuntzel (1948-2007) - tinha como objetivo abordar e definir essa disposição específica que caracteriza a condição do espectador de cinema.

Exemplar, nesta teoria, é a abordagem de Jean Louis Baudry que, em seus textos “Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base” (1970) e “Dispositivo: aproximações metapsicológicas da impressão de realidade” (1975), trata do cinema como um aparelho que produz efeitos ideológicos de uma maneira particular sobre o espectador: o espaço da sala escura com a disposição do projetor escondido, que lança as imagens por trás do espectador para serem projetadas sobre uma tela fixada na sua frente, funciona como um arranjo espacial que proporciona o esquecimento de si e a supressão de uma recepção ativa. Para ele, essa ordenação do aparelho cinematográfico fixa o espectador do cinema em um

<sup>120</sup> Um dos mecanismos ilusórios do cinema é considerado a ilusão do próprio movimento dado pela relação entre a quantidade de imagens necessárias por segundo (24 quadros) e o aparelho visual para que ele não perceba os intervalos entre as imagens e as entenda como movimento. Esse fenômeno é chamado de persistência retiniana e pleiteia a ideia de que uma imagem residual fica na retina até que a próxima apareça. A ilusão do movimento a partir da persistência retiniana tem sido questionada como um conceito empiricamente errôneo: “O espectador seduzido pelo Mito da Persistência da Retina é um espectador passivo, cuja retina preguiçosa empilha imagens. (ANDERSON, 1993, p. 03-04). Pesquisas sobre Movimento Aparente trazem novas perspectivas nesse jogo supostamente ilusório que incluem tanto o aparelho visual, o cérebro e analogias com o nosso modo de exploração do movimento no ambiente real”. Para melhor aprofundamento, ver o artigo: O cinema e o movimento aparente de Marco Romitri.

lugar, impedindo sua mobilidade, direciona seu olhar para frente, concentra sua percepção em um objeto específico, que é a tela. “Nenhuma circulação, nenhuma troca, nenhuma transfusão com o exterior. Projeção e reflexão se produzem num espaço fechado e aqueles que nele permanecem, ficam agrilhoados, capturados, captados”. (BAUDRY, 1970, p. 395). O mecanismo cinematográfico com essa disposição é pensado, assim, como um meio manipulador e ideológico que, ao esconder os modos e meios que produzem a imagem, confundem os acontecimentos representados com a própria realidade.

Embora vinculadas à arquitetura do cinema e seus aparelhos e ter sido contraposta pelas teorias somáticas do cinema - como as de Sobchack (1992) que pleiteou a participação ressonante entre o espectador e o filme e de Shaviro (1993), que discutiu o poder das imagens em mobilizar o espectador - a ideia de um espectador passivo na teoria do dispositivo perpassa outros campos de expressão do audiovisual como a própria videoarte, vinculando sua atividade muito fortemente ao modo de apresentação.

Entendemos que a participação do espectador não está circunscrita e dependente apenas ao fato de transformar o ambiente onde se realiza a projeção em um ambiente que possibilita outros tipos de interatividade, mas também se vincula ao tratamento estético. Ambos os fatores devem contribuir efetivamente para a participação física do espectador. Nesse sentido, mesmo que existam diferentes maneiras e espaços de apresentação, a videodança ainda se define como um campo de construção videográfica que inclui a elaboração de um espaço esteticamente projetado e, como pensamento estrutural nesta tese, a percepção desse espaço projetado envolverá a participação cinestésica do espectador.

Portanto, as ações que envolvem o espaço construído na tela são outros tipos de ações que, embora também se relacionem com o espaço tridimensional onde o corpo do espectador está localizado, relacionam-se mais diretamente com o envolvimento no espaço construído pelas possibilidades estéticas oferecidas pelo meio audiovisual através dos elementos que o constituem.

Nesse espaço, o encontro do corpo do espectador – com todo seu pano de fundo histórico, biológico, social, cultural, político, psicológico, mas também com o que o espectador tem de experiência com esse meio e sobre o que ele sabe a respeito da obra - dá-se na interação com a bidimensionalidade da tela e com os modos como o videasta/cineasta a aborda para construir sua noção estética de espaço (inseparavelmente do tempo), ou seja, como ele dialoga com a câmera, edição e som. A ação do corpo do espectador não se dá apenas como reação, mas como modo de revivenciar essas imagens, de empatizar e ressoar com elas, a partir da sua experiência corporal no mundo e com o meio audiovisual.

Acreditamos que o modo de tratamento, também, irá ativar, mais ou menos, o potencial de mobilidade já existente no espectador.

Por essa razão, que o limite de análise e da elaboração teórica e do trabalho criativo desta tese na questão do espaço circunscreve-se ao espaço construído na relação entre a câmera, o espaço físico filmado e os corpos dos dançarinos e no modo como essas relações se configuram na tela. Nesse sentido, não buscamos aprofundar o conceito de dispositivo para pensar a sala onde a videodança será projetada. Essa é uma questão que poderá ser aprofundada em outro momento. Neste, a busca é compreender e experimentar o espaço da tela pelas ações de interação em tal ambiente, que se configura em ações de seus agentes criadores e espectadores, considerando estes últimos também como co-criadores.

Outra questão também é o acoplamento estrutural entre as ações do lado do espectador e do artista com a estética do audiovisual. Tal acoplamento significa que tanto somos transformados por esse ambiente como o transformamos. E que não reagimos à arte, nos encontramos e interagimos cognitivamente e cinestésicamente com essa. E é isso que também está por trás da ideia que os nossos processos mentais e cognitivos, ao lidar com a arte, estão ligados às nossas atividades corporais, pois “os estados cognitivos são determinados pela atividade direcionada para o mundo” (FINGERHUT; HUFENDIECK; WILD, 2013, p. 86-87) e, nesse sentido, direcionamos nossas atividades para o mundo do audiovisual por essas diferentes maneiras, criando continuamente novas ações, que nos transformam e transformam esse ambiente. O desenvolvimento da videodança, ao longo da sua história, gerada da relação do audiovisual com a dança, é explicitamente demarcado por esse tipo de interação.

Há, reconhecidamente na videodança, um potencial cinestésico que acompanhou todo o percurso dos seus artistas e espectadores, que identificaram esse potencial e articularam enquanto estética e fruição. Por exemplo, quando o diretor Hilary Harris em seu filme *Nine Variations on a Dance Theme* (1966), experimenta um protótipo de *steadycam* que possibilita avançar sobre o corpo da dançarina em diferentes níveis. Isso faz com que os espectadores experimentem novas dimensões do espaço e desse corpo, criando também novas reverberações nos seus próprios corpos. A partir daí, constroem-se novas possibilidades de interação que irão ser aprofundadas, desenvolvidas e ampliadas por outros artistas e experimentadas pelos mesmos e por outros espectadores, criando-se um “repertório” estético e de vivência corporal com o meio, que se transforma à medida que o meio e seus espectadores também se transformam. Reforçamos, assim, o entendimento de que, na percepção do audiovisual, o sujeito não percebe este ambiente nem de modo passivo, nem

este ambiente age sobre o sujeito como algo fora dele, mas são acoplados estruturalmente em muitos diferentes níveis.

Então, é claro que as discussões aqui apresentadas vão além das ações determinadas no espaço tridimensional como espaço físico em que o corpo do espectador localiza-se e o modo como ele é ordenado pelos aparelhos cinematográficos. Tais discussões apontam para uma não dissociação do espaço de apresentação com o espaço construído na tela e os aspectos-estéticos formais da linguagem audiovisual, mas concentra, principalmente, na experiência do corpo do espectador com o espaço como um todo e a sua experiência com o espaço da tela, assim como incluem as ações de interação entre espectador e videasta.

### 3.2 AÇÕES DE PROJEÇÃO DA EXPERIÊNCIA NO ESPAÇO TRIDIMENSIONAL

Nesta articulação, as ações do corpo do espectador com o espaço podem também ser trazidas de um modo que não discuta apenas as ações no espaço da sala de projeção, mas todos os espaços que inserem a nossa própria experiência de corpo no mundo. O que significa dizer que a nossa experiência do espaço tridimensional pode, sim, estar relacionada ao espaço da tela de maneira que incluem a nossa projeção dessa experiência. Ou, como defendeu Wölfflin (1886), a experiência do nosso próprio corpo nos aproxima do conhecimento dos outros corpos. Um dos níveis de acoplamento entre o sujeito e o audiovisual pode se dar por recuperação das contingências sensório-motoras experimentadas pelo espectador no espaço tridimensional e transferida para a tela.

Como afirmamos na seção sobre August Schmarsow (1894), parece-nos plausível que o conhecimento do corpo no espaço tridimensional possa ser projetado no espaço bidimensional da tela, recuperando o conhecimento implícito desse espaço. No espaço do audiovisual, o corpo do espectador não é abarcado em uma circunscrição como no espaço arquitetônico ou tridimensional, ou seja, não entramos literalmente dentro da tela, mas a arquitetura construída no espaço do vídeo possibilita uma transferência (imaginativa e física) por recuperação das CSM vividas nos espaços tridimensionais do ambiente natural. Por exemplo, quando assistimos à videodança AMA (2018) (Figura 19) da diretora e dançarina Julie Gautier, onde o espaço em que ela se encontra e realiza sua dança é dentro da água, submergindo por longo tempo pela técnica da apneia de mergulho, sentimos imediatamente o que significa estar nesse lugar. A experiência corporal sabe que o elemento água provoca

dinâmicas, forças motoras e tensões musculares muito diferentes do que o elemento ar. Também sabe-se que não se pode mergulhar por muito tempo nesse espaço sem que se perca a vida. A sensação de falta de ar ou de que se pode sufocar ali não acontece apenas na imaginação, mas no seu aspecto visceral: imediatamente, sente-se a necessidade de puxar o ar para respirar com mais força, enquanto o corpo se estende no desejo de emergir para fora da água. A memória muscular e orgânica é imediatamente ativada ao assistir essa obra.

Figura 19 - Dança em mergulho por apneia em AMA de Julie Gautier evocando as CSM e a experiência dentro da água do corpo do espectador.



Link de acesso: <https://youtu.be/Gs5E1BzVYR4>.

Outra obra que remete a uma participação por transferência de CSM é *Queens for a Day/Reines d'un Jour*<sup>121</sup> (1996) de direção de Pascal Magnin – as cenas filmadas nas montanhas dos Alpes Suíços utilizam o declive como força propulsora para os movimentos do corpo que transitam fortemente entre a sensação da subida e descida. O esforço físico na subida e o uso do peso do corpo e da força de gravidade na descida ocasionam várias qualidades de movimento que evocam a participação física de quem vê. Os dançarinos, praticamente, nunca ficam na posição ereta, perpendicular ao solo, o corpo busca adaptar-se ao plano irregular do chão, criando possibilidades de mover-se sobre ele, subidas e descidas são construídas de maneira orgânica a essa situação, aproveitando a qualidade de escorregar, deslizar e as possibilidades que um plano mais baixo ou alto disponibiliza para o uso das alavancas articulares. Impulsos em favor da gravidade e paradas, no sentido contrário, são devidamente utilizados em saltos e recuperações para próximos movimentos, ou seja, os dançarinos aproveitam dessa condição do declive das montanhas para criar um tipo de

<sup>121</sup> Esse filme faz parte da coletânea do DVD com os ganhadores da 17ª edição do festival *Dance for Camera* em 2002.

movimentação que dialoga com esse espaço físico, retirando desse, qualidades de movimentos muito específicas a essa situação (Figuras 20 e 21).

A sensação dos movimentos de queda e de suspensão dos corpos dos dançarinos é muito presente no corpo de quem assiste. Há uma sensação de tirar o fôlego, de cair junto com os dançarinos e, dependendo da qualidade utilizada na descida, a sensação se reveza com a do esforço contrário para segurar a queda junto com o prazer de não se opor à gravidade e deixar o corpo deslizar, deixar cair. Acompanha-se o embate físico que traz esse tipo de desafio de dançar na natureza em declive. Todos que um dia subiram e desceram uma montanha sabem do seu esforço e conjugam com os dançarinos os estados corporais que seus movimentos com os movimentos e mudanças de perspectivas da câmera nos oferecem nessa labuta e prazer.

Figura 20 - Sequências de quedas em *Queens for a Day/Reines d'un Jour*.



Link de acesso: [https://youtu.be/D9ALUCRg1\\_E](https://youtu.be/D9ALUCRg1_E).

Figura 21 - Sequências de saltos em *Queens for a Day/Reines d'un Jour* evocando uma participação cinestésica por transferência da experiência no espaço tridimensional das montanhas.



Link de acesso: [https://youtu.be/D9ALUCRg1\\_E](https://youtu.be/D9ALUCRg1_E).

Também a videodança *Voltear* (2013) (Figura 22), de minha autoria, tem se mostrado como um exemplo de como que é possível a transferência ao espaço do vídeo por recuperação da CSM vividas no espaço tridimensional. *Voltear*<sup>122</sup> tem uma estética que mescla os movimentos circulares e contorcidos da dançarina Clara Trigo com um espaço físico de uma sala que é recortado em diferentes planos e pontos de vistas, dando também uma ideia circular e contorcida de espaço. A experiência desse trabalho e dos relatos dos espectadores é que, com as mudanças constantes dos movimentos da dançarina juntamente com as mudanças dos

<sup>122</sup> *Voltear* foi apresentada em diversos festivais e há relatos de espectadores sobre esse efeito.

planos e perspectivas do espaço, o espectador sente-se um pouco tonto, como se não tivesse onde se agarrar, exigindo dele também uma sensação de mudança constante da posição no espaço. Se por um lado a desestabilização da imagem desestabiliza também a sensação de segurança do espectador, por outro lado, mostra que sem a possibilidade de transferir os padrões de CSM que se usa para perceber os espaços euclidianos, a tendência é que também ocorram perdas de referências no corpo, o que pode gerar a necessidade de construir outros padrões de CSM para lidar com essa estética.

Figura 22 – Voltar: encadeamento de diferentes enquadramentos e direções do corpo invertidos, criando uma desestruturação das coordenadas euclidianas do espaço para fazer surgir sensações de perda de referências.



Link de acesso: <https://www.youtube.com/watch?v=TiYTkAI1bYk>.

Assim, ao assistir uma videodança, o espectador encontra-se nesse processo do revivenciar imediato das imagens e dos movimentos na tela no seu corpo por ativação das CSM ou, ainda, pelo que Sobchack e Shaviro chamaram de ações pré-reflexivas. Sobchack (2004) entende que as reações físicas e empáticas são modos significativos de lidar com o meio fílmico. Ao invés das reflexões analíticas, são as reações cinestésicas que tornam a

consciência da realidade mais forte diante da apresentação cinematográfica. Nesse sentido, o espectador participa com seu corpo da produção da experiência cinematográfica em uma relação direta de ressonância com o filme. Já Shaviro (1993) abordou as reações pré-reflexivas e corporais de desejo e medo, prazer e nojo, fascínio e vergonha que o cinema provoca como um *medium* vívido, e não como fruto de ilusão da realidade ou processos de regressão das teorias psicanalíticas (freudianas e lacanianas) que fundamentaram a teoria do dispositivo. Para ele, há uma precedência das sensações à reflexão no ato de assistir a filmes, por isso a teoria deve estar fundada na experiência concreta do corpo, e não no intelectualismo.

A experiência de assistir a um filme permanece teimosamente concreta, imanente e pré-reflexiva: é desprovida de profundidade e inferioridade. [...] O cinema me convida, ou me força, a permanecer dentro da órbita dos sentidos. Sou confrontado e agredido por um fluxo de sensações que não posso vincular às presenças físicas nem traduzir em abstrações sistematizadas. Eu sou violentamente, visceralmente afetado por essa imagem e esse som, sem poder recorrer a qualquer referencial, qualquer forma de reflexão transcendental ou qualquer ordem simbólica. Não mais uma estrutura significante antecipa todas as percepções possíveis; em vez disso, as contínuas metamorfoses da sensação se antecipam, escorregam e deslizam para baixo, e ameaçam desalojar todos os confortos e estabilidades do significado. Como diz Benjamin (1969, p.238), "tão logo o olho do espectador captou uma cena, ela já mudou. Ela não pode ser presa". (SHAVIRO, 1993, p. 32-33).<sup>123</sup>

Como a videodança lida diretamente com o corpo em movimento, esse também é um fator para que a sua visualização conjugue diretamente com a experiência do corpo e de movimento vivida pelo espectador no espaço tridimensional, direcionando-o para as ações pré-reflexivas e ativação ou recuperação das CSM já vivenciadas. Ao projetar suas CSM, sua experiência corporal no espaço, o espectador cria significação e sentido para o que vê e se torna assim co-criador da obra.

<sup>123</sup> The experience of watching a film remains stubbornly concrete, immanent, and prereflective: it is devoid of depth and inferiority. [...] Cinema invites me, or forces me, to stay within the orbit of the senses. I am confronted and assaulted by a flux of sensations that I can neither attach to physical presences nor translate into systematized abstractions. I am violently, viscerally affected by this image and this sound, without being able to have recourse to any frame of reference, any form of transcendental reflection, or any Symbolic order. No longer does a signifying structure anticipate every possible perception; instead, the continual metamorphoses of sensation preempt, slip and slide beneath, and threaten to dislodge all the comforts and stabilities of meaning. As Benjamin (1969, p. 238) says, "No sooner has [the spectator's] eye grasped a scene than it is already changed. It cannot be arrested". (SHAVIRO, 1993, p. 32-33).

### 3.3 AÇÕES DE INTERAÇÃO COM O MOVIMENTO DENTRO DA IMAGEM

Outra questão importante a ser considerada em relação à transferência da experiência corporal do espaço tridimensional no ambiente audiovisual e que está inserida no final da citação de Shaviro, é o fato da imagem audiovisual ser uma imagem em movimento. Esse fato nos possibilita relacionar a sua visualização às CSM dos atributos visuais, ou seja, a parte dessas contingências que trata da percepção dos objetos quando eles se movem. Os movimentos constantes do que é retratado (objetos, pessoas, animais, desenhos que se movem dentro da imagem) e os movimentos criados com o modo de retratá-lo (movimentos criados pelos diferentes planos, perspectivas, cortes, movimentos de câmera e pelo som) apontam para uma conjugação complexa de movimentos e que acionam processos de percepção e atenção também complexos, o que pode implicar na recuperação da percepção (CSM) aprendida no ambiente natural como falamos acima, mas também no ambiente próprio do audiovisual. Nesse sentido, as reações corporais e o engajamento sensorio motor do espectador estão bastante implicadas à condição intrínseca da imagem do audiovisual ser uma imagem em movimento. “O filme não é fixo no tempo e no arranjo espacial [...] ele contém imagens em movimento, retrata objetos em mudança e produz um fluxo ótico por si só”. (FINGERHUT; HEIMANN, 2017, p.14).

A razão pela qual os movimentos que aparecem e desaparecem no campo de visão mobilizam o espectador cinesteticamente pode ser relacionada com o mecanismo perceptivo humano denominado de transientes visuais. A lembrar: Noë e O'Regan afirmam que a percepção visual é uma ação de exploração do ambiente. O ambiente envolve também os objetos em movimento, do qual eles fazem parte. O ambiente é ainda considerado como memória externa da qual o organismo pode usar. Segundo eles, isso pode ser comprovado no fato de que o sistema visual é bastante sensível para mudanças, ou como eles denominam, é sensível para transientes visuais.

Quando ocorre um transiente visual, um mecanismo automático, "alertando" ou "agarrando a atenção" parece dirigir o processamento para a localização, onde ocorreu o transiente [...]. Isso significa que, se algo acontecer no meio ambiente, geralmente, o veremos conscientemente, já que o processamento será direcionado para ele. Isso nos dá a impressão de "ter sob controle" tudo o que pode mudar, e assim, de ver tudo conscientemente. [...] O conhecimento de ter um controle em qualquer mudança que possa ocorrer no campo visual - o fato de que conhecemos qualquer mudança atrairá nossa atenção - é outra coisa que torna a "memória externa" fornecendo visão diferente de outras formas de memória. Pois, qualquer alteração no campo visual é imediatamente visível para você; enquanto que, se,

digamos, um substantivo latino sair de sua memória durante a noite, nenhum alarme irá acionar para que você saiba! (NOË; O'REGAN, 2001, p. 947).<sup>124</sup>

O transiente mostra como o movimento e as mudanças no ambiente são importantes para a percepção e atenção; um mecanismo que direciona o processamento da visão para a mudança ou para o local onde ela acontece, criando também mudanças no corpo ou pelos movimentos sacádicos dos olhos, movimento de cabeça e outras partes do corpo e, até mesmo, por deslocamento - a depender do grau do transiente - para explorar esse ambiente como memória externa. Nesse sentido, é possível relacionar esse mecanismo perceptual humano ao fato do audiovisual normalmente trabalhar com mudanças constantes em suas imagens. Na percepção dessas imagens, o fato da atenção estar sendo constantemente solicitada e transferida para diferentes espaços, planos, perspectivas e movimentos de câmera faz com que essas imagens solicitem, também do espectador, mudanças corporais constantes.

Entendemos também que, na videodança, o movimento dentro da imagem é potencializado pela superposição dos movimentos de todos os seus elementos (corpo, câmera, edição e som). As mudanças não são apenas mais constantes com o movimento do corpo dos dançarinos, mas por causa deles pode se conjugar em níveis mais intensos e complexos de movimento do que em outras formas de audiovisual. Desse modo, exige também que a atenção atue em níveis mais constantes, intensos e complexos de movimentos. A superposição dos movimentos na videodança potencializa, assim, engajamentos cinestésicos no espectador.

No cinema, os cineastas, assim como os editores, parecem ter clareza desses mecanismos da percepção para construir movimentos na imagem que capturem a atenção do espectador. Walter Murch (2001), Tim Smith (2005) e Smith e John Henderson (2008) abordaram o conhecimento sobre os movimentos sacádicos, piscadelas e mecanismos como a cegueira para mudanças, para a construção da sensação de continuidade no filme, para esconder o corte e provocar a imersão do espectador, através das técnicas de *edit blindness*. Em seus estudos apresentam evidências empíricas da cegueira de edição e sua relação com o comportamento natural da atenção durante a visualização de cenas dinâmicas.

A exploração de movimentos oculares que, se evocados no momento certo, podem esconder eficientemente um corte. Sacadas e piscadelas durante a visão normal criam períodos de cegueira retiniana interrompendo o fluxo de informação em cerca

<sup>124</sup> When a visual transient occurs, an automatic, “alerting” or “attention-grabbing” mechanism appears to direct processing to the location where the transient occurred [...]. This means that should anything happen in the environment, we will generally consciously see it, since processing will be directed to it. This gives us the impression of “having tabs” on everything that might change, and so, of consciously seeing everything. [...] The knowledge of having tabs on any change that might occur in the visual field – the fact that we know any change will attract our attention, – is another thing that makes the “outside memory” providing vision different from other forms of memory. For, any change in the visual field is immediately visible to you; whereas if, say, a Latin noun drops out of your memory overnight, no whistle will blow to let you know!

de um terço do nosso tempo de visualização total. Sabe-se por algum tempo que esses movimentos oculares podem ser externamente evocados como respostas de assustar ou orientar usando movimentos rápidos ou mudanças de contraste na tela, bem como tons repentinos. Além disso, se verificou que o tempo involuntário das piscadelas dos espectadores é em torno de momentos de descanso da atenção, tal como quebras de evento, e espelhando as piscadelas dos atores. É provável que os cortes, feitos nestes tempos, permanecem por muito tempo despercebidos. (FINGERHUT; HEIMANN, 2017, p. 4 – 5).<sup>125</sup>

Essas são técnicas usadas principalmente pelo cinema narrativo, que busca trazer o ambiente da cena mais próximo possível a uma realidade tridimensional encontrada no ambiente natural, escondendo as mudanças dos cortes. Foi uma questão suscitada pela teoria cognitiva no cinema que, semelhante aos construtivistas, discutem a ilusão de realidade quando argumentam que a capacidade do filme de nos fazer imergir tem suas raízes em uma tendência, estabelecida desde o início, de esconder sua qualidade medial. Porém, diferente daqueles que vinculam esse efeito aos aparelhos cinematográficos, os cognitivistas entendem o modo de esconder a qualidade medial da imagem fundamentada no conhecimento dos cineastas sobre a percepção cotidiana de nossos hábitos corporais (BORDWELL; CARROL 1996), ou como nos explica Robert Stam:

Os cognitivistas enfatizam os sistemas fisiológicos e cognitivos “embarcados” em todos os seres humanos, aquilo que Bordwell denomina “universais contingentes”, anteriores às particularidades da história, cultura e identidade: a pressuposição de um ambiente tridimensional, a pressuposição que a luz natural vem de cima, e assim por diante. Esses universais contingentes tornam possíveis as convenções artísticas que parecem naturais, porque coincidem com as normas da percepção humana. (STAM, 2013, p. 262).

Nesse sentido, há mecanismos que tendem a aproximar o acontecimento na tela em semelhança com que o corpo do espectador poderia vivenciar na realidade: mudar a perspectiva, o ângulo ou o tamanho do enquadramento no momento que o corpo vira; o movimento da câmera pode seguir o movimento do corpo em concomitância com suas direções, níveis e pode mudar quando ele muda, seguindo ou não o mesmo percurso; ruídos e sons podem corresponder ao atrito do corpo no contato com outro corpo ou superfície ou, ainda, reforçar esses atritos com mais intensidade, criando ali uma atenção maior; e, na construção da continuidade, um plano editado deve criar correspondências com os planos anteriores para que também corresponda com as previsões e expectativas criadas sobre a

<sup>125</sup> The exploitation of eye movements that, if evoked at the right time, can efficiently hide a cut. Saccades and blinks during normal vision create periods of retinal blindness interrupting the information flow in about one-third of our total viewing time. It has been known for some time that such eye movements can be externally evoked as startle or orienting responses using fast movements or contrast changes on the screen, as well as sudden tones. In addition, it has been found that viewers involuntarily time their blinks around moments of attentional rest, such as event breaks, and mirror actors' blinks. It is likely that cuts made at these times remain largely unnoticed. (FINGERHUT; HEIMANN, 2017, p. 4 – 5).

existência, localização e propriedades de objetos e pessoas vistas anteriormente e que já não estão mais no centro de nossa atenção.

De algum modo, essa argumentação coaduna com a possibilidade de transferência das CSM do ambiente natural para o espaço da tela, já que as experiências corporais no espaço tridimensional podem ser recrutadas em concomitância com o que é oferecido nessa e que tendem a correspondê-las.

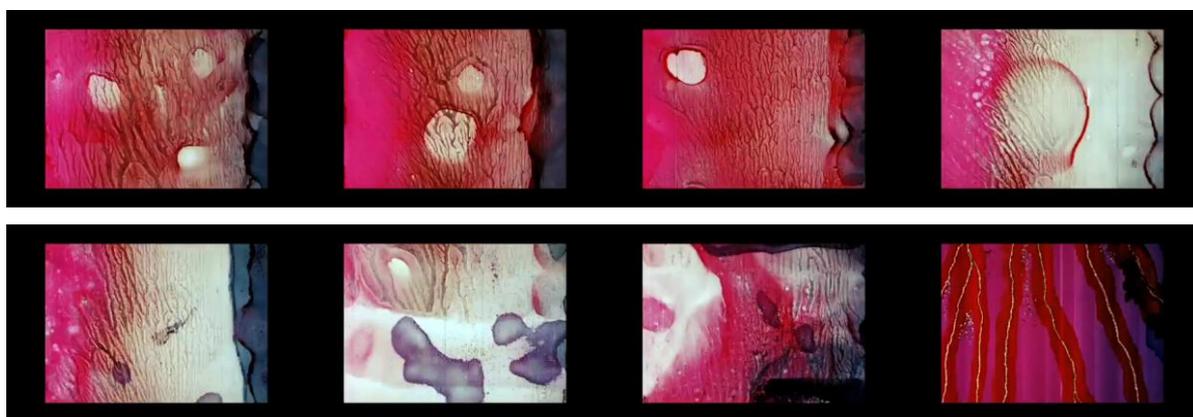
Mas essa discussão de imergir no filme pela proximidade que faz da percepção humana no ambiente natural não é um pressuposto que se pode elaborar da mesma maneira para outras poéticas que questionam o sentido de realidade ficcional em seus programas estéticos e trabalham com outros aspectos da imagem audiovisual, inclusive com princípios de descontinuidade. A transferência das CSM pode ocorrer de outras maneiras que pouco tem a ver com a ideia de ilusão ou esconder os meios ou, ainda, de uma aproximação da imagem com a realidade. Nesse sentido, tanto se pode imergir em estéticas abstratas como na própria técnica audiovisual, o que deve apontar para a maleabilidade e plasticidade da percepção indo além do ambiente natural.

### 3.4 AÇÕES DE INTERAÇÃO COM O MOVIMENTO ABSTRATO

O movimento dentro da imagem não só muda constantemente, como o modo de mostrá-lo também é diferente. Ele envolve movimentos e espaços impossíveis de serem abordados de maneira próxima a uma realidade encontrada no ambiente natural. Lembre-se do movimento acelerado e tremido do corpo em *Thanatopsis* (1962) de Ed Emschwiller ou a multiplicação dos corpos dos dançarinos em *Pas de Deux* (1968) de Norman McLaren. Outra obra de McLaren que nos remete ao movimento abstrato dentro da imagem é *A Phantasy in Colors* (1949) (Figura 23). Esse trabalho foi criado com uma técnica de desenhar e pintar a mão diretamente sobre o celuloide e tem um apelo fortíssimo de movimentos de formas abstratas como linhas, círculos, borrões, manchas, pontos, espirais e tantas outras, que mudam constantemente de lugares e de cores dentro do quadro, assim como combinam-se incessantemente. É impossível ficar fisicamente inerte diante de *A Phantasy in Colors*: não só pela música - um jazz, que o acompanha aprofundando a sensação de movimento - mas pelos próprios movimentos dentro do quadro criados pelas relações de constantes mudanças entre volumes, intensidades, tamanhos, direções e velocidades faz o espectador assistir

cinestesicamente extasiado. Como está implícito no nome, a fantasia é visual, mas não há como distanciar o corpo desse olhar. Os movimentos dentro da imagem arrastam, inebriam e encantam acionados pelas ações físicas e espaços que essas imagens oferecem e aludem. Esses movimentos imprimem a um filme de animação que não conta história alguma, que não traz por parte de seu autor nenhuma invocação figurativa ou narrativa, a possibilidade de vivenciá-lo como uma dança, como um parceiro que convida a entrar na pista e rodopiar incessantemente.

Figura 23 - Dança de formas e cores em *A Phantasy in Colors* (1949). Filme de animação de Norman McLaren – Empatia e imersão em movimentos e formas abstratas.



Link de acesso: <https://youtu.be/fhA11G8vcs4>.

Imerge-se nessas estéticas, mesmo que apresentem outras relações de sentido com a imagem e não busquem esconder a sua condição como recurso estético e tecnológico. E mesmo que não trabalhem com modelos representacionais ou figuras do ambiente natural. O mecanismo dos transientes visuais deve poder valer para imagens e espaços abstratos, assim como o tratamento das imagens deve também poder elaborar outros tipos de CSM, do mesmo modo que diferentes gêneros e estilos devem envolver diferentes engajamentos perceptuais do espectador, e não exclusivamente ligados a uma reprodução do ambiente perceptivo natural, mas ao ambiente da imagem audiovisual ou, ainda, a mistura dos dois. Como pleiteia Lipps (1897) - mas também praticamente todos os autores citados aqui da *Einfühlung* - a estética fora de uma figuração ou realismo deve ser considerada relevante para um engajamento empático, portanto as qualidades estéticas de imagens em sentido abstrato devem ser consideradas relevantes para a participação corporal do espectador do audiovisual.

Essa também é uma reivindicação de Robin Curtis (2016) que, através da aproximação do conceito contemporâneo de imersão com o conceito histórico da empatia estética (*Einfühlung*), entende que a projeção no movimento abstrato pode efetivar um

envolvimento tanto somático como emocional do espectador fora do realismo representacional, da ficcionalidade e da narrativa. O movimento elaborado no espaço caleidoscópico (CURTIS, 2016) do filme é, para ela, uma característica fundamental no processo de imersão do corpo do espectador. Em alusão a um texto de Panofsky<sup>126</sup> (1892-1968) sobre a capacidade da experiência fílmica em mover o espectador quando seus olhos se identificam com a lente da câmera que muda permanentemente em distância e direção, Curtis elabora as razões dessa mobilidade, questionando a exclusividade do espaço naturalista e postulando a capacidade que a imagem em movimento tem em fazer o espectador perder seu estatuto de sujeito - que apenas observa sem envolvimento - por causa da criação de constantes e diferentes espaços que essa imagem oferece.

A fluidez espacial da situação do espectador tem profundas implicações para uma compreensão da maneira pela qual a *Einführung* pode ser transcrita para a recepção fílmica. Se considerarmos seriamente Panofsky, o filme não apenas introduz um espaço naturalista no qual o espectador pode imaginar a si mesmo situado, a imagem em movimento oferece acesso a uma espécie de espaço caleidoscópico no qual o espectador pode perder o seu estatuto privilegiado como sujeito e pode ser autorizado a mover-se como objeto entre outros objetos. (CURTIS, 2016, p. 11).

Nesse sentido, a imagem em movimento, muito mais do que criar uma identificação com um personagem ou um lugar, transporta o espectador junto com o espaço também movente, independente desse espaço ser representado de modo naturalista ou não. E, mesmo quando naturalista, existe nesse um potencial abstrato causado pelo movimento que permite também o envolvimento.

Para a videodança, esse é um argumento importante, pois além de estar lidando com a imagem em movimento do movimento do corpo, o que tende a potencializar a cinestesia corporal do espectador pela superposição de movimentos, não se trata de uma expressão que lide com uma narrativa e uma ficcionalidade do mesmo modo que o cinema. Mas faz valer aspectos bastante abstratos, tanto do movimento quanto do espaço. Especialmente porque a dança pós-moderna, que é de onde surge a videodança, buscou questionar os estilos e modos de narratividade na dança, através de pesquisas que tratassem dos elementos e questões específicas do corpo e do movimento no tempo e espaço. Sem a necessidade de utilizar narração de histórias no sentido da literatura ou mensagens implícitas aos movimentos fora deles mesmos, seus criadores tentaram pesquisar a matéria da dança em aspectos que

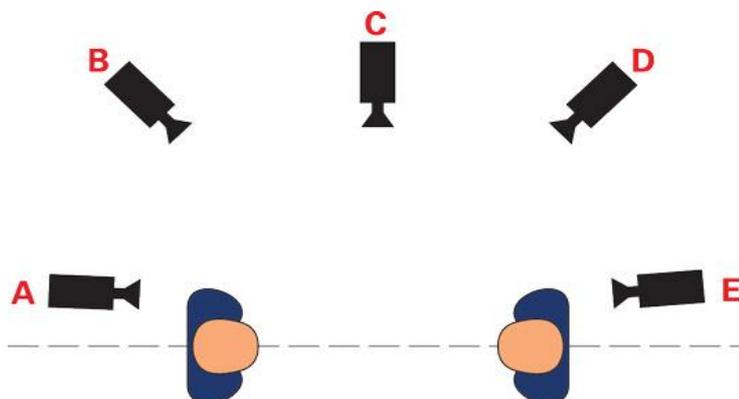
<sup>126</sup> Citação de Panofski, aqui retirado do texto de Curtis: Em um cinema [...] o espectador tem um assento fixo, mas apenas fisicamente [...]. Esteticamente ele está em movimento permanente, quando seus olhos se identificam com a lente da câmera que muda permanentemente em distância e direção. E o espaço apresentado ao espectador é tão móvel como ele próprio é. Não apenas os corpos sólidos movimentam no espaço, mas o próprio espaço se move, altera, transforma, dissolvendo e recristalizando-se. (PANOFSKY, 1937 apud CURTIS, 2016, p. 11).

poderiam ser considerados abstratos se tomada a narratividade como referência. Isso porque não indicam uma leitura do que aqueles movimentos podem significar objetivamente, mas expõem espectadores e dançarinos a uma série de vivências corporais criando significados a partir dessas experiências de movimento.

Esses aspectos abstratos estão embricados nos modos de fazer da dança contemporânea e também da videodança. Claro que há toda uma discussão sobre a dramaturgia do movimento, que poderia indicar um modo de narratividade na dança, mas não é nosso interesse aqui expandir a discussão até esse ponto, pois entendemos que sempre será possível fazer uma interpretação dos movimentos abstratos por parte de quem vê - faz parte também do processo empático ressignificá-los para si de alguma maneira. Além do que um coreógrafo pode sim querer contar uma história pela dança e videodança. Mas de qualquer modo, se há uma história que possa ser contada através da videodança, pelo menos não no mesmo sentido que o cinema narrativo, mas sim em uma lógica que é dada pelo movimento da dança e do corpo.

Essa é uma argumentação que pode ser observada se comparadas algumas regras da linguagem audiovisual para o campo da videodança. Por exemplo, as regras que estipulam eixos de ação em uma cena no cinema não precisam ter o mesmo grau de validade para o videodança. Pelas constantes mudanças de direção dos movimentos dos dançarinos, essas regras em que a posição de câmera é pensada para que na tela as direções dos movimentos pareçam consistentes e mantenham a unidade espacial podem ser bastante fluídas, permitindo tanto uma câmera mais em movimento, como quebras na lógica da espacialidade - por causa das quebras desses eixos - sem que haja perdas de lógica total da cena. A regra do eixo 180 graus (Figura 24) bastante elaborada no cinema em diálogos - entre duas pessoas olhando, falando ou lutando entre si - não é uma condição totalmente válida para um dueto na videodança. De acordo com essa regra, o plano inicial de uma cena descreve uma linha imaginária, através do centro em que a ação é representada, dividindo o espaço da ação em dois. De um lado, ficam as câmeras; do outro, o espaço visto. Desta forma, a posição da câmara pode variar entre as tomadas, desde que essa linha não seja cruzada e ultrapasse o lado estabelecido pelas câmeras inicialmente e a esfera de 180°. Esse referencial serve para manter as coordenadas espaciais direita-esquerda ou frente-trás em todos os planos durante uma cena e, assim, orientar o espectador espacialmente.

Figura 24 - Regra do eixo 180° divide o espaço em duas partes. Segundo essa regra, a câmera não deve ultrapassar a linha divisória com riscos de perdas das referências espaciais na cena.



Fonte: Disponível em: <https://pt.howtodou.com/crossing-line-in-digital-filmmaking>. Acesso em: 17 set. 2018.

O movimento na videodança permite uma lógica que descortina mais o espaço em diferentes direções, fazendo com que essa regra possa ser misturada a perspectivas que não correspondam totalmente aos eixos impostos por essa e, mesmo assim, seja válido como unidade espacial. O fluxo do movimento constrói também o espaço, sem que seja necessário buscar sua referencialidade apenas no espaço externo e no plano inicial da cena.

É possível verificar isso na obra *Blush* (2004) do coreógrafo belga Win Wendekeibus. Na cena em que um casal dança na praia, alguns cortes são tirados do eixo de ação, fazendo com que um dançarino que se encontrava antes do corte do lado direito na cena se situe do lado esquerdo depois do corte (Figura 25). Embora isso possa sugerir uma perda de referência, o movimento mantém uma lógica que permite a manutenção da unidade espacial. Entendemos que esse sentimento de unidade também pode ser conseguido porque se dá apenas em um dos eixos da coordenada. Se as mudanças fossem realizadas em todos os eixos ficaria mais difícil estabelecer a referência. Mas isso implica que o espaço na videodança não necessita de uma referencialidade totalmente baseada em um espaço real ou nos modos operativos do cinema narrativo, podendo criar um sentido caleidoscópico implicado de maneira bastante intensa no movimento do corpo.

Figura 25 - *Blush* (2004) e cortes na cena que quebram os eixos das coordenadas no espaço e regras de 180°. Os 5 blocos de imagens aqui apresentados mostram, em cada uma delas, um frame anterior e o posterior ao corte.

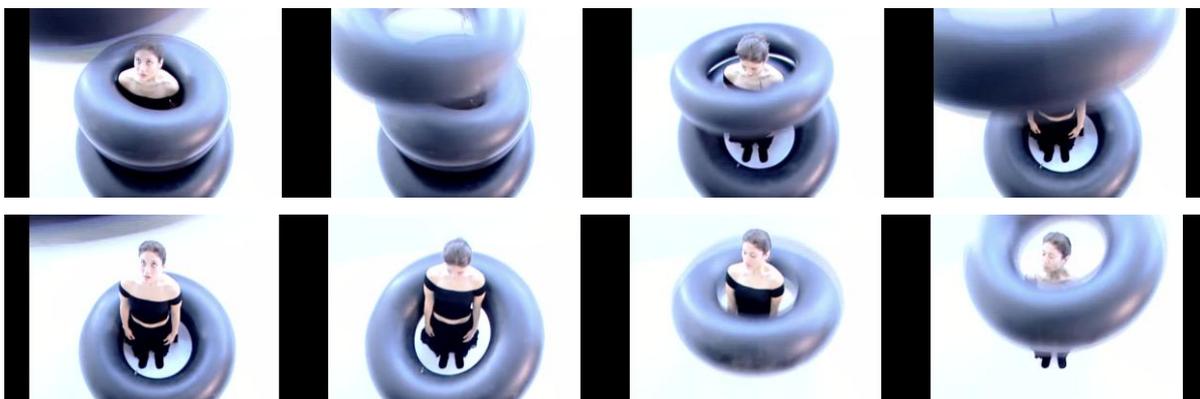


Link de acesso: <https://youtu.be/qmdN2odnptM>.

Mas também é a conexão entre todos os movimentos que permite experimentar novas possibilidades estéticas e de participação. Um exemplo como efeitos da edição podem dialogar com o movimento de dança, criando um modo próprio, pode ser visto na utilização do movimento reverso em várias obras. Em *Tzero* (2011), é esse que constrói o sentido de toda a obra em que três mulheres se encontram em um lugar onde seus movimentos e todos os objetos com que elas lidam estão sempre retrocedendo, em um jogo instigante que desafia a percepção da gravidade e da lógica causal (Figura 26). Em *Degrau a Degrau* (2015), o movimento reverso redimensiona o tamanho dos planos e da dançarina, que vai diminuindo à

medida que retrocede sua sequência visualizada inicialmente, a partir de um plano detalhe para terminar no plano geral (Figura 27). Em *Vídeo-dança #1* (2017), esse efeito tem uma configuração bastante misturada com o movimento da dançarina, que tem uma qualidade sinuosa, a ponto de, por vezes perde-se a referência do que é movimento da edição e do corpo. Essa obra (Figura 28) dimensiona ambos os movimentos - o da dança e o reverso (edição) - apoiando-se mutuamente e criando um tensionamento corporal próprio da mistura.

Figura 26 – Em *Tzero* (2011), os artistas portugueses Rafaela Salvador e Carlos Porfírio invertem a sequência dos movimentos dos objetos pelo efeito de movimento reverso.



Link de acesso: <https://youtu.be/zPbVT3ZbPfM>.

Figura 27 – Em *Degrau a Degrau* (2015), dos artistas açorianos Carolina Rocha e Hugo França, o movimento reverse dialoga com tamanho do corpo da dançarina e os planos do enquadramento.



Link de acesso: <https://youtu.be/TAs-66u-39Y>.

Figura 28 - Video-dança #1 (2017) de Eduardo Cantarino e Marina Garcez. Movimentos sinuosos da dançarina se misturam com movimentos reversos, criando uma fricção que faz perder a referência entre o movimento natural e o movimento técnico da edição.



Link de acesso: [https://youtu.be/TTrAx1Kb\\_mw](https://youtu.be/TTrAx1Kb_mw).

Isso indica como os conteúdos e técnicas da linguagem audiovisual podem ser usadas na videodança, pelo seu caráter de evocar possibilidades de movimento, ampliando suas dimensões. Ademais, pelo fato da dança não se fechar em conteúdos de narrativa explícita, permite que esses efeitos se ampliem e conjuguem com os movimentos do corpo, redimensionando o efeito, como se pode ver aqui, nos diferentes modos em que esse é utilizado com o movimento reverso.

E por isso o lidar da videodança com as questões de cinematografia não é do mesmo modo como no cinema narrativo. Tanto os espaços como os movimentos trabalhados na videodança incluem intenções e dinâmicas outras que, embora se utilizem das técnicas da linguagem audiovisual como os enquadramentos e movimentos de câmera, edição e som, suas demandas normalmente tendem a “furar” a lógica dessa linguagem e construir modos próprios de realização<sup>127</sup>. Como falamos no capítulo 1, entendemos que a dança pede outro tipo de uso dos meios técnicos e tecnológicos do audiovisual e isso reflete na sua estética. É o diálogo com o movimento de ambos os lados que fará dessa uma potencializadora também de movimentos. Pelas razões de ter os movimentos em superposição e não ter como objetivo principal a busca de uma narrativa, ou mesmo quando do uso dela será sempre relacionada ao movimento, entendemos que a videodança tende a criar um espaço caleidoscópico que permite transportar e fazer imergir o espectador.

<sup>127</sup> A discussão sobre os modos de construção próprios da videodança é também abarcada pelo projeto PLAN\_D, uma pesquisa de linguagem audiovisual na dança que o Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas Corpoaudiovisual vem desenvolvendo sob a coordenação da Dra. Ivani Santana, o qual pretende discutir como as técnicas cinematográficas e videográficas estão sendo aplicadas no campo da videodança considerando suas redefinições conceituais nesse ambiente. Trabalhamos essas discussões no curso em que participei como estagiária docente e no qual elaboramos com os alunos pontos de comparação e reflexões dessas aplicações técnicas entre o cinema e a videodança.

Nesse sentido, a transferência das CSM não precisa estar vinculada apenas a um estilo ficcional, naturalista, assim como não precisam ser recrutadas apenas do ambiente natural, mas também do ambiente que se constrói com o próprio meio. Isso inclui não apenas a imagem em movimento, mas também as técnicas e mecanismos para realizá-la, apontando para um tipo de contingência sensorio-motora relacionada com o grau de adaptação e habituação com essas técnicas e mecanismos.

### 3.5 AÇÕES POR HABITUAÇÃO AO MEIO

O engajamento perceptual no audiovisual – e, na verdade, em todas as tecnologias – também parece estar ligado ao grau de adaptação que o sujeito tem desse. Fingerhut e Heimman (2017) apresentaram várias pesquisas que mostram um entendimento maior às imagens à medida que o espectador se acostuma à linguagem utilizada pelo meio, ou melhor: há uma aceitação maior aos efeitos, que não estão relacionados àqueles que tentam simular um movimento igual ao ambiente natural, e sim que dependem do grau de habituação do espectador aos artifícios técnicos e estéticos na imagem. Segundo eles, o espectador aceita o artifício como parte da realidade da imagem porque construiu CSM ao meio.

As descobertas experimentais suportam a afirmação de que não compreendemos imediatamente meios e técnicas fílmicas, mas que primeiro eles precisam ser integrados em nosso conjunto de habilidades para assistir a filmes. Somente depois de se tornarem integrados e depois de se tornar um visualizador experiente, eles deixam de ser imediatamente visíveis quando ocorrem. (FINGERHUT; HEIMANN, 2017, p. 19).<sup>128</sup>

Fingerhut e Heimman discutiram essa capacidade de adaptação vinculada tanto ao princípio da mente estendida de Andy Clark e David Chalmers (1998) - ou seja, da capacidade de estender os processos cognitivos a ferramentas e tecnologias, mas também a artefatos de representação, como imagens, textos e filmes - além de se apoiarem em estudos neuro-científicos dos neurônios espelhos<sup>129</sup>, possibilitando construir uma argumentação que

<sup>128</sup> Experimental findings support the claim that we do not immediately understand filmic means and techniques, but that they first have to be integrated into our skill set for watching film. Only after they have become integrated and after one has become an experienced viewer, they stop being immediately visible when they occur. (FINGERHUT; HEIMANN, 2017, p. 19).

<sup>129</sup> Com base na neurociência, os neurônios espelho são um tipo de neurônio, localizados na córtex pré-motora, importantes para visualização da ação e processos de imitação. Foram descobertos em 1994 pelos cientistas italianos Giacomo Rizzolatti, Leonardo Fogassi e Vittorio Gallese. Esses neurônios são ativados quando um indivíduo executa uma ação relacionada com um objetivo, bem como quando ele vê essa mesma ação sendo executada por outro agente. Aos neurônios parece associar a visão de movimentos alheios ao planejamento de

vincula ambos os aspectos da habituação. Em suas análises, construíram um conceito de “corpo filmico”, que seria exatamente uma percepção específica construída no contato com esse ambiente e que não diz respeito a uma vinculação exclusiva com o ambiente natural, mas inclui ambas. Nessa tese, eles reivindicam que a familiarização com o meio filmico pode mudar nossa experiência do filme, bem como nossas rotinas perceptivas extra-filmicas<sup>130</sup>, ou seja, fora do ambiente audiovisual ao longo do tempo, “um processo que levou ao surgimento de um ‘corpo filmico’”. (FINGERHUT; HEIMANN, 2017, p. 3).

As análises baseadas em pesquisas com neurônios espelhos feitas com testes usando EEG<sup>131</sup> parecem confirmar que alguns efeitos filmicos têm conformidade com as expectativas e princípios que se apoiam nos hábitos de interação cotidiana com o mundo. Pesquisas com movimentos de câmera (HEIMANN et al., 2014) demonstraram que uma abordagem com câmera dinâmica melhora as ativações do córtex motor durante a observação da ação, mas somente se uma *steadycam* (não um *zoom* ou uma câmera *dolly*) é usada. O julgamento desse resultado considerou a cena com o uso do *steadycam* como mais realista, assim como a melhor maneira de fazer os espectadores se sentirem realizando o movimento de aproximação da cena.

Por outro lado, e para justificar seus pressupostos, os autores trazem vários estudos que comparam e analisam diferentes grupos de pessoas com e sem hábitos em assistir a filmes, apontando que, quanto mais habituados ao ambiente filmico e seus aspectos técnicos e estéticos, mais eles têm capacidade em identificar, entender e dar credibilidade aos cortes, planos e efeitos. Enquanto as pessoas não habituadas ao ambiente filmico têm dificuldades nesse procedimento. Por exemplo, alguns desses estudos<sup>132</sup> mostraram que as crianças não possuem uma compreensão precisa da aplicação de um *zoom* ou *close up*, interpretando-os como um crescimento do objeto filmado em vez de um resultado da manipulação da câmera,

---

seus próprios movimentos e por isso são denominados espelhos, no sentido que espelham o movimento do outro no cérebro, realizando internamente a ação.

<sup>130</sup> As rotinas perceptivas extra-filmicas apontadas pelos autores dizem respeito às experiências realizadas com o meio audiovisual que passam a fazer parte da percepção fora do filme. Segundo eles, já existem algumas indicações de que os elementos técnicos das imagens de filmes permeiam os estados mentais em geral. Os exemplos são baseados em pesquisas que relatam como esses elementos interferem nos sonhos, como de pessoas que nasceram na época da TV colorida não sonham em preto e branco, enquanto que uma população de adultos com mais de cinquenta e cinco anos, que viveu a era do cinema e TV preto e branco, um quarto deles, relatou sonhar em preto e branco ainda hoje.

<sup>131</sup> EEG é um método de diagnósticos médicos e de pesquisa neurológica para medir a atividade elétrica somada do cérebro gravando as variações de tensão na superfície da cabeça. O electroencefalograma (EEG) é a representação gráfica dessas flutuações.

<sup>132</sup> Os estudos citados por Fingerhut e Heimann são dos seguintes pesquisadores: Ohler (1994); Munk et al., (2012); Acker e Tiemens (1981); Acker e Tiemens (1981); Smith e Henderson (2008); Schwan e Ildirar (2010); Ildirar e Schwan (2015). Os textos desses autores estão indicados nas referências bibliográficas dessa tese.

ou estudos que mostraram que os movimentos oculares das crianças durante a exibição da TV, em comparação com os movimentos dos olhos dos adultos, são mais frequentes, indicando que a atenção dos espectadores inexperientes é, em geral, menos claramente dirigida pelo meio. Em outra série de experimentos, pesquisadores apresentaram filmes para um grupo remoto de pessoas da Turquia que não tinham exposição prévia a filmes editados. Eles mostraram dificuldade em interpretar histórias que foram retratadas usando um número de técnicas de edição de continuidade que são muito familiares para os espectadores mais experientes, como o plano de estabelecimento (*establishing shot*) ou o campo contracampo (*shot-reverse shot*).

Nesse sentido, além dos movimentos de câmera - que tentam imitar os movimentos dos espectadores ou pontos de vista que simulam a perspectiva do espectador e podem causar uma identificação - há também os efeitos e técnicas de filmagem e edição que não se assemelham em nada com a percepção em ambiente natural. A própria mudança de perspectiva repentina tem sua artificialidade, já que não se pula, simplesmente, de um espaço a outro, ou se pisca os olhos e surgem outras pessoas em frente, só para ser bem literal. Mas também as técnicas mais complexas, por exemplo, de duplicação de telas para exibir ao mesmo tempo enredos diferentes, denominado *cross cut*, o movimento reverso, a câmera lenta ou acelerada, o *zoom*, entre outros. Todos são efeitos bem diversos daquilo que se pode encontrar no ambiente natural, mesmo assim, têm repercussões sobre a mente e o corpo, que possibilitam a reflexão sobre como esses mecanismos aderem e estendem o corpo e os processos cognitivos, a ponto de se sentir mobilizado. O *jump cut* - um tipo de corte que quebra intencionalmente com as referências espaciais-temporais que invocam uma continuidade, levando um ator/dançarino aparecer em outra posição no espaço dentro da mesma tomada, sem passar pelo caminho que levou até ela - é um tipo de efeito que foi introduzido pouco a pouco no cinema e como recurso narrativo primeiramente pelo cinema de vanguarda francês - a *Novelle Vaque* no filme *Acochado* (1961) de Jean Luc Goddard, mas sua inicial artificialidade tornou-se completamente compreensível na lógica cinematográfica e para quem está acostumado a ver esse tipo de filme; além disso, é um recurso bastante usado hoje no ambiente da internet entre os Youtubers. Sendo assim, o audiovisual, com seus mecanismos específicos, expande as capacidades perceptivas, já que não é uma aproximação pura e simples do aparelho biológico, fazendo desenvolver novas habilidades e hábitos de perceber através da exposição às condições oferecidas no filme. Pode-se, dependendo de como o audiovisual é construído técnica ou estilisticamente, habituar-se a novos padrões de

movimentos sacádicos na procura de uma cena ou aprender novas formas de engajamento cinestésico.

Apesar de muitas formas de artificialidade, o filme explora nossos hábitos corporais e perceptivos de tal maneira que nos é levado a um engajamento perceptivo com uma cena. No entanto, o fato de que deferimos a uma sucessão de imagens como uma aproximação a uma cena de maneira quase perceptiva e sensorio-motora não deve disfarçar o fato de ter nos habituado a alterar padrões corporais e rotinas visuais que vão além de qualquer maneira natural de perceber. São esses padrões emergentes que, desde a base do que pensamos como nosso corpo filmico. [...] compartilhamos um corpo com o filme. E mais do que isso: esse corpo compartilhado deve ser entendido em termos de compromissos ligados por regras (perceptivas, cognitivas, emocionais) que pertencem especificamente a esse meio. (FINGERHUT; HEIMANN, 2017, p. 15 - 9).<sup>133</sup>

Esse processo pode ser claramente identificável na história do cinema. No engajamento gerado desde o cinema das atrações até a inclusão da narratividade, pode-se compreender que houve um percurso de adaptação para aquilo que se construiu como linguagem cinematográfica.

Talvez, em um primeiro momento, quando da curiosidade pela novidade que levava plateias a se deslumbrarem com a reconstituição do movimento enquanto movimento, poderíamos falar de uma atenção, talvez ingênua, a características puramente sensoriais da experiência. O corpo fantasmático causava espanto e não havia ainda competências cognitivas suficientemente desenvolvidas por parte do espectador para uma melhor compreensão dessa atração de caráter ilusionista que, pouco a pouco, ia se configurando como linguagem. Na verdade, a própria figura do espectador foi algo que precisou de tempo para se constituir. (CASTANHEIRA, 2010, p. 172-175).

Embora entendemos que sejam competências tanto corporais como cognitivas que foram desenvolvidas no processo de adaptação à linguagem cinematográfica, essa é uma afirmação também possível de ser feita no desenvolvimento da videodança. O que, no primeiro momento, possa ter sido um efeito inebriante, estranho e revolucionário ver um dançarino mover em diferentes e descontínuos espaços ou pular de um espaço a outro pelo recurso de câmera lenta, hoje é algo aceito e completamente utilizado; é quase um recurso *mainstream* da videodança (Figura 29). Podemos supor que as primeiras visualizações devam ter exigido a ação epistêmica de orientação nesse novo recurso estético no sentido de fazer entender e significar. Hoje os espectadores da videodança estão bastante adaptados a esse recurso.

<sup>133</sup> Despite its many forms of artificiality, film exploits our bodily, perceptual habits in just such a way that it is picked up as a perceptual engagement with a scene. Yet, the fact that we defer to a succession of images as an approach to a scene in a quasi-perceptual, sensorimotor way should not disguise the fact that we have become habituated to altered bodily patterns and visual routines that go beyond any natural way of perceiving. It is these emergent patterns that form the basis of what we think of as our filmic body. [...] we share a body with film. And more than that: this shared body has to be understood in terms of engagements that are bound by rules (perceptual, cognitive, emotional) that pertain specifically to this medium. (FINGERHUT; HEIMANN, 2017, p. 15 - 9).

Figura 29 - Videodança Degrau a Degrau (2015) dos artistas açorianos Carolina Rocha e Hugo França, que se utilizam do recurso de descontinuidade espacial e continuidade do movimento semelhante ao iniciado por Maya Deren.



Link de acesso: <https://youtu.be/TAs-66u-39Y>.

Figura 30 - A videodança Flipbook (2004), da artista brasileira Leticia Nabuco trabalha também com o princípio da continuidade temporal e descontinuidade espacial com edição de 19 locações filmadas, relacionando movimento da dança e diferentes espaços pela técnica de animação *Stop-Motion*.



Link de acesso: <https://youtu.be/o7A2NxUc2JY>.

Projeta-se na tela a experiência do corpo vivida no ambiente natural, mas também projeta-se a experiência do próprio ambiente audiovisual lidando com as expectativas e conhecimento que temos dele, portanto quebrar com essas expectativas através do uso de modos de realização diferentes do habitual pode servir para mudar os modos de ver videodança e criar novas CSM e fazer engajar o olhar e corpo de outras maneiras.

Nesse sentido, entendemos que os processos de percepção por ação cinestésica no meio audiovisual podem se dar, tanto quando o espectador recupera as CSM do ambiente

natural, quanto quando percebe as imagens que se acostumou a ver e se enquadram no seu padrão de CSM construído nesse meio. Essa percepção pode também ser acionada exatamente e, de modo intenso, porque exigem novas CSM que ainda não foram totalmente elaboradas.

### 3.6 DEFINIÇÕES SOBRE AS AÇÕES

Com esse entendimento, podemos argumentar a existência de uma diferenciação entre as ações e engajamentos perceptuais que dependem do grau de habituação e adaptação aos recursos técnicos e estéticos do meio audiovisual. Isso faz sentido quando tomamos o pressuposto que as contingências sensório-motoras são habilidades construídas na interação com o ambiente por longo período de tempo, até tornarem-se aprendidas como um conhecimento implícito. “Nossas respostas físicas devem, portanto, ser vistas como uma mistura de nossos hábitos naturais e regularidades aprendidas dos meios filmicos”. (FINGERHUT; HEIMANN, 2017, p. 16).

Seria possível pensar, então, que os movimentos do corpo dos espectadores do audiovisual possuem duas características: aqueles movimentos já constituídos como conhecimento implícito no processo de adaptação ao meio audiovisual e aqueles movimentos gerados em processos de se adaptar aos novos mecanismos estéticos ainda não configurados como contingências sensório-motoras, mas no caminho dessa configuração. Portanto, baseado nessa possibilidade, assumimos que as reações corporais, ao assistir audiovisuais, serão sempre engajamentos perceptuais e seus modos de surgimento estão interrelacionados tanto àqueles movimentos dos eventos dentro da imagem como aos movimentos gerados pelo seu tratamento estético de duas maneiras:

1. o movimento corporal acontece para se engajar perceptualmente na tela e aos efeitos cinéticos do corte, da câmera e do som etc. Esses movimentos relacionam-se com o grau de adaptação do espectador ao meio, ou seja, quanto mais o espectador estiver adaptado ao meio filmico exigirá menos esforço para seu engajamento e processo de percepção/compreensão. O corpo já tem um conhecimento implícito para processar as imagens e mecanismos estéticos, precisa apenas recuperar;

2. o movimento corporal acontece para se engajar perceptualmente na tela e aos efeitos cinéticos dos cortes, da câmera e do som que não fazem parte do repertório do

conhecimento imagético do espectador e que rompem com padrões estéticos adaptados perceptivamente.

A partir disso, cogitamos também que as reações cinestésicas na videodança possam acontecer por dois aspectos:

1. por processos de projeção e transferência de CSM - do ambiente natural do espectador e do ambiente próprio da videodança que ele está habituado - no corpo e movimento dos dançarinos e nos efeitos técnicos envolvendo posições/enquadramentos e movimentos de câmera, edição e som;

2. por processo de estranhamento ao olhar normatizado e consequente busca do entendimento, significação ao que acontece na imagem causada por técnicas de descontinuidade, colocação da câmera em posições inusitadas, desfiguração das imagens e desestruturação das coordenadas do espaço e novas elaborações entre o movimento do corpo e do audiovisual.

Baseado nisso, apontamos as especificidades da videodança relacionadas à sua superposição de movimentos como elemento central e ao aspecto da não ficcionalidade e não narratividade para pensar esses fatores como preponderantes, potencializadores e fortalecedores do engajamento corporal, do envolvimento empático e da ação física.

Seja o que for que encontramos no mundo, encontramos sempre com o nosso corpo. Projetando-o em relação às direções, volumes, camadas, texturas, formas que esse outro corpo nos oferece. O nosso encontro com o corpo da videodança - com sua constituição e regras que envolvem múltiplos movimentos - nos oferece possibilidades de danças conjuntas, de abarcar nosso corpo por sua potência cinestésica e fazer vivenciar em nós esses outros. Oferece-nos a experiência de “outrar”!<sup>134</sup>

Essas são as nossas definições para pensar os engajamentos do corpo com o meio audiovisual e para elencar com as propostas estéticas que elaboramos no gênero específico da videodança e com os temas de experimentação tratados com mais detalhes no capítulo cinco. Além disso, trazem em si caminhos para a investigação de outros tipos de acoplamentos como aqueles apontados, tanto pelos autores empáticos como os da cognição situada: a de que o tato está bastante integrado, de maneira interdependente, na percepção visual, assim como outros sentidos. Essa é uma questão que nos aponta também para o campo de contato entre o corpo e a imagem audiovisual, possibilitando apresentar os limiares de superfície e profundidade da

<sup>134</sup> Termo tomado de uma fala do professor Joaquim Viana Neto na defesa da tese de Maruzia Dultra denominada “Videocartas (não) filosóficas: percurso de aparição de um corpoimagem” defendida em 14.12.2018 na UFBA.

tela e da própria imagem como um campo de passagens. É o que faremos a seguir, ao investigar o sentido háptico e a sua metáfora como conceito de visualidade no audiovisual.

#### 4 O ENTRELAÇAMENTO DOS SENTIDOS

No primeiro capítulo, trouxemos o processo histórico em que a videodança se construiu através dos seus embates estéticos e perceptivos e pontuamos como essa expressão foi capaz de se configurar como uma arte de superposição dos movimentos da dança com o do audiovisual e, assim, potencializar a criação de sensações de cinestesia no plano bidimensional da tela. No segundo capítulo, articulamos as abordagens perceptivas empáticas e cognitivas para discutir o engajamento do corpo no entendimento, compreensão da estética e na experiência com a arte, articulando com a ideia de que os movimentos, afetos e sensações físicas vividas nessa experiência não são apenas respostas ao que vemos, mas são intrínsecas ao processo perceptivo e cognitivo. No terceiro capítulo, investigamos como se configuram as ações perceptivas e de engajamento no ambiente da videodança e do audiovisual, apontando-as como ações de projeção do corpo do espectador, baseadas na sua experiência no espaço tridimensional como na adaptação aos recursos do próprio meio audiovisual.

Neste quarto capítulo, iremos trazer o pensamento que a visualização não é perpassada apenas pelo sentido visual, mas se apoia e é apoiada nos outros sentidos, uma ideia discutida tanto pelos teóricos empáticos, como pelos autores da cognição situada. Investigamos, assim, o tato e, mais especificamente, o sentido háptico na condição fisiológica (GIBSON, 1966) e como metáfora estética e cinematográfica com o objetivo tanto de avaliar as possibilidades concretas de uma interdependência entre olhar e corpo e possibilitar o ancoramento metafórico na realidade do corpo, como de refletir sobre esses acoplamentos na estética do audiovisual e da videodança.

Ao discutir uma desestabilização da preponderância do regime ocular dominante no meio audiovisual, a abordagem somática da visualidade háptica (BRUNO, 2010; MARKS, 2000) apresenta o entrelaçamento do olhar com o tato e a cinestesia buscando analisar uma estética audiovisual que aproxima e afeta o corpo do espectador aos eventos na tela. Com base nisso, apresentamos a tela como um campo sensível de trânsito semelhante à pele que, esteticamente, pode produzir essa aproximação - um espaço de transposição e passagens entre a percepção da bidimensionalidade e da tridimensionalidade. Para fazer sentido ao termo audiovisual, investigaremos também o acoplamento sonoro como valor agregado (CHION, 2011) e háptico na imagem visual. Dentro disso, apresentaremos como as imagens hápticas estão inseridas na estética da videodança e como essa abordagem pode servir a um processo criativo que intenciona trazer o corpo do espectador como foco da sua concepção.

#### 4.1 A PERCEPÇÃO ENTRELAÇADA ENTRE O TATO E A VISÃO

Quando vivenciamos os movimentos da câmera como se fossem os movimentos do nosso próprio corpo penetrando ou descobrindo o espaço da tela; quando imergimos no espaço esteticamente construído na tela a ponto de nos sentirmos participantes dos eventos ali apresentados; quando sentimos as tensões e relaxamentos musculares acionados pelos movimentos do corpo dos dançarinos; quando sentimos a pele arrepiar; a sensação de perder o chão, perder de referências do espaço, de tontura, sufocar, ânsia, o impulso de segurar a cabeça do dançarino pra que não bata no chão; o desejo de levantar do lugar, mover o corpo, posicioná-lo em outro lugar para compreender a situação espacial em que o movimento acontece; quando sentimos a sensação de flutuar, pesar, tremer, deslizar, torcer, elevar e tantas outras que a imagem do corpo em movimento pode suscitar - em todas essas reverberações de movimento no nosso próprio corpo, sentimos claramente como o corpo é contaminado pelas imagens. Embora, como espectadores não sabemos explicar porque isso acontece, sabemos que essas imagens criam sensações além de uma mera impressão visual. Sentimos tocados pela sua visualização em um amplo e abrangente significado de toque. Mais do que apenas olho e ouvido, somos entrelaçados por outros sentidos ao assisti-las.

A ideia do entrelaçamento dos sentidos ou de que um órgão dos sentidos complementa e apoia a função de outro órgão foi um aspecto importante trazido na teoria empática com a intenção de discutir a reverberação afetiva do que se é visto no resto do corpo. A empatia estética sugeriu que não há uma divisão extrema entre os órgãos dos sentidos e, principalmente, a interdependência entre o olhar e o tato foi abarcada por quase todos os seus teóricos como essenciais para a percepção e como um modo de complementaridade entre esses sentidos; uma interação que possibilita entendimento da forma e do espaço e que explica o vivenciar físico na observação de obras de arte. Mas não apenas esses dois órgãos participam do entrelaçamento, um apoio mútuo de todo o corpo também foi cogitado.

Robert Vischer (1873) discutiu essa condição de interdependência entre os sentidos do tato e da visão, pleiteando que há entre esses uma conexão íntima, na qual a mão funciona como o “corretor dos olhos”. (VISCHER, 1873, p. 3). Ele afirma:

Nenhum preenche sua função sem o outro. Se eu não posso ver, então me falta, além da distância, também luz e cor e sem a função do tato me falta a determinada elucidação da forma apreendida. A criança aprende a ver tateando e de fato isso não deve ser desconsiderado, pois aqui não apenas a pele, ou seja, as funções neurais entram em ação, mas também os movimentos musculares. Especialmente a ajuda do tato é necessária para aprender a compreender objetos distantes, encurtados e

deslocados. [...] Nós nos empurramos por meio das mãos, o campo de visão superficial para fora do corpo. E assim está colocada a razão para a terceira dimensão do espaço, a profundidade. (VISCHER, 1873, p. 3 - 4).<sup>135</sup>

Além disso, quando Robert Vischer afirma que “uma excitação nos sentidos localizados no rosto (audição, visão, olfato) pode ser sentida em outra parte do nosso corpo” (VISCHER, 1873, p. 10), quis deixar claro que o entrelaçamento dos sentidos não estava circunscrito apenas à interdependência da visão com o tato, mas abrange a todos os outros órgãos dos sentidos em sua relação com todo o resto do corpo.

Há, também, na abordagem empática de August Schmarsow (1869), a consideração sobre esse tipo de entrelaçamento. Como abordamos no capítulo 2, na seção 2.4.2, Schmarsow afirma que as sensações musculares e a sensibilidade da pele contribuem para a percepção espacial e que a projeção das coordenadas espaciais, especialmente na percepção da tridimensionalidade, está relacionada ao apoio e à interdependência entre os sentidos do tato e da visão – e, mais amplamente, que a percepção do sentido da visão é confirmada e melhorada pela complementação de um ou mais sentidos.

Certamente seria instrutivo para a formação da estrutura espacial e para a compreensão de sua essência, se nós pudéssemos observar a organização do espaço tátil por si mesmo, sem a ajuda do rosto. É claro que a largura dos ombros e quadris, além da ação dos cotovelos e, finalmente, toda a extensão dos braços, forneceria a contribuição mais eficaz, que pela extensão das pernas e joelhos receberia apenas um apoio muito limitado. De qualquer modo, a descrição dessa região tátil, que faríamos no escuro, serve para elucidar a reivindicação do indivíduo de nossa espécie ao volume de espaço ao seu redor. Já numerosas relações entre o sujeito e as coisas próximas a ele são fiadas, treinadas e consolidadas nesse toque, em choque e pressão. Se, então, deixarmos o olho mirar para essa esfera de nossa vizinhança, então, novamente, teremos o reino diante de nós, com o qual ele terá que fazer a imagem como tal. [...] Qualquer percepção do sentido da visão é confirmada ou melhorada por um ou mais acréscimos dos outros sentidos. (SCHMARSOW, 1896/2007, p. 113).<sup>136</sup>

<sup>135</sup> Keines aber erfüllt seine Aufgabe ohne das Andere: Kann ich nicht sehen, so fehlt mir neben der Ferne auch Licht und Farbe und ohne die Rechenschaft des Tastens fehlt mir der bestimmte Aufschluß über die greiflich Form. Das Kind lernt tastend sehen und zwar darf nicht außer Acht gelassen werden, daß hierbei nicht nur Haut- d.h. Nervenfunktionen, sondern immer zugleich Muskelbewegungen in Aktion treten. Besonders nötig haben wir die Hilfe des Tastens, um entfernte, verkürzte und verschobene Gegenstände begreifen zu lernen. [...] Wir schieben uns also mittelst der Hand das flächenartige Sehfeld vom Leib. Und das ist der Grund für die dritte Dimension des Raumes, die Tiefe, gelegt. (VISCHER, 1873, p. 3 - 4).

<sup>136</sup> Es wäre gewiß lehrreich für die Entstehung des Raumgebildes und für das Verständnis seines Wesens, wenn wir die Gestaltung des Tastraumes für sich ohne Beihilfe des Gesichts von unserm Körper aus beobachten könnten. Dabei würde natürlich die Breite der Schultern und Hüften, darüber hinaus die Tätigkeit der Ellenbogen und endlich die ganze Ausspannung der Arme den wirksamsten Beitrag liefern, der durch die Spreizung der Beine und der Knie nur sehr bedingte Unterstützung erföhre. Jedenfalls dient die Umschreibung dieser Tastregion, wie wir sie etwa im Dunkeln vollziehen würden, zur Aufklärung über den Anspruch des Einzelwesens unsrer Art an das Raumvolumen um sich her. Schon zahlreiche Beziehungen zwischen dem Subjekt und den Dingen neben ihm werden in dieser Berührung, in Stoß und Druck angespannen, ausgebildet und gefestigt. Lassen wir dann das Auge hineinblicken in diese Sphäre unserer Nachbarschaft, so haben wir wieder das Reich vor uns, mit dem es die Bildnerie als solche zu tun hat. [...] Jedes Wahrnehmung des Gesichtssinn wird durch eine oder mehrere Ergänzung der niederen Sinne bestätigt oder verbessert. (SCHMARSOW, 1896/2007, p. 113).

Esses exemplos demonstram como a interdependência dos sentidos esteve abarcada nas discussões da empatia estética e como, principalmente, o tato e a cinestesia – toque e movimento - estavam inseridos em suas teorias sobre a visão, sendo ambos importantes na construção da sensação do espaço tanto superficial quanto profundo, tanto perto quanto distante e da relação entre ambos.

Dentro das teorias da percepção abordadas nesta tese, a ideia de que os sentidos atuam mutuamente apoiando um ao outro foi trazida por Dewey (1896), Varela; Thompson; Rosch (1991), e Noë e O'Regan (2001). Dewey (1896), ao discutir o não privilégio do *sensorium* sobre o *motorium*, aborda o fato dos sentidos não perceberem isoladamente, questionando, assim, uma condição processual estrita em termos de sucessão, tanto entre estímulo e a resposta como entre os órgãos dos sentidos, ou seja, os sentidos não atuam um depois do outro, mas se mesclam no processo perceptivo. Varela; Thompson; Rosch (1981), além de reconhecerem o intercâmbio ativo entre as diferentes modalidades da própria visão - como a forma, propriedades da superfície, relações espaciais tridimensionais e movimento tridimensional, ao afirmarem que “essas diferentes modalidades visuais possuem um certo grau de independência e podem até serem anatomicamente separadas, mas que se correlacionam e trabalham juntas de forma que a quase todo momento uma percepção visual é coerente” (VARELA; THOMPSON; ROSCH, 1991, p. 213), - reconhecem, também, o intercâmbio ativo entre a percepção visual com outras modalidades sensoriais. Mais especificamente, Noë e O'Regan (2001) atribuíram às contingências sensório-motoras relacionadas aos atributos visuais fortes ligações com o sentido tátil, pois, segundo eles, os atributos dos objetos tridimensionais também podem ser apreendidos por meio do modo exploratório tátil, em que se experimentam a forma, a textura, o tamanho e a distância.

Esse embricamento dos sentidos foi trazido por Noë, no texto *Out of our Heads* (fora das nossas cabeças – 2009), para discutir o que chamou de plasticidade da percepção, ao explicar as relações de substituição ou troca sensorial não apenas vinculada à plasticidade neuronal<sup>137</sup>, mas também à relação entre um perceptor e os objetos que o rodeiam. Sua análise é feita, entre outros, através do teste da mão de borracha<sup>138</sup>, que é bastante conhecido como um teste para a verificação da interação entre os sistemas perceptivos relacionados à visão e o

<sup>137</sup> Plasticidade neuronal ou cerebral é definida como a capacidade do sistema nervoso em adaptar-se e reestruturar as suas conexões nervosas em respostas à experiência sensorial, ao estímulo e ao processo de desenvolvimento. Entre elas estão a capacidade de um neurônio assumir a função de outro em caso de dano, como também a reorganização sináptica ou novo crescimento de sinapse de um ou vários neurônios lesionados.

<sup>138</sup> Links de vídeos com o teste da mão de borracha: <https://www.youtube.com/watch?v=TCQbygjG0RU>, <https://www.youtube.com/watch?v=R4mgndAaGdc>. Acesso em: 15 dez. 2018.

tato. Esse teste foi realizado pela primeira vez por Matthew Botvinick e Jonathan Cohen em 1998 e é conhecido por viabilizar uma ilusão de toque a partir de uma mão falsa de borracha, que é percebida como se fosse a mão real, depois de um determinado emparelhamento com a visão, através de estímulos táteis sincrônicos (com e sem dor) entre a mão de borracha e a mão verdadeira (que não é visualizada).

Embora algumas interpretações desses testes apresentem esse efeito como resultado da predominância da visão sobre o tato (NOVAES et al., 2011) - segundo elas, há um “descarte” da informação tátil, já que a mão real é tocada, mas a credibilidade ao local da sensação é dada como real pela mão que é vista, ou seja, a mão de borracha - Noë entende esse efeito como resultado de um acoplamento das informações, fruto da plasticidade da percepção e da conexão somato-sensorial com o cérebro. A sensação do toque na mão que não se vê acopla-se à visão da mão de borracha que está em uma posição semelhante à mão verdadeira, demonstrando, assim, que temos a capacidade de experimentar sensações em um objeto que não está diretamente conectado conosco. Segundo Noë e O’Regan (2001), “a localização perceptível é, como outros aspectos da sensação, uma abstração que o cérebro deduziu da estrutura das contingências sensorio-motoras que governam a sensação”. (NOË; O’REGAN, 2001, p. 957).

Os mecanismos que provocam essa suposta ilusão são os mesmos da percepção normal, que faz sabermos onde estamos graças à nossa interação dinâmica com o entorno em múltiplas modalidades sensoriais, ou seja, a visualidade que faz com que reconhecemos algo que não está em contato direto com o corpo, como se o estivesse, está relacionado à nossa capacidade de substituir, transferir, mesclar, apoiar, entrelaçar uma sensação pela e com a outra, e dentro disso, também a capacidade de extensão do corpo e dos processos cognitivos aos lugares, pessoas, linguagens, objetos, instrumentos e tecnologias em nosso entorno que os faz sentir como sendo partes de nós. Esse tipo de substituição sensorial pode ser explicado no uso da bengala pelo cego que percebe seu ambiente para além da própria bengala, sem senti-la diretamente. Mas também por pessoas com visão, como Noë e O’Regan (2001) exemplificam ao descrever sobre os motoristas de automóveis que “sentem” as rodas na estrada e estendem o senso de seus corpos para incluir o carro inteiro, como sobre quando escrevemos em um pedaço de papel com uma caneta e sentimos a textura do papel no final da caneta localizando o contato no final da caneta, mas não nos dedos, nos quais a força é realmente exercida.

Desse modo, essa nossa capacidade plástica e extensiva da percepção pode explicar as possíveis razões dos acoplamentos das informações visuais dos eventos na tela no nosso corpo. O tato e a cinestesia são mesclados e estendidos à visão no sentido que, através da

visualização da imagem, possibilita sentir a presença e proximidade dos eventos nessa. É parte da nossa capacidade cognitiva, em função da plasticidade perceptiva, fazer com que, em uma arte na qual a visão e a audição têm tecnicamente predominância, um processo de acoplamento estenda o tato e a cinestesia à tela.

Essa capacidade de transferência e substituição entre os sentidos - e também de estender o nosso processo perceptivo e cognitivo com o entorno em contato direto ou indireto com ele - é, exatamente, a característica do sentido háptico, talvez o mais plástico de todos os sentidos, por ser capaz, entre outras características, de processar um grande número de propriedades diferentes relacionadas aos atributos do objeto, do ambiente e do próprio corpo. Como sinônimo de tátil, o sentido háptico está vinculado à imagem poética e metafórica de que o ser humano teria a capacidade de tocar ou tatear com os olhos e com os ouvidos. Trata-se de um sentido que não se constitui como apenas um órgão e, por estar espalhado por todo o corpo, pode permear vários outros. E, por essa razão, pode servir como metáfora ao engajamento do corpo em teorias estéticas, como as teorias somáticas do audiovisual que tentaram discutir esse engajamento na criação e recepção do vídeo e do filme.

## 4.2 O SENTIDO HÁPTICO

As considerações trazidas pelos teóricos citados nos direciona ao entendimento do sentido do tato, como um sentido preponderante no entrelaçamento com os outros sentidos e participante no engajamento corporal no processo perceptivo. Especificamente, esse entrelaçamento está abarcado por um tato mais exploratório utilizado, sobretudo, na manipulação de objetos com o objetivo de detecção de tamanho, forma, textura e distância. Esse tipo de tato é conhecido como um sentido ou uma percepção, propriamente dita e denominado de sentido, ou mesmo, sistema háptico. Um sistema que coordena os esforços táteis-cinestésicos durante atos de exploração do ambiente e seus objetos, informando, ao mesmo tempo, tanto sobre as propriedades desses objetos e o ambiente como sobre a posição e o movimento do corpo da pessoa que os explora. “Assim, uma criança que agarra uma bola pode sentir a forma do objeto, bem como a forma de seus dedos que a agarram”. (GIBSON, 1996, p. 102).

O entendimento do sentido háptico tem sido fruto de muitas pesquisas na área da fisiologia e não há ainda uma bibliografia unânime que defina claramente seu funcionamento.

Por conta do seu papel de complementaridade, muito tem se pesquisado sobre o apoio desse sentido na visão (WARREN; ROSSANO, 1991), no equilíbrio e controle postural (CASTRO, 2004a), na orientação espacial (CASTRO, 2004b), não apenas de pessoas cegas, já que é um sentido bastante utilizado pelos deficientes visuais, mas também em pessoas com visão, como escrevemos e exemplificamos acima.

Uma contribuição fundamental para entender o entrelaçamento dos sentidos e compreender o papel do sentido háptico foi realizada por James Gibson (1904-1979) em sua abordagem ecológica da percepção e no texto *The Senses Considered as Perceptual Systems* (Os sentidos considerados como sistema perceptual - 1966). Nesse, Gibson referiu-se aos sentidos como modalidades de atenção sensorial, redimensionando os conhecidos cinco sentidos em cinco novos sistemas perceptivos, cuja relação entre eles é estabelecida em um caráter integrativo, interativo e complementar, diferentemente da concepção de que os órgãos sensoriais, os quais compõem esse sistema, são canais de recepção passivos e dissociados. Os sistemas perceptivos são divididos por Gibson em: paladar-olfato, háptico, básico de orientação, auditivo e visual.

Esses cinco sistemas perceptivos se sobrepõem uns aos outros; eles não são mutuamente exclusivos. Geralmente focam na mesma informação - isto é, a mesma informação pode ser captada por uma combinação de sistemas perceptivos trabalhando juntos, bem como por um sistema perceptivo trabalhando sozinho. Os olhos, ouvidos, nariz, boca e pele podem orientar, explorar e investigar. Quando assim ativos, não são nem sentidos passivos nem canais de qualidade sensorial, mas formas de prestar atenção a tudo o que é constante na estimulação mutável. (GIBSON, 1966, p. 4).<sup>139</sup>

Portanto, para compreender como o sistema háptico se constitui fisiologicamente, tomamos a descrição sobre o seu funcionamento a partir da teoria da percepção ecológica de Gibson, pois acreditamos que essa teoria é a que mais se aproxima da abordagem da percepção incorporada aqui apresentada, já que Gibson também compreendia a percepção como interação entre sujeito e ambiente, e não unicamente como resposta da recepção advinda do estímulo do ambiente ou via representação no cérebro.

No sistema háptico, as células e unidades receptivas são classificadas como receptores mecânicos. Isso significa que são ativadas pela energia mecânica, ou seja, pela energia gerada pelo estímulo do movimento, como pressão, alongamento, compressão, flexão, tração, fricção, deformação do tecido, entre outros. Esses receptores são encontrados em todo o

<sup>139</sup> These five perceptual systems overlap one another; they are not mutually exclusive. They often focus on the same information - that is, the same information can be picked up by a combination of perceptual systems working together as well as by one perceptual system working alone. The eyes, ears, nose, mouth, and skin can orient, explore, and investigate. When thus active they are neither passive senses nor channels of sensory quality, but ways of paying attention to whatever is constant in the changing stimulation.

corpo, mas, em particular, são densamente distribuídos dentro e abaixo da pele (na base de cada pelo e em regiões sem pelos, como as mãos); penetram o tecido conjuntivo; são encontrados no revestimento dos ossos, nas articulações e nos ligamentos; interpenetram todos os músculos e os tendões; estão envolvidos em torno dos vasos sanguíneos e nos canais semicirculares do ouvido interno.

Dentro dessa abrangente localização dos seus receptores nos diferentes órgãos, o sistema háptico participa em diferentes percepções do corpo ligadas ao toque e ao movimento. Gibson entendeu essa ramificação como subsistemas de toques que envolvem o toque cutâneo, toque propriamente háptico, toque dinâmico, toque-temperatura/ toque-dor e toque orientado.

Agora é possível conceber como essa distribuição quántupla de receptores pode ser incorporada em diferentes órgãos perceptivos para produzir diferentes sistemas. A pele e tecidos mais profundos podem ser estimulados sem movimento de articulações ou músculos. Isso daria percepções do toque cutâneo. A pele e o tecido mais profundo podem ser estimulados juntamente com o movimento das articulações. Isso produziria percepções do toque háptico. A pele e as articulações juntas podem ser estimuladas em combinação com o esforço muscular. Isso produziria percepções do que chamarei de toque dinâmico. A combinação de estimulação da pele com vasodilatação ou vasoconstrição pode dar percepções do toque-temperatura. E a combinação de entradas dos receptores vestibulares e das articulações e da pele juntos produziria percepções de toque orientado, isto é, de objetos em relação à gravidade e ao solo. (GIBSON, 1966, p. 109).<sup>140</sup>

É interessante notar que os receptores do sistema háptico não estão apenas espalhados pelo corpo nos órgãos de sentidos, no modo convencional do termo (a pele e o ouvido), mas em partes cuja capacidade é de mobilidade, em sua maioria nas articulações e nos músculos. Poderíamos dizer que são órgãos de movimento. Embora Gibson (1996) tenha recusado a noção estrita entre os órgãos sensórios e motores como funções separáveis, atribuindo a dependência de todos os órgãos dos sentidos com os sistemas musculares, o sistema háptico, por sua conexão com as partes motoras do corpo, apresenta um grande embricamento com a visão e a audição. Gibson articulou a visualização com o mover dos olhos, da cabeça e do corpo; por causa da posição frontal dos olhos, a exploração visual do espaço e dos objetos está condicionada ao mover as partes do corpo ou o corpo como um todo e é dependente

<sup>140</sup> It is now possible to conceive how this fivefold distribution of receptors might be incorporated in different perceptual organs to yield different systems. The skin and deeper tissue can be stimulated without movement of joints or muscles. This would give perceptions of cutaneous touch. The skin and deeper tissue can be stimulated together with movement of the joints. This would yield perceptions of haptic touch. The skin and joints together can be stimulated in combination with muscular exertion. This would yield perceptions of what I will call dynamic touching. The combination of skin stimulation along with vasodilation or vasoconstriction might possibly give perceptions of touch-temperature. And the combination of inputs from the vestibular receptors and the joints and the skin together would yield perceptions of oriented touch, that is, of objects in relation to gravity and the ground. (GIBSON, 1966, p. 109).

dele<sup>141</sup>. O que significa dizer que a percepção visual está estritamente imbricada no sistema háptico e nos órgãos aqui considerados como de movimento. Desta maneira, a combinação entre os sistemas háptico, visual, vestibular são correlacionadas para que o indivíduo tanto tenha a percepção dos objetos como tenha orientação no espaço. Portanto, no sistema háptico, os receptores da pele e das estruturas profundas das articulações, músculos, ligamentos e tendões conjugam-se com a visão na exploração do ambiente - do espaço e das coisas.

Gibson também explica que a razão pela qual o sistema háptico nos fornece a impressão de tridimensionalidade dos objetos, diferentemente do tato cutâneo, está relacionada com a disposição do corpo com suas extremidades em uma relação vetorial em que o movimento de qualquer osso é sempre relativo ao osso precedente, ou seja, os dedos só podem se mover quando as articulações se dobram, a mão só pode se mover no pulso em relação ao antebraço, o antebraço apenas no cotovelo em relação ao braço e braço no ombro em relação ao tronco. Essa hierarquia possibilita que uma extremidade oriente-se tanto para o corpo como para o espaço; o espaço vetorial do corpo ramifica-se no espaço amplo do ambiente, permitindo que a percepção das superfícies ambientais esteja conectada com a percepção do próprio corpo, pois “a disposição das superfícies ambientais em contato com os membros do corpo e a disposição dos membros do corpo caminham juntas. Dessa maneira, um homem sentado pode sentir a forma da cadeira e a forma de seu corpo na cadeira”, (GIBSON, 1996, p. 102); pode tocar duas coisas ao mesmo tempo: o objeto e a si mesmo. Por isso, Gibson cogitou que o toque e a cinestesia, pele e osso são percepções e órgãos interdependentes ou, ainda, que funcionam por meio de covariância.

Mas esse fator também é importante porque Gibson questiona a ideia do toque como apenas vinculada ao sentido de proximidade, ou seja, apenas ao toque cutâneo. A estrutura vetorial do corpo possibilita-nos sentir os objetos para fora do campo próximo e estender a pele para campos mais distantes e tridimensionais. Esse fato deve nos ajudar a entender quando pensamos nas extensões físicas, mas também cognitivas que criamos com as tecnologias e com os objetos de arte. Se podemos nos estender nos ambientes para além da pele com a ajuda de ferramentas e artefatos, é possível cogitar a extensão do corpo sem que haja um toque real. A visão assumindo sua experiência sensorial na combinação com o sistema háptico pode fazer vivenciar as imagens na tela como imagens que suscitam o toque e o movimento no próprio corpo, como imagens hápticas.

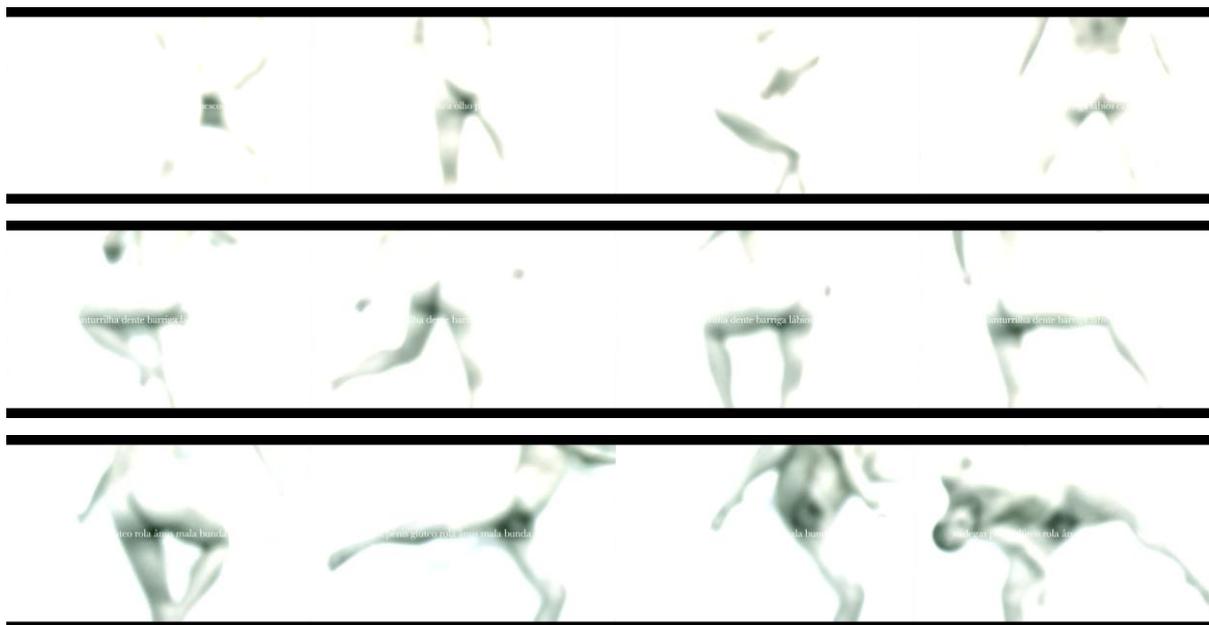
---

<sup>141</sup> Notamos aqui que Noë e O'Regan irão se utilizar, posteriormente, da mesma argumentação para explicar as CSM na visualização. Noë e O'Regan (2001) articularam também o movimento como essencial pra a percepção durante a audição. Só que esse se configura como outro tipo de contingência sensorio-motora, pois exigem outros tipos de movimentação da cabeça e do corpo.

Desse modo, a ideia de que a percepção é entrelaçada e que nesse entrelaçamento o sentido háptico tem um papel primordial na não hierarquização dos sentidos, aponta mais exatamente para a interrelação e complexidade entre eles do que para a preponderância de um dos sentidos, como se a visão pudesse trabalhar sozinha, sem o apoio do corpo. A compreensão do sistema háptico pode ajudar, assim, a destituir o sentido da visão como o sentido mais importante na nossa percepção e, dessa forma, em sua discussão trazer também a possibilidade de desfazer a ideia de que o conhecimento (mesmo visual) possa ser abarcado de maneira totalizante apenas pela visão.

Se assim fosse, não seria possível se sentir tocado sensorialmente por obras como a videodança *Suspiro* (2011) de Marcelo Sena. Na superfície da tela aparecem manchas que vão revelando, pouco a pouco, o corpo e uma série de palavras alinhadas no centro na horizontal do quadro. O movimento são rastros deixados pelo corpo de Sena que, a partir do efeito da luz estourada, usa a tela muito branca, dando apenas visibilidade para partes disformes, desfocadas do corpo e das palavras que revela. Esses rastros de movimento e de corpo dançam por todo o campo da tela que, com o revelar das diferentes palavras, incita o espectador o jogar com o corpo de Sena um jogo entre ver e não ver, entre esconder e revelar. Apesar de jogar com a visão, o envolvimento que *Suspiro* (Figura 31) propõe não é acionado exclusivamente por essa. As palavras reveladas – segredo, silêncio, sozinho, umbigo, perna, pescoço, peito, coxa, lábios, barriga, ânus, bunda, caralho, transformista, transexual, transgênero - revelam também o desejo de Sena em fazer “uma breve confissão, a partir das vivências relacionadas à construção da própria identidade sexual e de alguns outros. Sexo, gênero e desejo foram estímulos presentes no processo de criação”. (SENA, 2011). Mas não é apenas o sentido das palavras junto com o corpo nu de Sena que nos fazem compartilhar do seu embate pessoal, também o movimento de aparecer e desaparecer de ambos nos faz compartilhar da qualidade do que é visível e invisível, do que é possível mostrar ou não nesse embate, fazendo mobilizar o nosso próprio corpo no corpo escondido e nesse jogo que articula as relações entre sentido e sensação, entre as imbricações da qualidade da visão e do corpóreo.

Figura 31 – Videodança Suspiro (2011) de Marcelo Sena articulando sensações na visualização e não visualização de palavras de uma intimidade relevada.



Link de acesso: <https://youtu.be/JPX1T24GFOs> ou <https://www.youtube.com/watch?v=LZVb2TKVf-M>.

A ideia de que a visão é o mais preponderante dos sentidos está vinculada ao conceito de ocularcentrismo, que supõe, através desse sentido, poder abarcar as formas do conhecimento. Caracteriza-se,

sobretudo, pela valorização da visão que acabou por determinar a nossa forma de entender o conhecimento, como aquilo que pode ser interpretado visualmente. Este termo tem sido frequentemente usado para expressar a ênfase que a cultura ocidental coloca sobre o sentido visual. A sua reivindicação é que valorizamos o conhecimento obtido através da percepção visual mais do que o adquirido pela audição, olfato, tato e sentido cinestésico. Assim sendo, todo o poder da visão para medir o tempo, o espaço, para compreender, representar e dominar as coisas está baseada, sobretudo, na representação visual. (SILVA, 2015, p. 60).

Por ter esse papel no entrelaçamento entre os sentidos, o háptico pôde funcionar como metáfora em teorias estéticas que duvidaram de uma exclusividade da visão, questionando sua predominância na percepção da arte, articulando modos de desestabilizar as artes que estavam baseadas em um programa eminentemente óptico e, deste modo, “reintegrar” o corpo na visão.

Gostaríamos de fazer uma observação relativa a outro modo de percepção intermodal, que tem correspondência com o acoplamento dos sentidos aqui discutido, mas que não tomamos como aporte para a nossa análise. Enfatizamos que se trata de sinestesia com s, a qual também vem sendo discutida como um fenômeno de entrecruzamento, em que um estímulo em uma modalidade sensorial produz duas ou mais sensações de naturezas diferentes ou leva à estimulação de diferentes órgãos sensoriais ou partes do corpo. Assim, algumas

peças podem ouvir cores, sentir cheiros ao ouvir música ou ver palavras como cores; outras podem fazer conexões entre ver e saborear ou ver e cheirar. A sinestesia vem sendo pesquisada intensamente desde o final do século 19, quando o psicólogo e anatomista francês Alfred Vulpian (1826-1887) lançou esse conceito para descrever o fenômeno no sistema nervoso, em que uma primeira sensação é acompanhada por uma segunda de natureza diferente da que gerou a sensação inicial. Por causa dessa sua relevância em apresentar uma confluência entre os diferentes órgãos dos sentidos e desestabilizar a localização do estímulo e das sensações, também vem sendo usada tanto fisiológica como metaforicamente como um fenômeno possível de abarcar as sensações afetivas dentro da experiência com a arte e dentro dessa da experiência cinematográfica. Autores citados nesta tese, a exemplo de Sobchack, Curtis, Elssaeser, e Fingerhut, discutem sobre essa experiência em diferentes artigos<sup>142</sup>.

De todo modo, escolhemos limitar o nosso campo de pesquisa para a percepção intermodal vinculada ao sentido háptico: a princípio, pela abrangência do tema, o que levaria a discussão muito longa e, talvez, dificultasse o aprofundamento, mas, sobretudo, por entender que o háptico, na sua implicação com a cinestesia e o movimento, permite-nos tomá-lo como aporte para discutir a complexidade inclusa no fato de ser afetado cinesteticamente pela superposição de movimentos da videodança, quanto como referência para os aspectos estéticos-criativos que esta tese experimenta.

#### 4.3 VISUALIDADE HÁPTICA: METÁFORA ESTÉTICA E CINEMATOGRÁFICA

Além de estar vinculado a uma condição fisiológica concreta, o sentido háptico foi pensado como metáfora na estética, trazendo semelhanças ao modo de ver hapticamente com tratamentos estéticos na arte que buscaram uma participação corporal do espectador.

Ao ser transferido o significado de uma palavra para outro campo, uma metáfora não deve ser lida de maneira literal com o risco de perdas de sua enunciação poética e abrangente. Mesmo assim, e como vimos na abordagem enativista, as metáforas têm sempre uma base

<sup>142</sup> Para uma discussão sobre sinestesia na linguagem cinematográfica, ver os textos descritos. Em alemão: *Synästhesie Effekte. Zur Intermodalität der ästhetischen Wahrnehmung*. Wilhelm Fink Verlag. 2010 organizado por Robin Curtis e Gertrud Koch *Habitus in Habitat III - Synaesthesia and Kinaesthetics*. Peterlang Verlag Berlin. 101-120. 2011 organizado por Joerg Fingerhut. Em português: A sinestesia como dimensão na poética e na estética cinematográfica. Dissertação de mestrado de Ângelo Paulo Fino de Souza. Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias Departamento de Estudos Cinematográficos. 2011.

corpórea da experiência. O uso do conceito háptico como metáfora na estética é uma tentativa clara de explicar como a experiência corporal está envolvida na recepção da arte. E é também um exemplo de como a construção das metáforas envolve a experiência corporal no mundo em semelhança com o que citamos no capítulo 2 na seção 2.4.1, nas explicações de Mark Johnson (2008). De qualquer forma, não devemos ler a metáfora do háptico, em tal área, de um modo, estritamente, fisiológico. A tentativa aqui ao fazer uma explicação mais fisiológica desse sentido foi trazer a base corpórea do entrelaçamento para podermos apoiar a estética visual na percepção do corpo e para que não corramos o risco de nos portamos apenas com “excesso retórico” (SOBHACK, 2004, p. 58) ao tratarmos da condição tátil das imagens em movimento do audiovisual e da videodança. Partindo disso, a metáfora também estará implicada nos entendimentos estéticos, poéticos e filosóficos em que foi abordada.

Primeiramente, o conceito de háptico foi introduzido pelo historiador de arte austríaco Alois Riegl (1858 – 1905) para discutir uma diferenciação entre momentos históricos em que o fazer e o experienciar artístico modificam-se de um campo visual fechado e próximo para um campo visual aberto e distante. Em seu livro *“Die spätromische Kunstindustrie”* (a arte industrial da Roma tardia - 1901), Riegl considerou a arte antiga como predominantemente tátil, já que lidava com os objetos em suas materialidades, constituídos a partir de uma superfície plana e espaço fechado. Na arte egípcia, a figura é descentralizada e colada à superfície, os planos sobrepõem-se uns aos outros, aproximando e envolvendo o corpo do observador, o que possibilita uma multiplicidade de pontos de vista, assim como contato direto com a obra e sua materialidade. (Figura 32)

Figura 32 - Arte egípcia e o campo superficial – figura descentralizada e espaço bidimensional com superposição de planos evocando uma visão háptica e participativa por aproximação do corpo observador.



Fonte: Disponível em: <https://artout.com.br/arte-egipcia/>. Acesso em: 15 nov. 2018.

Ao contrário, na passagem para a arte romana, a figura afasta-se do plano e da superfície, torna-se centralizada, a obra ganha profundidade e distanciamento. No processo de inserção da perspectiva linear<sup>143</sup>, a arte passa a adquirir uma característica óptica, puramente visual, levando à contemplação e afastando a fisicalidade da obra e, conseqüentemente, de quem a vê. (Figura 33) A percepção muda: é criada a separação entre sujeito observador e objeto artístico. O observador passa, agora, a contemplar, discorrer e refletir sobre a obra, e não mais ser ou estar com essa em contato corporal direto.

<sup>143</sup> Historicamente, a invenção da perspectiva linear é atribuída a Filippo Brunelleschi (1377-1466) em 1415, assim como, a sua primeira sistematização é atribuída a Leon Battista Alberti (1404-1472), feita no tratado *De Pictura*, escrito em 1435.

Figura 33 - Arte renascentista e o campo profundo – figura centralizada e espaço tridimensional perspectivista evocando a visão óptica contemplativa e distanciada do corpo do observador.



Fonte: Disponível em: <http://eddbala.com.br/cultura-e-arte/palestra-em-faculdade-aborda-historia-de-jesus-pela-arte-renascentista>. Acesso em: 15 nov. 2018.

Na primeira edição do seu livro, Riegl ainda usava a palavra táctil e só modificou para háptico em outra versão ao buscar um conceito mais apropriado para a conotação de uma visão com função de toque, sem se fazer entender de modo literal. Desta forma, a noção fisiológica do sentido háptico e seu entrelaçamento com a visão permitiu a Riegl uma melhor utilização conceitual para pensar em uma diferenciação – entre proximidades e distanciamentos, entre superfícies e profundidades, entre bidimensionalidades e tridimensionalidades - pois não a condicionava a um toque real.

O que Riegl traz como evidência nessa acurada análise na passagem entre dois modos diferentes de fazer e visualizar a arte é a instauração de um regime estético, mas também político, que irá se constituir como um modo hegemônico de representação, “bem como instrumento de formatação de um olhar”. (FLORES, 2003, p. 28). Desde o renascimento até hoje, a perspectiva linear impôs-se como modelo de visão. Um modelo que conviveu paralelamente com obras contrárias a esse e que vem sendo confrontado intensamente nas artes das últimas décadas, com o uso cada vez maior de imagens hápticas. Há aqui um deslocamento para o tato e para o corpo, cujas experiências artísticas incluem tentativas de resistência e de confrontação a esse modelo e, segundo Gonçalves (2012), parece apontar para uma espécie de crise ou falência da visão.

O conceito de háptico em Riegl foi retomado pelos filósofos Giles Deleuze (1925-1995) e Felix Guattari (1930-1992) no texto “O Liso e o Estriado” (1980) para reelaborar a mesma diferenciação entre o que denominaram de espaço háptico (visão aproximada) e o

espaço óptico (visão distante), mas, principalmente, para apontar cruzamentos, passagens e contaminações entre essas visões extremas e contextualizar a existência de “espaços entre”. No espaço liso, sinônimo da visão háptica, “não há nenhuma linha que separa o céu da terra, não há horizonte, nem fundo, nem perspectiva, nem limite, nem contorno ou forma ou centro, não há distância intermediária” (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 205), constituindo-se, também, como um espaço abstrato, não figurativo. Já o espaço óptico, “arrasta o fundo com a forma, faz com que os planos interfiram, conquista a profundidade, trabalha uma extensão voluminosa ou cúbica, organiza a perspectiva, joga com relevos e sombras, luzes e cores” (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 183) e se constituiu como o espaço hegemônico no ocidente. Mesmo assim, sempre houve, dentro do espaço hegemônico óptico, possibilidades de existências visuais hápticas que, para os autores constituem-se como potentes espaços de exploração e elaboração de novas poéticas, pois nenhum olhar é, em si mesmo, totalmente óptico ou háptico, mas fruto de implicações culturais dinâmicas e pode se locomover entre esses espaços.

Ainda com base nas referências teóricas de Riegl e Deleuze/Guattari, Laura Marks (2000) traz o conceito de visualidade háptica no audiovisual para pensar as imagens que aproximam o corpo do espectador a uma estética qualitativamente tátil. Imagens cujo teor não está na representação, narratividade ou ficcionalidade, mas cuja elaboração estética, a partir da materialidade do filme ou do vídeo, implica na participação afetiva do espectador, sem passar por processos de uma compreensão puramente intelectualizada, racional ou simbólica, mas sim por uma compreensão que acontece nos afetos vivenciados diretamente no corpo. A visualidade háptica em Marks busca apresentar um instrumental estético e teórico sobre filmes ou vídeos que produzem sensações de ser tocado ou mesmo mobilizado, questionando, ao contrário disso, um tipo de audiovisual que privilegia o regime ocularcentrista e, em consequência, o distanciamento do corpo do espectador. Desse modo, ela articulou a qualidade multissensorial da percepção no ato de ver um audiovisual e o pensamento que há maneiras de envolver outros sentidos, em um meio que, tecnicamente falando, lida apenas com a visão e a audição, “a fim de deslocar a discussão da visualidade dos termos ópticos que geralmente predominam”. (MARKS, 2000, p. 130).

A percepção háptica é geralmente definida como a combinação de funções tátil, cinestésica e propioceptiva, a maneira como experimentamos o toque tanto na superfície como dentro de nossos corpos. [...] Na visualidade háptica, os próprios olhos funcionam como órgãos de toque. A visualidade háptica, um termo que contrasta com a visualidade óptica, baseia-se em outras formas de experiência sensorial, principalmente toque e cinestesia. Como a visualidade háptica recorre a

outros sentidos, o corpo do espectador está mais obviamente envolvido no processo de ver do que é o caso da visualidade óptica. (MARKS, 2000, p. 162).<sup>144</sup>

Podemos reconhecer esse tipo de experiência na videodança *Tok Tak Tok Táktil* (2006) do artista catalã Felip Prunyonosa. Essa obra começa com um corpo movendo e rolando dentro de um espaço fechado, pequeno, limitado e iluminado por uma fonte de luz azul que atravessa o espaço. A luz desenha e mostra apenas partes do corpo, rosto, mãos e movimentos curtos e superpostos de uma mulher, que são cortados antes que possam se desenvolver completamente, mas que deixam, ao menos, ver o limite que é imposto a esse corpo (Figura 34). Os cortes rápidos e os movimentos circulantes da câmera criam uma dinâmica que se relaciona com o ritmo percussivo de um *cajón*<sup>145</sup>. As mãos que golpeiam o instrumento também surgem na imagem e compreendemos o desejo de insinuar que a dançarina esteja dentro dele. A junção de todos esses elementos propaga uma sensação de angústia, agonia e violência vivenciada por esse corpo desorientado dentro da caixa. Toque sobre toque, a literalidade do tema e do título não nos deve deixar perder de vista e, ao mesmo tempo, se deixar perder pela vista, que é o movimento da mão que põe em círculo o movimento do corpo que toca a caixa por dentro quando essa é tocada por fora. Mas é o todo da videodança, em conjunção desses movimentos, que nos transmite o toque sob e além da nossa pele, tornando-nos caixa de ressonância que ressoa a partir da visão circular, angustiante, desorientada e violenta que esses movimentos provocam.

---

<sup>144</sup> Haptic perception is usually defined as the combination of tactile, kinesthetic, and proprioceptive functions, the way we experience touch both on the surface of and inside our bodies. [...] In haptic visuality, the eyes themselves function like organs of touch. Haptic visuality, a term contrasted to optical visuality, draws from other forms of sense experience, primarily touch and kinesthetics. Because haptic visuality draws on other senses, the viewer's body is more obviously involved in the process of seeing than is the case with optical visuality. (MARKS, 2000, p. 2).

<sup>145</sup> Cajón é um instrumento de percussão em forma de caixa. De origem peruana, foi introduzido em várias outras culturas musicais, inclusive na música Flamenca.

Figura 34 - *Tok Tak Tok Táktil* (2006) do artista catalã Felip Prunyonosa alude a sensação de ser tocado pela visualização de um corpo que é tocado por dentro de um cajón.



Link de acesso: <https://youtu.be/SweADf7xr0w>.

A visualidade háptica faz parte de um apanhado de abordagens somáticas sobre o cinema que estão em oposição à ideia de que é só através do olhar e pela mente que se percebe e entende um filme. Seu foco de argumentação está exatamente no entrelaçamento entre o olhar com os outros sentidos, trazendo o corpo para o centro da discussão no audiovisual e questionando o regime ocular como dominante. A exemplo das abordagens de Sobchack (1992) e Shaviro (1993), tratadas no capítulo 3 desta tese, a visualidade háptica configura-se como parte de uma virada corporal ou afetiva no audiovisual e pode desestabilizar abordagens que privilegiam o cinema clássico e ficcional. As abordagens somáticas criticaram esse tipo de cinema, que se tornou hegemônico no Ocidente, considerado responsável por construir um modelo cinematográfico e uma teoria que supunha a não participação física do espectador em favor de uma tomada racional e leitura narrativa, compactuando com a ideia de que esse acontecimento é independente do processo de produção e recepção.

Um conceito importante que fundamenta a teoria de Marks é o de *mimesis*. Embora Marks não cite os teóricos da empatia, o seu entendimento de *mimesis* tem semelhança com esse conceito e com os processos de vivenciamento afetivo do observador na experiência estética apontado pelos teóricos empáticos, nos quais faz parte a teoria do revivenciar de Wölfflin (1886). Para Marks, a *mimesis* é um meio de conhecimento baseado no contato físico, e não no modelo da visão; é uma epistemologia táctil que envolve o contato com o outro, um agir como outro e cujo modo de manifestação ou - como Marks denomina - cuja “representação mimética” é anterior à linguagem e às representações simbólicas e, ao mesmo tempo, está contida nessas inextricavelmente, pois “a representação mimética e simbólica

estão relacionadas no modo como o interior de uma luva está relacionado com o exterior”. (MARKS, 2000, p. 141).

Dentro desse parâmetro, o conceito de *mimesis* em Marks nada tem a ver com a noção de *mimesis* como imitação figurativa ou da realidade. Além disso, Marks acredita que, através da *mimesis*, é possível entender o mundo e transformar o relacionamento com esse pelo envolvimento compassivo: contaminando e sendo contaminado pelo outro, assumindo traços um do outro e desfazendo processos hierarquizantes. *Mimesis* é, assim, um referencial que Marks usa como crítica à dominação ocularcentrista ocidental, que não reconhecem a imitação e outras formas de conhecimento sensível nas culturas não ocidentais. Diante deste apanhado, a *mimesis* ou um vivenciar da imagem no próprio corpo, coloca-se como um conhecimento importante para outros modos de tratamento imagético que lidam com a corporeidade e, como elemento constitutivo da percepção háptica no audiovisual, pressupõe um acompanhar, engajar físico na experiência com essa arte.

Em seu livro *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses* (A pele do filme: cinema intercultural, *embodiment*, e os sentidos - 2000), Marks analisou filmes e vídeos etnográficos dos anos 80 e 90. Essas obras incorporam críticas à visualidade elaborada pela fotografia e cinema etnográfico que, segundo ela, objetivaram as culturas não ocidentais e fizeram dessas um espetáculo, reduzindo-as à sua aparência eminentemente visual. O questionamento e crítica a esse tipo de tratamento visual passa pelo entendimento de que o modo como é feita a produção de conhecimento sobre essas culturas é um modo de dominação, pois não faz conhecer os aspectos não visíveis dessas. Então, os filmes e vídeos com características hápticas buscam implicar o espectador em uma forma autocrítica e mais ativa com a imagem e requerem do observador uma abertura para abandonar um modo único e dominante de ver; requerem outro tipo de engajamento, pois irão trazer, imagens que quebram, exatamente, com o aspecto da clareza, da certeza, da exatidão sobre aquilo que ele vê - criando instabilidades no olhar, evocando a participação ativa e a falta de controle ou domínio sobre a imagem.

Exemplos de filmes hápticos, ou mesmo partes de filmes que contém cenas hápticas, são aqueles(as) que trabalham com imagens sem clareza, pouco legíveis, emaranhadas umas nas outras, por efeito de superposições. Imagens que inibem a identificação dos objetos e dos eventos retratados, imagens que estão sem distinção, os objetos e pessoas estão próximos da superfície e esta pode ser densamente trabalhada, apresentar texturas, um alto grau de granulação e conter efeitos de borramento. Realizadas em planos detalhes, *close up* extremos, sem planos gerais ou intermediários, sem uso da profundidade de campo e do foco, são

imagens que recusam a acuidade visual, o ver por inteiro e a definição. O uso de técnicas de manipulação da velocidade, que alargam ou aumentam o tempo, contrapondo-se a um tempo que imite ou se assemelhe ao tempo real. Nelas não se buscam esconder os meios e efeitos tecnológicos utilizados, pois não lidam com o desejo de representar uma realidade. Neste sentido, as imagens hápticas caracterizam-se por aquelas que privilegiam a imprecisão, a indefinição, a instabilidade, a desorientação, a precariedade, a intimidade, a proximidade, o esboço e a sugestão.

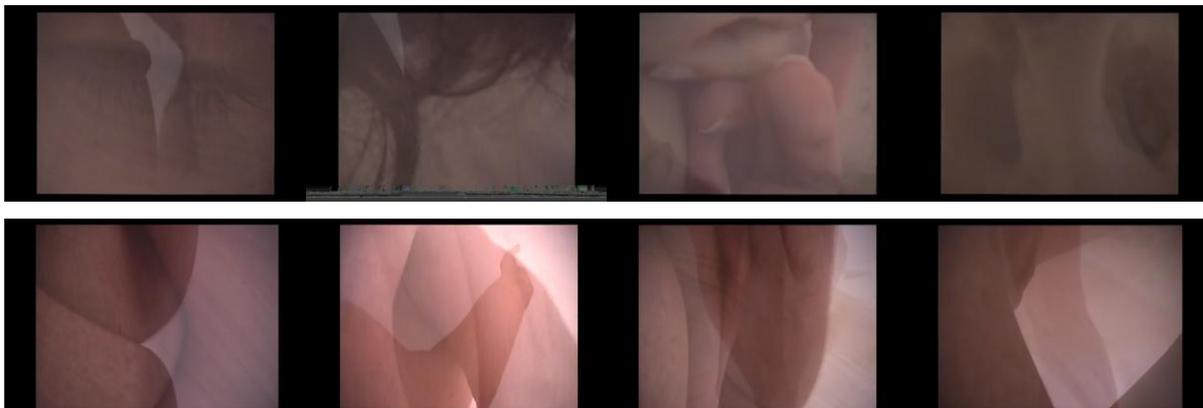
Pela característica da videodança em ter como elemento central o movimento e trabalhar essencialmente com o corpo, tende a ajudar na elaboração de uma estética háptica bastante profunda. Podemos citar exemplos de obras que, como as já anteriormente citadas, lidam com essas qualidades, mesmo não tendo usado esse conceito como referência.

Na série de videocoreografias<sup>146</sup> intitulada Carne I, II e III (2005 - 2009), da precursora da dança e tecnologia no Brasil Analívia Cordeiro, tem-se o exemplo de uma obra em videodança que utiliza uma estética háptica. São vários os elementos, nessa obra, que levam a um olhar ao qual, normalmente, não estamos acostumados. A filmagem do corpo da dançarina é feita por ela mesma com uma câmera muito próxima ao corpo, levando a enquadramentos que mostram partes desse corpo e nunca o corpo todo (Figura 35). Mostram detalhes da pele e áreas do corpo, que, normalmente, não vemos e que, é provável, não veríamos se essas fossem feitas a partir de um cinegrafista posicionado longe do corpo, pois aqui a câmera entra literalmente em contato com o corpo, nunca temos a sua noção como um todo. Os movimentos são lentos e fluidos, as imagens são editadas em superposição, construindo camadas de imagens, partes que se acoplam formando outros corpos possíveis, linhas, volumes e deformações, além de tons e sobretons da cor da pele. A trilha sonora é composta pelo som de vozes, respirações, sussurros e sílabas mesclados a músicas concretas. Palavras escritas de um mesmo poema concreto surgem de modos diferentes no final de todas as três videocoreografias. Fazem parte do jogo visual e do engajamento corporal que essa obra produz, a mescla entre o orgânico e o concreto, o visível e o invisível, aquilo que é e o que poderia ser, imagem e imaginação. Analívia Cordeiro, em entrevista<sup>147</sup> encontrada na sua página da Vimeo, fala que Carne é uma resposta à própria arte-tecnologia, que lida com mil traquinanas e, muitas vezes, perde a sensibilidade e que esse trabalho costuma mexer com as pessoas, causando um estranhamento.

<sup>146</sup> Termo utilizado por Analívia Cordeiro para definir uma diferenciação de suas obras, a partir de suas especificidades. O outro termo utilizado por ela é coreovideografias.

<sup>147</sup> A entrevista de Analívia cordeiro pode ser vista na sua página no Vimeo: Disponível em: <https://vimeo.com/50111960>. Acesso em: 17 set. 2018.

Figura 35 – Em Carne 1 (2005,) de Analívia Cordeiro, a câmera está muito perto do corpo, que se desfigura na superfície da tela.



Link de acesso: <https://youtu.be/b4ITMBLPGho>.

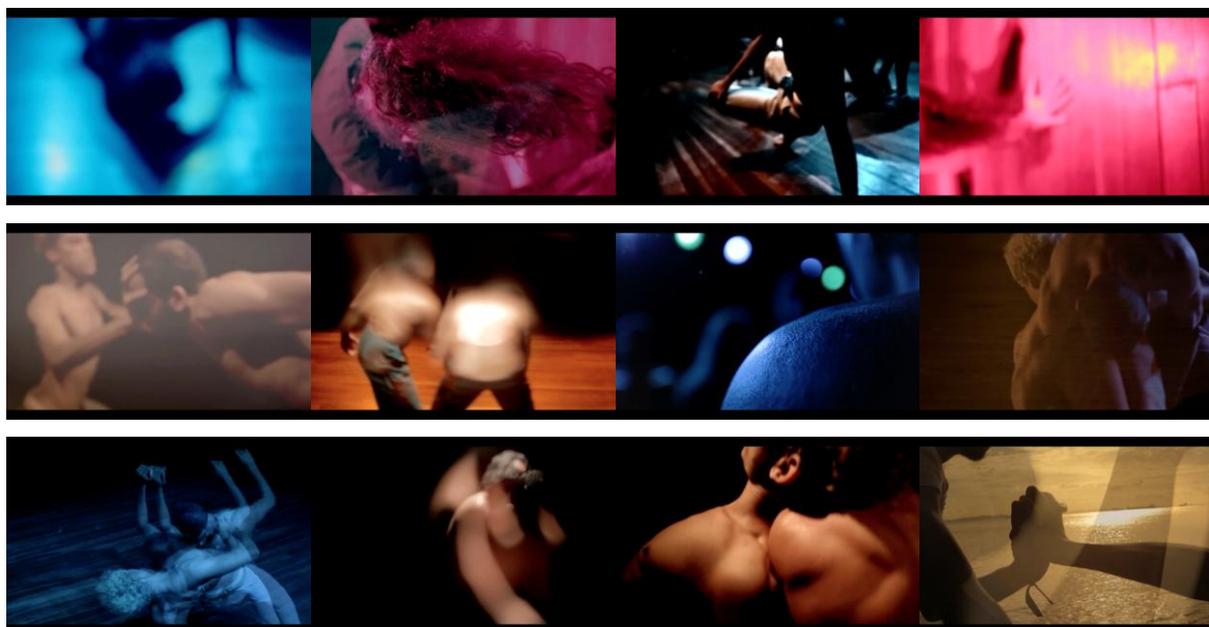
Já falamos no capítulo 1, na seção 1.4, da qualidade cinestésica da videodança *Element*, (1973) da Amy Greenfield com seu corpo nu formando esculturas e dinâmicas, através de uma câmera muito próxima e com os movimentos gerados pelo contato com a lama, que tem muito a ver com uma estética relacionada com a visualidade háptica. São modos de tratar a imagem que implicam uma visualização também corporal, pois é muito difícil afastar-se dessa imagem em uma atitude puramente racional. A lama, a deformação do corpo, a criação constante de novas estruturas, além das qualidades de peso das quedas sobre a lama produzem a condição necessária para sentir visceralmente “apenas” olhando. Essas nos fazem remeter a memória do contato com a terra, com a água e com a terra molhada que todo corpo, alguma vez, algum dia teve.

Também a videodança *rES(x)ISTÊNCIA* (2014), de Daniela Guimarães, elabora uma estética háptica consequente. Não é possível ver essa dança com uma visão conformada à acuidade (figura 36). As imagens são disformes, desfocadas e com muito pouca visibilidade e definição, tanto dos corpos como do todo em que se encontram. Tais imagens oferecem contornos, manchas, borrões dos corpos distorcidos e difusos que se tocam provocados pela técnica do contato-improvisação<sup>148</sup> (*contact-improvisation*) e pelo tema do existir, resistir e reexistir. Imersos em atmosferas de cores e luzes, que por vezes fazem parecer tinta jogada

<sup>148</sup> Segundo Daniela Guimarães (2012), “o contato-improvisação, criado nos anos de 1970 pelo bailarino americano Steve Paxton, traz um amplo espectro de estudo do movimento – o peso, a inércia, a gravidade, a fluência, a conectividade, a escuta – e surge, a princípio, pela proposta de se pesquisar quedas, arremessos e colisões do corpo. [...] Desta maneira, seu treinamento possibilita um autoconhecimento revelado pela observação ativa do corpo do(s) parceiro(s), do próprio corpo e pela movimentação que surge entre os dois corpos. Corpos em diálogo que funcionam como criadores do movimento e, ao mesmo tempo, são “suporte” e superfície para o desenvolvimento do movimento do outro, com esta alternância de funções corporais acontecendo simultaneamente”. (GUIMARÃES, 2012, p. 117-118).

sobre uma parede, os corpos constroem sua palpabilidade nas texturas que estão sempre a mudar. São imagens-água, elemento que aparece no início e fim da videodança e que tece uma dinâmica de fluidez e não fluidez entre si, atravessando umas nas outras por superposições, tremores e repetições. Não há nenhuma profundidade aqui, nenhuma clareza ou limpidez, apenas formas, volumes, cores e movimentos costurados como imagens que, para serem apreciadas, faz-se necessário aprender a ver com o tato exploratório, apalpando-as e descobrindo-as, à medida que passam.

Figura 36 – rES(X)ISTÊNCIA (2014) de Daniela Guimarães – texturas perpassam os corpos em contato pela dinâmica construída entre os efeitos das luzes, cores, superposições, distorções, tremores e repetições, evocando uma visibilidade difusa e o engajamento de modos de ver, que, como os dançarinos, perpassam pelo tato.



Link de acesso: <https://youtu.be/nvOIIWhc1C8>.

Esses trabalhos articulam modos de aproximação que incentivam a olhar não apenas pelo lugar da racionalidade. O corpo em movimento, trabalhado imageticamente por texturas que não deixam claro seu lugar no espaço ou no tempo, que se mistura com essas fazendo perder as referências dessas dimensões ou fazendo emergir volumes e proporções abstratas, proporcionam que o corpo de quem assiste não se sinta de fora, analisando, conjecturando, mas se faz necessário sua participação. Faz criar o entendimento e, junto desse, a vivência com o corpo.

Esses modos de organizar e tratar a imagem são importantes para a nossa pesquisa e também farão parte dos experimentos que lidam com essas qualidades ou, por desorientação

do espaço, desfiguração da imagem do bailarino e por aproximação do seu corpo à câmera e à superfície da tela.

Nesse sentido, a metáfora da visualidade háptica tem uma especial utilidade para a videodança, pois é exatamente onde a interação imagética da dança com o audiovisual acontece, em primeiro lugar com o corpo, ou seja, na carne, nos músculos, na pele e no movimento do corpo que dança e, em segundo lugar, na relação como esse corpo em movimento é tratado imageticamente pelos recursos do audiovisual. A videodança tem, por isso mesmo, um potencial em ser háptica. Um potencial que se insere em seus próprios elementos: corpo e movimento. E, a depender do tratamento, podem ser explorados caminhos de aproximar, afastar, distorcer, ofuscar, sobrepor, desfigurar o corpo e o movimento do dançarino, exigindo uma reorientação do corpo do espectador para apoiar a sua visualização e também outro tipo de engajamento, para além de uma estrutura reconhecidamente clara e segura, assim como a superposição dos movimentos do corpo com os do audiovisual tende a elaborar a imagem hapticamente, exigindo também o engajamento.

Com relação à superposição dos movimentos, podemos apontar duas obras que a utiliza de modo consciente para tratar dos seus temas e, evidentemente, com o interesse de fazer perpassar, para quem as vê, as sensações dos movimentos que abordam. As videodanças *Falling* (2016) de Cem Yiğit Üzümoğlu e *Salt Water* (2017) de Abe Abraham, que participam da edição do Festival Dança em Foco 2019, pesquisam, em cada um dos elementos que as compõem, um modo de dialogar cinesteticamente.

Em *Falling* (Figura 37), o movimento da câmera é tonto, como cada um dos dançarinos que caem e se levantam e tornam a cair várias vezes. Em um *travelling* para trás, a câmera começa mostrando apenas um dançarino que, tonteando, abre, pouco a pouco para o plano geral e para mostrar os outros surgirem, enquanto simula uma pessoa que se moveria entre eles para cair então no final. Ouve-se o som de quedas. Todos os movimentos convergem para a sensação de tontura e queda.

Figura 37 – Em *Falling* (2016), do diretor Cem Yiğit Üzümoğlu, a superposição dos movimentos dos corpos dos dançarinos e da câmera, que experimentam e vivenciam a tontura e a queda, imprimem engajamentos cinestésicos.



Link de acesso: <https://youtu.be/gxO6Ec0ZZhk>.

Em *Salt Water* (Figura 38), o movimento do mar é o tema que experimentam os corpos, a câmera, a edição e o som. O modo como o diretor fusiona esses quatro movimentos é bastante pregnante, passando por estágios de vivenciar ondas suaves, mergulhos, submersões e tempestades, ao mesmo tempo, que produz uma forte sensação de movimento. Os corpos azuis, muito próximos um ao outro, realizam movimentos ondulantes, acompanhados por uma câmera também ondulante. Há mudanças de ritmo e enquadramentos quando mudam esses estágios de estar mais dentro da água, submerso ou tempestuoso. Os cortes fortalecem os tempos, mudando mais rapidamente também. Os sons das ondas e texturas diferentes da água, nessas diferentes qualidades, fortalecem, de maneira preponderante e clara, a associação que as imagens dos corpos em movimento buscam referenciar com o mar. A convergência dos movimentos converge também para uma sensação de acompanhamento ondulante do corpo de quem assiste.

Figura 38 – Em *Salt Water* (2017), do diretor Abe Abraham, o movimento ondulante do corpo, da câmera e do som convergem em uma imersão forte do movimento das águas do mar.



Link de acesso: [https://youtu.be/BU\\_VM-Du8qA](https://youtu.be/BU_VM-Du8qA).

Esses efeitos, que ambas as obras estabelecem, têm a ver com a ideia da transferência da experiência vivida no espaço tridimensional, mas também de hapticidade que a profusão de todos os movimentos implicam ao potencializarem o engajamento físico do espectador.

Como podemos compreender das discussões estéticas em Laura Marks (2000), a característica de aproximação e mobilização do corpo na imagem háptica está vinculada à ideia de um trabalho bastante ligado à superfície. No nosso entendimento, o háptico não precisa, necessariamente, limitar-se ao espaço exclusivo da superfície, mas pode abranger o campo das variações entre as distâncias. Como apontado por Vischer (1873), Schmarsow (1896) e os vários outros autores aqui citados, o reconhecimento das distâncias e a impressão de profundidade é uma função desempenhada também pelo tato e o sentido háptico. Também Gibson (1966) apontou o embricamento da visão e do sistema háptico para a impressão da tridimensionalidade e a orientação no espaço. Portanto, é possível abranger a visualidade háptica, tanto na visão aproximada como no intermeio e nas passagens entre as diferentes distâncias, através da locomoção entre essas e na criação de um “espaço entre” como se referiram Deleuze e Guattari no *Liso e Estriado* (1980). Trata-se de um campo de passagens em que a interdependência entre a visão e o tato pode fazer mover entre a bidimensionalidade e a tridimensionalidade e, literalmente, apoiar o olhar na superfície para ver o fundo e vice-versa; um campo de passagens que, metaforicamente falando, pode ser semelhante à pele.

Essa é uma ideia que também interessa à nossa pesquisa para experimentar o espaço construído entre os movimentos dos corpos dos dançarinos, suas distâncias e aproximações e a sensação de adentrar o espaço da tela que possa envolver o corpo do espectador.

#### 4.4 TELA – PELE: CAMPO DE PASSAGENS ENTRE A SUPERFÍCIE E A PROFUNDIDADE

Embora a escolha do sentido háptico, como metáfora que discute o engajamento afetivo do espectador tenha aqui a função de não criar uma oposição entre o tátil e o óptico, as diferentes características entre o háptico e o óptico e uma discussão não abrangente sobre esses, podem tender a criar um discurso de oposições. A noção de superfície trazida aqui pela visualidade háptica como fator de aproximação e engajamento do corpo não busca a oposição, mas um modo de fazer acessar outras sensações e experiências além daquelas que estamos acostumados com a visão distanciada que, ao mesmo tempo, significa uma visão normatizada e muito acostumada a determinados modos de tratamento estético da imagem e, portanto, a padrões de CSM. Neste sentido, também é possível abarcar uma tentativa de trazer para a experiência, via superfície, uma desestabilização da própria ideia simplificadora de superfície, de tentar entender a superfície mais como um campo de passagens do que de limites.

A superfície tem agregado, em nossa sociedade, um valor negativo - um valor de superficialidade, de que algo é visto e vivido de maneira rasa. Esse ponto também está alicerçado em um pensamento que nos leva a valorizar o distanciamento e a profundidade. O modo como esse pensamento é configurado pode ser explicado na própria construção do conceito de superfície.

A superfície foi definida por Euclides (300 AC), em Elementos de Geometria (COMMANDINO, 1944), como aquele elemento que tem comprimento e largura e, portanto, apenas duas dimensões e, por essa definição, assume um achatamento. É uma área sem profundidade. Importante lembrar que essa definição é uma abstração que serve a operações matemáticas de medidas de espaço, medidas de superfície, na qual sua unidade é o metro quadrado (m<sup>2</sup>). Mas, para representar, reproduzir, construir uma superfície, é necessário sempre um ou mais suportes ou de um ou mais materiais: um papel, uma madeira, pedras, tijolos, areias, tecidos, telas. E um suporte ou um material é sempre tridimensional, não importa o quanto fino ele seja. Entretanto, os achatamentos das superfícies como ideia estão impregnados, nas nossas relações com as coisas e suas aparências, com sua extensão e seu comprimento, pois se diz da superfície como aquilo que aparece das coisas, sua área visível. É nesse sentido que uma desvalorização da superfície em favor da profundidade tem se configurado na cultura ocidental. Sempre falamos que algo é superficial para dizer que não é

bom ou que se trata apenas da aparência. A própria ideia de aparência já é carregado de valor negativo, opondo-se à essência.

A dicotomia entre superfície e profundidade está pautada no mesmo pensamento dicotômico que divide o corpo e a mente, o fora e o dentro, sendo no ponto de vista dicotômico, a superfície uma divisão propriamente dita. Aqui funciona como uma parede, um muro que separa, impossibilitando diálogos, misturas, conexões e transferências de informações, líquidos e imaginações. É o mesmo pensamento que não compreende o sujeito acoplado estruturalmente ao seu ambiente.

Giuliana Bruno (2014), também uma estudiosa da visualidade háptica, preocupada com a desvalorização da superfície na cultura ocidental, escreveu o livro *Surface: Matters of Aesthetics, Materiality, and Media* (Superfície: questões de estética, materialidade e mídia-2014) relacionando, entre outras questões, como a nossa percepção do espaço, das coisas e do mundo passa, sobretudo, pela superfície da pele, pois é por essa que entramos em contato com o mundo. Em uma entrevista para o lançamento do seu livro, a autora falou:

Quando alguém diz “superficial” geralmente é de uma forma negativa. Por isso interoguei-me sobre o porquê de acoplar essa negatividade a uma forma material que está tão presente nas nossas vidas e é tão central. [...] Falar de superfícies significa também mudar a nossa perspectiva do visual para o tátil, porque a nossa primeira superfície é a face - “*surface*”. A pele expressa a nossa cultura, as nossas emoções, como cobre o nosso corpo e nos permite estar em contato conosco, com os outros e com o mundo. Este sentido háptico de estar em contato é a nossa primeira experiência do espaço. Pensamos que contemplamos o espaço, mas vivemos de um modo háptico, tocando e mexendo. Esta hapticidade é uma parte muito importante do modo como apreendemos o visual e o espaço visual. (BRUNO, 2014b).

Em que medida pode-se pensar em um diálogo entre superfície e profundidade no audiovisual e conjecturar a ideia de que a tela não é um espaço de achatamento, que encontrasse profundidade na superfície, ou mesmo, que ela abarca a tridimensionalidade?

Afirmar que a superfície possa conter tridimensionalidade não significa eliminar fronteiras indiscriminadamente ou acreditar em camadas amorfas, onde tudo é transponível e transitável, já que o acoplamento não significa destruir a unidade, mas possibilitar o permear. Por isso, a pele em sua configuração, como unidade que se acopla estruturalmente ao ambiente permitindo as passagens e transformações, serve-nos como metáfora. Ao lado da metáfora háptica, podemos aprofundar a importância da pele e, conseqüentemente, de todo o corpo - e fazer correlações com a tela não apenas como superfície e fronteira, mas na percepção do espaço e sua tridimensionalidade. A pele é o maior órgão de sentido do corpo humano. Como membrana de trânsito (FERRAZ, 2014) entre o mundo de fora e o de dentro do corpo, com seu sistema de trocas, a pele tem função de decisiva importância para a

sobrevivência do ser. Essas trocas que acontecem por reações químicas e físicas, mas também mecânicas em suas camadas (a derme e a epiderme) e, portanto, de forma não achatada, permite pensar os seus pelos, poros, células e terminações nervosas como espaços ou veículos de mediação ou que “a pele é uma superfície fechada em três dimensões e se ramifica nas três dimensões do espaço terrestre, assim como os ossos”. (GIBSON, 1966, p. 114). Sendo assim, pela qualidade constitutiva da pele, em permitir o trânsito e a conexão entre o dentro do nosso corpo e o nosso entorno, pode-se questionar o seu caráter de superfície, ampliando seu aspecto tridimensional nas passagens do corpo. Como cita a autora Deane Juhan, em seu livro sobre a *Körperbewusstsein* (Consciência corporal-1987), essas referências complexas entre superfície e profundidade já estão abarcadas desde a formação embriológica da pele que constitui com o cérebro uma unidade desde então.

A conexão entre a pele e o sistema nervoso central tem razões fisiológicas e anatômicas. A pele e o cérebro originam-se da mesma célula matriz, a ectoderme. Apenas o ponto de vista pode decidir se a pele é a superfície externa do cérebro ou o cérebro é a camada profunda da pele. Superfície e núcleo interno resultam da mesma camada e funcionam durante a vida do organismo como uma unidade, separável apenas pelo bisturi da abstração analítica. [...] Quem toca a superfície também toca o fundo. (JUHAN, 1992, p. 119).<sup>149</sup>

Ou seja, a pele tem esse potencial de abarcar a profundidade do corpo como a profundidade do espaço, configurando-se como um meio de comunicação entre o dentro e o fora por excelência.

Abordar a capacidade de compreender as passagens da superfície à profundidade, no que se refere à tela do vídeo de modo semelhante à pele, é entender uma transposição como ato de percepção; é entender a superfície não como barreira, mas como teia, tecido, área de trânsito e de locomoção. Neste sentido, é possível fazer uma correlação entre a superfície da pele e a superfície da tela, ambos como mediadores, ligando espaços internos e externos. Voltamos a Giuliana Bruno (2014), que vê a superfície como um meio (*Medium*), conectando espaços virtuais do mundo do filme e espaços materiais do mundo dos corpos.

Há transferências da pele para a tela, [...] a superfície é ela própria um médium. A superfície é um “entre”, é algo que liga o interior e o exterior. Se pensarmos nela como uma pele, num sentido lato, percebemos que é uma fronteira permeável, põe o ser em contato, é uma forma de comunicação. Esta ideia de superfície reflete sobre a origem do médium como uma forma de conectividade, no mundo virtual assim como no material. (BRUNO, 2014b).

<sup>149</sup> Der enge Zusammenhang von Haut und Zentralnervensystem hat handfeste anatomische und physiologische Gründe. Haut und Gehirn entstehen aus den gleichen Urzellen, die Ektoderm. Nur der Blickwinkel entscheidet, ob die Haut die äußere Oberfläche des Gehirns oder das Gehirn die tiefste Schicht der Haut ist. Oberfläche und innerster Kern entstehen aus dem gleichen Muttergewebe und funktionieren während der Lebensspanne des Organismus als Einheit, teilbar nur durch das Sezierschneidmesser analytischer Abstraktion [...] Wer die Oberfläche berührt, berührt auch die Tiefe. (JUHAN, 1992, p. 119).

A associação da tela com a pele não é gratuita, apresenta-se como um campo de limites e, ao mesmo tempo, de transposição entre as estruturas: uma superfície que implica em si mesmo um adentrar na profundidade ou, ainda, um processo de envolvimento corporal e espacial; um campo visível de passagens que o espectador atravessa.

Segundo Elsaesser e Hagener (2013), a palavra Tela (*Screen* ou *Schirm*), na língua inglesa e alemã etimologicamente, não esteve associada a um campo de projeção, de passagens de luz, muito menos à ideia de tornar algo visível. Tanto *Schirm* quanto *Screen* origina-se de *Scirm* (alemão do século 14), que significa sombrinha, indicando proteção contra as intempéries do tempo (sol, chuva, vento) ou, ainda, cobrir. Em Inglês, *Screen* referia-se a uma disposição em que um quarto, ou em que um espaço aberto é dividido (tal como por um biombo), com a intenção de esconder uma parte do espaço. *Screen* também significava revestimento ou um filtro de proteção como processo que cobre à luz solar brilhante que protege uma pessoa ou objeto sensível à luz. Essas definições são exatamente o contrário a dar visibilidade a algo ou dar visibilidade a espaços nos quais se possa ultrapassar. Segundo os autores, foi em 1864 que, pela primeira vez, a palavra *Screen* foi utilizada para designar uma superfície na qual uma imagem ou objeto pode ser representado. E, processualmente, passa a significar o espaço de projeção de imagens.

A proverbial "tela de prata" (*silver screen*) foi originalmente usado na projeção de imagens com a Lanterna Mágica, um dos precursores do cinema como entretenimento popular. E a técnica de projeção de fantasmagoria conhece o conceito de "tela de fumaça" (*smoke screen*), porque aqui não é projetado sobre um suporte material, mas na fumaça e vapor: O ar é tornado opaco para que a luz e sombra sejam registradas nele, sem que isso o faça ser percebido como divisão ou obstáculo. (ELSAESSER; HAGENER, 2013, p. 54).<sup>150</sup>

Embora as versões etimológicas da palavra tela no Inglês (*Screen*) e Alemão (*Bildschirm*) demarquem mais um campo de separação do que aproximação, a palavra tela do latim *tela.ae* significa fio, tecido, teia, cuja derivação *texere* é tecer, fazer tecido ou entrelaçar. Um significado que coaduna com o processo de desenvolvimento deste dispositivo de exibição de imagens no cinema (mas não apenas nele) e seu potencial de reverberação em outros sentidos. Seu potencial de mobilizar corpos permite a utilização da metáfora háptica em uma comparação com o funcionamento da pele, como campo de passagens, percepções e entrelaçamentos, pois háptico e óptico, assim como toque e visão, não precisam estar em

<sup>150</sup> Die sprichwörtliche „Silver screen“ fand ursprünglich Verwendung bei der Projektion von Bildern mit der Lanterna Mágica, einer der Vorläufer des Kinos als populäre Unterhaltung. Und die Projektionstechnik der Phantasmagorie kennt den Begriff der „smoke screen“, denn hier wird nicht auf einen materiellen Bildträger projiziert, sondern auf Rauch oder Dampf: Die Luft wird undurchsichtig gemacht so daß Licht und Schatten darauf festgehalten werden, ohne daß dies allerdings als Teilung oder Hindernis wahrgenommen wird. (ELSAESSER; HAGENER, 2013, p. 54).

oposição estrita um com o outro. Muito pelo contrário, como já trazido pelos autores empáticos, esses sentidos condicionam-se mutuamente na percepção do espaço e, por isso, no desbravar do espaço fílmico, essas visões podem ser entendidas como complementares.

É nesse sentido que, apesar de sua preocupação com a superfície, a Giuliana Bruno, no início de sua pesquisa, não atrelou a visualidade háptica, exclusivamente, à superfície como único meio de produzir percepção háptica. Para ela, ver hapticamente envolve também o processo de formação espacial e sustenta que a leitura feita pelo espectador do espaço construído no filme tem um apoio no sentido háptico:

A relação entre o filme e o conjunto arquitetônico fílmico envolve um *embodiment*, pois se baseia na inscrição de um observador no campo - um corpo fazendo viagens no espaço. Tal observador não é um contemplador estático, um olhar fixo, um olho desencarnado. Ele é uma entidade física, um espectador em movimento - um "trabalho de pele" desenhando o mapa do espaço háptico. (BRUNO, 1997, p. 6).<sup>151</sup>

Essa noção de viagem no espaço fílmico é muito próxima da ideia do espaço caleidoscópico em Robin Curtis (2016). Além disso, Bruno compara a ação do espectador no espaço fílmico semelhante à sua ação no espaço arquitetônico de um edifício, o que reconecta com a projeção das coordenadas em Schamarsow.

O espectador (i)móvel do cinema se move através de um caminho imaginário, percorrendo vários locais e tempos. Sua navegação ficcional conecta momentos e lugares distantes. Filme herda a possibilidade de tal viagem espectral do campo arquitetônico, para a pessoa que vagueia através de um edifício ou um site também absorve e conecta espaços visuais. Nesse sentido, o consumidor de espaço de visualização arquitetônico é o protótipo do espectador de cinema. (BRUNO, 2010, p. 24).<sup>152</sup>

A videodança *Aster* (1997), com direção artística e coreografia de Philippe Decouflé, é um exemplo de como o corpo pode viajar no espaço arquitetônico e caleidoscópico construído pela junção dos movimentos da câmera e dos dançarinos. Fatores para isso são um forte e desprendido movimento de câmera no espaço, estabelecendo a recorrente associação a uma câmera que dança, assim como a colocação dos corpos dos dançarinos como propiciadores da percepção de profundidade (Figura 39). Esse último é um efeito muito semelhante ao modo de construção de Cunningham e Atlas/Caplan, que faz com que o posicionamento de um em

<sup>151</sup> The relation between film and the architectural ensemble involves an embodiment, for it is based on the inscription of an observer in the field--a body making journeys in space. Such an observer is not a static contemplator, a fixed gaze, a disembodied eye/I. She is a physical entity, a moving spectator--a "skin job" drawing the map of haptical space. (BRUNO, 1997, p. 6).

<sup>152</sup> The (im)mobile film spectator moves across an imaginary path, traversing multiple sites and times. Her fictional navigation connects distant moments and far-apart places. Film inherits the possibility of such a spectral voyage from the architectural field, for the person who wanders through a building or a site also absorbs and connects visual spaces. In this sense, the consumer of architectural viewing space is the prototype of the film spectator. (BRUNO, 2010, p. 24).

relação ao outro venha a sugerir um adentrar, junto com os dançarinos, no espaço da tela e que se potencializa com o movimento da câmera. São movimentos que se aproximam e se afastam dos dançarinos; aumentam e diminuem as proporções dos corpos e nos leva a sensação de poder tocar algumas partes dos seus corpos, mas também observá-los inteiros à distância.

Como em Cunningham, o trabalho apresenta uma elaboração consciente do movimento nos detalhes e no limite de aparição do corpo no enquadramento como uma moldura, em que a criação de volume e tridimensionalidade é experimentada claramente com a superposição dos corpos nas diferentes áreas do espaço. Em alguns momentos, é utilizado o técnica *white pan* ou “panorâmica chicote” para criar um borramento na imagem e, assim, jogar também com a superfície. Nesse efeito, a câmera é movimentada rapidamente para fazer a transição para outra cena, dando tanto uma textura abstrata para a imagem como sensação de continuidade para o próximo movimento. Ambos os mecanismos estéticos jogam com os “espaços entre”. Interessante aqui é a aparição da mão muito próxima à câmera, criando tanto um enquadramento e profundidade como sugerindo o tato exploratório.

Figura 39 – Superposições dos corpos dos dançarinos criam profundidade e a sensação de adentrar o espaço em *Aster* (1997) de Philippe Decouflé.



Link de acesso: <https://youtu.be/5R3BosI9ahs>.

É exatamente o caráter superficial que possibilita a profundidade, o espaço que se constrói entre as oposições, dissolvendo qualquer modo de apreensão ou fruição única baseada apenas em um tipo de olhar. Portanto, entendemos que as relações de tensão que possam ser construídas entre os espaços ópticos e hápticos nos ajudam a vivenciar a superfície bidimensional da tela para além de uma visão dicotômica dos olhares extremos e separados. Possibilitam viajar nesses espaços como caleidoscópios visuais apoiados nas partes profundas da pele e articulações.

#### 4.5 O VALOR AGREGADO E HÁPTICO DO SOM

Provavelmente, o entrelaçamento dos sentidos mais notório de se vivenciar na relação com o audiovisual é entre a visão e a audição, já que esses sentidos são explicitamente requisitados. A clareza que o som acompanha, fortalece, qualifica, distorce, amplia a imagem em movimento é reconhecível, embora não de maneira evidente. Ao assistir ao mesmo vídeo com e sem som ou, ainda, ao assistir ao mesmo vídeo com diferentes qualidades sonoras (ritmos, tons, alturas, timbres, texturas), é possível reconhecer como o som modifica a percepção da imagem e do movimento, dando-lhe mais peso, mais volume, mais densidade e criando referências tanto temporais como espaciais. Mas o contrário também é verdadeiro: o movimento e a imagem podem qualificar o som ou fazer lembrar sons que a esses pertencem. Marcel Martin (2013) - ao falar sobre a estratégia do cinema mudo em representar visualmente a percepção do som, através do efeito de repetição de imagens, ou do uso de planos detalhes, que indicam ou mostram situações em que um som é realizado - referencia-se na capacidade osmótica da percepção humana que possibilita a apreensão psíquica do som, mesmo que não esteja realmente sendo ouvido.

Sendo o homem uma totalidade, evidentemente seus diversos órgãos perceptivos estão ligados, e é bem difícil ver um canhão disparando sem escutar psicicamente a detonação. Ora, o primeiro plano, elevando ao máximo, como vimos, a atenção e a tensão mental do espectador favorece essa osmose perceptiva. (MARTIN, 2013, p. 125).

Isso implica em considerar que a visão é carregada de valor e conteúdo sonoro. O som no audiovisual desafia o ocularcentrismo, enfatizando o entrecruzamento e interação entre audição e visão ao contribuir para o apoio, facilitação ou interrupção da continuidade temporal, assim como da orientação espacial, pois por esses podemos localizar os objetos no espaço. Desse modo, o som é fundamental para ajudar a referenciar o entorno, construir um fluxo temporal e rítmico e uma atmosfera no tratamento dado à imagem.

Som é vibração e, portanto, movimento. Objetos em contato com outros objetos produzem ondas sonoras que podem percorrer o espaço e alcançar outros corpos que modificam sua qualidade e texturas. Em *Rosa danst Rosa* (1983) (Figura 40), o diretor e músico belga Thierry de Mey cria uma trilha usando a qualidade sonora do espaço vazio de uma escola para deixar reverberar o som dos passos, das cadeiras, dos tecidos e do movimento do corpo das dançarinas e suas respirações ressoados na superfície duras das paredes e vidros. O resultado é um som intenso, detalhado, cheio de texturas causadas pelo

uso dos diferentes objetos que ecoam no espaço em diferentes intensidades, volumes e distâncias com ênfase na qualidade percussiva do corpo.

Figura 40 – Nos primeiros 12 min em *Rosa danst Rosa* (1983), Thierry De Mey constrói a trilha sonora com a reverberação do som dos corpos e dos objetos nas paredes e vidros do espaço, criando valor agregado e expressivo a imagem.



Link de acesso: [https://youtu.be/KHtWIVphg\\_I](https://youtu.be/KHtWIVphg_I).

Usando o som direto do ambiente, De Mey faz uso da *diegese* ao sincronizar e referenciar os causadores do som no próprio vídeo. Para quem assiste, esse som ambiente estrutura-se bem colado na imagem e nos movimentos, criando uma lógica de correspondência e procedência entre aquilo que vemos e ouvimos e que está muito próximo do que Chion chamou de valor agregado.

Por valor agregado designamos o valor expressivo e informativo com que o som enriquece uma determinada imagem, até dar a crer, na impressão imediata que dela se tem ou na recordação que dela se guarda, que essa informação ou essa expressão decorre “naturalmente” daquilo que vemos e que já está contida apenas na imagem. E até dar a impressão eminentemente injusta, de que o som é inútil e de que reforça um sentido que na verdade, ele dá e cria, seja por inteiro, seja pela sua própria diferença com aquilo que se vê. (CHION, 2011, p. 12).

O valor agregado, segundo Chion (2011), funciona, sobretudo, no âmbito do sincronismo som/imagem, elaborado por diversas nuances e facetas de se trabalhar a *síncrise*, conceito que ele constrói para definir a ligação que se produz entre um fenômeno sonoro e um visual pontual quando esses ocorrem ao mesmo tempo, independentemente de qualquer lógica.

Na relação do som com a imagem na videodança, há tanto o uso da sincronicidade em que movimento do corpo, câmera ou edição com o da música, ruídos ou fala correspondem em suas dinâmicas, acentos, criando valor agregado muito forte, como há experiências de não sincronicidade em que se tenta quebrar o modo usual de agregar, que é o de criar uma dobra

ou um reforço entre som e imagem. Acreditamos que ambos os modos possam estabelecer possibilidades de engajamento perceptivo na relação da imagem com o som. Embora no aspecto relativo à sincronicidade seja importante, como aconselha Marcel Martin (2013), que a música – e todo o som - não se limite a amplificar os efeitos visuais, sobre o risco de tratar ambos com eminente previsibilidade.

Ao som no audiovisual pertencem três elementos: a atmosfera (*Atmo*), permeada por ruídos e sons-ambiente; a fala, incluindo os diálogos e narrações feitas por gravação direta ou por utilização de *voice over*; além, é claro, da música.

Na videodança, pela sua vinculação originária com a dança de palco, normalmente, usa-se a música como elemento sonoro e qualificador de um ritmo e atmosfera, na maioria das vezes em correspondência sincrônica com os movimentos e passos, mas há também experimentos de não sincronicidade, em que a música não busca a correspondência, e sim é introduzida pelo método do acaso - como nas obras de Merce Cunningham e seu parceiro John Cage - assim como há também a mistura das duas maneiras em uma mesma obra.

A música pode vir acompanhada ou não de sons ambiente (ruídos dos passos, do contato do corpo com outras superfícies, do entorno, dos objetos e tons que a qualificam). Mas é possível dispensar a música e se utilizar apenas do som-ambiente como em *Par-k* (2009) de Gustavo Arantes, na qual a trilha é composta com som direto do contato do corpo dos dançarinos com brinquedos - que eles experimentam incessantemente - de um parque de diversões vazio e sons superpostos ao de pessoas brincando e gritando em um parque de diversões qualquer. A dimensão tátil que *Par-k* (Figura 41) alcança, ao evidenciar o som que o contato do corpo produz, provavelmente, ficaria amortecida com a colocação de uma música. É exatamente essa peculiaridade sonora crua que intensifica as subidas, as quedas, as escorregadas, assim como o esforço, o peso e o deslize, fortalecendo a sensação dessas qualidades nos movimentos e imprimindo a toda videodança uma textura peculiar e, ao mesmo tempo, natural como pertencente à imagem. Para Steinmetz (2011) Os ruídos e sons-ambiente são percebidos de modo inconsciente pelo espectador e contribuem de maneira decisiva para a criação da atmosfera e da coerência de cada enquadramento e sequência. Fazem parte do efeito estético no filme por parecer ao espectador como algo normal, que simplesmente está lá. Nesse sentido, assim como na cena inicial de *Rosa danst Rosa*, mesmo sem utilização de uma música, *Par-k* também trabalha com a noção de som agregado.

Figura 41 – Em Par-k (2009), o som-ambiente fortalece os movimentos do corpo em contato com brinquedos.



Link de acesso: <https://youtu.be/fIIxMVb0I9o>.

A fala na videodança é usada como recurso poético ou até mesmo narrativo, mas, diferente do cinema, não se vincula a uma lógica de diálogos, ao menos que os diálogos dancem, ou seja, tenham qualidade de movimentos. O conteúdo narrativo de uma fala também dialoga com o movimento, dando a esse características próprias da dança e, desse modo, ampliando seu sentido.

Um exemplo do uso de fala e narração na videodança é experimentado pelo diretor e coreógrafo inglês Lanre Malaolu, em *Elephant in the Room* (2017) (Figura 42), na qual explora as complexidades de vivenciar doenças mentais sob a perspectiva de um homem. Em um espaço vazio e totalmente branco, Malaolu faz uma construção rítmica da fala em que mistura suas acentuações com os acentos nos movimentos do corpo alinhadas com as mudanças de enquadramentos e cortes, criando uma dinâmica crescente e acelerada até suavizar no desfecho final. Ambos - movimento da fala e corpo com seus acentos - cooperam no desenvolvimento de um sentido que explora a ideia da “linha fina de ter um dia ruim e banal e um que sacie sua vida de energia e esperança<sup>153</sup>”, apoiados nos sons que o contato com o próprio corpo faz e os ecos da fala reverberando na sala vazia. Apesar do tema ser carregado de conotações emocionais específicas - como medo, angústia e descontrole - os movimentos conjuntos redimensionam as palavras, para além de seu conteúdo puramente semântico, imprimindo a essas os conteúdos físicos, corporais e sensações cinestésicas. Malaolu também faz uso do valor agregado quando acentos da fala e mudanças de enquadramento e movimento coincidem.

<sup>153</sup> Citação encontrada na página da internet em que está alocada a videodança. Não sabemos quem é seu autor: Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GX4-oOwnJGY>. Acesso em: 02 nov. 2018.

Figura 42 – *Elephant in the Room* (2017) de Lanre Malaolu explora narração e dança para discutir a saúde mental do homem. Com o ritmo da fala em conjunção com os movimentos do corpo e da edição, imprime sentidos físicos às palavras.



Link de acesso: <https://youtu.be/gZ1sf7Lw1ow>.

Sobre as características hápticas sonoras, Laura Marks (2000) não elaborou uma análise específica sobre o som, apenas aludiu a complexidade que se pode ter na relação entre texturas auriculares e sinais auditivos e a possibilidade de haver nos sons considerados hápticos a mesma característica de desorientação e não clareza acústica com que é elaborado nas imagens, aludindo, assim, a descaracterização de padrões de sonorização da imagem.

Pode-se chamar de "audição háptica", um momento geralmente breve, em que todos os sons se apresentam indiferenciados a nós mesmos, antes de fazermos a escolha de quais sons são mais importantes para atender. Em alguns ambientes, a experiência da audição háptica pode ser sustentada por mais tempo, antes que sons específicos foquem nossa atenção: ambiente tranquilo como andar na mata e deitar na cama pela manhã, ou barulhentos como uma pista de dança ou um canteiro de obras. (MARKS, 2000, p. 183).<sup>154</sup>

Entendemos que a estética háptica sonora caminha na contramão daquele som limpo, extremamente audível e focado, que dirige o espectador para o que o diretor e som designer quer que seja escutado de modo claro, sem permitir possibilidades por parte do espectador de fazer escolhas ao se confrontar com diferentes camadas sonoras. No entanto, a qualidade háptica dos sons não está ligada apenas a uma profusão indiscriminada de sons, ou como alterar os padrões costumeiros de uso estético do som, mas também em como eles encontram nossos corpos, ou seja, a relação entre o estímulo e ação direta na escuta. Ultrapassando a exclusividade do como o estímulo chega ao ouvido, os movimentos do corpo podem fazer acessar uma escuta diferente ou modificá-la.

<sup>154</sup> One might call "haptic hearing" that usually brief moment when all sounds present themselves to us undifferentiated, before we make the choice of which sounds are most important to attend to. In some environments the experience of haptic hearing can be sustained for longer, before specific sounds focus our attention: quiet environments like walking in the woods and lying in bed in the morning, or overwhelmingly loud ones like a nightclub dance floor or a construction site. (MARKS, 2000, p. 183).

Em contraste com todas essas contingências sensorio-motoras tipicamente visuais, as contingências sensorio-motoras auditivas têm uma estrutura diferente. [...] Elas são afetadas de maneira especial por movimentos de cabeça: as rotações da cabeça geralmente alteram a assincronia temporal entre os ouvidos esquerdo e direito. O movimento da cabeça na direção da fonte de som afeta principalmente a amplitude, mas não a frequência da entrada (input) sensorial. (NOË; O'REAGAN, 2001, p. 941).<sup>155</sup>

No documentário *Touch the Sound* (2004), o diretor Thomas Ridelheimer acompanha a percussionista inglesa Evelin Glennie em seu modo de escutar o mundo e tocar seus instrumentos. Evelin usa seu corpo para escutar os sons que seu ouvido não permite, pois é surda. Mesmo assim, é capaz de executar composições com precisão e maestria, acompanhando outros músicos a partir de processo exploratório, construído ao longo do tempo, em que seu corpo é vivenciado como espaço de ressonância; seu corpo é todo ouvido, vibra e capta as ondas sonoras e, assim, pode ouvir.

Mesmo que a maioria das pessoas não tenha a consciência e o treino para usar o espaço de ressonância do corpo como Evelin Glennie, o corpo de cada um de nós está envolvido na escuta: ou como corpo vibratório, captando as ondas sonoras que lhe chegam, ou na intenção de referenciar e compreender a origem do som, explorando os movimentos da cabeça ou na conjunção com o olhar e os ossos na orientação espacial. E, às vezes, em tudo isso ao mesmo tempo.

Nesse sentido, algumas obras que usam de valor agregado muito forte, fazendo-se tocar pela sincronia, podem também abarcar o sentido háptico e recuperar as contingências sensorio- motoras (CSM) ligadas à escuta, tanto quanto aquelas trilhas sonoras que nos fazem recorrer ao engajamento por estranhamento, pelo uso da não sincronicidade, de sons estranhos ou, ainda, de múltiplas camadas, fazendo acionar novas contingências sensorio-motoras (CSM).

Assim fechamos esse capítulo resumindo as reflexões apontadas aqui, ou seja, a partir da ideia de que há um entrelaçamento dos sentidos durante a visualização de imagens, entendemos que o corpo perpassa o sentido visual ancorado na interdependência com esses sentidos e, mais especificamente, entre o olhar e o sentido háptico. Por razões que estão relacionadas à capacidade plástica da percepção, os esforços táteis-cinestésicos inclusos no sentido háptico estendem-se para além de um espaço próximo-superficial e abarcam também os campos dimensionais profundos-tridimensionais.

<sup>155</sup> In contrast to all these typically visual sensorimotor contingencies, auditory sensorimotor contingencies have a different structure. [...] They are affected in special ways by head movements: rotations of the head generally change the temporal asynchrony between left and right ears. Movement of the head in the direction of the sound source mainly affects the amplitude but not the frequency of the sensory input. (NOË; O'REAGAN, 2001, p. 941).

Esta abrangência possibilitou a concepção de discursos somáticos e metafóricos na estética e no audiovisual como a exemplo da visualidade háptica, fazendo parte daqueles discursos que questionam a predominância do regime ocular em suas elaborações teóricas. Essa abordagem aponta assim a não desvinculação e importância do corpo na percepção visual, implicada na participação direta e afetiva do espectador e na compreensão da obra vivenciada diretamente em seu corpo e não apenas por estímulo da imagem ou mesmo intelectualmente. Modos de desestabilizar o padrão estético fílmico-videográfico normativo, através de tratamentos de não acuidade, desorientação, falta de clareza, indefinições, aproximação da imagem, assim como o confronto dinâmico entre as relações dimensionais, entre outros, fazem parte da tentativa de levar a vivenciar de maneira efetiva a qualidade multissensorial da percepção e, em consequência, propiciar o seu engajamento cinestésico e empático. No entendimento desta tese, esses tratamentos estéticos são também modos de construir acionamentos de outras contingências sensório-motoras diferentes daquelas já tornadas padrões.

Para a videodança, uma arte feita com o corpo, abarcada pela dialogia das superposições dos movimentos da dança e do audiovisual, essa abordagem e seus modos de tratar a imagem, se configuram como possibilidades de discutir e experimentar a interdependência dos sentidos, teórica e praticamente, aprofundando o campo sensível das passagens dimensionais, não dicotômicas, entre os espaços hápticos e ópticos elaborados na tela.

## 5 PESQUISA ARTÍSTICA: PARA REVERBERAR AÇÕES EMPÁTICAS

Como exposto, essa pesquisa surgiu do desejo de refletir sobre as reações cinestésicas ou movimentos corporais dos espectadores da videodança e articular a reflexão sobre esses movimentos como prática artística em criação de videodanças. Cogitamos, também, que as reações cinestésicas na videodança possam acontecer tanto por processos de projeção e transferência de contingências sensório-motoras (CSM) - do ambiente natural do espectador e do ambiente próprio da videodança, a que está habituado, como também pelo processo de estranhamento do olhar normatizado e conseqüente busca do entendimento, significação, ao que acontece na imagem, causada por técnicas de descontinuidade, desfiguração e desestruturação das coordenadas do espaço e novas elaborações entre o movimento do corpo e do audiovisual, possibilitando, assim, a criação de novas contingências sensório-motoras. Todas essas ações configuram-se como engajamentos perceptivos e constitutivos do processo empático de assistir a videodanças e estabelecem, também, o acoplamento estrutural entre o espectador, seu corpo e os tratamentos estéticos elaborados pelos artistas nesse ambiente.

A partir disso, na pesquisa artística, fazemos a articulação reflexiva correlacionada com três temas de experimentação que se alinham, cresceram, misturaram-se e se modificaram com o estudo teórico-prático. São estes:

1 - o tratamento da superfície, cujo tema central envolve a não centralidade, o não figurativo, a não definição, a proximidade – foco do engajamento acionado pelas sensações de taticidade e movimento que a imagem abstrata, desfigurada, descentralizada e as suas dinâmicas possam causar;

2 - o tratamento dos “espaços entre”, cujo tema central envolve a passagem entre os espaços superficiais e profundos (frente e fundo), foque e desfoque, bi-dimensionalidade e tridimensionalidade - foco do engajamento acionado pela dinâmica entre as distâncias e pela relação de movimento de se afastar e se aproximar da câmera e do(s) dançarino(s);

3 - o tratamento não euclidiano do espaço, cujo tema central envolve a descaracterização das coordenadas espaciais possibilitando estranhamento e desorientação - foco do engajamento acionado pela perda de referência espacial.

Os temas de experimentação e os modos como foram processados estão vinculados às questões filosóficas aqui estudadas. Por vezes, um mesmo tema diz respeito às diferentes questões ou, ainda, diferentes temas são tratados em um mesmo experimento. Também os próprios temas misturam-se, às vezes, entre si, de modo que experimentar um espaço não

euclidiano na tela possa levar à utilização do corpo do dançarino fora de uma centralidade e vice-versa. Com isso, gostaríamos de enfatizar a impossibilidade de uma separação estrita dos temas na experimentação a apenas um assunto abordado teoricamente e mesmo entre si. O foco em que está sendo considerada a conexão é o mais importante no momento de refletir o experimento dentro da subdivisão dos temas. Mesmo com o compromisso na intenção de pensar a experimentação de cada tema enfocando a sua especificidade, as barreiras epistêmicas deixam-se borrar no fenômeno real.

Gostaríamos de voltar a afirmar que os experimentos realizados nesta tese não têm a intenção de provar a premissa apresentada aqui, mas foram elaborados como campo de força para possibilidades da criação de uma estética “videodançada” que tem como tema a cinestesia. Invocada pela superposição de movimentos e referências na estética da visualidade háptica, desejamos acionar outras contingências sensório-motoras (CSM) para além de um olhar normatizado e acostumado a padrões estéticos. Nesse sentido, não estruturamos este capítulo como uma análise dos experimentos que busque a comprovação desse desejo, mas como um relato de intenções e processos acontecidos no embate teórico e prático, assim como dos resultados estéticos gerados por esses processos. O que nos interessou foi como esses processos puderam configurar-se fora de padrões visuais normatizados, articulando com os movimentos superpostos dentro da imagem.

Os experimentos são pensados, cada um, como unidade, mas, ao mesmo tempo, correlacionados ao tema comum. Nesse sentido, podem ser apresentados independentes um do outro ou em conjunto, sem uma ordem específica. Podem, também, ser projetados em diferentes tipos de espaços, em telas fixas com diferentes dimensões, assim como em diversos tipos de telas. O espectador pode estar sentado em frente à tela ou móvel como em uma exposição. No caso de uma exposição, as videodanças podem ser apresentadas concomitantemente ou repetida vezes (*looping*) ou em espaços de tempo intercalados.

Não buscamos vincular os experimentos a algum tipo de narratividade - no sentido da lógica de narração de histórias - sempre partindo do que sugeriam, o movimento do corpo ou da câmera, da edição, do som e suas junções em termos de reverberação cinestésica, que os temas poderiam proporcionar. Isso não significa que as videodanças daí resultantes não possam vir a gerar algum tipo de leitura ou interpretação narrativa em seus espectadores. Apenas não foi esse o nosso ponto de partida para a criação. Inclusive, podemos reconhecer que alguns materiais, depois de filmados, levaram a possibilidades de construção de sentido, para além de uma característica baseada puramente no movimento e nos temas, como foi o caso da videodança Abantesma (tema 3).

Os experimentos foram realizados em diferentes momentos do doutorado, embora a sua maior parte foi elaborada de setembro a novembro de 2018, culminando em encontros semanais com 4 dançarinos, aos fins de semana, em que se trabalhou um tema por mês. Colaboraram, nessa fase final dos experimentos, os dançarinos-criadores Ananda Savitri, Bernardo Oliveira, Danilo Lima e Renan Bozelli. Além deles, durante o processo do doutorado, colaboraram também, em momentos anteriores a esse período final, os artistas Daniela Guimarães, Liria Morays, Daniel Moura, Lanmi Carolina.

Todos os movimentos foram elaborados por processo de improvisação em profunda colaboração com os artistas. Apenas a videodança *Repeat Please* foi elaborada a partir do material de Daniel Moura, esse filmado inicialmente para a sua pesquisa de doutorado.

Por fim, gostaríamos de enfatizar o caráter experimental e de estudo das videodanças aqui realizadas, na medida em que foi necessário abrir-se para as condições que a pesquisa pedia como o envolvimento físico na utilização da câmera, a repetição das filmagens de cenas, além da abertura para mudanças, aproveitamento de situações inesperadas e improvisações. Esses são fatores normalmente difíceis de conduzir em uma produção profissional que envolve uma equipe de artistas e técnicos com alto custo financeiro, ao mesmo tempo que tomamos de maneira consciente o pensamento de Maya Deren (1965) sobre os desafios e a liberdade que os poucos recursos podem proporcionar. Por essas razões, foi decidido que a autora desta tese realizaria a maioria das funções técnicas com uma equipe de dançarinos e colaboradores. O caráter do aprendizado pelo fazer foi também motivador para essa escolha metodológica. Deste modo, a fotografia, câmera e a edição foram realizadas pela autora desta pesquisa. Algumas trilhas sonoras foram realizadas por outros artistas, como Marcelo Sena na videodança *Encobertos*. Os efeitos sonoros e músicas que compõem as trilhas, em que seus autores não estejam aqui indicados, foram retirados de sites que permitem a utilização desse material como a exemplo da licença *creative commons*. A masterização e mixagem das trilhas foram realizadas por Bob Bastos. Seu trabalho foi desenvolvido com a ideia do movimento sonoro que percorre um caminho no espaço, nesse sentido, buscou dialogar com as intenções e percursos dos movimentos do corpo, câmera e edição. Além disso, sabemos que existem pequenos problemas técnicos em algumas das videodanças, no entanto a prioridade esteve pautada em experimentar o conceito teórico-estético-prático de cada tema, sem que pequenas “imperfeições” pudessem diminuir sua ligação com o tema maior da cinestesia

Explicaremos a seguir cada tema, os processos dos experimentos e as videodanças geradas por esses.

## 5.1 TEMA 1 – DESCENTRALIZAÇÃO E DESFIGURAÇÃO

Este tema teve como objetivo experimentar uma estética fora do padrão de centralidade, de clareza e da perspectiva distante, geral, óptica e nítida da imagem e, desta maneira, acionar modos de olhar que invocassem um engajamento corporal necessário para perceber e vivenciá-las.

O objetivo principal foi aprofundado com a intenção de experimentar a retirada da imagem do bailarino do centro do enquadramento, jogando com os movimentos nas bordas e extremidades para possibilitar tanto mobilizar a musculatura ocular, criando movimentos sacádicos - que tem a função da procura e focalização de objetos/imagem pela retina e, conseqüentemente, jogar com movimentos do pescoço e cabeça - como também elaborar o espaço da tela como um campo superficial. O desfoque e o desfigurar buscaram evocar a taticidade e aproximação do corpo através da criação de relevos, texturas, assim como jogar com possibilidades de ativação sensorial das imagens pouco claras, indefinidas e imprecisas.

Especificamente, a descentralização da imagem do(s) dançarino(s) e dos seus movimentos foi elaborada pela intenção de usar as extremidades da tela e partes do corpo ao invés do corpo inteiro. Para isso realizamos vários experimentos com o subtema Bordas. Os experimentos de desfiguração, aproximação do corpo, com tentativas de criação de texturas e relevos na superfície da imagem-tela geraram a videodança Turvos.

### 5.1.1 Bordas

A centralidade da imagem é um tema bastante utilizado e discutido desde o advento da invenção da perspectiva e foi reproduzido por vários sistemas imagéticos, inclusive o cinema. Apesar de muitas tentativas artísticas de quebra desse ideal, esse modo de tratar a imagem ainda se configura como um padrão ocular bastante normatizado. “Um olhar caracterizado pela vista em um ponto fixo, único, monocular, racional. O olhar que foi e é “educado” a perceber o mundo e as coisas no mundo a partir de um único ponto de vista, uma única direção”. (FLORES, 2007, p. 67). A centralidade condiz, assim, com uma visão particularmente óptica e a tentativa de retirar o movimento de todo o centro experimenta

modos em que o campo da tela e da visão se reconfigurem em espaços pouco comuns e habituais, explorando-os de maneiras diversamente hápticas.

Bordas foi um dos primeiros experimentos realizados logo no começo do doutorado. Em uma série de experimentos em que o(s) corpo(s) do(s) dançarino(s) aparece(m) apenas nas bordas do quadro, tentamos aludir de modo extremo a experiência de nunca ver o corpo inteiro quando uma parte do corpo fica dentro e outra fora do quadro. No início, havia algumas perguntas evocadas pela ideia de trabalhar a mobilização pelo imaginário acionado pelo que estaria fora do campo/quadro. Jacques Aumont (2003) define o fora do campo como aqueles elementos não vistos (situados fora do quadro) ligados ao campo imaginariamente, por um vínculo sonoro, narrativo e até mesmo visual. A partir dessa vinculação perguntamos: Poderei criar com as partes do corpo que aparecem pelas bordas da tela uma expectativa de visão de todo ele? Desejará o olhar que assiste ver todo o corpo ou as partes que se escondem? É desejo do olhar ver, reconhecer a figura completa? É possível mobilizar o corpo pela visão das bordas?

Depois, essas perguntas modificaram-se para uma discussão mais voltada para o que o movimento nas bordas poderia ocasionar fisicamente - algo que já estava implícita na última pergunta - pois as questões anteriores vinculavam-se ao “fora do quadro” em uma perspectiva de narratividade do cinema e da imaginação que o não visto poderia causar. Nesse sentido, novas perguntas estiveram voltadas para o corpo visualizado nas bordas, como: já que a visão humana normal é desfocada pelos lados, ou seja, tem menos acuidade ao olharmos na lateral, é possível criar uma sensação que cause movimento no corpo do espectador (olhos, cabeça) quando se coloca movimentos de dança nas bordas da tela, ao mesmo tempo, ou intercaladas? Nesse sentido, ocupamo-nos mais com o que poderia estar no espaço extremo do quadro do que com uma possível relação imaginária com o que estaria fora dele.

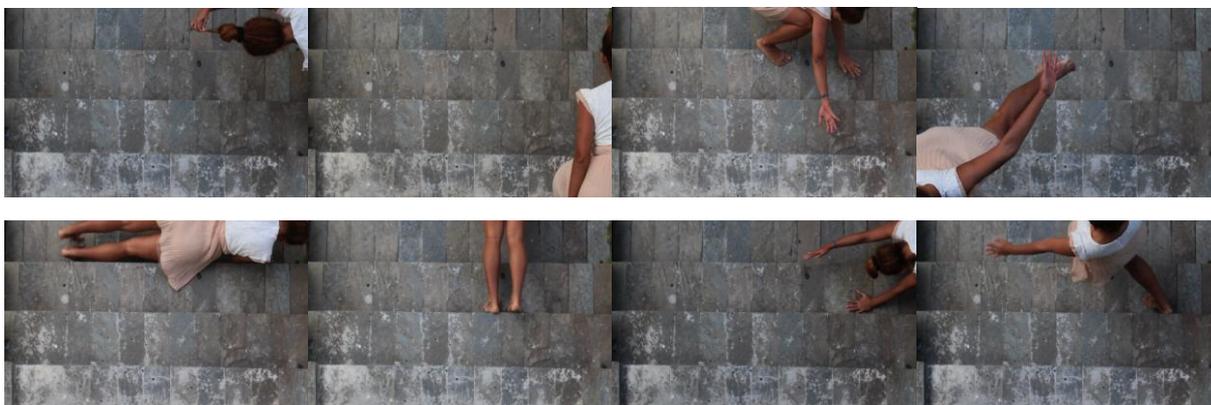
Resultaram, desses experimentos, seis videodanças intituladas: Borda Lisa, Borda D’água, Borda Luz I e II e Borda Pedra I e II. Borda Luz II e Borda Pedra II foram expandidas com a aplicação do efeito da superposição<sup>156</sup> de outros elementos imagéticos, como o movimento *travelling* de câmera com o intuito de acrescentar mais movimentos na imagem aos movimentos dos dançarinos nas bordas.

<sup>156</sup> O conceito de superposição das imagens difere aqui do que chamamos de superposição de movimentos na videodança ou dos elementos do audiovisual. A superposição das imagens é um efeito de edição ou impressão simultânea num mesmo pedaço de filme/vídeo/digital de duas ou mais imagens, fotografadas cada uma separadamente, também chamada de sobreimpressão. Enquanto que a superposição de movimentos é a mescla dos vários e diferentes movimentos dos elementos que compõem a videodança, como: movimentos do corpo, da câmera, da edição e da trilha sonora.

### 5.1.1.1 Borda Lisa

Nesta videodança, trabalhamos com a câmera parada, o movimento acontece unicamente dentro do quadro, mas exclusivamente, em todos os lados das bordas, em que aparece apenas uma parte do corpo da dançarina. Os temas inclusos são tanto a não centralidade como o espaço não euclidiano, já que o espaço em que a dançarina Líria Morais dança não é claramente, ou melhor, visivelmente definido. Só no decorrer da videodança é possível perceber que se trata de uma escada. O ângulo *plongé* permite esse desalinhamento da tridimensionalidade da escada, propiciando a dimensão superficial da imagem que, junto com o movimento nas bordas, é ainda mais oportunizada, causando, assim, uma perda da coordenada de profundidade. Com o edição em *jump cut*, a dançarina pula de um lado ao outro sem busca de lógica de continuidade espacial ou de movimento. A música, uma composição em canto e guitarra das artistas alemãs Elisabeth Tuchmann e Katrin Wahl, foi feita antes da realização da videodança e alguns cortes de ligação dos movimentos foram adequados na edição aos impulsos rítmicos e acentos da música, mas há também vários momentos sem uma correspondência sincrônica direta com o movimento do corpo, deixando que o acaso crie seus próprios encontros e desencontros. Nesse sentido, esse experimento que gerou Borda Lisa (Figura 43) funcionou como um dos primeiros a ser elaborado numa tentativa de não centralidade do dançarino, utilizando as partes do corpo e seus movimentos explicitamente nas bordas do quadro, fora de um padrão usual.

Figura 43 - Borda Lisa desalinha o espaço tridimensional, enquanto experimenta o movimento nas bordas de todos os lados do quadro.



Link de acesso: <https://youtu.be/T7AlguLyH4>.

### 5.1.1.2 Borda D'água

Este experimento foi realizado em uma única tomada com o movimento de *travelling* vertical subindo e descendo com a câmera. Experimentamos manter a dançarina na borda direita do quadro enquanto toda a cena discorria, pois a ideia era que filmássemos de uma só vez, em uma única tomada, já que ela deveria abrir a torneira, molhar-se e voltar à posição inicial (Figura 44). Na edição, mantemos a tomada inteira sem corte, apenas alterando a velocidade para câmera lenta e desfocando o momento antes de abrir a torneira. A câmera lenta alterou também o som ambiente, que ficou esgaçado. Esse efeito foi usado na trilha sem a aplicação de nenhuma outra camada sonora e acentuou, principalmente, a sensação de peso gerado pela água ao cair no corpo e impulsioná-lo de volta para baixo; som e movimento de descida do corpo da dançarina agregam-se cinesteticamente e buscam impulsionar, mesmo com o uso da câmera lenta, a sensação de peso no corpo dos espectadores.

Figura 44 – Borda D'água experimenta um *travelling* horizontal mantendo a ação da dançarina na borda direita do quadro.



Link de acesso: <https://youtu.be/fypgHuYlgj4>.

### 5.1.1.3 Borda Luz

Para a delimitação das bordas deste experimento, os dançarinos tiveram que manter os movimentos na extremidade do triângulo da lente nas laterais esquerda e direita. O caminho que eles descrevem é sempre de frente para trás e de trás para frente, formando uma diagonal que se abre para trás, diminuindo o tamanho dos corpos dos dançarinos, e se fecha para frente,

umentando os corpos dos dançarinos. O espaço foi iluminado dentro desse campo triangular de movimento correspondente à lente da câmera. À medida que se movem, os dançarinos tiveram que tomar consciência da linha e do espaço de ação em que podiam se mover, para não vazar no centro, mas podendo sumir de vez em quando. A câmera mantém-se parada. Borda Luz (Figura 45) é a videodança que mais encerra a nossa intenção em jogar com as dinâmicas dos movimentos nas laterais das bordas para dinamizar a troca da visão de um lado para o outro. Optamos em não usar música ou efeito sonoro na tentativa de experimentar o efeito de cinestesia, exclusivamente, com o movimento dentro da imagem, sem a superposição do som.

Figura 45 – Em Borda Luz, a troca dinâmica entre os movimentos nas duas bordas laterais do quadro experimenta a dinamização dos movimentos sacádicos dos olhos para reverberar na cabeça e no corpo.

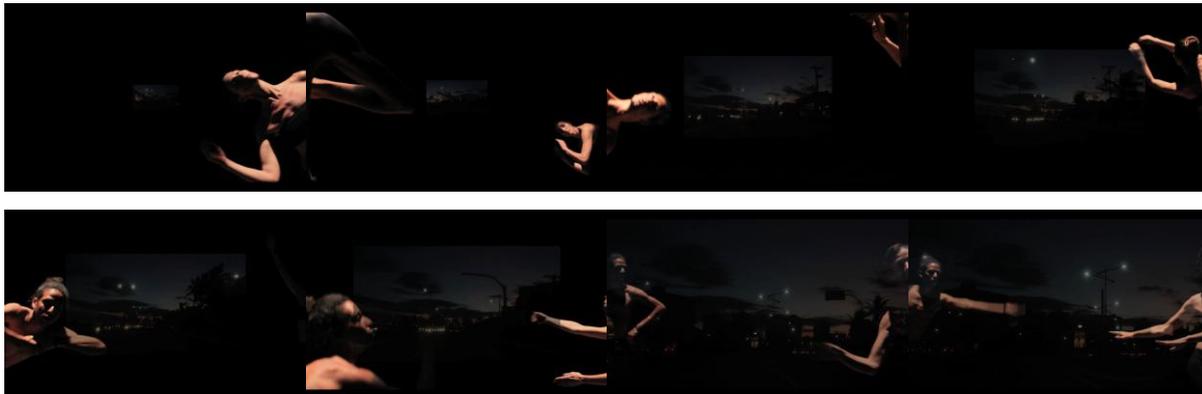


Link de acesso: <https://youtu.be/qY3avyXuUn8>.

#### 5.1.1.4 Borda Luz II com superposição de *travelling* e *Zoom*

Com a mesma intenção do jogo de olhares na lateral, sentimos a necessidade de experimentar movimentos em oposição aos movimentos dos dançarinos nas bordas e, assim, aumentar a potência cinestésica pela superposição dos movimentos. Para isso, editamos o efeito de superposição de uma imagem com movimento da câmera em *travelling* para frente, filmado a partir de um carro, com uma paisagem noturna. A imagem superposta cresce no centro da outra imagem por edição do efeito de zoom, enquanto se mistura pouco a pouco com os movimentos da dança, ou seja, além do movimento do *travelling*, há também o movimento de zoom crescendo superposto aos movimentos dos dançarinos. Em Borda Luz II, centro e borda opõem-se e se fundem dinamizados pelos encontros e desencontros dos movimentos dos corpos nas laterais com a imagem crescente no centro (Figura 46). Uma música ritmada pontua os movimentos do corpo, enquanto um efeito sonoro compatibiliza-se com o movimento do *travelling* em crescimento, criando duas camadas sonoras.

Figura 46 - Borda Luz II – superposição de movimentos dos dançarinos com a imagem em *travelling* e crescente por efeito de *zoom* tentam potencializar a sensação de cinestesia.



Link de acesso: <https://youtu.be/hsL6f1j-0Ms>.

#### 5.1.1.5 Borda Pedra

Neste experimento, a dançarina move-se da esquerda para direita em uma sequência de movimentos de braços e giros, que se repete algumas vezes, para criar a ideia de circularidade. A dançarina está muito perto de uma parede de pedras verde. A câmera move-se acompanhando em um *travelling* lateral no mesmo sentido da dançarina, mas sem deixar que seu corpo saia da borda do quadro e vaze para o centro. Apenas a metade do corpo é vista na borda, algumas vezes o braço entra no centro do quadro. A câmera é manipulada na mão, sem a utilização de *dolly* ou *steadycam*, o que imprimiu um grande desafio para manter a dançarina na borda do quadro, enquanto a cinegrafista caminhava lateralmente com a câmera. Foram feitas tomadas em plano próximo, médio e geral. A edição de Borda Pedra (Figura 47) liga os diferentes planos e a continuidade dos movimentos por efeito do *fade in e fade out*. O efeito de transição *Wipe* abre e fecha lentamente a videodança e coadunam com a ideia de movimento contínuo e incessante. A trilha foi composta com o som ambiente e ruídos de trânsito que se repetem à medida que a dançarina também repete seus movimentos e evoca uma espacialidade não vista, uma atmosfera de carros, trens e trânsito que não dialogam diegeticamente com o que a imagem mostra, mas sim com uma intenção temporal de um movimento que sempre retorna, criando assim uma conexão entre som e imagem para além do visível.

Figura 47 – Borda Pedra repete circularmente movimento do corpo e edição, enquanto a câmera acompanha em um *travelling* lateral a dançarina pela borda esquerda.

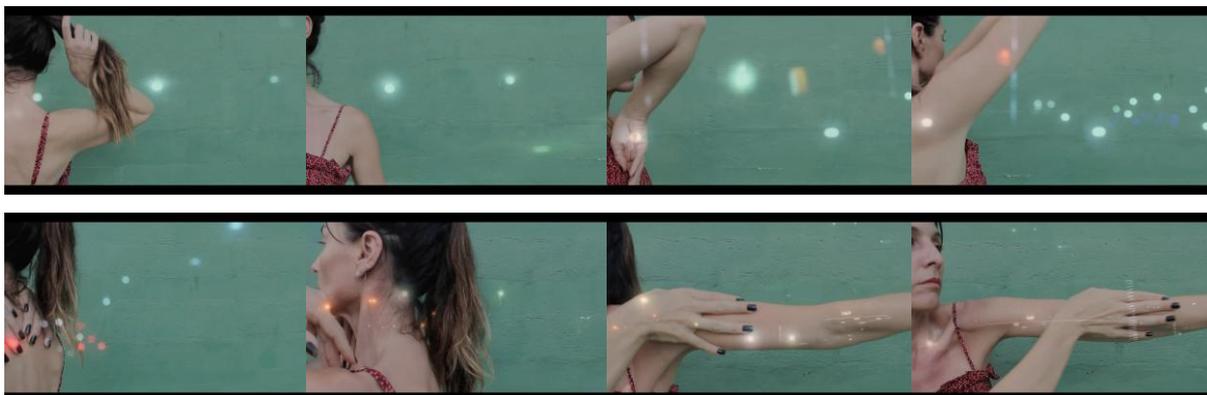


Link de acesso: [https://youtu.be/gWckQKtSh\\_k](https://youtu.be/gWckQKtSh_k).

#### 5.1.1.6 Borda Pedra II com superposição de *travelling*

Fizemos a mesma sequência de movimentos de Borda Pedra em uma parede verde lisa sem pedras, na qual utilizamos para editar superposições de imagens com outro *travelling*, ou seja, na intenção de obter na imagem uma movimentação maior, editamos a superposição entre duas imagens, aumentando a opacidade pela metade de cada uma delas. Deste modo, vemos outro *travelling* com paisagem noturna atravessando o sentido contrário da direção percorrida pela dançarina, ampliando e fortalecendo o seu movimento lateral. As luzes atravessam o corpo da dançarina e saem do quadro enquanto ela se mantém nesse. Essa escolha para Borda Pedra II (Figura 48) esteve baseada também na intenção que o movimento em oposição do *travelling* atribuísse à caminhada da dançarina a sensação clara de deslocamento. Utilizamos uma única tomada e, portanto, não há cortes dentro da imagem. A trilha que acompanha a dançarina na sua caminhada busca criar uma atmosfera de um espaço indefinido, sem buscar sincronidades. A música do grupo alemão *Zsa zsa Busckow* evoca um espaço móvel, flutuante e para o ar, enquanto que o som ambiente das pisadas trazem um sentido contrário e suave de chão e aterramento, ambos fortalecem a oposição dos movimentos nas imagens.

Figura 48 – Em Borda Pedra II, os movimentos opostos do *travelling* entre a dançarina e as luzes dinamizam a cena, dando a sensação maior de deslocamento.



Link de acesso: <https://youtu.be/qNpI5fQvdxM>.

Os experimentos com as Bordas remetem assim à ideia de um vivenciar ativo do corpo ligado aos princípios empáticos concomitantes com a exploração ativa realizada cinesteticamente pelas oscilações oculares (mas não unicamente), discutida pela cognição situada, que neste caso, interagem com que oferece o ambiente “videodançado”, ou seja, pelo que é proporcionando aqui, imageticamente, quando retiramos a integridade do corpo e fazemos com que suas partes transfiram-se de um extremo a outro do quadro ou mantenham os seus movimentos em um desses espaços extremos. O acoplamento estrutural entre espectadores e videodanças que acontece nas Bordas pode se caracterizar em ações ou movimentos que permitam e levem a atenção para as extremidades da tela.

### 5.1.2 Turvos – processo

Este experimento inclui várias tentativas de desfiguração, aproximação do corpo, criação de texturas e relevos na superfície da imagem-tela.

Escolhemos o uso de um vidro que possibilitasse a aproximação do corpo à lente da câmera, ao mesmo tempo que desfigurasse os corpos dos dançarinos à medida que os pressionassem sobre o vidro. Foi usada uma mesa de vidro com diferentes materiais e modos de experimentar as seguintes possibilidades:

1. câmera muito próxima ao vidro. Corpo colado no vidro move-se desfazendo sua forma definida;

2. vidro com tecido. O corpo colado ao vidro com tecido move-se desfigurando sua forma e a forma do tecido;
3. vidro com tinta. O corpo move-se desfigurando sua forma com as tintas aplicadas em diferentes cores. Usamos também líquidos como água e outros diferentes materiais como farinha e penas para conseguir diferentes texturas;
4. movendo a câmera sobre o vidro. Experimentamos com a luz ambiente, criando algum nível de profundidade e superficialidade;
5. vidro colocado em pé. O dançarino batendo na câmera/vidro. Reação da câmera fugindo da batida, simulando o espectador.

As fotos seguintes mostram as etapas do processo de experimentação com o vidro e os materiais diversos:

Figura 49 – Experimentos com o corpo nu. Pele sobre vidro.



Fonte: Fotos de Renan Bozelli.

Figura 50 – Experimentos com pele e tecido.



Fonte: Fotos de Bernardo Oliveira.

Figura 51 – Experimentos com pele e tintas.



Fonte: Fotos de Bernardo Oliveira.

Figura 52 – Experimentos com pele e farinha.



Fonte: Fotos de Lilian Graça.

Figura 53 – Experimentos com pele, farinha e água.



Fonte: Fotos de Bernardo Oliveira.

#### 5.1.2.1 Turvos - videodança

Turvos trabalha, conscientemente, com várias características da estética háptica que incluem a aproximação extrema do corpo, a ponto de torná-lo sem uma configuração; o uso

de pouca luz que não permite vê com clareza que parte do corpo move-se ou que movimento está sendo realizado, ao mesmo tempo, que não permite vê o espaço em que se encontra; a perspectiva da superfície, dando a visão das texturas da pele dos dançarinos e das formadas pelos diferentes materiais em contato com o vidro e com a própria pele. O uso desses materiais, por sua vez, possibilitou a criação de linhas, desenhos, volumes, formas e variação de cores. A superposição das imagens e a ligação por efeito do *cross dissolve* também foram bastante usadas para exagerar o efeito dos corpos sobre os corpos, dos corpos sobre os materiais e dos materiais sobre os materiais.

Nesse sentido, Turvos (Figura 54) propõe a vivência sensorial em uma profusão caótica com diversos movimentos e as qualidades abstratas que a aproximação do corpo e o uso dos materiais lhes proporcionam. Discute, assim, o engajamento corporal do espectador pela visualização imprecisa e indeterminada da imagem, portanto, uma ação epistêmica de compreensão que a desestabilização da imagem causa. Também apoiada na tradição dialógica da dança com o audiovisual realizada nos filmes do cinema experimental e na discussão trazida pelos autores empáticos e atualizada por Curtis (2016) sobre a imersão corporal no processo perceptivo na arte abstrata, Turvos toma a imagem desfigurada, superposta e muito detalhada do corpo como um tratamento estético forte para a possibilidade de criação de empatia e cinestesia.

A trilha sonora é formada por diferentes camadas de sons, repetindo-se e mudando constantemente. Essa escolha foi uma tentativa de seguir a indicação de Laura Marks (2000) em que um turbilhão indiferenciado de sons possa trazer uma imersão cinestésica. Mesmo assim, optamos em aumentar a altura em alguns momentos específicos da trilha: quando a tonalidade do vermelho espalha-se na tela e quando a velocidade dos movimentos aumenta e os corpos misturam-se com o colorido da tinta. Nesse último momento, incluímos também uma música ritmada na tentativa de quebras de expectativas que o som possa causar. O final caminha na intenção contrária a isso, quando demarcamos, de modo claro e sincrônico, a batida dos corpos no vidro com efeitos de choque, usando diferentes texturas sonoras. De todo modo, a trilha não segue uma atmosfera única, modificando-se a partir de uma base.

Figura 54 – Turvos discute a visão imprecisa e indistinta das imagens pelos recursos de aproximação, escurecimento e aplicação de várias texturas, desfigurando o corpo e seus movimentos.



Link de acesso: <https://youtu.be/M5HogFjGYKA>.

## 5.2 TEMA 2 – O ESPAÇO ENTRE

O tema 2 teve como objetivo experimentar o campo de passagens entre a superfície e profundidade da tela, com seu foco no engajamento acionado pela dinâmica entre as distâncias e pelo movimento de se afastar e se aproximar da câmera e dos dançarinos. O “espaço entre” e a abordagem da superfície da tela como campo de passagens foi discutido no capítulo 4, na seção 4.4. Nesse capítulo, discutimos a possibilidade de acionar um envolvimento cinestésico do espectador, ao possibilitar adentrar ao campo profundo na tela,

criando percepção da profundidade pela maneira de jogar com as distâncias entre os dançarinos.

A experimentação desse tema deu origem à videodança Encobertos dividida em três partes. Cada uma das partes elabora uma questão e um modo de experimentar o tema central.

### 5.2.1 Encobertos

Encobertos é composto de três cenas, cujo tema central é a relação entre o movimento da câmera e o movimento dos dançarinos, pautada também na relação com o espaço físico e na disposição entre seus corpos, de modo a criar a sensação de profundidade, assim como criar a sensação de percorrer um “espaço entre”: entre um corpo e outro, entre o corpo que se torna enquadramento (moldura) e o que é percebido pela distância. O ponto de vista e a mobilidade da câmera em conjunção com os movimentos dos dançarinos são as referências para desencadear empatia e ativar as contingências sensório-motoras no espectador.

Denominamos a primeira cena de corredor móvel, pois se inspirou em outro experimento feito durante o doutorado a partir de testes fisiológicos que investigam a relação entre a informação visual e oscilação corporal baseados no paradigma da sala móvel. (LEE; LISHMAN, 1973). Esses testes implicavam que

os participantes mantinham a postura ereta no interior de uma sala em que as paredes laterais e do teto podiam ser movimentadas para frente e para trás, independentemente do piso onde eles eram posicionados. A movimentação das paredes da sala provocava alteração no fluxo óptico e oscilações corporais eram desencadeadas na mesma direção do movimento da sala. (PEROTTI JÚNIOR et al., 2007, p. 41).

Fizemos, assim, alguns experimentos com a câmera em um corredor com a intenção de testar se as dimensões na parede, ao aumentar e diminuir com o movimento da câmera, poderiam influenciar na sensação corporal do espectador, oscilando-a. Depois, essa experimentação resultou na primeira cena, que é uma pequena entrada inicial dos dançarinos pelo corredor. Nessa, o espaço de um salão e do corredor é, inicialmente, mostrado na dimensão do plano geral. Com o movimento de aproximação em *travelling* para frente, a câmera entra no corredor, transformando o espaço geral em próximo. A câmera encontra os dançarinos, que caminham em sua direção, mudando a dimensão dos seus corpos (Figura 55). No momento do encontro, há uma mudança repentina de direção da câmera que, a partir daí,

acompanha os dançarinos no mesmo sentido, até aproximar em plano detalhe nas costas de um deles.

Figura 55 – A cena 1 da videodança Encobertos foi denominada corredor móvel, pois experimenta as gradações da aproximação dos dançarinos e o afunilamento das paredes no corredor para evocar uma participação cinestésica do espectador.



Link de acesso: <https://youtu.be/tMC5-pMrPnA>.

A segunda cena (Figura 57) são os encobertos propriamente ditos. Traz a profundidade e superfície como tema ao proporcionar a um corpo descortinar o outro corpo encoberto por esse e desvelar o espaço que a câmera irá percorrer, até transformar o outro corpo em superfície para o descortinar de mais um.

Foi realizada em um plano sequência, com a utilização de uma *dolly* (Figura 56), para possibilitar o deslizar e dar mais estabilidade ao movimento da câmera e, de alguma maneira, simular o movimento do espectador; a câmera assume o olhar e movimento desse.

O movimento de câmera desenha um caminho coreografado e definido no espaço, possibilitando fluidez entre as passagens e os encontros dos corpos com a câmera.

Figura 56 – *Making of* da gravação da cena 2 de Encobertos com o uso do aparelho *dolly* para a realização de um plano sequência.



Fonte: Fotos de Renan Bozelli.

Os movimentos dos dançarinos partiram de improvisações, num primeiro momento, sem câmera, cujos temas variaram entre: criar espaços entre o próprio corpo e tentar preenchê-los; preencher os espaços criados pelo corpo do outro dançarino; deixar preencher os seus espaços pelo outro. Em um segundo momento, foram adicionadas improvisações com a câmera, experimentando as possibilidades de cobrir e descortinar da câmera em relação aos dançarinos (e o contrário também). Em um terceiro momento, foi pedido para que cada um

criasse uma sequência que, a partir do que já havíamos desenvolvido, foi transformada - pouco a pouco, junto com o movimento da câmera e a definição de um caminho e a disposição no espaço - em um plano sequência.

A terceira cena (Figura 58) foi toda construída usando-se como método a improvisação entre o movimento do corpo e da câmera. Essa escolha metodológica permitiu liberdade na pesquisa dos movimentos entre ambos e impulsionou a descoberta de movimentos inovadores que não seriam possíveis sem a improvisação.

Improvizamos várias vezes, com a ideia de cruzar o corpo do outro ou cruzar a câmera nas seguintes variantes:

1. movimentos da câmera em relação aos dançarinos: afastar e aproximar, cobrir e descobrir, contornar, passar entre, acompanhar um ou vários, mudar bruscamente de direção;
2. movimentos dos dançarinos em relação à câmera: afastar e aproximar, aparecer e desaparecer, contornar, manter-se em um local;
3. movimentos do dançarino em relação aos movimentos dos outros: cruzar, atravessar, preencher, cobrir, descobrir, dispersar.

Pela qualidade imprimida na relação dos movimentos de atravessar, cruzar o corpo do outro com velocidade e dinâmicas distintas, denominamos essa cena de cruzamentos. A sua edição foi realizada a partir do corte seco e tenta construir uma sensação de continuidade no movimento, sem que seja necessário, exclusivamente, uma correlação com o mesmo dançarino ou com o mesmo tipo de movimento entre um corte e outro. O que nos interessou aqui foi criar dinâmicas de passagens entre os corpos e a câmera e entre o(s) corpo(s) e os outros corpos, escolhendo momentos que estivessem relacionados às diferentes variantes improvisadas. As três cenas foram ligadas pelo efeito de corte invisível em que o final de uma cena e o início da outra fundem-se por uma aproximação e afastamento da câmera ao tecido do figurino dos dançarinos.

A dinâmica dos movimentos dos corpos e da edição apresenta uma imagem bastante móvel em um espaço caleidoscópico que se transforma e muda suas configurações o tempo todo no desejo de evocar uma vivacidade para o trânsito das imagens e, portanto, na atenção do espectador. Principalmente na terceira cena, a ideia do espaço caleidoscópico foi explorada de maneira ativa, evocada pelas mudanças rápidas e constantes.

A trilha sonora elaborada por Marcelo Sena dialoga com os movimentos no mesmo sentido de tentar trazer a participação do espectador acompanhando os espaços circunscritos a cada cena e introduzindo espaços sonoros com diferentes texturas, timbres, volumes e camadas, apoiada por momentos de silêncio e da respiração. Um tema melódico é elaborado

na cena 2 e se desenvolve na cena 3 ampliando a dinâmica dos movimentos da dança. Nessa última cena, o som ambiente e dos passos dão uma densidade efetiva do corpo em movimento e das passagens realizadas entre eles. Ambiência e música se acoplam, fortalecendo valor agregado à imagem.

Figura 57 – Cena 2 em Encobertos: o corpo de um dançarino funciona como superfície para esconder e revelar o corpo do outro dançarino no campo profundo da tela.



Link de acesso: <https://youtu.be/tMC5-pMrPnA>.

Figura 58 – Cena 3 em Encobertos: cruzamentos e mudanças constantes entre os dançarinos dinamizam as relações de superfície e profundidade e a sensação caleidoscópica da viagem no espaço.



Link de acesso: <https://youtu.be/tMC5-pMrPnA>.

Encobertos remete a possibilidade de projeção cinestésica das coordenadas do corpo, discutido através do conceito empático de August Schmarsow (1894) nas coordenadas criadas nesse espaço, elaborado nessa videodança como um “espaço entre”. Experimentamos, assim, passagens tridimensionais possíveis de serem realizadas nos campos bidimensionais através de uma arquitetura criada na relação entre os corpos, suas distâncias e o espaço físico em que esses corpos dançam para, deste modo, também confluir com a discussão dos pontos em que as coordenadas do espaço (empatia), a plasticidade da percepção (cognição situada) e as qualidades dimensionais elaboradas na tela (visualidade háptica) dialoguem. Esse diálogo se configura praticamente aqui na tentativa de criação de campos de projeção que convergem para espaços hápticos e ópticos, através da passagem do corpo em sua exploração do ambiente que buscamos oferecer, com o desejo que essas passagens e projeções aconteçam e que os corpos e imagens acoplem-se estruturalmente.

### 5.3 TEMA 3 – O ESPAÇO NÃO EUCLIDIANO

O tema 3 evoca a experimentação dos espaços não euclidianos com a intenção de desestabilizar a percepção ao descaracterizar as coordenadas espaciais e, assim, propiciar o engajamento do corpo acionado pela perda de referência espacial.

“A construção de um espaço não euclidiano no filme tenta contrapor-se à nossa percepção cotidiana do espaço”, (KHOULOKI, 2009, p. 9), simulando perdas de referências nas noções costumeiramente assimiladas de planos, dimensões e eixos espaciais. Segundo Rosiny, “a utilização do espaço não euclidiano na videodança tem o potencial de passar do realismo para o ilusionismo e, com isso, quebrar maneiras habituais de ver, questionando o nosso sentido de realidade espacial e exigindo dos nossos sentidos um engajamento”. (ROSINY, 2013, p. 256). E por que não dizer um engajamento físico e uma participação empática por ação epistêmica? A Lembrar: o agir epistêmico estabelece um sistema acoplado, em que o organismo humano une-se a entidades externas, uma interação que pode ser vista como a criação de um verdadeiro sistema cognitivo. Desse modo, as ações do corpo se ligam a esse artefato ou a esse modo de tratamento artístico complementando a atividade cognitiva de sua apreciação.

Apoiado no espaço não euclidiano, apresentamos o conceito *Estados Inusitados*, que significam posições e movimentos corporais que, ao se relacionarem com a câmera (e edição) também colocada em enquadramentos, ângulos e perspectivas inusitadas, ganham certo estranhamento e deslocamentos em suas dimensões espaciais e temporais. Dentro desse conceito, experimentamos, portanto, encontrar espaços inusitados que, por si mesmo, estivessem inclusos descaracterizações possíveis, como também movimentos do corpo e da câmera que se configurasse de maneira inusitada, assim como a junção desses elementos.

Dois blocos de experimentos foram realizados. No primeiro, o espaço, propriamente dito, foi a referência para o inusitado, pois usamos uma escultura como elemento para a descaracterização espacial. No segundo bloco, a descaracterização deu-se pela maneira de usar o movimento de 360° da câmera. Dentro desses blocos, foram elaboradas três videodanças: no primeiro, Abantesma e Indícios; no segundo, Movimento Colateral.

As duas videodanças que seguem foram realizadas em contato com uma escultura do artista plástico baiano Mario Cravo Júnior, expostas no parque metropolitano de Pituaçu em Salvador. Na busca de espaços que lidassem com o conceito de *Estados Inusitados*, encontramos na obra desse artista exatamente a possibilidade de experimentar a desfiguração

das coordenadas do espaço, já que apresentava um caráter eminentemente formalista com linhas e estruturas muito diferentes do que pudesse ser associado a um lugar conhecido, além de materiais e texturas específicos. Todas essas características pareceram muito apropriadas para o nosso objetivo.

A relação com a escultura aconteceu de uma maneira bastante orgânica, no sentido que os dançarinos e eu (como cinegrafista), simplesmente, entramos em contato, sentindo e experimentando as possibilidades de movimentos que essa escultura oferecia ao corpo e à câmera.

As fotos seguintes (Figura 59 e 60) foram feitas no processo de experimentação com a escultura:

Figura 59 - Parte da frente da escultura de Mário Cravo Júnior usada para experimentar os espaços não euclidianos e que resultou na videodança Abantesma.



Fonte: Fotos de Renan Bozelli.

Figura 60 - Parte de trás da escultura de Mário Cravo Júnior usada para experimentar os espaços não euclidianos e que resultou a videodança Indícios.



Fonte: Fotos de Valéria Vicente.

### 5.3.1 Abantesma

Abantesma significa fantasma, aparição, espectro.

Essa videodança foi realizada quase como uma intuição, um acaso e por acúmulo de quase tudo que havíamos conversado nos encontros anteriores. Como já havíamos escolhido essa escultura para o tema do espaço não euclidiano, a indicação que os dançarinos receberam foi que experimentassem possibilidades de descobrir os movimentos também inusitados com essa, cuja forma assemelha-se a uma escorregadeira. O dançarino Danilo Lima teve a ideia de sentar, apoiar as pernas no buraco que a integrava e escorregar em etapas. Tivemos a sorte de, no momento da filmagem, coincidir com o sol a pino gerando, uma sombra diretamente abaixo do corpo do dançarino, que refletiu sobre a superfície de cor dourada da escultura. Esse efeito foi aproveitado imediatamente.

Em Abantesma (Figura 61), o corpo é revelado aos poucos à medida que se alinha para depois deitar na peça. Há aqui um estranhamento pela indefinição tanto do espaço onde se está como da figura que se forma. O tom vermelho da blusa com a luz do sol dá uma coloração dramática e forte. O movimento de descer rolando é dividido com uma parada brusca no meio, criando uma tensão. Na edição, invertemos a direção baixo–cima, ocasionando também um estranhamento e contradição ao movimento e dando a sensação de subir e flutuar quando na realidade o dançarino está a cair. O movimento da câmera segue o dançarino até a subida/descida quando volta para o espaço/superfície da escultura. Encontramos, nessas imagens, uma conotação ao sagrado, muito próxima às ideias de aparição, crucificação e ascensão. Querendo reforçar essas ideias, procuramos uma música com teor sacro e encontramos na música *De la passion selon St. Mathieu* de Johann Sebastian Bach (1685-1750) uma composição que correspondeu às nossas intenções.

Figura 61 – Em Abantesma, a junção dos elementos da sombra, do movimento lento que revela o corpo e o movimento repentino de subida aliados a não referência espacial clara busca construir uma superposição de movimentos que desorienta o espectador e possibilite o seu engajamento cinestésico.



Link de acesso: <https://youtu.be/-bwnz6xBPFA>.

### 5.3.2 Indícios

Em Indícios, trabalhamos a mesma escultura usada em Abantesma, mas colocando a câmera do lado contrário, filmando através de um buraco em forma de círculo, sem que esse fosse visto. Para isso, aproximamos a câmera até perder a referência das extremidades do círculo. O inusitado aqui não é uma inversão da câmera ou seu movimento, mas o movimento realizado na inclinação da escorregadeira que, em conjunto com cenário de fundo formados por edifícios de diferentes alturas, faz perder a referência do espaço. Aos dois dançarinos que participaram desse experimento foi pedido para improvisarem diferentes qualidades de movimento em cima da escorregadeira, como: segurar e puxar o outro com as mãos ou os pés; apoiar-se um no outro; atravessar o buraco de cima para baixo ou o contrário em diferentes velocidades; escorregar; ficar por um momento em pé parado.

Indícios (Figura 62) foi feita com uma referência quase sincrônica na música, que foi escolhida antes de começar a editar. A videodança compõe-se das aparições e desaparecimentos dos dançarinos no enquadramento escolhido com movimentos nas diferentes qualidades anteriormente citadas, editados de modo que pontuam os acentos da música e imprimem uma circularidade nas ações. Para descontextualizar o tom um tanto dramático que a música tem e para elaborar outras camadas, foi adicionada a essa mais dois efeitos sonoros.

No final, uma pequena revelação foi tentada ao expor parte do espaço onde é realizada a cena. Com o efeito de *zoom*, a imagem afasta-se do plano médio para o plano geral,

mostrando o buraco, mas sem deixar claramente entender onde os dançarinos encontram-se. Esse foi também um modo de incluir um pequeno movimento de câmera que se manteve parada durante quase toda a cena.

Figura 62 - Indícios busca incitar o engajamento perceptivo pela desorientação do espaço geral não revelado em que os dançarinos se movem.



Link de acesso: <https://youtu.be/Xy7YJCYuJeg>.

Assim Abantesma e Indícios experimentam, de modo concreto, com a desorientação das coordenadas espaciais um agir epistêmico necessário a sua compreensão, a ação complementar que possibilite o seu entendimento ou fruição. Em certa medida, todas as videodanças aqui elaboradas discutem com esse processo de extensão da cognição, assim como os espaços não euclidianos também elaboram acoplamentos estruturais e novas contingências sensório-motoras, apenas como o foco de engajamento parte da mudança da noção tridimensional do espaço, cogitamos que o estranhamento leve a um desejo forte pela compreensão da lógica espacial. Esse modo é diferente, por exemplo, da videodança Encobertos em que o engajamento se dá por acompanhamento dos movimentos nos espaços e não por estranhamento.

### 5.3.3 Movimento Colateral

São experimentos que combinam a descaracterização das coordenadas espaciais euclidianas e a desfiguração da imagem por borramento, implícito na estética háptica, utilizando repetidos movimentos de 360 graus de câmera.

São modos de combinar os giros da câmera com movimentos de andar e correr de cada um dos dançarinos com alteração de velocidade do giro e também em locações diferentes: uma praça, uma arquibancada, uma mata. Tanto a alteração da velocidade com que se gira com a câmera, assim como as diferentes locações ocasionaram o surgimento de diferentes texturas e desenhos na imagem, aludindo a passagem de um conteúdo real na imagem até tornar-se borrado e abstrato. O efeito é realizado pelo movimento da cinegrafista, que gira com a câmera no mesmo lugar, em torno do seu próprio eixo, enquanto um dos dançarinos anda e corre progressivamente em torno da fotógrafa (Figura 63).

A nossa intenção com o uso da repetição extremada dos giros é causar uma sensação de tontura ou desequilíbrio.

Figura 63 – *Making of* da gravação dos giros de 360°. Com a praça e a arquibancada ao fundo, o dançarino corre em torno da cinegrafista, enquanto essa gira em seu próprio eixo à medida que aumenta a velocidade do giro.

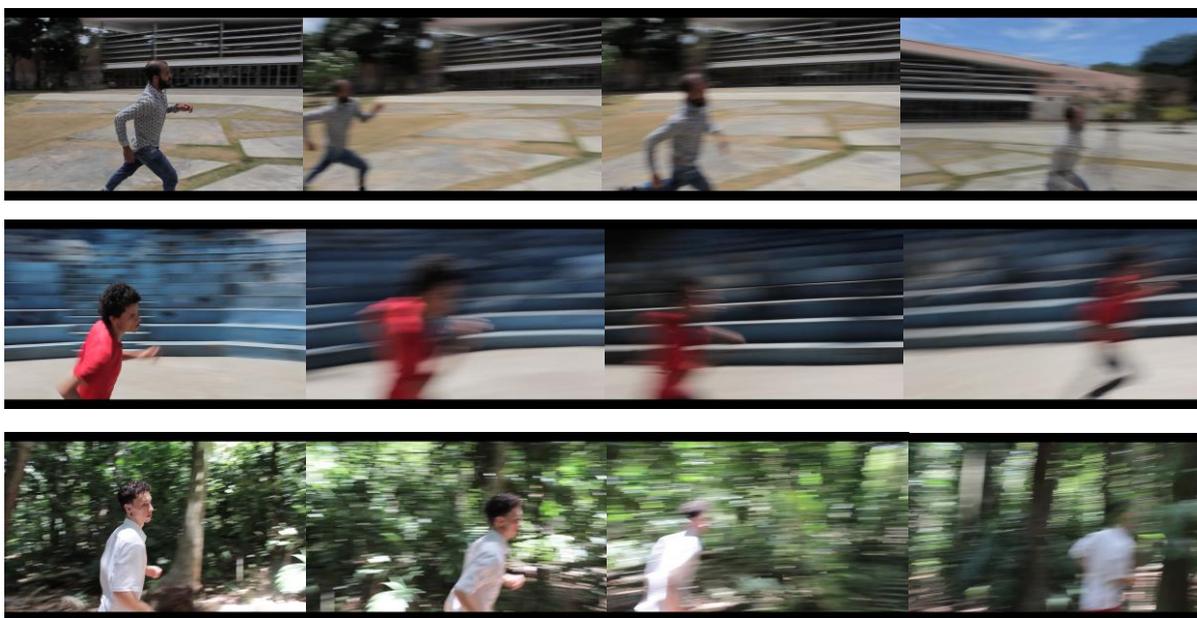


Fonte: Fotos de Renan Bozelli.

No processo de edição, colamos os três experimentos em um e utilizamos, em cada um, diferentes modos de parar um frame para experimentar - em conjunção com a sensação de desequilíbrio - ativar o fenômeno do movimento de efeito colateral, que parte do princípio de que, se alguém olha durante um tempo para um objeto rotativo que se move numa determinada direção e depois olha para o objeto fixo, o objeto fixo parecerá mover-se,

lentamente, na direção oposta. Nesse sentido, fixamos algumas imagens em diferentes momentos das videodanças no desejo de explorar a sensação de continuação do movimento na imagem parada. Nesse sentido, Movimento Colateral (Figura 64) mistura dois diferentes e complementares modos de acionar a cinestesia: pela repercussão que a visualização do movimento extremado - a qual podem causar o giro da câmera e dançarino - e pela sensação de continuidade do movimento decorrida dessa exposição na imagem congelada.

Figura 64 – Movimento Colateral na praça, arquibancada e mata ocasionando texturas diversas por efeito de borramento na imagem e proporcionando a sensação de desequilíbrio e de continuidade do movimento nas imagens congeladas.



Link de acesso: <https://youtu.be/I2y92m1x9RQ>.

#### 5.4 TEMA EXTRA

A princípio, os dois experimentos a seguir não fazem parte dos três temas anteriores, mas foram suscitados a partir de questões, sobre modos de atenção, vinculadas à cognição situada e, mais especificamente, sobre o fenômeno da cegueira para mudanças, no qual comentamos nos capítulos 2 e 3 desta tese.

### 5.4.1 *Repeat Please*

É um experimento que começou com o desejo de trabalhar com repetição dos movimentos para evocar uma ideia de invariância da percepção, ou seja, o que poderia gerar em termos de percepção com a visualização de movimentos que não se modificam ou se repetem incessantemente. Depois, adicionamos a isso a ideia de experimentar com o fenômeno da cegueira para mudanças (*change blindness*), incluindo *flickers* editados dentro da cena. Mas a experimentação com a edição extrapolou essa ideia inicial, configurando-se como um exercício rítmico, de fluxo, em que a repetição constante do movimento de queda intensificou a sensação de estranhamento como também de violência de um corpo caindo no chão. Desse modo, a motivação inicial ampliou-se com as descobertas de outros movimentos na edição e a impressão que a edição possibilitou sobre esses, tornando uma videodança extremamente demarcada pelo movimento criado com a repetição das quedas e o fortalecimento do seu impacto no chão (Figura 65). Nesse sentido, foram pensados para criar empatia e projeção, tanto a partir de um movimento alicerçado na nossa vivência corporal no espaço tridimensional (a queda) como nas projeções vividas no meio específico do audiovisual com o efeito de corte na edição – neste caso, pelo estranhamento ocasionado nos modos de repetir as quedas; o que também nos fez pensar em possíveis *Estados Inusitados* de tratar a edição.

O som foi gerado por diferentes camadas superpostas: uma camada de som ambiente, um texto falado por Merce Cunningham sobre a dança e o som de uma música. Com a decisão em cortar os movimentos em pequenas partes e encadeá-los repetidas vezes, ocasionou também um qualidade rítmica do som, ou seja, o efeito de corte em pequenos trechos na imagem cortou também o som ambiente. A colocação desses trechos sonoros cortados de maneira repetida causou uma dimensão rítmica e qualidade sonora totalmente específica. Os sons dos passos com sapatos de dança flamenca, do vento, o som da rua e o do corpo caindo no chão mesclam-se, emitindo diferentes timbres, fortalecendo a perda do equilíbrio e o peso da queda e, desse modo, dando valor agregado à dimensão visual nessas imagens.

Figura 65 – *Repeat Please* busca construir empatia tomando como princípio a projeção do movimento baseada na vivencia corporal no espaço tridimensional com o uso repetido de quedas.



Link de acesso: <https://youtu.be/qcTnLkLmNdo>.

#### 5.4.2 Cegueira para Mudanças I e II

Esta é uma pequena videodança em que resolvemos experimentar, de modo consequente, o fenômeno da cegueira para mudanças (Figura 66). Motivados pelo cenário que nos foi revelado praticamente sem intenção, pois estávamos filmando outro experimento, refugiamos-nos da chuva na biblioteca da UFBA, descobrindo uma parede com subdivisões de vidros e com um fundo de plantas em diferentes tons de verde. Na sua frente dois vasos de plantas nos pareceram completar o cenário, oferecendo a intuição de que - pelo seu desenho arquitetônico - aquele cenário poderia ser apto a levar a confundir a atenção.

No enquadramento em plano geral desse cenário, foi pedido para que os dançarinos realizassem um movimento de tropeço e queda. Nesse, filmamos duas vezes: uma com o vaso de plantas e outra sem. Em outro enquadramento em plano médio próximo, repetimos apenas a queda. Na edição, utilizamos o movimento em câmera lenta para dar um efeito mais marcado no momento da queda, quando então há uma troca para a velocidade normal em que foi gravada, ao mesmo tempo que muda do enquadramento geral para um plano médio próximo. Intercalamos os *flickers* durante a câmera lenta para distrair a atenção e trocar as tomadas com o vaso pela tomada sem o vaso.

É interessante comprovar que, realmente, ninguém a que perguntamos conseguiu ver a mudança dentro da imagem. Mostramos a várias pessoas: uma vez sem dizer qualquer informação sobre a videodança, depois perguntamos se era visto alguma mudança dentro da imagem. A maioria das respostas afirmava que não havia nenhuma mudança, ou não se

conseguia ver ou, ainda, era preciso assistir a algumas vezes até poder identificar. Só, então, revelamos o efeito em que o corte liga com o mesmo cenário, mas, dessa vez, sem um vaso de plantas.

A trilha sonora é composta pelo som ambiente esgaçado pelo efeito de câmera lenta e o ritmo criado pelos cortes que produzem os *flickers*, além de uma música que mantém um pulso rítmico variando também na altura. É uma trilha que agrega valor ao corresponder a situação apresentada na imagem, fortalecendo a atenção para o corpo que se move intercalado por espaços vazios da edição, que desviam a mudança no cenário e no corte.

Figura 66 - Cegueira para Mudanças I e II aqui ligadas em uma única videodança busca experimentar distrair a atenção com o uso de *flickers* para que não seja vista a mudança dentro da cena.



Link de acesso: <https://youtu.be/O992adZRGmo>.

Cegueira para mudanças abre, assim, um campo de experimentação voltado para os mecanismos da atenção e modos capazes de fazer desviá-la ou direcioná-la para um ponto, um lugar ou uma ação. Esses modos estão implícitos nas discussões realizadas pela teoria cognitivista do cinema (BORDWELL; CARROLL, 1996) sobre a nossa capacidade de perceber o meio audiovisual pela associação com a percepção no meio natural. Mas como experimentamos em *Repeat Please*, esse fenômeno pode ser vinculado também à percepção específica construída no ambiente do meio audiovisual e pode, portanto, se ampliar para modos de tratar o movimento pelos efeitos de edição, a ponto de experimentar a própria edição, seus recursos técnicos, como foco e fator preponderante de cinestesia. Ambos os processos não estão separados e caracterizam a capacidade humana de estender a percepção, adaptando-se aos meios e ambientes culturais, tecnológicos e artísticos.

**Lista das videodanças realizadas:*****Tema 1:***

Borda Lisa  
Borda D'água  
Borda Luz  
Borda Luz II  
Borda Pedra  
Borda Pedra II  
Turvos

***Tema 2:***

Encobertos

***Tema 3:***

Abantesma  
Indícios  
Movimento Colateral

***Extras:***

*Repeat Please*  
Cegueira para Mudanças I e II

Esses foram os experimentos e videodanças que realizamos ao longo do doutorado com o objetivo de experimentar modos de tratamento estético, que discutissem a cinestesia no seu espectador. Estamos conscientes de que os experimentos podem apontar para questões e pesquisas futuras, abrindo um campo de possibilidades ainda não vislumbradas. Acreditamos também que, como todo trabalho artístico, ao ser mostrado ao público, ganharão significações e compreensões próprias do processo de co-criação com o espectador, para quem foram feitas. Nesse sentido, nenhum artista-pesquisador tem controle sobre o resultado de suas obras ou como pode ser recebido seu trabalho e deve estar aberto para as maneiras como possam ser percebidas. Todo nosso empenho foi para que os experimentos abarquem essas significações em acoplamento estrutural com afetos acionados no e pelo corpo e possibilitem, assim, outros modos de sensibilizar o espectador através de processos empáticos fora dos padrões de uma estética normativa.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta tese buscou discutir a percepção cinestésica na videodança e as reverberações existentes entre os corpos dos seus espectadores e das imagens de dança na tela. Perguntamos o que levaria à videodança a mobilizar o corpo do seu espectador, apontando para duas possibilidades: seria esse o movimento corporal parte do processo de percepção propriamente dito e constitutivo da experiência de assistir qualquer videodança ou existiriam alguns critérios estéticos específicos que levem a essa mobilização?

Refletimos e aprofundamos essas perguntas a partir de um paralelo entre as abordagens da empatia estética e da cognição situada, pois ambas tomam o engajamento do corpo como parte do processo de percepção e em relação com o ambiente. A primeira no entendimento, compreensão da estética e na experiência do sujeito com a arte, e a segunda em toda e qualquer percepção. Articulamos, assim, essas abordagens com a premissa de que os movimentos, afetos e sensações físicas vividas na experiência com a videodança não são apenas respostas ao que vemos na tela, mas são intrínsecas ao processo perceptivo e cognitivo. Refletimos, assim, com os pressupostos que, todo movimento corporal gerado na experiência estética é constitutivo do processo empático e da percepção e que os processos cognitivos são, intrinsecamente, incorporados e estendidos na cultura e no ambiente. Desse modo, através do paralelo entre as abordagens empáticas de Heinrich Wölfflin (1886) e August Schmarsow (1894, 1896), das quais denominamos vinculadas ao princípio de corporeidade, e as abordagens cognitivas situadas - do acoplamento estrutural de Francisco Varela; Evan Thompson; Eleanor Rosch (1991), contingências sensorio-motoras de J. Kevin O'Regan e Alva Noë (2001) e da mente estendida de Andy Clark e David Chalmers (1998) - respondemos a nossa primeira pergunta que, na videodança, esses movimentos não são apenas reações aos estímulos visualizados na tela, mas se configuram como engajamentos empáticos e ativações concretas do corpo e, portanto, sim, constitutivo da experiência perceptiva de assistir a qualquer videodança.

Ademais, a análise sobre os embates estéticos e perceptivos, no processo histórico da videodança, levou a compreender que essa expressão configurou-se como uma arte de superposição dos movimentos construídos, dialogicamente, na relação entre os elementos da dança e o audiovisual, o que a permite potencializar a criação de sensações de cinestesia no dispositivo bidimensional da tela. Assim, reconhecemos que a videodança tem o seu modo próprio de fazer estético associado aos seus elementos constitutivos, dos quais o movimento

se configura como central e proporciona modos operativos e de fruição diferenciados de uma estética baseada na narratividade e princípios de continuidade como do cinema.

Nessa perspectiva, nossas reflexões abrangeram os ambientes do audiovisual e da videodança para pensar como se configuram as ações empáticas perceptivas que acontecem por interação com esse ambiente, apontando-as como ações de projeção do corpo do espectador, baseadas na sua experiência no espaço tridimensional ou na recuperação de contingências sensório-motoras já construídas, assim como na adaptação e extensão da percepção aos recursos do próprio meio audiovisual, exigindo a construção de novas contingências sensório-motoras ou, ainda, o que Joerg Fingerhut e Katrin Heimann (2017) denominaram de corpo fílmico.

Desse modo, respondemos a segunda parte da nossa pergunta que, sim, alguns critérios estéticos específicos podem tender e fortalecer a mobilização, principalmente aqueles que quebram com um modo habitual de tratar e ver as imagens, acionando outros modos de entendimento, compreensão ou significação. Por isso, levam ao uso e exercício de outras contingências sensório-motoras não usadas comumente.

O que leva a videodança a mobilizar o corpo do espectador está ligado tanto a capacidade intrínseca do espectador em perceber imagens cinesteticamente - ou seja, perceber pelo seu corpo e não apenas mentalmente - como à característica estética da videodança em superpor diferentes movimentos, potencializando ainda mais essa capacidade intrínseca do espectador. Ambos os fatores acoplam-se estruturalmente e constituem-se como processo de construção perceptiva do espectador com o meio estético-tecnológico da videodança. Isso refuta a ideia de um espectador passivo, pois, mesmo que ele esteja acostumado a um modo de ver, não significa que não tenha que acionar seus padrões construídos no processo de adaptação a esse modo: terá que mover para ver. A questão na qual nos pautamos é que novas maneiras de tratamento estético possam levar ao acionamento de novas contingências sensório-motoras e, portanto, outro tipo de movimentação ainda não tornada padrão, fazendo um vivenciar atento e intenso das mudanças estéticas e corporais.

Na tentativa de perpassar por essa discussão apontando estratégias metodológicas de construções estéticas que proporcionassem e intencionassem a cinestesia no espectador, refletimos baseado em Laura Marks (2000) e Giuliana Bruno (2010, 2014), como a visualidade háptica pode ser uma abordagem estética que tende a proporcionar a visualização das imagens audiovisuais como uma epistemologia táctil - um conhecimento que reivindica a interdependência entre olhar e corpo e toma como base os afetos do corpo e o movimento ao invés de apenas o olhar e a razão. Essa abordagem configura-se também como uma

concepção somática que, ao usar metaforicamente um sistema perceptivo concreto (o háptico), possibilita experimentar construções de novas contingências sensorio-motoras e, assim, modos de visualização a partir do corpo e fora de um padrão normativo. Além disso, o sistema háptico, aqui discutido a partir de James Gibson (1966), busca compreender os campos de extensão do corpo e do tato não apenas relacionado ao tato cutâneo ou campo proximal, mas com capacidade abrangente da percepção dos campos profundos e tridimensionais, já apontados anteriormente pelos autores empáticos e discutido no sentido da plasticidade da percepção em Alva Noë (2009). Essa noção possibilitou-nos pensar a metáfora do “espaço entre” em uma correlação com as passagens da pele e dos espaços construídos na tela a partir das distâncias entre os corpos dos dançarinos, cogitando assim, um campo de passagens entre espaços hápticos e ópticos, no qual o espectador se projeta.

Para avançar no objetivo geral de refletir sobre a percepção cinestésica vinculadas à elaboração prática de videodanças - que buscassem experimentar determinados modos operativos de criação, tratando da cinestesia no espectador - concentramos essa experimentação a partir de três temas. Treze videodanças foram realizadas, perpassando por: 1. experimentos de não centralidade, desfiguração, proximidade, para focar no engajamento acionado pelas sensações de taticidade e movimento que a imagem abstrata, desfigurada, descentralizada e as suas dinâmicas possam causar; 2. experimentos com o campo de passagem entre os espaços profundos e superficiais, para focar no engajamento acionado pela dinâmica entre as distâncias e pela relação de movimento de se afastar e se aproximar da câmera e dos dançarinos; 3. experimentos abordando o espaço não euclidiano e uso de maneiras inusitadas de posicionar e mover a câmera, apresentar os espaços e mover o corpo, para focar no engajamento acionado pela perda de referência espacial. Dentro dos temas, todos os experimentos tentaram elaborar diferentes graus ou modos de superposição dos movimentos, averiguando as interconexões entre esses movimentos e fortalecendo a premissa da potencialização cinestésica contida nessa superposição. Além disso, trouxeram a dimensão do fazer à teoria, aproximando prática artística às reflexões e análises, mas não buscaram sua comprovação. Esses experimentos estão aqui colocados como obras e modos de fazer abertos à discussão e com capacidades para novas e ricas experimentações.

Nesse sentido, gostaríamos de enfatizar que essa tese é uma tentativa de discutir a percepção cinestésica na videodança que apresenta pontos de reflexão com objetivo de sua ampliação, e não se constitui como um quadro argumentativo fechado em que esse fenômeno possa acontecer, unicamente, dessa maneira, nessa expressão artística. Muito mais se configura no desejo de colocar algumas sementes que possam fazer florescer outras questões,

assim como suscitar o aprofundamento das aqui colocadas, dentro do campo teórico e prático que se inserem.

Os estudos da empatia estética abrem-se como um campo a ser pesquisado não apenas no que se refere ao audiovisual e à videodança, mas também nas áreas afins da arte, apontando para as questões sobre a intersecção do corpo e da cognição no encontro com objetos estéticos como um vasto espectro de investigações filosóficas a serem realizadas e de possibilidades artísticas a serem experimentadas. As questões trazidas por Wölfflin (1886) - sobre a experiência do corpo como referência para o entendimento dos outros corpos no mundo - e as trazidas por Schmarsow (1894, 1896) - relativas à projeção das coordenadas espaciais no corpo e no espaço arquitetônico podem ser expandidas e aprofundadas correlacionadas a outros campos artísticos - assim como questões discutidas pela empatia estética e a capacidade de revivenciar as artes abstratas pleiteada por Theodor Lipps (1897) e retomada na teoria da imersão no audiovisual por Robin Curtis (2016). Pelo seu caráter interdisciplinar, a empatia estética pode colaborar, aprofundar e ampliar as relações de confluência entre filosofia, ciência e arte, a exemplo de estudos sobre cognição situada e neurociência que, na contemporaneidade, vem contribuindo para alimentar a discussão teórica e os processos de criação em teatro e dança. Esse foi um dos nossos objetivos ao fazer um paralelo entre a empatia estética e a cognição situada, assim como ampliá-la, complementá-la com as discussões realizadas pelas abordagens da área do audiovisual e, especificamente, pelas nossas questões relativas à videodança.

Estudos também voltados para os movimentos de cada um dos elementos do audiovisual (câmera, edição e som), na relação com os movimentos da dança, podem trazer contribuições no que tange à especificidade de cada um desses para a percepção cinestésica e a sua abrangência na videodança. Além disso, estudos mais profundamente voltados para as confluências perceptivas de todos os seus elementos poderão, tanto dar continuidade como ampliar as reflexões sobre o potencial cinestésico da superposição dos movimentos, levantadas nesta pesquisa.

No que se refere ao plano da experimentação prática, dentro dos três temas, reconhecemos que cada um desses, pode abrir-se para novos caminhos. É nosso desejo a sua continuidade e aprofundamento. Alguns subtemas, seus tratamentos e as estéticas, daí surgidas, revelam-se propícios a novas experimentações e pesquisas.

No tema 1, cada um dos seus subtemas como a não centralidade, aproximação, desfiguração podem ser ainda mais aprofundados se experimentados em diferentes combinações de movimentos.

No tema 2, dos “espaços entre”, há ainda muitas possibilidades de exploração, no que diz respeito ao movimento de câmera aplicadas em outros espaços arquitetônicos ou áreas abertas (*outdoor*) e com outros instrumentos como *steady cam*, ou mesmo, na mão. Essas outras experiências poderiam aprofundar os campos de passagem da bidimensionalidade e tridimensionalidade e o grau de interferência como esses aparelhos podem realmente atuar na participação do espectador.

No tema 3, o espaço não euclidiano configura-se como um tema bastante abrangente em que pode se experimentar e aplicar os *estados inusitados* em cada um dos elementos, combinando dois ou mais elementos ou, ainda, em todos esses.

É nosso desejo continuar experimentando com o fenômeno da cegueira para mudanças, utilizando outros cenários, movimentos e dinâmicas, assim como aprofundar as invariâncias do movimento com o uso de repetições. Além disso, a experimentação com o fenômeno da cegueira para mudanças gerou a gravação de pequenas tomadas ou pequenos trechos de sequências de movimentos, o que nos possibilitou pensar na realização de “mini-videodanças”, já que são menores que 1 minuto, transformando esse parâmetro de tempo em uma questão a ser esteticamente pesquisada. A pergunta - qual o tempo mínimo necessário para que uma videodança estabeleça uma relação de sensação afetiva e construa empatia? – parece-nos conter força investigativa.

Também uma pesquisa sobre modos de construção de continuidade e descontinuidade na videodança pode ser uma questão bastante rica para aprofundar sua relação com a cinestesia e os afetos no corpo, mas também para pensar e experimentar critérios estéticos de imersão e atenção do espectador na área.

Acreditamos, portanto, que as discussões levantadas, as questões analisadas, assim como suas conclusões têm relevância, podendo contribuir para o aprofundamento e geração de novas perguntas na área.

## REFERÊNCIAS

- ACCIOLY, Maria Inês. Táticas da cognição: a simulação e o efeito de real. **Ciências & Cognição**. Rio de Janeiro, v. 09, p. 56 – 63, 2006. Disponível em: <http://www.cienciasecognicao.org/revista/index.php/cec/article/view/604/386>. Acesso em: 05 fev. 2018.
- ACKER, S.; TIEMENS, R. Children's perceptions of changes in size of televised images. **Human Communication Research**, [S.l.], n. 7, p. 340 – 346, 1981.
- AGUIAR, Douglas Vieira de. Espaço, corpo e movimento: notas sobre a pesquisa de espacialidade na arquitetura. **ARQTEXTO**, Porto Alegre, n.8, p. 74 - 95. 2006.
- AUMONT, Jacques. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas – SP: Papirus, 2003.
- BARDO, Aron Pilotto. A concepção husserliana de corporeidade: a distinção fenomenológica entre corpo próprio e corpos inanimados. **Synesis**, Petrópolis, v. 4, n. 2, p. 1-12, ago./dez. 2012. Disponível em: <http://seer.ucp.br/seer/index.php/synesis/article/view/265/191>. Acesso em: 18 set. 2018.
- BAUDRY J. L. Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelos aparelhos de base. *In*: XAVIER, Ismail (Org.). **A experiência do cinema**: antologia. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983, p. 383-399.
- BAUDRY J. L. **L'Effet-cinéma**. Paris: Albatros, 1978.
- BENJAMIN, Walter. **Illuminations**. New York: Schocken, 1969.
- BOTVINICK, M.; COHEN, J. Rubber hands 'feel' touch that eyes see. **Nature**, [S.l.], v.19, n.391, p.756, fev. 1998.
- BORDWELL, David; CARROLL, Noël. **Post-Theory: Reconstructing Film Studies**, Madison: University of Wisconsin Press. 1996.
- BRIDGE, Helen. Empathy theorie and Heinrich Wölfflin. A reconsideration. **Journal of European Studies**, [S.l.], v.41, n.1, p. 3–22, 2010.
- BROOKS, Victoria. Camera as Body: An Interview with Charles Atlas, Rashaun Mitchell, and Silas Riener, 2015. Disponível em: <https://walkerart.org/magazine/camera-as-body-an-interview-with-charles-atlas-rashaun-mitchell-and-silas-riener>. Acesso em: 22 jan. 2018.
- BRUM, Leonel; CERBINO, Beatriz. Videodança/*screendance*, uma discussão contemporânea - Entrevista com Douglas Rosenberg. **ARJ**, [S.l.], v. 3, n. 2, p. 104 – 112, jul. / dez. 2016.
- BRUM, Leonel. Videodança: Uma arte do Devir. *In*: CALDAS, Paulo et al. (Orgs.). **Dança em foco**: Ensaios contemporâneos de videodança, Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012. p. 75-113.
- BRUNO, Giuliana. **Site-seeing**: Architecture and the Moving Image. Ohio University School

of Film, 1997. p. 8 - 24. Disponível em: [http://www.pitzer.edu/academics/faculty/lerner/wide\\_angle/19\\_4/194bruno.htm](http://www.pitzer.edu/academics/faculty/lerner/wide_angle/19_4/194bruno.htm). Acesso em: 16 dez. 2018.

BRUNO, Giuliana. Motion and Emotion: Film and Haptic Space. **Revista Eco-Pós**, [S.l.], v.13, n. 2, p. 16 – 36, 2010. Disponível em: <http://www.pos.eco.ufrj.br/ojs-2.2.2/index.php/revista/issue/view/24>. Acesso em: 17 maio 2015.

BRUNO, Giuliana. **Surface: Matters of aesthetics, materiality, and media**. Chicago: The university of Chicago Press, 2014a.

BRUNO, Giuliana. Entrevista. Lisboa, 2014b. Entrevista concedida a Liz Vahia. Disponível em: <https://www.artecapital.net/entrevista-182-giuliana-bruno-Lisboa> . Acesso em: 16 dez. 2018.

BÜTTNER, Frank. Das Paradigma "Einfühlung" bei Robert Vischer, Heinrich Wölfflin und Wilhelm Worringer. Die problematische Karriere einer kunsttheoretischen Fragestellung. *In*: DRUDE, Christian; KOHLE, Hubertus (Hrsgg.). **200 Jahre Kunstgeschichte in München. Positionen, Perspektiven, Polemik 1780-1980**. München-Berlin: Münchner Universitätsschriften des Instituts für Kunstgeschichte, 2003. Bd. 2, p. 82-93.

CALDAS, Paulo. Poéticas do movimento: Interface. *In*: CALDAS, Paulo *et al.* (Orgs.). **Dança em foco: Ensaio contemporâneos de videodança**, Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012. p. 239-254.

CAMPOS NETTO, Aloysio; COLAFÊMINA, José Fernando. Movimentos sacádicos em indivíduos com alterações cerebelares. **Brazilian Journal of Otorhinolaryngology**, [S.l.], v.76, n.1, p. 51-58, 2010. Disponível em: <http://producao.usp.br/handle/BDPI/7969>. Acesso em: 17 maio 2018.

CARROL, Noël. **Theorizing the moving image**. Cambridge: Cambridge University Press. 1996.

CASTANHEIRA, José Cláudio S. Do cogito ao inconsciente: O corpo na experiência cinematográfica. **Contracampo: Revista do programa de pós-graduação em comunicação da UFF**, Niterói, n. 21, ago. 2010.

CASTRO, Eliane Mauerberg de. Percepção e ação: Direções teóricas e experimentais atuais. **Paidéia**, Ribeirão Preto, v.14, n.27, p. 63-73, 2004a.

CASTRO, Eliane Mauerberg de *et al.* Orientação Espacial em Adultos com Deficiência Visual: Efeitos de um Treinamento de Navegação. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, [S.l.], v.17, n.2, p. 199-210, 2004b.

CHION, Michel. **La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido**. Madrid: Paidós Comunicación, 2011.

CLARK, Andy. **Being There: Putting Brains, Body, and World together again**. Cambridge, Massachusetts, London: The MIT Press, 1997.

CLARK, Andy; CHALMERS, David. **La mente extendida**. [Espanha]: KRK Ediciones,

2011.

CLARK, Andy; CHALMERS, David. *Extended Mind*. **Analysis**, Oxford: Oxford University Press on behalf of The Analysis Committee Stable, v. 58, n.1, p.7-19, Jan. 1998.

CLARK, Andy. **Natural – Borns Cyborgs**: Mind, Technologies and Future of Human Intelligence. New York: Oxford University Press, 2003.

COMMANDINO, Frederico. **Euclides**: Elementos da Geometria. São Paulo: Edições Cultura, 1944.

CUNNINGHAM, Merce. Collaboration with Visual Artists. **Writings**, v.4, n.2, 1983. Disponível em: <https://www.mercecunningham.org/the-work/writings/collaborating-with-visual-artists/> Acesso em: 22 jan. 2018.

CURTIS, Robin. Einführung in die Einfühlung. *In*: CURTIS, Robin; KOCH, Gertrud (Hg.). **Einfühlung**: Zu Geschichte und Gegenwart eines ästhetischen Konzepts. München: Wilhelm Fink Verlag, 2008.

CURTIS, Robin. Synästhesie und Immersion. Räumliche-Effekte der Bewegung. *In*: CURTIS, Robin; GLÖDE, Marc; KOCH, Gertrud (Hg.). **Synästhesie Effekte**: Zur Intermodalität der ästhetischen Wahrnehmung. München: Wilhelm Fink Verlag, 2010.

CURTIS, Robin. Einfühlung e Abstração na imagem em movimento: reflexões históricas e contemporâneas. **Revista Eletrônica MAPA D2**, Salvador, v.3, n.1, p.9-38. 2016.

DE SIMONE, Adriana. **Sobre um conceito integral da empatia**: intercâmbios entre fisiologia, psicanálise e neuropsicologia. 180 f., 2010. Trabalho de Conclusão de Curso (Doutorado em Psicologia) - Universidade de São Paulo, São Paulo. 2010.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**: Capitalismo e esquizofrenia. São Paulo: Editora 34, 1997. v.5.

DEWEY, John. The reflex arc concept in psychology. **The Psychological Review**, Chicago: University of Chicago, v.3, n. 4, 1896.

DEREN, Maya. **Poetik des Films**: Wege im Medium bewegter Bilder. Berlin: Merve Verlag 1965.

DILTHEY, Wilhelm. **Dos escritos sobre hermenêutica**: El surgimiento de la hermenêutica y los esbozos para una crítica de la razón histórica. Madrid: Ediciones Istmo, S.A. 2000.

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

ELSAESSER, Thomas; HAGENER, Malte. **Film Theorie Zur Einführung**. Hamburg: Junius Verlag, 2013.

FERRAZ, M. C. F. Estatuto paradoxal da pele e cultura contemporânea: da porosidade à pele-teflon. **Galáxia**, São Paulo, n. 27, p. 61-71, jun. 2014.

FINGERHUT, Joerg. Introduction. *In*: FLACH, Sabine; SÖFFNER, Jan; FINGERHUT, Joerg (Hg.) **Habitus in Habitat III: Synaesthesia and Kinaesthetics**. Berlin: Peterlang Verlag, 2011, p. 7-19.

FINGERHUT, Joerg. Sensorimotor Signature, Skill, and Synaesthesia. Two Challenges for Enactive Theories of Perception. *In*: FLACH, Sabine; SÖFFNER, Jan; FINGERHUT, Joerg (Hg.) **Habitus in Habitat III: Synaesthesia and Kinaesthetics**. Berlin: Peterlang Verlag, 2011, p. 101-120.

FINGERHUT, Joerg; HUFENDIECK, Rebekka; WILD, Markus. (Hg.) **Philosophie der Verkörperung**. Grundlagentexte zu aktuelle Debatte. Berlin: SuhrkampVerlag. 2013.

FINGERHUT, Joerg. Extended imagery, extended access or something else? Pictures and the extended mind hypothesis, **Phil Papers**, Berlin, 2014.

FINGERHUT, Joerg; HEIMANN, Katrin. Movies and the Mind: On Our Filmic Body. *In*: DURT, Christoph; FUCHS, Thomas; TEWES, Christian. **Embodiment, Enaction, and Culture: Investigating the Constitution of the Shared World**. Cambridge, MA: MIT Press, 2017.

FLORES, Claudia Regina. **Olhar, Saber, Representar: Ensaios sobre a representação em perspectiva**. São Paulo: Musa Editora, 2007. v. 1. 198 p.

FRIEDRICH, Thomas. GLEITER, Joerg. Einleitung. *In*: FRIEDRICH, Thomas. GLEITER, Joerg. (Hg.) **Einführung und phänomenologische Reduktion: Grundlagentexte zu Architektur, Design und Kunst**. Berlin: LIT Verlag, 2007.

GIBSON, James. **The Senses Considered as Perceptual Systems**. London: George Allen & Unwin LTD, 1966.

GONÇALVES, Osmar. Reconfigurações do olhar. O háptico na cultura visual contemporânea. **Visualidades**, Goiânia, v.10, n.2, p. 75-89, jul./dez. 2012.

GRAÇA, Marina Estela. “Pas de Deux (1968) e Canon de Norman McLaren (1964)”, *In*: GOULET, Pierre Marie; GARCIA, Teresa (eds.), **O cinema à volta de cinco artes, cinco artes à volta do cinema cinematografia-coreografia**. Lisboa, Festival Temps d’Images/Cinemateca Portuguesa, 2008. v.3.

GREENFIELD, Amy. The Kinesthetics of Avant-Garde Dance Film: Deren and Harris. *In*: MITOMA, Judy; ZIMMER, Elizabeth; STIEBER, Dale Ann Stieber. **Envisioning Dance on Film and Video**. Nova York e Londres: Routledge, 2002. p. 21-26.

GROOS, Karl. **Das ästhetische Miterleben und die Empfindungen aus dem Körperinnern: Zeitschrift für Ästhetik Allgemeine Kunstwissenschaft**. Stuttgart: Verlag von Ferdinand Enke. 1909.

GRUNENVALDT, José; BEBER, Irene. As ciências do espírito em Wilhelm Dilthey e as figuras em Nobert Elias: Relações e afinidades por um caminho metodológico. *In*: SIMPÓSIO INTERNACIONAL PROCESSO CIVILIZADOR, 12., 2009, Recife. **Anais [...]**, Recife, 2009.

GUIDO, Laurent. Rhythmic Bodies/Movies: Dance as Attraction in Early Film Culture. *In*: STRAUVEN, Wanda (org). **The Cinema of Attractions Reloaded**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 1999. p. 139-156.

GUIMARÃES, Daniela B. **Dramaturgias em tempo presente**: uma *timeline* da Improvisação Cênica da Companhia Ormeo. 2012. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2012.

GUNNING, Tom. The cinema of attractions: early film, its spectator and the avant-garde. *In*: STRAUVEN, Wanda (Org.). **Cinema of attractions reloaded**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 1986/2006. p. 381-388.

HEIMANN, K. *et al.* Moving mirrors: A high density EEG study investigating the effect of camera movements on motor cortex activation during action observation. **Journal of Cognitive Neuroscience**, [S.l.], v. 26, p. 2087, 2014.

HIGGINS, Dick. Intermídia. *In*: DINIZ, Thais Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares (Org.). **Intermedialidades e estudos interartes**: Desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: Rona Editora, 2012.

HUSSERL, Edmund. **Ding und Raum** (Husserliana XVI). Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 1973.

HUSSERL, Edmund. **Die Krisis der europäischen Wissenschaften und phänomenologischen Philosophie** (Husserliana VI). Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 1976.

ILDIRAR, S.; SCHWAN, S. First-time viewers' comprehension of films: Bridging shot transitions. **British Journal of Psychology**, [S.l.], v.106, n. 1, p. 133–151, 2015.

IN THE MIRROR OF MAYA DEREN. Direção de Matina Kudláček. Produção de Joahannes Rosenberg. Austria. 2001. Filme-Documentário.

JOHNSON, Mark. Whats Makes a Body? **The Journal of Speculative Philosophy**, New Series, v.22, n. 3, p. 159-169, 2008.

JUHAN, Deane. **Körperarbeit**: Die Soma-Psyche-Verbindung. Ein Lehrbuch. München: Knauer Verlag, 1992.

LANT, Antonia. Dulac und die Bohnenstange. *In*: CURTIS, Robin. KOCH, Gertrud (Org.) **Einführung**: Zu Geschichte und Gegenwart eines ästhetischen Konzepts. München: Wilhelm Fink Verlag, 2008. p. 253-276.

LEE, D. N.; ARONSON, E. Visual proprioceptive control of standing in human infants. **Perception and Psychophysics**, [S.l.], v.15, n.3, p. 529-532, maio 1974.

LEE, D. N.; LISHMAN, J. R. The autonomy of visual kinaesthesia. **Perception**. Edinburgh: Department of Psychology, University of Edinburgh, v.2, p. 287 – 294, 1973.

LIPPS, Theodor. **Raumästhetik und geometrisch-optisch Täuschung**. Leipzig: Barth, 1897.

LIPPS, Theodor. Aesthetische Einfühlung. *In: DEUTSCHE GESELLSCHAFT FÜR PSYCHOLOGIE. Zeitschrift und Physiologie der Sinneorgane.* 1900. v. 22. Disponível em: <http://mpiwg-berlin.mpg.de/references?id=lit31367>. Acesso em: 02 jan. 2017.

LIPPS, Theodor. Einfühlung, innere Nachahmung und Organempfindungen. **Arch. f. d. gesamte Psychol.** 1, (2 u. 3), S. 185-204. 1903'. *Zeitschrift für Psychologie und Physiologie der Sinnesorgane*, 36 (1904). Disponível em: <http://mpiwgberlin.mpg.de /references? id=lit3 9703>. Acesso em: 02 jan. 2017.

LONGHI, Raguél Ritter. *Intermedia*, ou para entender as poéticas digitais. *In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO*, 25., 2002. **Anais [...]**, Salvador, 2002

KENDALL, Elisabeth. **Where she danced: The Birth of American Art-Dance.** New York: Alfred A. Knopf, 1979.

KESIKOWSKI, Vania. **O corpo na videodança**, [20-]. Disponível em: <http://tcconline.utp.br/wp-content/uploads/2011/10/O-CORPO-NA-VIDEODANCA.pdf>. Acesso em: 23 maio 2013.

KHOULOKI, Rayd. **Der filmische Raum: Konstruktion, Wahrnehmung, Bedeutung.** Berlin: Deep Focus 5, 2009.

KOSS, Juliet. Über die Grenzen der Einfühlung. *In: CURTIS, Robin; KOCH, Gertrud (Hg.). Einfühlung: Zu Geschichte und Gegenwart eines ästhetischen Konzepts.* München: Wilhelm Fink Verlag, 2008.

MARKS, Laura. **The skin of the film: Intercultural cinema, embodiment and the senses.** London: Duke University Press, 2000.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica.** São Paulo. Brasiliense. 2013.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção.** 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

MUNK, C. *et al.* Cognitive processing of film cuts among 4- to 8-year-old children: An eye, tracker experiment. **European Psychologist**, [S.l.], v. 17, n.4, p. 257–265. 2012.

MURCH, Walter. **Num piscar de olhos: A edição de filmes sobre a ótica de um mestre.** Rio de Janeiro, Zahar, 2001.

NOË, Alva; O`REGAN, J. Kevin. A sensorimotor account of vision and visual consciousness. **Behavioral and Brain Sciences.** v.25, n.5, p. 939-1031, 2001.

NOË, Alva. **Action in Perception.** Massachusetts: The MIT Press Cambridge, 2004.

NOË, Alva. **Varieties of Presence.** Cambridge: Harvard University Press, 2012.

NOË, Alva. **Out of our heads: Why you are not you brain, and other lessons from the biology of consciousness.** New York: Hill and Wang, 2009.

NOVAES, Morgana Menezes *et al.* Avaliação da Interação Multissensorial na “Ilusão da Mão de Borracha”. **Rev Neurocienc**, São Paulo, v.19, n.1, p. 26 – 33, 2011.

OHLER, P. **Kognitive Filmpsychologie: Verarbeitung und mentale Repräsentation narrativer Filme**. Münster: MAKS Publikationen, 1994.

PEROTTI JÚNIOR, Alaercio *et al.* Influência de diferentes informações comportamentais na dinâmica intrínseca entre informação visual e oscilação corporal. **Brazilian Journal of Motor Behavior**, [S.l.], v. 2, n.1, p. 40-50, 2007.

PERPEET, Wilhelm. Historisches und Systematisches zur Einfühlungsästhetik. **Zeitschrift für Ästhetik und Allgemeine Kunstwissenschaft**, Hamburg: [S.l.], v.11, n.1, p. 193–216, 1996.

PONSO, Luciana Cao. **Formas de dançar o impossível: Um salto do cinema de 1930 em direção à videodança**. 2013. 136 f. Dissertação (Mestrado). Instituto de Artes e Comunicação social, PPGCA, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2013.

RIEGL, Alois. **Die Spätromische Kunst-Industrie nach den Funden in Österreich-Ungarn**. Wien, 1901.

ROMITRI, Marco. O cinema e o movimento aparente. **Revista Comunicare**, São Paulo, v.15, n.2, p. 52 – 69, 2015.

ROSEMBERG, Douglas. Observações sobre dança para a câmera e um manifesto. *In*: CALDAS, Paulo *et al.* (Orgs.). **Dança em foco: Ensaios contemporâneos de videodança**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012. p. 311-328.

ROSEMBERG, Douglas. Video Space: A Site For Choreography. **Journal of international Society for the arts, sciences and Technology**. Oregon: MIT Press, v.33, 2000.

ROSINY, Claudia. **Videotanz: Panorama einer intermedialen Kunstform**. Zürich: Chronos Verlag, 1999.

ROSINY, Claudia. **Tanz Film: Intermediale Beziehungen zwischen Meienngeschichte und modernen Tanzästhetik**. Bielefeld: Transcript Verlag, 2013.

RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

SARTI, André. Conheça os tipos de corte e melhore sua técnica de edição. [S.l.], 2016. Disponível em: <http://andresarti.com.br/melhore-sua-tecnica-de-edicao/> Acesso em: 23 fev. 2019.

SANTOS, Marcio Carneiro dos. O Paradigma Não-Narrativo Do Cinema de Atrações à Realidade Virtual. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 31., 2008, Natal. **Anais [...]**, Natal: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2008.

SCHMARSOW, August. **Das Wesen der architektonischen Schöpfung**. Leipzig: Karl W. Hiersemann Verlag, 1894.

SCHMARSOW, August. Über die Dimensionen der menschlichen Raumgebilde – 1896. In: FRIEDRICH, Thomas; GLEITER, Joerg. (Hg.) **Einführung und phänomenologische Reduktion**: Grundlagentexte zu Architektur, Design und Kunst. Berlin: LIT Verlag, 2007.

SCHWAN, S.; ILDIRAR, S. Watching film for the first time: How adult viewers interpret perceptual discontinuities in film. **Psychological Science**, [S.l.], v.21, n.7, jul. 2010.

SENA, Marcelo. Suspiro. 2011. Disponível em: <http://ciaetc.com.br/home/suspiro/>. Acesso em: 13 dez. 2018.

SHAVIRO, Steven. **The cinematic Body**. Minnesota: University of Minnesota Press, 1993.

SILVA, Adilson Luiz da. Corporeidade e Cognição. **Revista Conexão UEPG**, Ponta Grossa, v. 9, p. 498-505, 2011.

SILVA, A. E. *et al.* Estratégias de pesquisa no estudo da cognição: o caso das falsas lembranças. **Psicologia & Sociedade**: [S.l.], v.22, n.1, p.84-94, 2010.

SILVA, Salif Diallo Agues da Cruz. **Do paradigma do ver ao tocar**. O devir háptico na criação artística contemporânea. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2015.

SMITH, Tim J. **An Attentional Theory of Continuity Editing**. Doctor of Philosophy Institute for Communicating and Collaborative Systems School of Informatics. Edinburgh: University of Edinburgh, 2005.

SMITH, Tim J.; HENDERSOM, John M. Edit Blindness: The relationship between attention and global change blindness in dynamic scenes. **Journal of Eye Movement Research**, [S.l.], v.2, n.6, p.1-17, 2008.

SOBCHACK, Vivian Carol. **The adress of the eye**: a phenomenology of film experience. Princeton: Princeton University Press, 1992.

SOBCHACK, Vivian Carol. **Carnal thoughts**: embodiment and moving image culture. Berkeley: University of California Press, 2004.

SCHMARSOW, August. **Das Wesen der architektonischen Schöpfung**. Leipzig: Karl W. Hiersemann Verlag, 1894.

SCHMARSOW, August. Über die Dimensionen de meschlichen Raumgebilde – 1896 In: FRIEDRICH, Thomas; GLEITER, Joerg. (Hg.) **Einführung und phänomenologische Reduktion**: Grundlagentexte zu Architektur, Design und Kunst. Berlin: LIT Verlag, 2007.

SPOLADORE, Bruna. **Pele, Película, Pixel**: Metáforas para a atualização do conceito de espaço e a proposição de ambiente na dança digital. 175 f., 2011. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2011.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. 5.ed. Campinas: Papirus, 2013.

STEINMETZ, Rüdiger. **Film sehen lernen**: Grundlagen der Filmästhetik. Leipzig: Zweitausendeins, 2009. 1 DVD.

STEINMETZ, Rüdiger. **Licht, Farbe, Sound**: Film sehenlernen 2. Leipzig: Zweitausendeins Edition, 2011.

TOMAZZONI, Airton. Um baile mudo: A dança no cinema pré-sonoro. *In*: CALDAS, Paulo *et al.* (Orgs.). **Dança em foco**: Ensaios contemporâneos de videodança. Rio de Janeiro. Aeroplano, 2012. p. 50-74.

TSAFTARIDIS, Dionysios. **Maya Deren Screendances**: a formalistic Approach . School of Arts. University of Surrey. 2009.

TOUCH THE SOUND: a sound journey with Evelin Glennie. Direção de Thomas Ridelshheimer. Produção de Stefan Tolz e Leslie Hills. Alemanha. 2004. Filme-Documentário.

VARELA, Francisco; THOMPSON, Evan; ROSCH, Eleanor. **A mente corpórea**. Ciência Cognitiva e experiência humana. [S.l.]: Instituto Piaget, 1991.

VIDEOARTE no Brasil. [Entrevista]. Analívia Cordeiro. Disponível em: <https://vimeo.com/50111960>. Acesso em: 20 out. 2018.

VISCHER, Friedrich Theodor. **Kritik meiner Ästhetik** [1866, 1873]. *In*: VISCHER, Robert. **Kritische Gänge**. München: Meyer & Jessen, 1922.

VISCHER, Robert. **Über da optische Formgefühl**: Ein Beitrag zur Ästhetik. Leipzig: Hemmann Kredner, 1873.

VOSS, Chistiane. Einfühlung als epistemische und ästhetische Kategorie bei Hume und Lipps. *In*: CURTIS, Robin; KOCH, Gertrud (Hg.). **Einfühlung**: Zu Geschichte und Gegenwart eines ästhetisches Konzept. München: Wilhelm Fink Verlag, 2008.

WAGNER, Kirsten. Vom Leib zum Raum. Aspekte der Raum Diskussion in der Architektur aus kulturwissenschaftlicher Perspektive. **Gebäude Räume** - zur kulturellen Formung vor architektur und Stadt. v.9, n.1 nov. 2004. Disponível em: <http://www.cloudcuckoo.net/openarchi ve/wolke/deu/Themen/041/Wagner/wagner.htm>. Acesso em: 08 jan. 2017.

WAGNER, Kirsten. Die Beseelung der Architektur. *In*: CURTIS, Robin; KOCH, Gertrud (Hg.). **Einfühlung**: Zu Geschichte und Gegenwart Eines Ästhetischen Konzept. München: Wilhelm Fink Verlag, 2008.

WARREN, D. H.; ROSSANO, M. J. Intermodality relations: Vision and touch. *In*: HELLER, M. A.; SCHIFF, W. (eds.). **The Psychology of Touch**. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers. 1991.

WÖLFFLIN, Heinrich. Prolegomena zu einer Psychologie der Architektur – 1886. *In*: FRIEDRICH, Thomas; GLEITER, Joerg. (Hg.) **Einfühlung und phänomenologische Reduktion**: Grundlagentexte zu Architektur, Design und Kunst. Berlin: LIT Verlag, 2007.

WÖLFFLIN, Heinrich. **Conceitos fundamentais da História da Arte**: o problema da evolução dos estilos na arte mais recente. 4.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

WORRINGER, Wilhelm. Abstraktion und Einfühlung – 1907. *In*: FRIEDRICH, Thomas. GLEITER, Joerg. (Hg.) **Einfühlung und phänomenologische Reduktion**: Grundlagentexte zu Architektur, Design und Kunst. Berlin: LIT Verlag, 2007.

WRIGHT, Edmond. **Narrative, perception, Language, and Faith**. Palgrave Macmilian UK. 2005.

## GLOSSÁRIO - TERMOS TÉCNICOS DO AUDIOVISUAL<sup>157</sup>

Para esse glossário, foram utilizadas diferentes fontes teóricas retiradas de blogs, livros e DVD sobre cinema, vídeo e edição. Dentre essas, foram utilizados os seguintes autores: AUMONT (2003), SARTI (2017), STEINMETZ (2009), MARTIN (2013). Os autores mencionados e suas obras encontram-se indicados nas referências desta tese. Também pesquisamos pela Wikipédia ao buscar o nome do termo na internet.

**Ângulo contra-plongé:** ângulo de câmera em que o tema é filmado de baixo para cima ou abaixo da altura dos olhos, ficando a objetiva abaixo do nível do olhar.

**Ângulo plongé:** ângulo da câmera em que o tema é filmado de cima para baixo ou acima da altura dos olhos. Tende a diminuir os corpos, esmagá-los, rebaixando-os ao nível do chão.

**Campo contracampo (*shot-reverse shot*):** usado na técnica de edição de filmes muito comum em situações de diálogo no cinema clássico-narrativo, em que os atores são mostrados alternadamente no sentido de construir continuidade. É assim que o ator 1 (plano) fala, então a reação do ator 2 é mostrada (contraplano). A câmera só se move de um lado do eixo do diálogo e os atores são mostrados em direções opostas para que pareçam olhando um para o outro.

**Atmo:** são denominados de *atmo* os ruídos de fundo difusos utilizados no design de som do cinema, rádio e televisão. O termo é uma contração para atmosfera, mas *ambi* ou *ambience* são termos semelhantes também usados. A atmosfera transmite, por exemplo, uma impressão de um espaço (exterior, interior, corredor, sala), impressão ambiental específica (vento, pássaros, máquinas) ou o enquadramento social de um evento (riso das crianças, adeptos de futebol, dentre outros eventos).

**Celuloide:** classe de compostos químicos usados na fabricação da película cinematográfica e fotográfica.

**Corte invisível (*invisible cut*):** é usado para dar continuidade no corte sem que o espectador perceba-o. Pode ser obtido quando o final de uma sequência e o início da próxima termina em um objeto totalmente preto, com pouca luz ou ainda com a mesma cor, assim como através do desfoque de um movimento rápido de câmera ou através de um objeto ou pessoas cortando a frente da câmera.

---

<sup>157</sup> Este glossário contém apenas os termos técnicos do audiovisual que foram citados nesta tese.

**Chroma Key:** técnica que utiliza uma área no cenário do estúdio televisivo, de fundo azul ou verde, para ser substituído eletronicamente por outra imagem, anulando, assim, a cor escolhida.

**Cross Cut:** corte dividindo duas ou mais cenas que acontecem em lugares diferentes ao mesmo tempo ou em que diversas linhas de histórias desenrolam-se paralelamente. Também conhecida como edição paralela.

**Diegese:** termo analítico da teoria narrativa. Diz respeito a algo que está dentro ou fora do mundo narrado. No cinema, a diegese sonora acontece quando uma fonte sonora está dentro do contexto fílmico. A exemplo: quando se escuta uma música e se tem a referencialidade de onde está originando o som, ou seja, vê-se a orquestra, o rádio, o instrumento, que emite o som. Já a não diegese seria quando o som ou uma música não tem referencialidade com o mundo do filme.

**Impressora óptica:** dispositivo que consiste em um ou mais projetores de filme mecanicamente ligados a uma câmera de cinema. Este aparelho permite refotografar uma ou mais partes do filme. A impressora óptica é utilizada também para fazer efeitos especiais em filmes, ou para copiar e restaurar antigas películas. Ver: Wikipédia Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Impressora\\_%C3%B3tica](https://pt.wikipedia.org/wiki/Impressora_%C3%B3tica). Acesso em: 31 jan. 2018.

**Jump Cut:** corte seco feito em uma sequência de imagem do mesmo plano onde se avança no tempo.

**Montagem paralela:** princípio de montagem usado para abordar duas ou mais sequências ou cenas ao mesmo tempo, intercalando-as, alternadamente, de modo que o emparelhamento feito pela alternância das cenas e sequências venha a fazer sentido através de uma confrontação e/ou associação.

**Movimento reverso:** efeito de edição em que um movimento original ou uma sequência de movimentos são mostrados ao contrário, ou seja, começando pelo fim.

**Plano de estabelecimento (*establishing shot*):** usado, normalmente, no cinema narrativo para abrir uma cena e criar referencialidade do espaço total onde a cena acontece e do que se encontra nele.

**Plano sequência:** plano onde uma cena ou ação é filmada inteiramente sem cortes. Normalmente, pode envolver diferentes movimentos de câmera.

**Panorâmica:** movimento de câmera em que esta não se desloca, mas apenas gira sobre o seu próprio eixo horizontal ou vertical.

**Regra 180°:** de acordo com essa regra, o plano inicial de uma cena descreve uma linha imaginária, através do centro em que a ação é representada, dividindo o espaço da ação em

dois. De um lado, ficam as câmeras; do outro, o espaço visto. Desta forma, a posição da câmera pode variar entre as tomadas, desde que esta linha não seja cruzada e ultrapasse o lado estabelecido pelas câmeras inicialmente e a esfera de 180°. Esse referencial serve para manter as coordenadas espaciais direita-esquerda ou frente-trás em todos os planos durante uma cena e, assim, orientar o espectador espacialmente.

**Steadycam:** aparelho acoplado ao corpo do fotógrafo que funciona para criar estabilidade na imagem e possibilitar o movimento livre da câmera.

**Transição Wipe:** efeito de edição que muda, gradualmente, de uma imagem para a outra, usando uma animação obtida a partir de movimentos e formas geométricas.

**Travelling:** movimento lateral de câmera. A câmera acompanha o movimento da pessoa ou do objeto, ou seja, a câmera desloca-se em relação ao objeto filmado. Normalmente acompanha na mesma velocidade do objeto em movimento, mas pode também estar diferente. A câmera pode ser mais rápida do que o objeto ou o objeto mais rápido do que a câmera. Geralmente, feito por trilhos e carrinho.

**Voice over:** refere-se à gravação de som de uma voz, que é colocada sobre outra gravação de som ou em uma cena de filme.

**Whip Pan (Chicote):** é um tipo de panorâmica em que se movimenta a câmera rapidamente para fazer a transição para outra cena, criando um efeito de borramento entre o corte.

**Zoom:** movimento mecânico de aproximação (*zoom in*) e afastamento (*zoom out*) de objetos/pessoas na imagem realizado pela objetiva da câmera. Os conteúdos da imagem tornam-se pequenos ou grandes. Como não há mudança na posição da câmera no espaço, a perspectiva não se modifica, como também a relação dos objetos entre si. É como uma viagem em uma imagem bidimensional, ao invés de um espaço tridimensional. O zoom não corresponde a um movimento natural de um ser humano.

## APÊNDICE A – Obras citadas

<b>Título</b>	<b>Direção</b>	<b>Coreografia</b>	<b>Duração</b>	<b>Tipo</b>	<b>País</b>	<b>Ano</b>
<i>AMA</i>	Julie Gautier	Ophélie Longuet	6,36m	Videodança	França	2018
<i>A Phantasy in Colors</i>	Norman McLaren		7,48m	Filme de animação	Canadá	1949
<i>Anabelle Serpentine Dance</i>	Companhia Edison/William Heise		26s	Filme mudo – colorido a mão	USA	1895
<i>A Study in Choreography for the Camera</i>	Maya Deren	Maya Deren	2,13m	Experimental	USA	1945
<i>Aster</i>	Michel Amanthie, Jeanne Lapoirie	Philippe Decouflé,	7,30m	Videodança	França	1997
<i>Ballet Adagio</i>	Norman McLaren	A. Messerer	10m	Experimental	Canada	1972
<i>Ballet Mécanique</i>	Fernand Léger		19m	Experimental	França	1924
<i>Blue Studio: Five Segments</i>	Nam June Paik	Merce Cunningham	15,38m	Videodança	USA	1975/1976
<i>Blush</i>	Wim Vanderkeybus		52,49m	Videodança	Belgica	2005
<i>Beach Birds for Camera</i>	Elliot Caplan	Merce Cunningham	28m	Videodança	USA	1992
<i>Birds</i>	Yolande Snaith/ David Hinton		9m	Videodança	Inglaterra	2001
<i>Carne I, II e III</i>	Analívia Cordeiro	Cristina Brandini / Analívia Cordeiro		Videocoreografia	Brasil	2005/2009
<i>Chrysalis</i>	Ed Emschwiler	Alwin Nikolais	18,30m	Videodança	USA	1973
<i>Channels/Inserts</i>	Charles Atlas	Merce Cunningham	35m	Videodança	USA	1981
<i>Coast Zone</i>	Charles Atlas	Merce Cunningham	30m	Videodança	USA	1982
<i>Cornered</i>	Michael Downing	Susanna Hood	5m	Videodança	Canadá	1997
<i>Dance Chromatics</i>	Ed Emschwiler	Alwin Nikolais		Experimental	USA	1959
<i>Degrau a Degrau</i>	Carolina Rocha e Hugo França	Carolina Rocha		Videodança	Açores	2015
<i>Elephant in the Room</i>	Lanre Malaolu	Lanre Malaolu	3,27m	Videodança	Inglaterra	2017
<i>Element</i>	Hilary Harris	Amy Greenfield	12,25m	<i>Dancefilm</i>	USA	1973
<i>Entr'acte</i>	René Clair	Jean Börlin	22m	Experimental	França	1924
<i>Etude Cinégraphique sur une Arabesque</i>	Germaine Dulac		4,52m	Experimental	França	1929
<i>Falling</i>	Cem Yiğit Üzümoğlu	Cem Yiğit Üzümoğlu e Andres Santos	1,52m	Videodança	Turquia	2016
<i>Flipbook</i>	Leticia Nabuco, Tatiana Gentili	Leticia Nabuco	3,00m	Videodança		2004
<i>Fusion</i>	Ed Emschwiler	Alwin Nikolais	16m	Videodança		1967
<i>Intolerance</i>	David Wark Griffith	Denishaw	197m	Filme mudo	USA	1916
<i>L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat</i>	Irmãos Lumière			Filme mudo	França	1895
<i>Le lys de la vie</i>	Loïe Fuller e Gabrielle Sorère	Loïe Fuller	17min	Experimental	França	1920
<i>Locale</i>	Charles Atlas	Merce Cunningham	30m	Videodança-	USA	1979

				documentário		
<i>Merce by Merce by Paik</i>	Nam June Paik	Merce Cunningham	30m	Videodança	USA	1975
<i>Nine Variations on a Dance Theme</i>	Hilary Harris	Bettie de Jong	13m	Experimental	USA	1966
<i>Narcissus</i>	Norman McLaren	Fernand Nault	22m	Experimental	Canadá	1983
<i>Pas de Deux</i>	Norman McLaren	Ludmilla Chiriaeff	13,19m	Experimental	Canadá	1968
<i>Par-K</i>	Gustavo Arantes	Carlos Passos, Cleuciane Ferreira	11,36m	Videodança	Brasil	2009
<i>Points in Space</i>	Elliot Caplan	Merce Cunningham	56m	Videodança	USA	1982
<i>Queens for a Day/Reines d'un Jour</i>	Pascal Magnin		25,24m	Videodança	Suíça	1996
<i>rES(x)ISTÊNCIA</i>	Daniela Guimarães		8,29m	Videodança	Brasil	2014
<i>Ritual in Transfigured Time</i>	Maya Deren		14,30m	Experimental	USA	1946
<i>Salt Water</i>	Abe Abraham	Abe Abraham	5,45m	Videodança	USA	2017
<i>Suspiro</i>	Marcelo Sena	Marcelo Sena	5,23m	Videodança	Brasil	2011
<i>The Very Eye of Night</i>	Maya Deren		15m	Experimental	USA	1952/1955
<i>Thanatopsis</i>	Ed Emschwiler		5,13m	Experimental	USA	1962
<i>Themes et Variations</i>	Germaine Dulac		9m	Experimental	França	1929
<i>Tides</i>	Amy Greenfield	Amy Greenfield	9,30m	Videodança	USA	1982
<i>Tok Tak Tok Táktil</i>	Felip Prunyonosa	Sheila López Marc Durán (músico)	3,13m	Videodança	Espanha	2006
<i>Totem</i>	Ed Emschwiler	Alwin Nikolais	16m	Videodança	USA	1963
<i>Transport</i>	Amy Greenfield	Amy Greenfield	5,5m	Videodança	USA	1971
<i>Tzero</i>	Rafaela Salvador e Carlos Porfirio	Mariana Luis, Rafaela Salvador, Thora Jorge	9,24m	Videodança	Portugal	2011
<i>Video-dança #1- Movimentos I, II e III</i>	Eduardo Cantarino	Eduardo Cantarino e Marina Garcez	15,16	Videodança	Brasil	2017
<i>Weightless</i>	Erika Janunger	Malin Stättin e Tuva Lundkvist	6,40m	Videodança	Suécia	2007
<i>Wesbeth</i>	Charles Atlas	Merce Cunningham	32m	Videodança	USA	1974

## APÊNDICE B - Lista de festivais e mostras de videodança

1. 60 secondsdance , DK / FI / NO / SE
2. ADF Movies by Movers, US
3. Agite Y Sirva · Festival Itinerante de Videodanza, MX
4. Associazione Cro.Me, IT
5. Athens Video Dance, GR
6. Bestias Danzantes Festival de Cine de Danza, CL
7. Bolivia Videodanza, BO
8. Choreographic Captures, DE
9. Choreoscope, ES
10. Ciné-Corps, FR
11. Cinedans, NL
12. Cinematheque de la Danse, FR
13. COORPI / La danza in 1 minuto, IT
14. Crear En Libertad, PY
15. C Screen - Mes del Cine de Danza, ES
16. Cult Dance, BR
17. Dança Em Foco BR
18. Dance and Media Japan, JP
19. Dance Bridges Festival Kolkata, IN
20. Dance Camera West, US
21. Dance Camera Atlanta, US
22. Dance Films Association / Dance on Camera US
23. ADF/Dance for Camera, US
24. Dance Film Day, UK
25. Dance Film Festival, UK
26. Dance Lab Nicosia, Chipre
27. Dances With Camera at ShortWaves Festival, PL
28. Dans Kamera Istanbul, TR
29. Deutsches Tanzfilminstitut, DE
30. Dolhar Festival Itinerante de dança e vídeo
31. Dvdanza Habana, CU
32. Ekue, PY

33. FEDAME, MX
34. Festival Internacional de Videodanza de Chile FIVC, CL
35. Festival Internacional Cuerpo Digital, BO
36. Festival VideoDance, online BR
37. Festival de Videodanza de Palma, ES
38. FIVA Almagro, ES
39. Fiver International Screendance Movement, ES
40. Fivu Uruguay, UY
41. Flatlands Dance Film Festival, US
42. FORM, CA FRAME Film Festival, UK
43. Greensboro Dance Film Festival, US
44. IDILL, BE
45. Imagen En Movimiento, CO
46. IMZ, AT
47. International Festival of Video Dance Burgundy, FR
48. Jacksonville Dance Film Festival, US
49. Joint Adventures, DE
50. Jumping Frames International Dance Video Festival, CN
52. 51. LA Dance Film Festival
53. L'arte difficile de filmer la danse, BE
54. Leeds Int'l Film Festival Screendance Competition, UK
55. Light Moves, IE Loikka, FI
56. MIVA Festival Internacional Videodanza Ecuador, EC
57. Mostra Ornitorrinco, BR
58. Movimiento en Movimiento, online/MX
59. Numeridanse, FR
60. Oklahoma Dance Film Festival, US
61. Opine Dance Film Festival, US
62. The Outlet Dance Project's Dance on Film Festival, US
63. Plat Artístico - CScreen Festival, ES
64. Pool, DE
65. RIFF (R.E.D International Film Festival), NO
66. San Francisco Dance Film Festival, US
67. San Souci Dance Film Festival, US

68. Screendance Africa, ZA
69. Screendance Festival Stockholm, SE
70. Screendance Scotland, UK Screenmotion, UK
71. Sinema Dans Ankara, TR
72. STELA Des Arts//DesCinés, FR
73. Stories We Dance / Augenblick, IT
74. Surreal - Iberoamerican Videodance Festival, DE
75. FESTIVAL TANEČNÍCH FILMŮ, CZ
76. Tanzrauschen, DE
77. Tees Dance Film Festival, UK
78. The Third Coast Dance Film Festival, US
79. Tiny Dance Film Festival, US
80. Trans(m)it, UK
81. Videodanza BA, AR
82. Videodanza Ecuador, EC
83. Voarte / InShadow, PT
84. Zinetica Festival, ES

#### **Sites específicos para pesquisas em videodança**

<http://regardshybrides.com/ressources/>

<http://www.xn--videodanapesquisa-hsb.com/>

<http://www.ubu.com/dance/>

#### **Mestrados em videodança**

[http://www.estal.pt/pg02\\_artperfor.html](http://www.estal.pt/pg02_artperfor.html)

<https://www.lcds.ac.uk/new-ma-screendance>