

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS

Centro de Artes

Curso de Dança – Licenciatura



Trabalho de Conclusão de Curso

INTERAKT:

Uma obra-guia para a hibridização da videodança e do malabarismo

Eduardo BemFox

Pelotas, 2021

Eduardo BemFox

INTERAKT:

Uma obra-guia para a hibridização da videodança e do malabarismo

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Dança – Licenciatura, do Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciatura em Dança.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Rebeca Recuero Rebs

Pelotas, 2021

Universidade Federal de Pelotas / Sistema de Bibliotecas
Catalogação na Publicação

B455i BemFox, Eduardo

Interakt : uma obra-guia para a hibridização da videodança e do malabarismo / Eduardo BemFox ; Rebeca Recuero Rebs, orientadora. — Pelotas, 2021.

94 f. : il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Dança) — Centro de Artes, Universidade Federal de Pelotas, 2021.

1. Videodança. 2. Malabarismo. 3. Dança. 4. Vídeo. 5. Hibridização de linguagens. I. Rebs, Rebeca Recuero, orient. II. Título.

CDD : 793.3

Eduardo BemFox

INTERAKT:

Uma obra-guia para a hibridização da videodança e do malabarismo

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciatura em Dança, Centro de Artes, Universidade Federal de Pelotas.

Data da defesa: 15 de setembro de 2021.

Banca examinadora:

Prof.^a Dr.^a Rebeca Recuero Rebs (Orientadora)

Doutora em Ciências da Comunicação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos.

Prof. Dr.^a Carmen Anita Hoffmann

Doutora em História pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Prof. Dr. Thiago Silva de Amorim Jesus

Doutor em Ciências da Linguagem pela Universidade do Sul de Santa Catarina.

Este guia é dedicado a todes aqueles que vieram parar aqui: bailarines, malabaristes e quaisquer pessoas que, de alguma maneira, vão levar consigo um pouco dessa experiência. Isto aqui é para você que está lendo!

Agradecimentos

Gostaria de agradecer, primeiramente, à minha família que me apoiou com pressão e puxão de orelha, ao mesmo tempo que me deu aporte para passar por este momento turbulento da pandemia de maneira segura e tranquila. Obrigadíssimo: **Méia, Mananu, Tia Visa, Tia Lu e Bidulim**. Nossos encontros foram muito importantes pra eu continuar.

Gostaria de agradecer a duas pessoas imprescindíveis para que este trabalho se realizasse: **Camilônica e Jonathan!** Vocês são demais, além de serem duas pessoas que eu admiro muito. Vocês têm um coração enorme! Muitíssimo obrigado!

Não poderia deixar de agradecer também as grandes pessoas malabarísticas que me ajudaram a chegar onde cheguei, conversando por email, trocando mensagens com dias de hiato, mas sempre dispostes a ajudar. Obrigadíssimo demais! Ao **Palominos**, pela prestatividade, simpatia e a elaboração do seu trabalho; ao **Anthony Trahair**, pelo direcionamento; ao **Tomi Soko**, pela imensa energia e dedicação em compartilhar seu trabalho, serviu de inspiração e de reflexão para a elaboração da minha obra; à **Bárbara Francesquine**, pelas incríveis indicações e referências, foi um prazer te conhecer; ao **Uatumã**, por compartilhar seu estudo e pensamento; ao **Carlos Muñoz**, pela disposição em ajudar; ao **Lucas Abduch**, pela indicação da maior parte destes nomes, por continuar fazendo vídeos e resistindo, tu é um guerreiro, cara; ao **Mamute**, pelas palavras de carinho e inspiração para não deixar a peteca cair e abandonar tudo; e ao **Sebastian Rojo**, cara, tu é demais, quanta energia, quanta troca, tu fez minha cabeça borbulhar e refletir sobre coisas fantásticas.

Sem esquecer, inegavelmente, da minha orientadora: **REBS**, tu és fantástica! Obrigado por me aturar, obrigado por me entender, por me ouvir, por ser quem tu és. Eu me senti muito amparado quando começamos nossas orientações e espero, de coração, que continuemos em contato. Estás no meu coração. Desculpa se fui grosso, diante de tantas coisas acontecendo, não foi um processo fácil. Obrigado por, na maior parte das vezes, estar presente, me impulsionar e não desistir de mim.

Agradeço a **todes professores** do curso de Dança da UFPel que me ajudaram a chegar neste momento épico e também aos que nossos caminhos se atravessaram e seguiram em frente.

*... Experimente coisas diferentes, troque novamente.
Mude, de novo.
Experimente outra vez.
Você conhecerá coisas melhores e coisas piores,
mas não é isso o que importa.
O mais importante é a mudança,
o movimento, a energia, o entusiasmo.
Só o que está morto não muda!*

Trecho do Poema "Mude", de Edson Marques (2005)

Resumo

BEMFOX, Eduardo. **INTERAKT**: uma obra-guia para a hibridização de videodança e malabarismo. Orientadora: Rebeca Recuero Rebs. 2021. 88 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Dança-Licenciatura) - Centro de Artes, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2021.

Este trabalho visa apresentar uma obra audiovisual que proponha um hibridismo da linguagem da videodança com a linguagem do malabarismo, com base em um caminho teórico, prático, técnico e reflexivo. Parte-se do reconhecimento de que a teoria sem a prática nunca é completa e vice-versa. Assim, trabalha-se com conceitos e teóricos basilares à temática proposta: malabarismo, vídeo e dança. Busca-se entender a linguagem do malabarismo a partir de autores como Palominos (2018), Santos (2012), Mauss (2003) e Duprat e Bortoleto (2007). Do mesmo modo, passa-se a refletir sobre a videodança, a qual é um híbrido de linguagens oriundo do vídeo e da dança (SANTANA, 2006 e WOSNIAK, 2006). Assim, foi necessário compreender os elementos formativos do vídeo a partir de autores como Machado (1993) e Maxwell (2005), e os elementos compositivos da dança propostos por autores como Laban (1978), Dantas (2020), Fraleigh (1987) e Hanna (2014). Com esta base teórica e reflexiva, compreendendo a linguagem da videodança e suas potencialidades, foi possível pensá-la em associação poética com o malabarismo. A abordagem metodológica parte, então, do processo produtivo em videodança (CAPELATTO e MESQUITA, 2014), o qual é proposto em etapas de ação como: a ideia, a narrativa, a "coreografia para a câmera", o roteiro, o *storyboard*, a gravação, a edição e, por fim, a revisão. Visto cada etapa técnica para a concepção desta forma de arte para a câmera, apresenta-se a estrutura detalhada do desenvolvimento da obra audiovisual "INTERAKT", proposta pelo autor deste trabalho de conclusão de curso, que nasce justamente da reflexão teórica, associada às técnicas e processos práticos abordadas anteriormente no trabalho. Como resultados, tem-se uma obra audiovisual híbrida da linguagem da videodança com a linguagem do malabarismo e, também, a elaboração de um "guia" para o desenvolvimento de dança para a tela, que nasce do relato particular do autor de como desenvolveu este processo reflexivo. Para mais, enfatiza-se a importância da consciência de dependência do conhecimento teórico com o conhecimento prático e empírico, capaz de ampliar as possibilidades da dança e do malabarismo e potencializar os processos criativos, estéticos e poéticos da arte por meio do audiovisual.

Palavras-chave: Videodança; Malabarismo; Dança; Vídeo; Hibridização de Linguagens.

Abstract

BEMFOX, Eduardo. **INTERAKT**: a guide work for the hybridism of videodance and juggling. Adviser: Rebeca Recuero Rebs. 2021. 88 f. Undergraduate Dissertation (Bachelor of Arts in Dance) - Center for Arts, Federal University of Pelotas, Pelotas, 2021.

This study aims to present a hybrid audiovisual work that integrates the language of videodance and juggling, based on a theoretical, practical, technical and reflective path. It starts by acknowledging that theory without practice is never complete and vice versa. Thus, basic concepts and theorists are presented to discuss the proposed theme: juggling, video and dance. The understanding of the juggling language is investigated in the works of authors such as Palominos (2018), Santos (2012), Mauss (2003) and Duprat and Bortoleto (2007). Likewise, the concept of videodance, which is a hybrid of languages arising from video and dance (SANTANA, 2006 and WOSNIAK, 2006), is examined. Thus, it was necessary to understand the formative elements of video from authors such as Machado (1993) and Maxwell (2005), and the compositional elements of dance proposed by authors such as Laban (1978), Dantas (2020), Fraleigh (1987) and Hanna (2014). With this theoretical and reflective basis and seeking to understand the language of videodance and its potential, it was possible to think of it in a poetic association with juggling. So, the methodological approach starts from the production process in videodance (CAPELATTO and MESQUITA, 2014), which is proposed in action stages such as: the idea, the narrative, the "choreography for the camera", the script, the storyboard, recording, editing and, finally, proofreading. After the analysis of each technical stage for the conception of this form of art for the camera, the detailed structure of the development of the audiovisual work called "INTERAKT" is presented, which was proposed by the author of this undergraduate dissertation and arised precisely from theoretical reflection, associated with techniques and practical processes previously mentioned. As a result, a hybrid audiovisual work was created by combining the language of videodance and the language of juggling, followed by the elaboration of a "Dance for the Screen Guide", which emerges from the author's own description of how this reflective process was developed. Furthermore, the importance of awareness of dependence on theoretical knowledge with practical and empirical knowledge, capable of expanding the possibilities of dance and juggling and enhancing the creative, aesthetic and poetic processes of art through audiovisual media is emphasized.

Key words: Videodance; Juggling; Dance; Video; Hybridity.

Resumen

BEMFOX, Eduardo. **INTERAKT**: una obra-guía para la hibridación de videodanza y malabarismo. Orientadora: Rebeca Recuero Rebs. 2021. 88 f. Trabajo de Conclusión de Curso (Danza-Licenciatura) - Centro de Artes, Universidad Federal de Pelotas, Pelotas, 2021.

Este trabajo visa presentar una obra audiovisual que proponga un hibridismo del lenguaje de la videodanza con el lenguaje del malabarismo, con base en un camino teórico, práctico, técnico y reflexivo. Parte del reconocimiento de que la teoría sin la práctica nunca es completa y viceversa. Así, se trabaja con conceptos y teóricos basillares a la temática propuesta: malabarismo, vídeo y danza. Se busca entender el lenguaje del malabarismo a partir de autores como Palominos (2018), Santos (2012), Mauss (2003) y Duprat y Bortoleto (2007). Del mismo modo, se pasa a reflexionar sobre la videodanza, la cual es un híbrido de lenguajes oriundo del vídeo y de la danza (SANTANA, 2006 y WOSNIAK, 2006). Así, fue necesario comprender los elementos formativos del vídeo a partir de autores como Machado (1993) y Maxwell (2005), y los elementos compositivos de la danza propuestos por autores como Laban (1978), Dantas (2020), Fraleigh (1987) y Hanna (2014). Con esta base teórica y reflexiva, comprendiendo el lenguaje de la videodanza y sus potencialidades, fue posible pensarla en asociación poética con el malabarismo. El abordaje metodológico parte, entonces, del proceso productivo en videodanza (CAPELATTO y MESQUITA, 2014), el cual es propuesto en etapas de acción como: la idea, la narrativa, la "coreografía para la cámara", el guion, el *storyboard*, la grabación, la edición y, por fin, la revisión. Visto cada etapa técnica para la concepción de esta forma de arte para la cámara, se presenta la estructura detallada del desarrollo de la obra audiovisual "INTERAKT", propuesta por el autor de este trabajo de conclusión de curso, que nace justamente de la reflexión teórica, asociada a las técnicas y procesos prácticos abordadas anteriormente en el trabajo. Como resultados, se obtiene una obra audiovisual híbrida del lenguaje de la videodanza con el lenguaje del malabarismo y, también, la elaboración de un "guía" para el desarrollo de danza para la pantalla, que nace del relato particular del autor de como desarrolló este proceso reflexivo. Para más, se enfatiza la importancia de la consciencia de dependencia del conocimiento teórico con el conocimiento práctico y empírico, capaz de ampliar las posibilidades de la danza y del malabarismo y potencializar los procesos creativos, estéticos y poéticos del arte por medio del audiovisual.

Palabras clave: Videodanza; Malabarismo; Danza; Vídeo; Hibridación de Lenguajes.

Lista de Figuras

Figura 1 BemFox.....	17
Figura 2 Tipos de equilíbrio: a) dinâmico; b) estático; c) marginal.....	25
Figura 3 Exemplo de organização de roteiro para videodança.....	51
Figura 4 Exemplo de <i>storyboard</i> para uma videodança.....	53
Figura 5 Exemplo de organização sistemática das partes elementares do roteiro.....	55
Figura 6 Exemplo de percurso de produção.....	65
Figura 7 <i>Making of</i>	68
Figura 8 <i>Making of</i>	70
Figura 9 <i>Making of</i>	71
Figura 10 <i>Storyboard</i> desenvolvido para a videodança INTERAKT.....	78
Figura 11 <i>Storyboard</i> desenvolvido para a videodança INTERAKT.....	78
Figura 12 <i>Storyboard</i> desenvolvido para a videodança INTERAKT.....	79
Figura 13 <i>Storyboard</i> desenvolvido para a videodança INTERAKT.....	79
Figura 14 <i>Storyboard</i> desenvolvido para a videodança INTERAKT.....	80
Figura 15 <i>Making of</i>	81
Figura 16 <i>Timeline</i> da obra INTERAKT finalizada.....	82
Figura 17 <i>Making of</i>	83

Lista de Tabelas

Tabela 1	Ilustração da lista da concepção e como, por exemplo, ela pode se relacionar com a lista de temas.....	44
Tabela 2	Ilustração dos tipos de planos sugeridos para serem trabalhados em videodança.....	57
Tabela 3	Tipos de Ângulos: Verticais e Horizontais.....	59
Tabela 4	Exemplos da forma de condução do olhar.....	61
Tabela 5	Exemplos de alguns tipos de efeitos.....	64
Tabela 6	Roteiro criado para a videodança INTERAKT.....	72

Sumário

Jornada	14
1. Introdução	18
1.1 Objetivos	20
1.1.1 Objetivo geral	20
1.1.2 Objetivos específicos.....	20
1.2 Justificativa.....	21
2. A linguagem do Malabarismo	23
3. A linguagem da Videodança	31
3.1 Da linguagem do vídeo (audiovisual) para a linguagem da dança.....	31
3.2 A terceira linguagem: videodança.....	36
4. A construção da videodança: percurso metodológico	42
4.1 A ideia.....	43
4.2 A narrativa.....	46
4.3. Coreografia para a câmera (ou câmera para a coreografia).....	47
4.4 O roteiro.....	50
4.5 O storyboard.....	52
4.6 As gravações.....	53
4.7 A edição.....	62
4.8 Revisão.....	64
5. Obra: INTERAKT	66
5.1 Como surgiu a ideia.....	66
5.2 A narrativa.....	68
5.3 A coreografia.....	70
5.4 O roteiro.....	71
5.5 O Storyboard.....	77
5.6 As gravações.....	80
5.7 A edição.....	82
5.8 A revisão.....	83
6. Considerações finais	86
Referências	91

Jornada

Minha jornada em direção à conexão com meu corpo começou com o *parkour*¹. Essa parte define muito sobre o que diz respeito a uma busca interna. Uma busca sem competição com outras pessoas. Uma busca em direção ao autoconhecimento.

Com o *parkour* aprendi a cuidar do meu corpo, pensar exercícios para fortalecê-lo e possibilitar a execução de movimentos e me concentrar. Conheci uma comunidade enorme, pessoas de diferentes lugares que não se conheciam, mas que tinham um grande carinho e afeto uns pelos outros. Éramos uma grande família que buscava um autoconhecimento mútuo, compartilhava e pensava coletivamente. Tudo isso, graças a tecnologia, a qual nos possibilitou essa aproximação e a felicidade de poder marcar encontros locais, regionais e até nacionais.

Eu era novo quando comecei e o *parkour* foi a porta de entrada para perceber a mim mesmo, em buscar um prazer e - ao mesmo tempo - evolução. Aprendi a gostar de outras coisas, dentre elas o *Ballet Clássico*, o qual abriu-me novas portas. Uma delas foi para a dança e para a desconstrução da masculinidade frágil que bombardeia qualquer homem. Neste lugar fui abraçado pelas mulheres que viam em mim não só a capacidade de dançar, mas a felicidade ao me abrir para esse universo, um ato de coragem. Mais tarde perceberia que o *Ballet Clássico* foi um grande presente para a minha consciência corporal.

Trilhei outros caminhos, os quais me impulsionaram pela curiosidade, pela relação mística e mitológica que carregavam, pelos vídeos que assistia, pelas histórias que contavam. As lutas também me presentearam com grande felicidade o caminho mais árduo. Algo que hoje percebo que é determinante para mim: o caminho do guerreiro, o desafio e as grandes conquistas alcançadas pelos dias de treino.

Aprendi com o *Aikido*, *Kung Fu* e *Capoeira* a ser mole. A perceber que o bambu que enverga não quebra. A me tornar mais fluido com o mundo. Tornar-me parte água, mas saber a hora de me tornar rocha. Força, respeito, compaixão e histórias foram grandes presentes que essas práticas me trouxeram. Mais bagagem e raízes se espalhando por um solo chamado corpo.

¹ Atividade física que consiste em se deslocar superando obstáculos de maneira rápida e direta, utilizando-se de diversas técnicas que somente seu corpo pode oferecer (saltos, rolamentos, escaladas, entre outras).

As histórias grandiosas sempre me tiveram muito. Jogava muitos jogos de RPG no meu videogame e elas sempre carregavam consigo mensagens sobre superação, ficar forte para derrotar o "chefe", "salvar o mundo", fazer amigos, conhecer cidades. A tecnologia me proporcionou olhares atentos tanto para fora, quanto para dentro. Mais tarde, com o computador e a internet à minha disposição, comecei a navegar mais no mundo dos vídeos, com documentários, vídeos artísticos e tutoriais. E tudo isso contou para um pensamento narrativo para minha vida. Início, meio e fim. O início de um vídeo, o seu desenvolvimento e o final dele. A narrativa da minha vida está sendo contada nesse exato momento enquanto escrevo esta apresentação e se tornará eternizada por este arquivo em PDF.

Assim como a tecnologia foi uma grande porta para mim, o circo também foi. Foi a hora de aprender a me expressar. Aprender a sentir como me sentia, a falar sobre esses sentimentos, a respeitar a mim e aos outros, a trabalhar em equipe e a descobrir um mundo para os outros. Para o público.

Lá descobri o malabarismo, arte milenar de manipular objetos. Aprendi também a manipular os sentimentos. Com uma apresentação feita para o Festival de Circo de Pelotas, ganhei uma competição. O valor de ganhar não foi tão grande quanto o de perceber que as pessoas vibravam na plateia ao ver a história de um personagem que dançava com o diabolô - ou um diabolô que dançava com um personagem? - viver o luto de um tango apaixonado.

Pisei com os dois pés dentro do universo do malabarismo, assim como pisei com os dois pés na faculdade de dança. Tive a oportunidade de cursar Educação Física, mas abri mão. Eu escutava demais sobre pessoas e menos sobre corpo. Foi então que pedi reopção para o curso de Dança Licenciatura e, assim, o olhar sensível se voltou para dentro de mim. Comecei a escutar mais sobre corpo e menos sobre ganhos, mais sobre respeito e empatia do que sobre competição. A arte quando aparece como meio de competição, assim como minha apresentação, só serve para inflar o ego. Há como medir a qualidade de arte? Há como medir a expressão?

Não deixei de assistir a vídeos e o YouTube sempre me acompanhou, só que agora deixava de ser espectador para virar arteiro. Começava a confeccionar vídeos, mexer em edição e aprofundar sobre ritmo. Não demorou muito para começar a postar meus vídeos. Os primeiros foram sobre memes, os outros sobre memes e malabarismo,

circo e outras atividades, até que então deixaram de ser apenas engraçados para se tornarem reflexivos. A vida para mim começava a tomar um caráter mais profundo. Faculdade se encaminhando para o final. Pressão da família. O que vais fazer depois que se formar? Circo? Dança? Artista? Quem eu era? Quem eu fui naquele tempo? Quantas pessoas eu fui e deixei de ser comparado a quem sou hoje?

Acho que por meio do vídeo me descobri muito. Sempre volto a salientar que não é sobre o que tu sabes. E sim sobre o que tu fazes com o que tu sabes. Gostava de experimentar e me sensibilizava demais com vídeos que me vinham à frente. O RPG, as histórias e a motivação foram algo que sempre me levavam a diante. Vídeos sobre budismo, autoajuda, psicologia, veganismo, dentre outros, sempre me tocaram muito. Mas tocavam mais ainda quando estavam presentes dentro de uma obra artística, expressos como parte da obra. O fim não era sobre o vídeo, o fim era sobre como ele falava de maneira artística sobre esses temas.

O olhar era a direção que precisava ser tomada em obras assim. Não bastava filmar e colocar uma locução, a maneira que se fala é mais importante. O enquadramento que se faz é tão importante quanto o que está sendo feito. E surgiu, assim, um olhar para uma das práticas do malabarismo. Uma videodança elaborada a partir de uma visão diferente da interação com os objetos do dia a dia. Não digo que a obra elaborada para esse trabalho de conclusão de curso foi feita de uma maneira surreal e precise de um olhar especial, pois para mim é mais uma maneira de expressar o que sinto. Para o campo do malabarismo, acredito que pode ser um avanço, com a catalogação de alguns elementos. Mas pessoalmente é mais uma maneira de enxergar. Foi uma escolha das muitas que podiam ter sido feitas no caminho que percorri.

Vivemos tempos sombrios, agravados pela pandemia do Coronavírus (COVID-19). E, por mais lamentável que seja, ao termos o nosso país governado por um presidente genocida e que - inacreditavelmente - possui seguidoras/es que defendem e propagam discursos de ódio em um momento tão delicado, reduzindo milhares de mortes em uma "gripezinha", esse foi um momento construtivo para o campo das tecnologias. Com o isolamento social, ao mesmo tempo que o vício nas redes sociais virtuais - muitas vezes repleta de desinformação - se agrava e pula para fora das telas, percebemos também que o entretenimento, a arte, a música e a vida também acontecem diante dela, minimizando um pouquinho essa dor enorme que o mundo está passando.

Fico refletindo: quando tudo isso acabar e podermos voltar às ruas e às apresentações, será que continuarei fazendo arte para a cibercultura? Ou será que vou viver uma vida mais presente, mais afetiva, mais tocante?



Figura 1 - BemFox.
Fonte: Acervo do autor.

1. Introdução

O campo da arte do malabarismo ainda é pouco investigado pela pesquisa científica e, indo diretamente para esse lugar, me proponho a delinear um pouco mais da linguagem do que hoje entendo por malabarismo. A videodança, por sua vez - se comparada ao malabarismo - já tem uma atenção maior à academia. Estas duas formas artísticas (dança e malabarismo), apesar de serem artes voltadas para o corpo e com o corpo, ainda parecem distantes para mim. Desse modo, proponho pensarmos a mistura destas duas linguagens, a fim de construir uma obra que não seja apenas dança, apenas vídeo ou apenas malabarismo, mas sim um híbrido. Ela faz parte de uma construção não apenas técnica, mas também reflexiva, a fim de apontar caminhos conscientes do meu processo de criação, com base nos teóricos da área. Com isso, este trabalho parte da minha prática artística, tanto profissional quanto filosófica, visando o objetivo de desenvolver uma obra audiovisual capaz de trabalhar o hibridismo da linguagem do malabarismo com a linguagem da videodança a partir da elucidação de um caminho teórico, técnico e reflexivo.

Além da finalidade deste trabalho ser a criação de uma obra artística, especificando o meu processo criativo, proponho também um guia "passo a passo" para a reflexão e elaboração de uma videodança, pois foi o processo que desenvolvi para a construção deste produto híbrido. Poderá servir, inclusive, como referência para possíveis interessadas/os em e sobre malabarismo e videodança.

Após esta breve introdução, apresento aqui o problema de pesquisa que me levou a este processo: *como desenvolver uma obra audiovisual capaz de trabalhar o hibridismo da linguagem do malabarismo com a linguagem da videodança a partir de um trajeto teórico, prático técnico e reflexivo?* Seria possível desenvolver uma linguagem "própria" que una estas formas de arte sem perder as identidades particulares de cada uma? Como aproveitar cada elemento formativo destas linguagens (videodança e malabarismo) de modo a otimizar a obra audiovisual sem deixar existir hierarquias entre elas? E mais: seria possível organizar as etapas de produção por meio do hibridismo dessas linguagens de uma forma não meramente técnica, mas também consciente e crítica, de modo que una a prática com as teorias? Como fazer isso? Seria possível pensar a junção da linguagem da dança, com a linguagem do vídeo e, agora, também a linguagem do malabarismo?

Percebendo que cada arte se constitui dentro de sua cultura, o vídeo, a dança e o malabarismo já ocupam um lugar político, econômico e histórico no mundo. O hibridismo dessas particularidades estreitando-se é o resultado do processo de modernização da cultura e que se entrelaçam, criando novas perguntas e novos lugares de pensamento (CANCLINI, 2011, p.18). A busca não é por encontrar ou tentar responder se esse hibridismo é possível ou não, mas que ele já existe e está acontecendo. O foco do trabalho não busca ir atrás dos porquês e sim como esta hibridização pode se dar, inspirando-se no conceito de Canclini (2011, p.19), que entende como “processos socioculturais nos quais, estruturas ou práticas discretas que existiam de forma separada, se estruturam para gerar novas estruturas, objetos e práticas”.

Todas estas questões movem o meu trabalho de conclusão de curso e me ajudam a desprender forças e inspirações para desenvolvê-lo. Para respondê-las, precisamos, primeiramente, pensar como se conforma a linguagem do malabarismo e a linguagem da videodança. Entendendo esse processo, conseguimos pensar em como desenvolver a obra audiovisual que propõe esse hibridismo. Assim, o trabalho está dividido em seis capítulos. Nesse primeiro momento, discorro sobre essas questões que moveram o processo de construção deste trabalho. No segundo capítulo, abordo a linguagem do malabarismo; nele, me propus a trazer os elementos que constituirão o que entendemos por malabarismo. As questões que norteiam esse capítulo são: o que é o malabarismo? O que constitui o malabarismo como, realmente, malabarismo?

Após, trago o terceiro capítulo, referente a videodança. Parto de que esta é uma terceira linguagem oriunda do hibridismo entre dança e vídeo. Entretanto, antes de trazer o que tratarei por videodança, apresento brevemente o que é a linguagem da dança e a linguagem do vídeo, ou seja, os elementos que constituem a videodança (SANTANA, 2006). Ao final, discorro sobre a percepção do entendimento da videodança. Ou seja, trabalho com o conceito e a caracterização desta estética peculiar, a fim de dar conta deste conceito basilar para o meu trabalho.

No quarto capítulo abordo questões mais técnicas que direcionarão o olhar do leitor para a base do meu processo de criação da obra audiovisual que irá mesclar as duas linguagens: do malabarismo e da videodança. Por meio dela, busco trazer o conceito de cada etapa da produção audiovisual em videodança, apresentando, conjuntamente, pistas do processo que desenvolvi como exemplo.

Por fim, no quinto capítulo, apresento a minha obra audiovisual, intitulada "INTERAKT". Por meio dela, busco inspirar outras formas híbridas de linguagens artísticas que colaborem para a produção em dança, ampliando suas percepções estéticas e seus campos de atuação, em especial para a tela. Penso em oferecer não apenas uma obra para inspiração de futuras/os "aventureiras/os" na mescla de linguagens artísticas e audiovisuais nas diversas possibilidades em videodança, mas também em estimular o despertar de uma consciência crítica e reflexiva para o processo audiovisual das obras em videodança, afinal a dança é corpo, mas também é relação. É movimento, mas também é pausa. É singular, mas também é plural. Plural de atravessamentos da história da sua vida, da minha vida. A dança é como um sentimento, pois é - para cada pessoa - subjetiva a sua história de vida.

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivo geral

Apresentar o trajeto teórico, prático, técnico e reflexivo de uma obra audiovisual que proponha um hibridismo da linguagem da videodança com a linguagem do malabarismo.

1.1.2 Objetivos específicos

1. Apresentar um trajeto que possa ser usado como um futuro guia para a elaboração de videodanças, com base em um caminho teórico, prático, técnico e reflexivo de produção;
2. Propor uma reflexão, a partir do direcionamento do olhar do espectador enquanto ator, sobre o hibridismo entre malabarismo e videodança;
3. Desenvolver uma linguagem própria, proveniente das reflexões do fazer malabarismo com o fazer videodança;
4. Provocar uma discussão sobre as linguagens do malabarismo e da videodança enquanto possíveis formas artísticas contemporâneas incapazes de se dissociarem na virtualidade;

5. Fomentar uma consciência reflexiva e crítica ao processo da prática da videodança, permitindo a união de conceitos a técnicas do fazer audiovisual.

1.2 Justificativa

A escolha deste trabalho se mantém como uma experiência artística do hibridismo. Um questionamento para mim, em primeiro lugar, sobre uma trajetória de movimento munida de muitas linguagens. Também, trazendo uma linguagem não tão explorada para a videodança, que é o híbrido entre malabarismo e dança. Em segundo lugar, este trabalho me motiva, pois é um objeto de interesse da minha vida profissional enquanto produtor audiovisual, malabarista e bailarino. Uno, desta forma, três paixões em uma obra híbrida que não tem suas fronteiras delimitadas na dança e nem no malabarismo, mas justamente oferece essa possibilidade de perceber o mundo como um sistema de interações artísticas e subjetivas.

A multidisciplinaridade faz parte da minha constituição enquanto sujeito e, do mesmo modo, faz parte da minha obra e trabalho teórico-prático que apresento aqui. Também acredito que estimular este borramento de fronteiras entre as áreas das artes seja pertinente para o curso de Dança Licenciatura, pois não há muitos trabalhos envolvendo o malabarismo com a dança e, ainda mais longe, enquanto linguagens de uma obra audiovisual.

Além do mais, acredito ser um trabalho artístico-teórico-prático possível de ser desenvolvido em tempos pandêmicos, oferecendo inspirações, reflexões e resistência para a continuidade da produção artística. Ao encontrar as possibilidades oferecidas pelas tecnologias da informação e da comunicação, a/o artista não apenas potencializa a difusão de sua obra por meio das redes, como também encontra ferramentas capazes de multiplicar suas possibilidades criativas. Assim, vejo como necessário entendermos os outros espaços, os outros tempos e os outros corpos oferecidos pelo *ciberespaço* e visualizados por meio de audiovisualidades, como é o caso da videodança.

Por fim, busco com este trabalho, oferecer uma maior visibilidade para o malabarismo que, de certo modo, carrega uma sombra do semáforo, uma cruz que se guarda de maneira sutil para inferiorizar e reduzir o campo enorme e fantástico que é a manipulação de objetos. Conseqüentemente, este trabalho também atua como um ato

político de resistir e mostrar que o malabarismo pode ser arte, além de ser um trabalho tão grande e complexo quanto outros tipos de artes (como a dança).

2. A linguagem do Malabarismo

O que é o malabarismo? O que é a linguagem do malabarismo? O que caracteriza esta arte? Ainda que jamais possamos limitar as artes em campos fechados ou mesmo ignorar os diferentes contextos sociais, políticos, econômicos e culturais na qual elas estão inseridas, em meu trabalho, entender estes pontos se faz necessário para que possamos, ao assistir a minha obra, direcionar o olhar e compreender o hibridismo entre a videodança e o malabarismo. Início, então, falando brevemente sobre o que entendo sobre linguagem e o como ela é caracterizada no malabarismo.

Os pesquisadores Martins, Picosque e Guerra (1998) definem a linguagem como um sistema simbólico que vai compreender um conjunto de signos. Ela pode ser verbal ou não, mas o importante é que vai comunicar algo, vai expressar algo que será captado tanto por aqueles que assistem, como por aqueles que "pronunciam" esta linguagem (MARTINS, PICOSQUE e GUERRA, 1998). As linguagens, então, podem ser entendidas como o que vai explicar algo, que vai - de certo modo - compor e universalizar as possibilidades de entendimento, permitindo uma ampla compreensão do que é determinada coisa.

O malabarismo, enquanto ação, pode ser entendido como a relação que se estabelece com objetos ou coisas, isto é, arremessar, manipular, equilibrar habilidosamente (SANTOS, 2012) e, em sua trajetória histórica, é associado a atividades circenses (RAMOS, 2012). De acordo com Duprat e Bortoleto (2007), o malabarismo se constitui como:

(...) uma atividade de manipulação que se baseia no controle de objetos no ar. Por definição, é a operação de recolher de forma contínua, segundo uma trajetória sempre similar, uma série de objetos em número sempre superior ao de mãos. Por exemplo: uma mão lançando duas bolas, ou duas mãos lançando três bolas (DUPRAT e BORTOLETO, 2007, p. 10).

Logo, o malabarismo diz respeito a manipular objetos com destreza e criatividade, mantendo uma continuidade (um movimento processual). Temos então, como elementos iniciais da linguagem do malabarismo, um corpo (a/o malabarista) e os objetos que serão manipulados (equilibrados, arremessados, manipulados, etc.).

Entre estes objetos característicos e populares do fazer malabarismo, Ernest (2011) aponta ações específicas que determinarão o que fazer com eles no malabarismo. Do mesmo modo, existirão objetos que não possuem seu contexto no malabarismo e que podem se tornar a partir da intenção da realização da ação malabarística. Trarei aqui os objetos mais comuns na prática de malabarismo apontados pelo autor:

- a) de lançamento: Bolas, panos, aros, claves e aros;
- b) giroscópico: Prato chinês, diabolô, *devil/flower stick*, bambolê;
- c) de contato: *Cigar box*, chapéus, bola de contato;
- d) de girar: bandeiras, poi, dardos de corda, tetraedro/cubo, bastões de fogo.

É importante perceber que o malabarismo não se detém somente a objetos característicos do malabarismo que reconhecemos em apresentações circenses (como malabares, bolinhas, facas, etc.), pois a premissa trazida por Santos (2012) também inclui objetos ou qualquer outra “coisa” que possa ser manipulada, arremessada, etc.

Assim, entendo como objeto "malabarístico" todo instrumento estabelecido para ser utilizado na prática do malabarismo, pois o território do objeto é respectivo ao contexto dos malabares, ou seja, objetos manipulados e utilizados por corpos (malabarista) que são parte da essência do fazer malabarismo. Logo, laranjas, almofadas, canetas, moedas, pedras, galhos, dentre outros objetos, podem ser passíveis de se tornarem parte do malabarismo.

Para Palominos (2018), o ato de fazer malabarismo é a técnica de manipular com diferentes partes do corpo, em contato permanente ou não, objetos de diferentes formas, tamanhos, pesos e quantidades e que podem ser lançados em diferentes alturas e direções. Significa que, para o autor, o ato do malabarismo compreende também a relação corporal com equilibrar-se em coisas. Pressupondo assim, que o ato do equilíbrio próprio em relação a algum objeto ou algo é considerado. Já para Ernest (2011) e Santos (2012), as habilidades referentes a equilibrar-se sobre objetos ou coisas não é algo considerado malabarismo e sim outra modalidade: o equilibrismo (SANTOS, 2012).

Há de salientar que ambos autores possuem suas próprias visões e que compartilham em partes a sua definição de malabarismo. A partir destas colocações, entretanto, percebo que o malabarismo é a habilidade de criar possibilidades de movimento em qualquer objeto, por meio da interação constante ou não do corpo, de outros objetos ou de lançamentos ao ar. Ou seja, malabarismo é a relação corporal com

objetos em relação à gravidade, de forma a explorar as capacidades do indivíduo e de que formas e maneiras estes podem responder com as interações que surgem entre ambos, seja um objeto da prática do malabarismo ou não. Isto é, permitindo a criação e interação com objetos únicos (painéis, galhos, pedras) e, sendo assim, habilidades singulares destes instrumentos.

Trago, ainda, as ações da/o malabarista. Santos (2012) compreende que elas possuem três aspectos:

a) equilibrar: a partir da ideia de Santos (2012), malabarismo de equilíbrio é o ato de equilibrar objetos. Não se enquadram a esta modalidade o equilibrismo em objetos como monociclos, rola-rola, arame e outros. O malabarismo de equilíbrio possui três formas: equilíbrio dinâmico - que se mantém equilibrado pelo movimento do malabarista para compensar a tendência do objeto de cair (exemplo: equilibrar uma varinha no queixo); equilíbrio estático - o objeto já está equilibrado e existe apenas a necessidade do malabarista manter este equilíbrio (exemplo: equilibrar um cone no queixo); e o equilíbrio marginal: que é a junção dos dois, hora você precisa se mover, hora precisa ficar parada/o (exemplo: equilibrar uma bola no queixo);

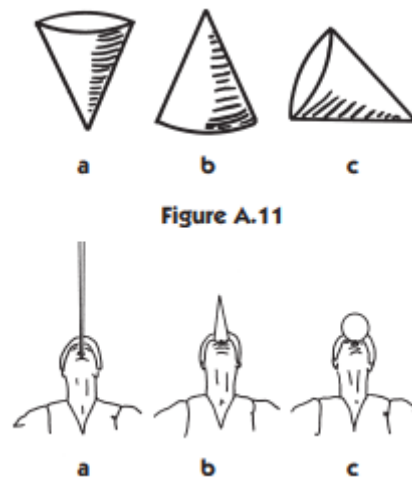


Figura 2 - Tipos de equilíbrio:
a) dinâmico; b) estático; c) marginal.
Fonte: ERNEST, 2011, p. 88.

b) manipular: é o malabarismo de contato de Ernest (2011), que propõe ser o ato de manipular um ou mais objetos em constante contato com o corpo, sendo pouco arremessado, lançado ou girado. Como por exemplo, manipular um chapéu com o corpo;

c) arremessar: se caracteriza como o ato de arremessar/lançar e receber as coisas em padrões complexos, sejam síncronos ou não (ERNEST, 2011). Como exemplo, arremessar três bolas.

Palominos (2018) traz ainda tipos de ações mais específicas que podem ser feitas com os objetos malabarísticos, como:

a) lançar e receber: Ação básica e intuitiva que pode ser realizada em diferentes alturas, velocidade e tempos, entre um ou mais objetos, podendo ser feita tanto com as mãos quanto com os pés, ou até mesmo com outros objetos;

b) equilibrar: É o ato de evitar que o objeto caia, mantendo sobre o corpo, ou por algum objeto de forma a equilibrá-lo;

c) enganchar: Dentro do malabarismo é definido como o ato de pressionar o objeto malabarístico com o corpo ou mesmo com outros objetos. Nessa ação pode ocorrer entre objeto-objeto: quando há a pressão exercida entre dois ou mais objetos sem que o corpo toque diretamente; entre o corpo-objeto: quando é pressionado sobre a força de uma parte do corpo e a outra de um objeto de malabares; e entre o corpo-corpo: que entendo como sendo sobre duas partes do corpo não usuais, como a cabeça-ombro, antebraço-coxa, pé-perna, etc;

d) deslocar em contato com o corpo: Ato de deslocar e conduzir objetos em contato direto sobre qualquer parte do corpo, exercendo um equilíbrio dinâmico sem contato com as mãos ou engançando-os, ou seja, mover objetos de forma equilibrada com e sobre o corpo;

e) tocar/golpear: Como já diz o nome, é a ação de bater/golpear/cutucar/empurrar o objeto malabarístico com o corpo ou com outro objeto, a fim de dar início ou continuar a sequência que se esteja fazendo;

f) balançar: Ato de balançar os objetos gerando figuras visuais com uma direção e sentido, podendo ser exercida com corpo ou com outro objeto, também conhecido como “*swing*”;

g) desassociar: Capacidade de combinar diferentes ações que gerarão uma ação específica hibridizada, havendo mais de uma atividade por vez, podendo ser em tempos e ritmos diferentes e quaisquer partes do corpo.

Ernest (2011) ainda vai trazer o conceito de *hand replacement*, que seria a utilização de outras ferramentas para substituir o trabalho das mãos, como por exemplo o uso de baquetas para o *devil stick*². Significa que é possível que o corpo do malabarista seja estendido por objetos para manipular outros objetos, estendendo a capacidade também para todas as modalidades do malabarismo.

Outro ponto importante para se pensar sobre o malabarismo é a existência da técnica corporal. Ela é compreendida como sendo as formas com que o ser humano utiliza o seu corpo para determinados fins (MAUSS, 2003). Significa que tudo o que é produzido por meio do nosso corpo será impregnado de técnicas que foram construídas e adquiridas por cada sujeito na sociedade por um determinado tempo. Entre estas técnicas está o malabarismo, pois se faz necessário um controle do corpo, um controle do tempo e um controle do espaço, a fim de realizar as manobras com os objetos a partir da intenção do corpo. Há, então, uma repetição que parte de um treino para que a técnica seja executada.

Mauss (2003) afirma ainda que, uma vez adquirida, a técnica passa a incorporar o nosso corpo, ou seja, ela passa a fazer parte dos nossos movimentos, não sendo mais necessário, em certo ponto, pensarmos em como estamos realizando-as especificamente, ou seja, ela é naturalizada. No caso do malabarismo, este controle proveniente da técnica é ditado por ritmos ou mesmo por movimentos sequenciais naturalizados ao malabarista.

Com isso, considero importante enfatizar que o malabarismo, assim como outras formas artísticas, irá se compor de uma intencionalidade. Ou seja, não basta apenas um corpo manipular objetos, demonstrando certo controle espaço-temporal, mas é necessário também uma intenção de fazer determinada ação de forma consciente a se tornar malabarismo.

De acordo com Santos (2012), a intencionalidade do malabarismo vai determinar suas funcionalidades. Para dentro do malabarismo, o esporte surge referente à competições, práticas de interação e também práticas individuais. Estas, em maior parte, são constituídas de práticas sem um cunho artístico, ou seja, seu objetivo é a

² Conhecido também como bastão chinês, o *devil stick* compõe-se de três bastões - de comprimentos variáveis (um maior e dois menores) - os quais são equilibrados e manipulados no malabarismo.

demonstração das habilidades. Assim, defino o malabarismo esportivo como uma ação que provém de uma/um atleta, que possui um repertório vasto de truques e habilidades, mas não a expressão artística e comunicação necessariamente de uma/um artista. Ressalto, ainda, que o malabarismo como *hobby* também pode ser visto como malabarismo esportivo, pois alia o prazer e também não surge como um importante compromisso ou responsabilidade na vida da/o praticante. O objetivo do *hobby* do fazer malabarismo é relativo à pessoa que o faz, tendo suas motivações intrínsecas a si.

O malabarismo esportivo profissional se define pelo ato de trabalho dentro da sociedade. Podendo exercer funções como: professor em colégios, aulas particulares, oficinas em eventos, festivais, etc. Também pode oferecer cursos em escolas de dança, de circo, casas culturais, etc. (SANTOS, 2012).

Há de salientar que possui também o cunho recreativo, lúdico e educacional. Estes têm suas finalidades na interação e relação com os participantes, promovendo bem-estar e desafios de coordenação motora e mental (PALOMINOS, 2018). Dentro dos jogos lúdicos, o objetivo é a resolução da problemática de modo cooperativo e sem vencedoras/es ou perdedoras/es. No malabarismo educacional, o objetivo é desenvolver o autoconhecimento estrutural, atenção dividida, concentração, coordenação motora, espacialidade corporal e a expressão artística como estratégias pedagógicas para crianças e adultos no espaço de ensino. Além disso, contribui para lidar com nossas emoções, pois na prática de malabares há frustração pelas quedas repetitivas e alegria da satisfação de conseguir realizar o truque/habilidade, baseando-se na construção de confiança, companheirismo, empatia pelas conquistas, limitações e frustrações dos outros (PALOMINOS, 2018).

Dentro da área artística, conforme Santos (2012), a arte do malabarista age como a comunicação de registros visuais voltada para a plasticidade corporal e dos objetos e a fruição do movimento da manipulação destes. Nestas áreas artísticas, o autor ainda fala (SANTOS, 2012) que existirão cinco campos artísticos do fazer malabarismo, são eles:

a) cênico: Apresentações ao vivo, onde o foco artístico está na transmissão e conexão entre o malabarista e o público, tendo como foco as linguagens do malabarismo e expressões artísticas trazidas com o indivíduo. Podendo ser divididas em números (curta duração), espetáculos (conjunto de números) e intervenções (normalmente ao ar livre, caracterizado pela interação direta e improvisação);

b) tradicional: Expressão da arte do malabarismo baseada nas tradições circenses, podendo variar de acordo com o país. Geralmente é realizado em performances de cinco a vinte minutos, valorizando a técnica de alta performance, movimentos rápidos e a manipulação de muitos objetos ao mesmo tempo. Normalmente seus números têm relação direta com a música e procuram também deixar explícito a dificuldade de seus feitos e o reconhecimento para com eles;

c) clássico: É muito próximo do malabarismo tradicional, com a diferença de sua linguagem mais moderna ser voltada para uma identidade única, seja pelo estilo da manipulação ou pelos tipos de objetos que utiliza. Normalmente traja roupas refinadas como fraque/vestido, sapato/salto baixo e cartola. Seu estilo pode ser associado com os shows *vaudevilles*, onde o artista também é comediante, músico ou dançarino, tendo uma grande desenvoltura com o público;

d) contemporâneo: Linguagem artística onde o objetivo do fazer está associado à expressão dos sentimentos e emoções do malabarista. Deixando de lado o "virtuosismo" e o reconhecimento pela sua técnica, o malabarista contemporâneo usa a manipulação dos objetos em busca de extensão de seu corpo, onde cria uma atmosfera mais contemplativa inerente aos sentimentos que evoca e expressa, disposto na sua obra;

e) experimental: Neste tipo de malabarismo, a busca por novas experiências e experimentações (como o nome já diz) é o objetivo. A partir de truques e sequências novas, os malabaristas buscam inovação como caminhos para alcançar experiências novas do "fazer malabarismo". Resumidamente, é um processo de redescoberta para a malabarista, que tem por guia a busca por experiências, a criação de novos padrões e o pensar e a inovação para dentro dos seus experimentos, sejam eles de qual natureza for.

Contemplo, assim, vários aspectos do que é o malabarismo, como ele se constitui e como ele pode ser compreendido. Como elementos fundamentais da linguagem que o compõe, o malabarismo se constitui pela presença necessária de um corpo manipulador (uma pessoa/malabarista), pelos objetos manipulados (que podem ser qualquer objeto), pela ação de manipulação destes objetos (PALOMINOS, 2018) (que podem ser arremessados, equilibrados, balançados, etc.), pelo controle do corpo-espaco-tempo (proveniente do treino para o desenvolvimento da técnica e naturalização corporal) e pela intencionalidade referente aos múltiplos campos sociais.

Compreendidos estes elementos da linguagem do malabarismo, apresento a seguir o capítulo sobre videodança, como forma de elucidar o que é esta arte para, posteriormente, associar ambos - malabarismo e videodança - na construção de minha obra híbrida.

3. A linguagem da Videodança

Início este capítulo não a partir da videodança em si, mas com o olhar voltado para quais as linguagens que a constituem como uma linguagem nova, ou seja, o vídeo e a dança (SANTANA, 2006). Mas, então, a videodança seria apenas unir vídeo com dança? Videodança seria uma simples mistura destas linguagens? Ela poderia ser mais complexa? Como pensar a videodança nesse contexto atual, onde estamos imersas/os no compartilhamento e potencialidade de audiovisuais distribuídas em rede? Para refletir sobre isso, proponho adentrar um pouco no contexto de cada uma destas linguagens e, assim, chegarmos à linguagem da videodança, que - por incrível que pareça - não é vídeo, nem dança: é videodança.

3.1 Da linguagem do vídeo (audiovisual) para a linguagem da dança

O audiovisual possui suas linguagens com raízes em registrar o movimento. Partindo da imagem estática proveniente da fotografia, percebeu-se a capacidade de registrar, por meio de uma sucessão de imagens, movimento.

No início, até à década de 30, essa linguagem teve como suporte a articulação arbitrária de imagens, capturadas do real. A partir dos anos 30 se acrescentou o som e definiu-se o que hoje chamamos de linguagem audiovisual (FRANCO, 1995, p. 50).

Assim, não apenas a imagem, mas também o som, foram capazes de serem registrados e, posteriormente, transportados para os mais diferentes lugares graças à tecnologia e a rede. A possibilidade de ver e escutar e, até mesmo, permitir uma imersão pelo audiovisual, fez com que esta arte construísse conhecimento (FRANCO, 1995) sempre atrelado à história das tecnologias da informação e da comunicação.

Para Machado (1993):

(...) num meio de expressão como o vídeo os quesitos relativos à linguagem e as questões mais amplas relativas à intervenção artística encontram-se tão profundamente imbricados que não é possível, se não a custo de uma violência contra a obra, separá-los ou tratá-los como entidades distintas (MACHADO, 1993, p. 10)

Logo, pensar a separação destas linguagens não se constitui em um ato de fornecer meios para o melhor entendimento da obra em si, como do vídeo e da dança (pois ela seria impossível de ser compreendida sem um olhar sistêmico, de suas afetações), mas compreendo aqui como uma forma didática para entendermos a sua formação, os seus elementos constituintes, sempre reconhecendo a incapacidade de percepção do significado da obra se observada apenas por esta separação.

Machado (1993) aborda também as possibilidades artísticas da obra audiovisual capazes de construir narrativas que buscam a imersão do espectador. Desse modo, torna-se difícil dissociar ou mesmo perceber os seus elementos formativos de linguagem, pois um é complemento do outro para o seu sentido final. Entretanto, o esforço para compreender esta linguagem e de que modo ela é estruturada se faz necessário e é possível quando pensamos no vídeo. Coutinho (2005) traz esta perspectiva justamente quando associa a linguagem audiovisual (no caso, do cinema) como um lugar repleto de significações que faz com que as pessoas consigam ter uma experiência completa por tratar de diferentes elementos (signos) que habitam a vida do ser humano.

São as imagens e os sons que primeiro se apresentam, mas a linguagem audiovisual, movimento, cor, é composta de muitos elementos e muitas nuances, sintetizados em uma narrativa. Os elementos que compõem o cinema estão, desde há muito, partilhando da vida de todos os que habitam este planeta girante. Assim, ver filmes, mesmo aqueles mais banais, pode ser uma experiência profundamente humana (COUTINHO, 2005, p. 01).

Para a autora, a utilização de um sentido na percepção desta linguagem vai facilitar a imersão do espectador. Porém, eles serão compostos por elementos técnicos e até mesmo gêneros. Maxwell (2005) aponta que o audiovisual vai se caracterizar por um cruzamento de outros gêneros de linguagens, criando - assim - uma nova percepção a cada nova variação que é elucidada. Há pintura, há escultura, há cinema, há televisão, há o computador, há arquitetura, há a performance, há música, há dança (MELLO, 2008) e, por isso, o vídeo vai se comportar por uma natureza híbrida que, acima de tudo, comunica algo.

Ao tratar sobre a produção de dança para a tela (em vídeo), Schulze (2014) traz elementos físicos que são importantes de serem pensados quando se produz o audiovisual.

A primeira dimensão se refere ao ambiente onde está sendo realizada a gravação, a locação com todas as suas características visuais e auditivas envolvendo o corpo em movimento em toda sua multiplicidade de possibilidades. A segunda dimensão aborda tudo aquilo que é capturado pela lente da câmera, envolvendo o recorte dos enquadramentos. Os planos cinematográficos fazem parte desta dimensão da mesma forma que os movimentos da câmera a partir de um eixo fixo como a panorâmica ou o tilt, ou aqueles movimentos realizados através do espaço aproximando/distanciando ou movendo junto ou ao redor do dançarino. Finalmente a terceira dimensão envolve as possibilidades de cortes e combinação das imagens na mesa ou software de edição (SCHULZE, 2014, p. 277).

Significa que a escolha de elementos técnicos, como a composição do cenário, a escolha do que fará parte do vídeo (desde o enquadramento aos movimentos de câmera) e o processo de edição trarão um pensar determinante para o significado do audiovisual. Moran (2007) trata, inclusive, de que a linguagem audiovisual tem a capacidade de desenvolver múltiplas atitudes perceptivas justamente por trazer estes elementos físicos e técnicos associados ao que será captado pelo audiovisual. Assim, a partir destes autores, podemos entender que a linguagem do audiovisual também pode ser compreendida a partir dos elementos diretamente associados às técnicas de sua formação, que tem associação ao físico (como os locais, os sujeitos que serão gravados), mas também compreendem as possibilidades de criação virtual (como o processo de edição).

Proponho, então, pensarmos em: elementos técnicos e estéticos visuais (ligados à iluminação, cenário, fotografia, movimentação captada, etc.); elementos comunicativos/narrativos (associados à história que se quer contar ou sentimento a ser passado e/ou comunicado); e elementos técnicos e estéticos sonoros (ligados ao som, à dublagem, aos efeitos sonoros, música, etc.).

Como já mencionado, Maxwell (2005) traz diversos "gêneros de linguagem" que podem estar associados ao seu significado final. Entre eles, temos a dança. Ela, por si só, trabalha com o visual e, possivelmente, também com o sonoro.

Ainda que, em um primeiro momento, esta dança abordada não seja a dança para a tela (ou mais especificamente, a videodança), considero importante entendermos a linguagem da dança, ou seja, o que a compõe enquanto existência, enquanto uma estética capaz de significar uma ação. Logo, pensar em dança também implica em pensar possíveis elementos que irão compô-la, como as coreografias apontadas por Marques (2012).

Do ponto de vista do senso comum, coreografias são sequências, conjuntos de passos em uma determinada ordem que acompanham uma música. Isso não deixa de ser correto, mas podemos ir além do senso comum: as “coreografias” são articulações de signos, são escolhas pessoais e/ou da tradição que são in(corpo)radas e corporeificadas pelos intérpretes dançantes para produção de sentidos. As coreografias podem ou não ser acompanhadas por músicas, e nem sempre se configuram como sequências preestabelecidas de passos conhecidos ou decorados a priori (MARQUES, 2012, p. 16).

Para Marques (2012), começamos quebrando uma das primeiras falácias mais comuns sobre a dança. Não necessariamente precisamos de uma coreografia prévia com passos decorados e também de uma música, ou seja, para dançar, necessitamos de um conjunto de movimentos que não necessitam ser estipulados anteriormente e nem se quer necessitam do som para existirem. Entretanto, ainda que a dança não parta de algo previamente "ensaiado" ou estudado, ela pode, ao final, constituir uma coreografia que pode ser pensada justamente como o conjunto de articulação de signos (Marques, 2012) intencionalmente corporificados pelo ser dançante.

Laban (1978) traz esse pensamento do corpo que se move intencionalmente por meio de articulação de signos vinculado à necessidade de um espaço quando pensa e desenvolve um estudo do movimento na dança. Há um corpo que segue um ritmo, que busca formas específicas ou não, que se locomove no espaço, que gesticula e constrói significados com algum propósito. Hanna (2014), inclusive, aponta estes elementos quando traz a necessidade de compreendermos a dança de acordo com sua função. Ela traz como elementos da linguagem da dança: o Espaço; Ritmo, Dinâmica e Uso Característico do Corpo.

De acordo com a autora, o elemento espaço é constituído de direção (caminho do corpo no espaço), nível (alto, médio e baixo), amplitude (tamanho do movimento), foco (direção dos olhos e do corpo), agrupamento (a relação entre o dançarino e o espaço ou a outras pessoas) e corpo (contorno físico do traço do movimento). O elemento ritmo é constituído de tempo (quantidade de tempo de um movimento a outro), duração (duração de tempo relativa ao padrão), pontuação (momento significativo de esforço) e medidor (padrão de tempo, pontuação e duração estabelecido). O elemento de dinâmica compreende o espaço (uso maior ou menor de linhas curvas ou retas), o fluxo (controle de movimento, se livre, contínuo ou limitado), o ritmo (devagar ou rápido) e a qualidade (característica originada pela combinação da energia de rapidez ou lentidão gerados no espaço).

O uso característico do corpo é definido por postura (movimento que ativa todo o corpo ou boa parte dele), pose (sustentação de uma postura ou atitude), locomoção (movimento que envolve todo o corpo na mudança de lugar, como caminhar, deslizar, etc.) e gesto (movimento de uma parte do corpo mais específica que não por todo o corpo, como flexão, rotação, piscar). Todos estes elementos são definidos por Hanna (2014) como uma estrutura de movimento e estilo, visual ou cinestésica da energia e qualidades geradas no tempo-espaço, através do corpo e seus estímulos que são estruturados.

Diante destes elementos apontados por Hanna (2014), sugiro pensarmos nos elementos primordiais - básicos da dança - como sendo: o espaço, o ritmo, a dinâmica, o corpo e a intenção.

O espaço pode ser compreendido como um lugar que permite o deslocamento. Para Laban (1978), a dança é a poesia das ações corporais no espaço. Ou seja, este espaço compõe a estrutura onde os movimentos são “desenhados” pelo corpo. Há também a cinesfera, que é onde o corpo habita dentro dos seus limites de movimento sem que se altere a posição (LABAN, 1978). Podemos entender então, a configuração de dois espaços, aqueles que são limítrofes ao nosso corpo (cinesfera) e aqueles que estão à nossa disposição para habitá-lo (espaço geral).

O elemento do ritmo está ligado ao tempo, à duração, ao compasso da dança. Para Dantas (2020), o ritmo é uma escolha direta do bailarino, é o que organiza o fluxo de energia do movimento que trilha entre o tempo e o espaço. Ou seja, ritmo é o tempo que um gesto leva para se estabelecer no tempo-espaço. Ele se dá pelo tempo e seu lugar de atuação é o espaço.

A dinâmica é entendida como a energia, a força despendida para a concretização da dança. Por meio dela temos a tensão e o relaxamento. Dantas (2020, p. 30) entende a dinâmica como uma “extrema prontidão, é virtuose na rapidez, mas é também habitada por uma lentidão latente que surge da capacidade de resistência do corpo ao próprio movimento”. A dinâmica pode ser entendida, então, como a transição de velocidade de movimentos na linha de tempo.

O corpo será o suporte para a dança, tornando-se unificado. Ao falar da relação direta do corpo, Dantas (2020) utiliza uma definição do corpo intrínseco à dança: “não há separação entre quem dança e o que é dançado: quando o bailarino dança, ele não representa ou simboliza a dança, ele simplesmente vive aquela dança. A dança se

concretiza com os movimentos do seu corpo” (DANTAS, 2020, p. 97). Compreende-se, assim, que a dança existe somente por meio do corpo em movimento, quando a unidade não está à prova. Ou seja, funciona sem fragmentação do que dança e o que é dançado, como também pode ser o ato de experimentar movimentos através do corpo (GIL, 2001).

A intenção é o que determina o ato de dançar. Para Fraleigh (1987), o ato de dançar compreende a si mesmo como dançar, a consciência de se estar dançando e não é qualquer tipo de ação, pois possui habilidade e intencionalidade com finalidade estética. No entanto, derivam de ações como um todo, as quais interagimos no mundo. Ou seja, a intenção da dança não está além ou fora da dança, ela é pertencente ao campo que a define e se constitui. Ainda pode-se entender a intenção como o que dá vida e expressão se comparado a uma racionalização de movimentos mecanizados ou soma de gestos postos lado a lado (MARQUES, 2013). A intenção é o que dá vida e ao mesmo tempo define a dança, a expressão vista como ânima do corpo, através do próprio repertório de movimento.

Entretanto, hoje, a dança tem seus sentidos ampliados com as tecnologias audiovisuais, adquirindo um caráter além do concreto (ainda que o contenha em seu sentido pela sua representação ou simulação), não se utilizando das dicotomias natural e artificial ou corpo e mente (SANTANA, 2006). Ela encontra outros espaços para manifestação que vão além dos teatros, palcos e ruas, alcançando ambientes tecnologicamente mediados, como é o caso da composição proposta aqui, da videodança (SANTANA, 2006; WOSNIAK, 2006).

Assim, as linguagens da dança e do vídeo misturam-se, reposicionando estes produtos artísticos no universo virtual de modo que há uma transformação na sua forma de apresentação e sentido. Tem-se as videodanças.

3.2 A terceira linguagem: videodança

É importante iniciar este subcapítulo definindo o que é videodança. Parto de que ela é um dos tipos de "dança para a tela" ou *screendance*, conforme proposto por Rosenberg (2012). Segundo ele, este termo é usado para designar qualquer tipo de dança que se dá para e na tela. Por isso, o uso de "screen" (tela, em inglês) que é aberto para inúmeras interpretações, incluindo todo o tipo de mídia e aparatos tecnológicos para

qualquer tipo de tela e o "*dance*" (dança, em inglês) (ROSENBERG, 2012). Logo, videodança é um híbrido audiovisual que contém dança. Assim, a videodança pode ser entendida como uma composição de dança e/ou também uma composição de vídeo, pois irá conter todos elementos formativos de cada uma destas linguagens, conforme apontei anteriormente.

Ao pensar em sua totalidade conceitual, a videodança não é nem só vídeo e nem é só dança. Ela é pensada integralmente para poder existir e se faz necessário entender essas linguagens para compreender o seu todo, como venho tentando fazer.

Nesse encontro de linguagens, a dança não deixa de ser dança para tornar-se vídeo, nem o vídeo deixa de ser vídeo para tornar-se dança. Pelo contrário, as singularidades de cada uma das linguagens são mantidas, porém, uma deixa se afetar pela outra na construção de uma nova linguagem, que também será singular, no sentido de que não será "Dança" nem "Vídeo", mas "Videodança" (CAPELATTO e MESQUITA, 2014, p. 15).

Além da videodança, existirão outros tipos ou composições de dança para a tela (ou seja, de *screendance*, de acordo com Rosenberg, 2012). É o caso da cinedança (WOSNIAK, 2006), da dança telemática (SANTANA, 2006), da *social network dance* (REBS, 2021) e dos registros de dança.

Enquanto a dança somente utilizava o vídeo como forma de registro, não se caracterizava como um hibridismo de linguagens, visto que cada uma delas desempenhava apenas a sua função própria, sem estabelecer relações criativas com as outras, não havendo, de fato, um encontro artístico (CAPELATTO e MESQUITA, 2014, p.14).

Logo, para existir a videodança, é preciso o hibridismo das linguagens audiovisuais e da dança para além, não atuando apenas como uma forma de documentar uma coreografia, por exemplo, pois este formato permite a clara percepção de separações das linguagens, onde cada uma desempenha o seu papel: a dança como arte e o vídeo como captação e perpetuação dela. A terceira linguagem necessita da mistura, necessita da intenção híbrida de linguagens, onde se tem coreografias não apenas da dança, mas coreografias audiovisuais. Dança e vídeo se tornam um.

Cunningham³ talvez seja o precursor do que entendemos por videodança quando, na década de 70, ele busca alterar a relação do público com o bailarino e a relevância para pensarmos o que é, de fato, videodança (WOLFF, 2013). Há um diálogo entre dança e tecnologias que, desde então, foi sendo desenvolvido por várias/os outras/os artistas, coreógrafas/os, bailarinas/os, etc. Assim, ao citar Brum (2006), Wolff (2013) afirma que: “a videodança é diferente do video-cenário ou do vídeo registro. É importante ressaltar que qualquer tentativa de conceituação não abrangerá as inúmeras possibilidades de criação que este diálogo oferece” (WOLFF, 2013, p. 06).

Pergunto, porém, se um registro de dança ou um vídeo-cenário deixariam, então, de ser arte? Acredito que não. A pessoa que tem por sua vontade produzir algo pelo registro, ainda assim, se mune de linguagens de duas áreas artísticas com mais de 300 anos. No entanto, ela explora de maneira "tradicional", onde a câmera tem a sua função de registro e a dança de comunicar, de ser a arte do movimento. Depende muito da intenção com que se pretende fazer e divulgar a obra. Por isso, entendo a videodança como possuindo a necessidade da intenção (como há na dança e como há no malabarismo). A intenção de fazê-la, a torna videodança. A intenção de hibridizar as linguagens da dança com as linguagens do vídeo, a fim de constituir um produto audiovisual novo, seria a videodança.

Mas quais intenções seriam estas? Pensar o enquadramento conforme o corpo e como o corpo estaria lá é uma alternativa, e trago o pensamento como alternativa, pois podem surgir inúmeras maneiras de fazer videodança. Também é possível surgir videodanças por meio do improviso, de dança originadas para o palco, de recortes audiovisuais, de animações, de *storyboards*, de narrativas, etc. Tudo isso, possibilitado pelas tecnologias, como o processo de edição e as próprias possibilidades audiovisuais.

Além da intenção, Wolff (2013) traz outros elementos para pensarmos a videodança, como o corpo tecnológico. Visto que hoje o corpo na dança, com a presença da tecnologia, está totalmente perpassado pela ideia de um corpo que não necessita mais ser físico, ou seja, ele é tornado um corpo que se movimenta, mesmo sem a "vida física",

³ “(...) coreógrafo que faz a transição entre o moderno e o pós-moderno [...]. Merce Cunningham foi um dos primeiros coreógrafos a alterar o uso do tempo e do espaço de formas não convencionais. Mesmo que mantendo suas obras no palco italiano, este coreógrafo começou por mudar as orientações espaciais de suas obras de forma a excluir a frontalidade estabelecida pela dança teatral até então. Com isto, orientava o foco do público para qualquer local do palco, quebrando também a hierarquia estabelecida pelo sistema de solista e grupo” (WOLFF, 2013, p. 04).

mas que alcança esta aura por meio da virtualidade. Ou seja, um corpo tecnológico (WOLFF, 2013).

Levar o corpo para dentro da videodança nos estabelece uma forma de pensar atemporal e, com isto, pensar o corpo de forma mutável. Isto é, o corpo perde a relação unilateral de si e abraça-se junto à captação do vídeo. Ele passa a se tornar um só com a tecnologia, passa a se tornar inorgânico, pois ganha características únicas do vídeo que é atemporal e ubíquo, perdendo suas propriedades materiais biológicas para dar espaço à uma forma física inorgânica, imaterial e simbiótica (SANTAELLA, 2007).

A partir de Le Breton (2009, p. 24), “qualquer questionamento sobre o corpo requer antes a construção de seu objeto, a elucidação daquilo que subentende. O próprio corpo não estaria envolvido no véu das representações?”. Com essa ideia, podemos elucidar que deste corpo, quando na tela, não se percebe mais como corpo de conceito tradicional (seja ele humano e orgânico) e sim como parte de uma célula “biocibernética” (SANTAELLA, 2007), que adquire muitas formas e trejeitos num mundo sem tempo associado ao concreto. Assim, a videodança pode ser compreendida como um fragmento de espelhos que refletem o corpo de lugares diferentes. Uma vista distorcida da realidade e que se complementa de maneira caótica, no entanto, com um pensamento por trás pré-estabelecido, ou seja, objetivos e conceitos traçados, pensados para este corpo.

Este corpo se percebe através dos enquadramentos e pode ser exposto de maneiras infinitas e possibilidade de corpos adicionais juntamente com formas espaciais desenhadas pelo movimento como gestos, ações e relação com outros corpos presentes na tela (SCHULZE, 2010). Este movimento, além de existir na esfera relacional com o corpo e o vídeo, também se estrutura no *ciberespaço* e é concebido “corpo como fluxo de informações” (WOSNIAK, 2013, p. 06).

O espaço também se caracteriza por ser um elemento muito particular da videodança, pois é um espaço virtual e real que existe em potência. É o *ciberespaço* (LÉVY, 1999). Conceitualmente, o *ciberespaço* pode ser pensado como a amplitude de lugares virtuais. Quando estes lugares são tomados por posse pelos sujeitos atuantes, desenvolvendo uma identidade e um sentimento de pertença, temos assim o território virtual. Logo, o *ciberespaço* pode ter significações subjetivas, dependendo dos sentidos que atribuímos a ele (REBS, 2010), alcançando assim, inúmeros territórios não físicos. A partir deste conceito, podemos perceber que a relação virtual e espacial surge também de

um momento e contexto atual onde múltiplos lugares e possibilidades de lugares são oferecidos e criados para o desenvolvimento de danças (ou *ciberdanças*) (PIMENTEL, 2000).

É importante ressaltar que, por mais que este espaço da videodança possa representar ou fazer alusão aos espaços concretos, ele vai além da materialidade. Para Santos (2006), inclusive, o espaço é compreendido para além de objetos e do físico, onde a relação que se estabelece entre estes é o sentido que damos para os mesmos.

Deste modo, podemos entender que a videodança acontece num espaço que não é físico/tangível. No entanto, ele é concebido a partir de um lugar concreto, isto é, o *ciberespaço* acontece de uma maneira tênue com o mundo tátil/real, pois não conseguimos delimitar onde começa um e termina o outro (REBS, 2010). Logo, o espaço - enquanto elemento da videodança - é virtual, é bidimensional com percepções multidirecionais, é subjetivo, é múltiplo, atemporal e é real.

Outro elemento reflexivo necessário para pensar (e fazer) videodança é o tempo. Abre-se uma nova percepção e entendimento de tempo para o processo de produção da videodança, pois não apenas há a possibilidade do tempo relativo que entendemos como o “real” se perder, como também há lugar a um outro tempo da virtualidade que é fragmentado e perpétuo (LEMOS, 2007). Ou seja, o tempo pode ser reconstruído no processo de edição (por exemplo), fazendo com que o corpo dançante esteja em múltiplos lugares ao mesmo tempo ou ainda realize movimentos incapazes de serem feitos em um palco, em uma dança física e tradicional, mas que se tornam possíveis no tempo do *ciberespaço*.

Além destes elementos, aos quais proponho uma breve reflexão, trago também a percepção da prática da videodança, como um espaço de pensamento para o desenvolvimento de estruturas narrativas subjetivas que impossibilitam as claras fronteiras de papéis na produção da obra.

Salienta-se que a linguagem computadorizada na mídia, alterou profundamente a questão das tecnologias interativas, propondo para o corpo atuador, sujeito e objeto da dança, uma atualização sem fronteiras, modificando as relações entre os criadores e suas obras, instaurando novas possibilidades de representação e inaugurando outras abordagens sobre as relações espaço-temporais, afetando sobremaneira as etapas de comunicação, não mais centradas no paradigma: emissor-canal-receptor (WOSNIAK, 2013, p. 05)

Então, a partir dos apontamentos que trago até aqui, entendo que a videodança possui um emaranhado de elementos que a compõem. Compreendo, ainda, que a videodança necessita ter uma intenção e um direcionamento para ser, de fato, videodança. Ela se torna existente em um espaço virtual e real (o *ciberespaço*), habitado por corpos inorgânicos que se associam em referências simbólicas a corpos físicos. Neste contexto, a videodança se dará também em um tempo que não segue as regras do mundo tátil, pois se materializa no eterno e navega pelo atemporal, caracterizando o movimento tecnológico, seguindo um novo fluxo e uma nova ordem de informações que se fragmentam em visões e sequências exclusivas das redes tecnológicas.

4. A construção da videodança: percurso metodológico

Neste capítulo trago uma sugestão para a estruturação de obras audiovisuais de dança para a tela. Assim, tento organizar minha forma metodológica de produção da obra audiovisual para a tela, pensando em “etapas” que indiquem um processo de desenvolvimento da composição inspirada em autores que trabalham com a dança e o audiovisual, conhecimentos adquiridos enquanto estudante no curso de Dança Licenciatura da UFPel e, também, em etapas que proponho a partir de minhas experiências enquanto artista e desenvolvedor de videodança.

Considero importante dizer que foco estas etapas no processo de *produção da videodança* e, justamente por pensar na sua linguagem híbrida, abordo questões não apenas ligadas ao fazer audiovisual, como também ao fazer dança.

Início, então, com a concepção da **ideia**, ou seja, o desejo, a intenção colocada em um pensamento proposto para a execução. Posteriormente, passo para a construção da **narrativa**, isto é, o desenvolvimento de como aconteceram os fatos ou o que se deseja mostrar, apresentando, de forma descrita, a "história" da obra videodança. Com este processo bem estruturado, inicio a etapa "**coreografia para a câmera**". Ela será fundamental, pois vai se estruturar com foco na narrativa e será base para a estruturação da etapa seguinte: **o roteiro**. Ele é o processo de forma detalhada, o argumento narrativo utilizado como guia para o desenvolvimento da produção audiovisual. Ainda, apresento o **storyboard**, que pode ser compreendido como este argumento em ilustrações sequenciais com o propósito de se ter uma pré-visualização da videodança.

Trago ainda o processo de **gravação**, apresentando os diferentes enquadramentos com seus planos e ângulos para se pensar nas possibilidades da produção artística. Após, apresento a **edição**, onde trago uma breve reflexão sobre o processo de desenvolvimento da videodança pelos *softwares* e suas potencialidades. Por fim, considero importante uma **revisão** da obra, momento em que se volta o olhar com a intenção de um distanciamento do autor, realizando uma avaliação crítica.

Este percurso que apresento aqui serviu como base metodológica para o desenvolvimento do meu produto audiovisual envolvendo as linguagens da videodança e do malabarismo, o qual apresentarei no quinto capítulo. Assim, ele pode servir como um "mapeamento didático" do processo de produção em videodança e malabarismo, a qual

me propus a fazer.

Mesmo reconhecendo que existem inúmeras possibilidades e modos de fazer obras audiovisuais, minha intenção, então, é mostrar uma delas de forma organizada, disponibilizando, assim, um modelo que, possivelmente, possa funcionar para as obras audiovisuais de outras/os artistas, sejam elas híbridas com o malabarismo (ou não).

4.1 A ideia

A partir de uma ideia podemos conceber nosso projeto de videodança para, depois, seguir um roteiro. Entendo “a ideia” como sendo o campo norteador, o “começo” do processo para o fazer a arte, capaz de ser totalmente independente de todos os outros elementos até aqui levantados, mas tendo sua origem proveniente da realidade que se encontra no indivíduo idealizador. Como a realidade é subjetiva a cada ser, independente de sua classe social (COMPARATO, 2000), parto de que todo o sujeito é capaz de conceber uma ideia única, visto que se encontra em uma realidade, em contextos, culturas e experiências únicas.

A ideia é um processo mental, fruto da imaginação. Do encadeamento das ideias surge a criatividade. Ideia e criatividade estão na base da confecção da obra artística (COMPARATO, 2000).

Guimarães (2009) afirma que precisamos conceber alguma ideia para dar início à confecção de nossa obra artística, sabendo também que precisamos da intenção, um elemento muito importante para constituir nossa videodança (e qualquer videoarte). Entender que quaisquer que sejam os elementos que nos permeiam, ele nos possibilitam constituir uma nova ideia a partir de sua desconstrução e/ou reflexão.

O autor traz, ainda, um molde de criação da ideia geral. Segundo ele, a ideia geral se caracteriza por partir de algo concreto, uma imagem, uma situação, um personagem, um acontecimento, um desejo ou até um objeto. Sempre algo concreto, visualizável, que se traduza numa imagem. Esse ponto de partida será a ideia. (GUIMARÃES, 2009). Após, deve-se associar temas (abstratos) à essas ideias, sejam eles contextos, situações ou enfoques temáticos. “A regra básica será sempre associar dois ou mais elementos. Da justaposição expande-se uma concreta possibilidade dramática que não estava contida em qualquer dos elementos iniciais, isoladamente” (GUIMARÃES, 2009, p. 83). Conforme

o autor, esses elementos aceleram e despertam a imaginação dos enredos e é a partir dessa associação que surgirão possibilidades de boas histórias.

Partindo, então, de Guimarães (2009), elaborei um molde para enquadrar na produção da etapa de "ideia", pensando na produção da videodança. Ele consiste em fazer duas listas: uma de *concepções* e outra de *temas*.

A lista de concepções será configurada como uma imagem, um ou mais personagens, uma história curta, um objeto ou uma ação que partem das inúmeras percepções que temos do mundo por meio das nossas experiências. Esta lista de percepções é sempre algo "concreto" e de fácil visualização, promovendo um ponto de partida. Já a lista de temas tem a ver com sentimentos e com uma intenção, tudo que se refere a algo subjetivo e abstrato. Algo que desejamos levantar para reflexão, crítica ou mesmo despertar sentimentos ou propor significações ao telespectador. Assim, resumindo, a lista de concepções vem de uma inspiração, de uma experiência (visualização) associada ao concreto, ao visível icônico. A lista de temas vem de algo mais abstrato, de sentimentos, de simbolismos.

A seguir, apresento um exemplo que parte de um exercício para a formulação da ideia da obra audiovisual, baseada nas listas que proponho: a de concepções e a de temas.

Tabela 1 - Ilustração da lista da concepção e como, por exemplo, ela pode se relacionar com a lista de temas.

LISTA DE CONCEPÇÕES	LISTA DE TEMAS
→ uma corrida eterna	→ heteronormatividade
→ corpo com vários braços e pernas	→ vingança
→ abraço da pessoa amada	→ amor
→ o piscar de olhos e o tempo	→ incertezas do futuro
→ a natureza	→ melancolia
→ rotina de treinamento de uma bailarina	→ a tristeza é necessária
→ movimento contínuo eterno	→ o corpo precisa falar
→ dia versus a noite	→ autolesão

Fonte: Criação do autor.

Há, então, um esforço em relacionar o item da primeira coluna com o item da segunda coluna. Assim, da junção da lista de concepções com a lista de temas, vão surgir as ideias. A partir delas, se verifica se poderão ser cabíveis, aleatórias ou até mesmo improváveis (o que se torna um desafio), mas já conseguirão suprir um desejo imediato da busca pela sua "ideia geral", como por exemplo: a autolesão na rotina de treinamento de uma bailarina ou melancolia de uma corrida eterna (conforme apresentado na Tabela 1).

Comparato (2000) também propõe outro método de como podemos conceber (ou organizar) as ideias, partindo de uma divisão de seus possíveis "modos de aquisição". São eles:

- a) ideia selecionada: proveniente de alguma memória, sonho e possui um caráter totalmente pessoal e é independente de outra pessoa ou fatores externos;
- b) ideia verbalizada: surge quando alguém nos conta alguma história ou fato ocorrido, um caso ou um comentário, algo captado do ambiente externo;
- c) ideia lida: dá-se a partir daquilo que lemos em um jornal, uma revista ou um panfleto genérico;
- d) ideia transformada: nasce de uma ficção, de um livro, de uma dança ou teatro e é transformada em algo novo e utilizada de uma nova maneira;
- e) ideia solicitada: é aquela que nos é encomendada ou entregue e se parece mais como um desafio;
- f) ideia procurada: onde buscamos atender o que o mercado ou o público quer através de um estudo, percebendo então que o gênero X não existe na cena da dança.

Conseguimos, então, perceber que existem várias maneiras de encontrar a ideia geral que irá ser apresentada na nossa obra audiovisual. Por meio dos métodos de alguns autores, podemos tomar um caminho ou também seguir um próprio que não esteja apresentado naqueles, conforme o que apresentei anteriormente.

É importante não nos apegarmos somente à ideia geral, porque é a partir dela e é com ela que vamos contar nossa história, pois, como diz McKee (2006, p. 10), "a história não é somente o que você tem a dizer, mas como você a diz". Por isso, logo após ter a ideia, é necessário a continuidade do exercício criativo a fim de desenvolver a história (que veremos a seguir) e partir para a sua execução. Entretanto, para fins didáticos, proponho um caminho organizado, onde essa ideia será posta "no papel" e desenvolvida,

construindo, então, a narrativa.

4.2 A narrativa

A narrativa é o próximo passo após termos a ideia. Entendo ela de forma muito similar à dança, ou seja, como sendo o que liga os passos, o anterior com o posterior, não necessariamente criando uma lógica de linearidade ou ascendente, mas sim de relação ao o que quer ser contado. Podemos entender a narrativa com a ajuda de Maxwell (2005):

A narrativa pode servir como um gênero do discurso, nos orientando à coesão, ao nexo causal e a relação de espaço-tempo, dando ritmo e dinâmica aos enunciados, servindo sociedade como uma forma de contar uma história ou fato ocorrido (MAXWELL, 2005, p. 13).

Deste modo, percebemos que em uma construção dentro do espaço da videodança haverá uma construção narrativa, isto é, de cunho objetivo para o desdobramento da mensagem que a obra irá discorrer. O desenvolvimento da história ajudará a ilustrar da melhor maneira a mensagem que a/o produtora/produtor da videodança estará querendo passar.

Para o desenvolvimento da narrativa acontecer, Maxwell (2005) ainda propõe pensar em três elementos essenciais: a duração de um plano; a sequência ao todo de planos (agrupamento/sequência), que também possui duração; e o espaço onde serão registrados. Todos estes três elementos constituem o que chamamos de narrativa e constituirão a história que queremos contar.

Segundo Capelatto e Mesquita (2014, p. 33), “o *videomaker*⁴ lida com um novo espectador, que interage não com um bailarino ou grupo presencial, mas com uma estrutura virtual”. Essa narrativa também se dará no processo de edição e montagem, onde tudo tomará mais forma e requisitará uma lapidação do que pode ou não contribuir com o processo, como a improvisação e o ambiente.

Com a narrativa, então, tem-se a história. Ela pode ser *linear* ou *fragmentada* (ou seja, com diferentes partes não lineares, mas que, de algum modo, ligam-se entre elas). Podemos pensar nela ainda como uma narrativa *documental*, que parte de entrevistas, de

⁴ Profissional envolvido não só nas filmagens, mas sim em todo o processo de criação de um vídeo (pré-produção, produção e pós-produção).

documentos e arquivos ou mesmo uma narrativa *abstrata*, onde a mensagem passada é elaborada pelo telespectador, por exemplo. Após definida a narrativa, é iniciado o processo o qual chamo de "coreografia para a câmera".

4.3. Coreografia para a câmera (ou câmera para a coreografia)

Além de pensar a estrutura da nossa videodança para a ideia, precisamos ter explícito como se dará a parte da dança com a câmera. Significa que a dança para a tela (no caso, para a constituição de uma videodança), não se dá da mesma forma que para um palco italiano. Ao possuir as ferramentas audiovisuais, encontro possibilidades diversas para direcionar o olhar de quem irá, posteriormente, assistir a minha obra. Assim, não apenas é possível estender o olhar da/o telespectadora/telespectador para onde eu desejo que seja na videodança (por técnicas de enquadramento, ângulos, planos e movimento de câmera), como também acredito ser necessário o pensar a coreografia para a câmera.

Ao saber como funcionará o processo de gravação por meio do roteiro, as/os bailarinas/os podem interagir com a câmera (como por exemplo, um olhar para ela), além de saberem que corpos ou partes dos corpos estarão no enquadramento.

Do mesmo modo, a/o responsável pela câmera precisa estar ciente desta movimentação da dança para que a fluidez da coreografia ocorra, com deslocamentos seguros entre câmera e dançarinas/os, por exemplo.

A partir disso, penso que a coreografia para a câmera pode acontecer de duas formas: a primeira é pensando a coreografia para a câmera e a segunda é adaptando a câmera para a coreografia já pronta.

Nas duas propostas, acredito que - independente de como forem - ainda carregam a característica de puxar o olhar para o que está acontecendo na cena. Isto é, ao assistirmos uma apresentação de dança (seja uma/um dançarina/o na rua ou em um palco), percebemos a dança como um todo e conseguimos ver a apresentação em um geral. Até podemos direcionar o olhar para ver uma perna ou um braço, ou talvez um *mise-en-scène* dentro de uma cena que acontece integralmente. Já na videodança, entretanto, podemos escolher o que será visto e como será visto e ainda não mostrar todo o corpo, podendo pensar também em uma desconfiguração do corpo - corpo inorgânico -

quando "desfragmentamos" ele por meio do enquadramento.

Além disso, o direcionamento da/o diretora/diretor e/ou coreógrafa/o poderá ser o de compor essa coreografia fragmentada, ou seja, serão feitas várias tomadas, mas com movimentos inerentes aos enquadramentos. Isto é, pedirá à/ao dançarina/o que repita somente o movimento que será captado por aquela tomada e não toda a coreografia, por isso se configura como uma coreografia desfragmentada. Esta (des)fragmentação ocorre também com o tempo, pois desconfigura a linearidade do tempo físico/real e que também acumula filmagens de diferentes momentos, de dias ou horas diferentes, o que desconfigura a linearidade - que será, posteriormente, consolidada na montagem (edição).

O espaço também está ligado com esta mesma distorção de linearidade e temporalidade, pois não se faz necessária a utilização de um espaço único para o acontecimento da dança (e nem mesmo um espaço físico, dependendo da proposta da videodança), como comentamos anteriormente. Por exemplo, a/o dançarina/o pode estar em um lugar específico e, na cena seguinte, estar em outro completamente diferente, retirando a necessidade de um deslocamento temporal e espacial característico das coreografias desenvolvidas para serem exibidas em locais concretos. Isso só é permitido pela quebra da relação espacial e temporal presente na videodança.

A partir destas colocações, percebo que é fundamental se pensar a coreografia ou mesmo a câmera na coreografia, para entrarem neste processo da videodança. Por isso, coloco como sugestão as duas abordagens como forma de organização didática e processual do fazer videodança:

a) coreografia para a câmera: Neste processo, pensamos em como o corpo da/o dançarina/o se apresentará para que seja captado da maneira que a/o diretora/diretor achar mais pertinente para a composição. Pode-se fazer este processo na observação de uma improvisação ou até mesmo na elaboração de um movimento específico para a idealização do diretor. Isto será a coreografia para a câmera, pois será feita para aquele enquadramento e precisará repetir apenas aquele movimento para que seja feita a filmagem - o que pode variar para cada ideia, seja ela um plano sequência ou um plano-relâmpago;

b) câmera para a coreografia: Neste tipo de gravação lidamos com o processo inverso ao anterior, pois concebemos uma coreografia que pode ter sido feita

especialmente para a videodança ou até mesmo uma coreografia que foi feita para a reprodução em um outro espaço que não o audiovisual, mas que poderá vir a se tornar.

Esta coreografia será adaptada para o espaço da videodança e se transformará em um novo produto, pois será enxergada com o olhar direcionado e estendido pela câmera. Assim, se tem a coreografia, depois é feito um processo minucioso de pensar a câmera para os momentos, os corpos, os detalhes que mais favorecem a narrativa, estruturando-se um roteiro para gravações com base nesta análise prévia.

Neste processo ocorre uma avaliação que pode resultar em dois tipos de produções: uma que será um novo produto descaracterizado da coreografia que tivemos por base (ou seja, onde se tira a linearidade da coreografia, readaptando-a à uma linearidade desenvolvida pela edição) ou um produto que será fiel à narrativa da coreografia, onde passará por um processo de novo olhar feito pelos enquadramentos escolhidos pela câmera, conforme o roteiro. Em ambos é concebido um produto novo tendo como base a mesma coreografia; um fiel à linearidade coreográfica inicial (respeitando ordem e sequências, mas com um olhar direcionado pelas técnicas audiovisuais) e o outro uma releitura da mesma repensando a coreografia e sua estrutura no geral, criando outra linearidade pela edição.

Pensar a coreografia para a câmera (ou a câmera para a coreografia) inclui ainda refletir sobre elementos que devem ser previamente pensados, como:

a) o elenco: a seleção de pessoas as quais serão capazes de atender a sua ideia e expectativa quanto ao roteiro, seja ela uma pessoa adulta/criança/idosa; uma pessoa que consiga reproduzir um movimento específico que você queira ou pela expressividade, etc. É importante ressaltar que se a proposta for da câmera para a coreografia, haverá limitações, sabendo que poderá ser feita com um núcleo de bailarinas/os que já estão ensaiadas/os. Caso contrário, é possível já ensaiar o elenco (ou dançarina/o) para interagir com a câmera;

b) o espaço: a escolha do lugar é variável, pois pode ser pensada em referências que precisam estar a seu alcance, isto é, nossa imaginação estará disposta de se concretizar a medida que seja possível. Logo, entender os lugares e suas limitações espaciais (como luminosidade do dia, da noite, tamanho do espaço, sombras, elementos que o compõem) será de suma importância para ter um roteiro bem organizado e, conseqüentemente, uma gravação produtiva.

Com esta etapa bem definida, bem ensaiada, parte-se para o detalhamento técnico desta história dançante, que será desenvolvido por meio do roteiro e que é fundamental para o andamento da obra audiovisual.

4.4 O roteiro

O roteiro vai se caracterizar por ter em sua estrutura a essência da narrativa, mas em forma mais detalhada, pois nele irão aparecer já algumas ideias de planos, ângulos de filmagem, descrições de cenas, etc. Para entender o roteiro, necessitamos a compreensão de um campo que está acostumado há tempos com isso: o cinema. Maya Deren⁵ já pensava sobre essa junção há quase um século. Ela enxergava a dança com o cinema, não de uma forma linear para fins de registro, mas sim como potencialização e expressão de suas obras, retratando-as como filme-dança: as duas artes do movimento unidas e trabalhando em prol de sua potencialidade artística (CERBINO e PONSO, 2012). Por isso, o pensar a coreografia para a câmera juntamente com o olhar audiovisual, determinará a videodança.

Em videodança nem sempre temos o diálogo por meio da fala entre as/os artistas participantes, como no cinema. Porém, compreendo que a "fala" não precisa ser a linguagem da palavra em específico, mas a fala do corpo, do simbolismo, do movimento. Logo, é importante que este diálogo entre dança e câmera seja explícito e, para isso, pensado de forma organizada neste roteiro que servirá, inclusive, como guia norteador não apenas para as/os bailarinas/os, como para a equipe que atuará no processo audiovisual.

Pudovkin (2018, p. 50) traz que "o roteirista deve ser capaz de colocar o seu material no papel exatamente da forma em que aparecerá na tela, transmitindo o conteúdo exato de cada plano, assim como a sua posição na sequência". Todas estas ideias para registrar o "como" queremos que nosso projeto, no nosso caso de videodança e malabarismo, se estabeleça. Logo, este pensar o modo de registro caminhará junto com

⁵ Influente cineasta do cinema experimental. "Nascida Eleanora Derenkowsky, na Ucrânia, desenvolveu praticamente toda sua carreira nos Estados Unidos onde ficou conhecida como precursora do cinema underground ou experimental. Seu trabalho é a mostra mais significativa da hibridação das artes, ao integrar em seus filmes elementos da poesia, teatro, dança e artes visuais, além de aproximar conceitos da filosofia e antropologia, fazendo da sua obra algo extremamente atual até mesmo para os dias de hoje" (CERBINO e PONSO, 2012, p. 02).

a coreografia para a câmera (que conta a narrativa).

Ainda, é importante ressaltar que tanto a etapa de coreografia para a câmera quanto o roteiro podem ser desenvolvidos simultaneamente, dependendo da narrativa e dos processos de criação de seu(s) autor(es).

Abaixo, ilustro como exemplo um pedaço de um roteiro pensado exclusivamente para uma videodança.

ROTEIRO

"Um Concerto para Pelotas"

SEQUÊNCIA 1: PRAIA LARANJAL					
CENA 1	Tempo	Descrição	Plano	Ângulo	Movimento
1	0:00 - 0:31	Nascer do sol na praia com bailarinos dançando. A câmera inicia no sol e vai andando para trás, até aparecerem os bailarinos na praia.	Grande Geral para Aberto	Frontal - Plongée	<i>Dolly out</i> (Drone)
2	0:32-0:37	Casal 1	Americano	3/4	Fixa
3	0:38-0:39	Casal 2			Fixa
4	0:40- 1:12	Com o sol nascendo ao fundo, bailarinos "dançam com a câmera".	Inicia 3/4	Inicia frontal	Sequência
CENA 2	Tempo	Descrição	Plano	Ângulo	Movimento
1	1:13 - 1:20	Bailarinos correm para a ponte do trapiche.	Inicia Primeiro Plano para Aberto/Conjunto	Nuca para frontal	<i>Dolly In</i> e sequência

Figura 3 - Exemplo de organização de roteiro para videodança.

Fonte: roteiro desenvolvido por Rebeca Recuero para a videodança do Grupo Ballet de Pelotas (Concerto para Pelotas), em 2021.

Pudovkin (2018) ainda traz que o roteiro deve ser dividido em sequências. Estas sequências são divididas em cenas e, finalmente, as cenas são construídas a partir de séries de enquadramentos, organizados em planos e filmados de diversos ângulos e diversos movimentos, conforme podemos observar na imagem acima (e veremos de forma mais detalhada no subcapítulo "As gravações"). Porém, primeiramente, falaremos sobre o *storyboard*, que é este roteiro transformado em ilustrações, a fim de oferecer uma explicação mais organizada do processo de composição de videodança.

4.5 O *storyboard*

Percebo o *storyboard* como ferramenta fundamental para a produção de uma videodança. No entanto, ele pode ser usado de diferentes formas, sem regra ou estrutura definida. Neste caso, será utilizada para dar direção e uma prévia da visualização do que será elaborado, ou seja, do que e do como gostaríamos que a imagem e o som aparecessem no processo de edição. Para Câmara (2005, p. 49), "um produtor audiovisual deve ser uma pessoa hábil na produção de um *storyboard* ou de comunicar ideias, para que consiga visualizar a montagem da obra tanto para si como para as outras partes que podem estar engajadas".

Pensando nisso, o *storyboard* se torna opcional, como dito anteriormente, caso você consiga comunicar sua ideia para ilustrar a montagem do filme. Porém, com equipes numerosas, o *storyboard* pode ser uma ferramenta muito importante para a comunicação, execução e visualização da obra por todas/os as/os participantes.

Mas o que define um *storyboard*? Vejamos:

Em resumo, o *storyboard* é uma pré-montagem do filme, uma sucessão de planos desenhados, baseados no guião narrativo, onde se analisam todos os aspectos do filme: o número, o tamanho e a duração de cada plano, a relação existente entre os planos de uma mesma sequência e entre as diferentes sequências, a encenação dos diversos enquadramentos com os seus aspectos de composição e iluminação, as transições, os movimentos de câmera, os diálogos, a descrição das ações , etc. (CÂMARA, 2005 p. 49).

Poderíamos pensar que o *storyboard* é uma ilustração do roteiro. Na produção da videodança não será diferente. Na página a seguir, apresento um exemplo de *storyboard*:

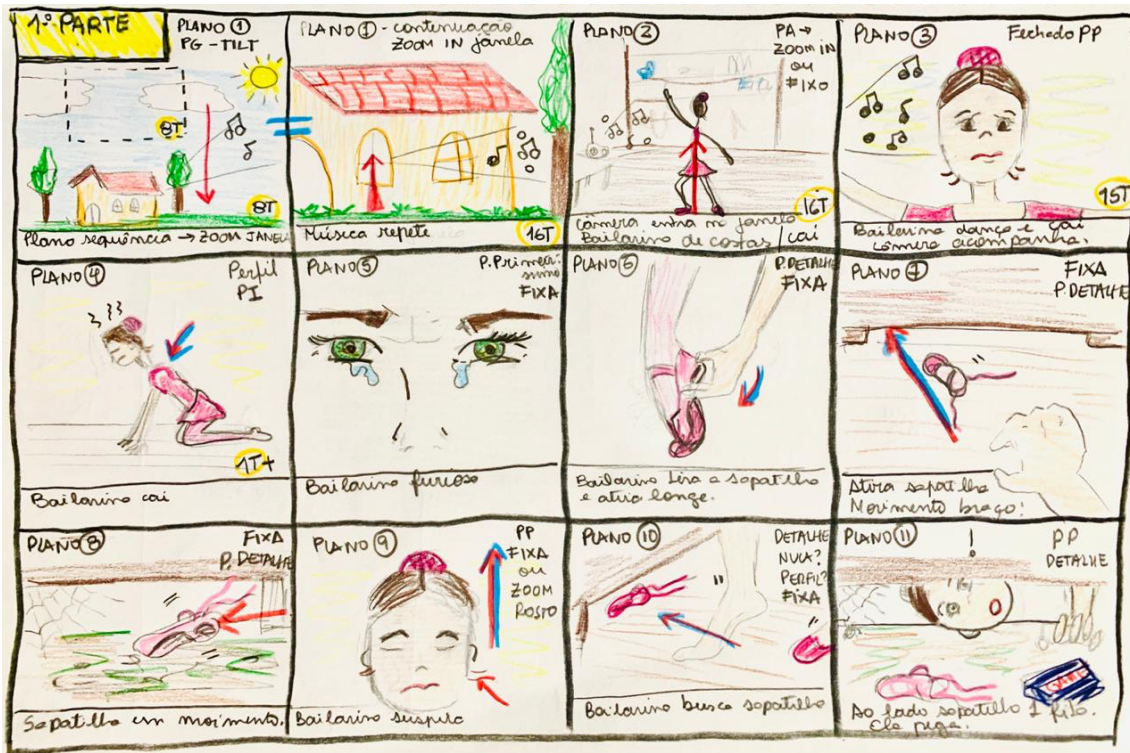


Figura 4 - Exemplo de *storyboard* para uma videodança.

Fonte: *storyboard* desenvolvido por Rebeca Recuero referente à videodança "5, 6, 7 e 8: play" da Escola de Ballet Dicléa Ferreira de Souza, em 2021.

Assim, o *storyboard* será pensado com um olhar focado nos elementos do roteiro, visto que a intenção é totalmente direcionada a essa linguagem e tem suas especificidades como o corpo, o movimento, a relação do corpo com o espaço, às vezes a música, o corpo inorgânico e fragmentado e o pensamento da dança para dentro da tecnologia. Todos estes elementos são específicos da videodança e conjuntamente compartilham entre si outras áreas como cinema, dança, vídeo clipe, cine arte, etc.

4.6 As gravações

Os planos e ângulos surgem de uma necessidade específica da narrativa, seja ela uma intenção de exprimir um sentimento, ou seja, de dar continuidade na história. “Os planos de câmera, na mão do videomaker e do coreógrafo, são ferramentas para propor novos olhares, para criar subjetividades, mas não para objetivar caminhos únicos” (CAPELATTO e MESQUITA, 2014, p. 37).

Por várias vezes, essas características possuem certos enquadramentos que ajudam a exprimir essas necessidades. No entanto, lidar com arte é também lidar com o

novo e a possibilidade de se reinventar. Por isso, os enquadramentos que serão apresentados aqui são sugestões que podem vir a colaborar na produção da videodança, assim como ser ponto de partida para novas ideias (como todo este processo metodológico até aqui apresentado).

Conforme comentado anteriormente, Pudovkin (2018, p. 50) traz que “o roteiro de filmagem completo é dividido em sequências, cada sequência dividida em cenas e, finalmente, as cenas mesmas são construídas a partir de séries de planos, filmados de diversos ângulos”. Assim, para pensar as gravações, trago uma breve contextualização do que são estes elementos: sequência, cenas, planos e ângulos, os quais são fundamentais para se pensar o processo de captação das imagens, bem como os seus sentidos.

Considero importante lembrar que estes recursos nos dão ferramentas para tentar ilustrar a videodança da maneira que gostaríamos, direcionando o olhar de quem vai assistir e, por isso, é essencial pensarmos antes do processo de gravar efetivamente, pois o modo como conduzimos a apresentação destes elementos poderá determinar sentidos, sentimentos e significações.

Parto, então, da obra audiovisual que será dividida em grandes sequências. Estas, por sua vez, dividem-se em cenas que terão diversos enquadramentos organizados em planos, ângulos e movimentos de câmera diferentes, conforme a proposta que se quer passar.

Na página seguinte, apresento um exemplo de organização sistemática das partes elementares do roteiro.

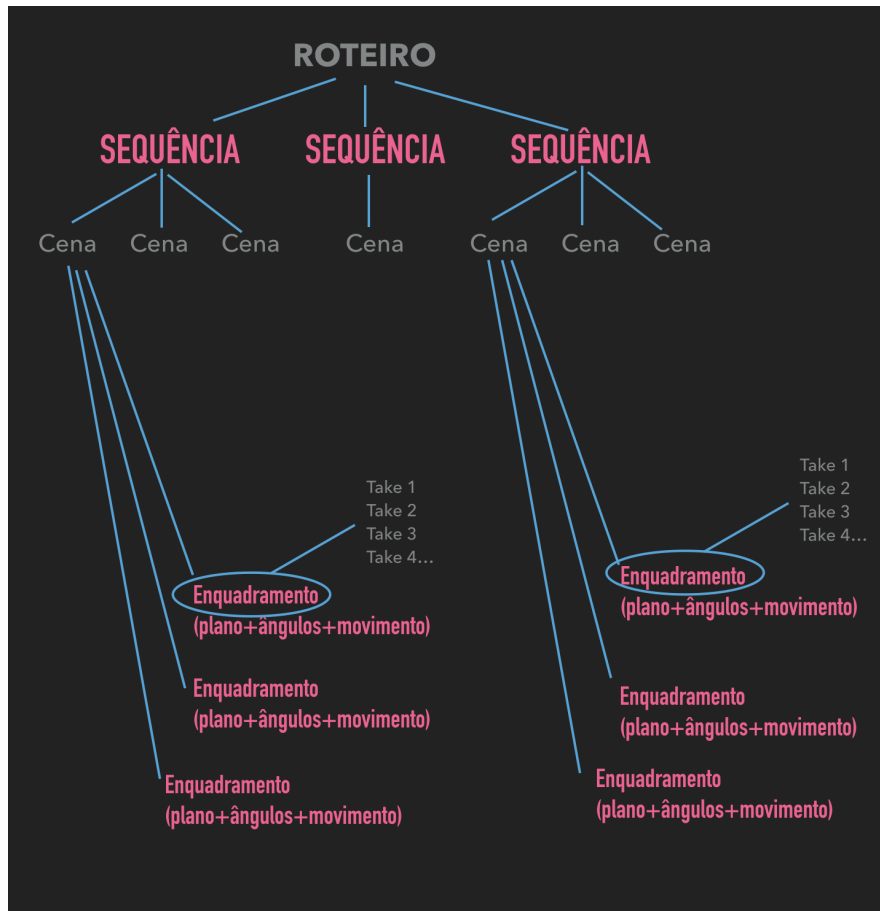


Figura 5 - Exemplo de organização sistemática das partes elementares do roteiro.

FONTE: imagem adquirida dos arquivos do autor referentes à disciplina "Corpo, Dança e ARTecnologias" do Curso de Dança - UFPel, ministradas pela professora Rebeca Recuero, em 2020.

A seguir, explicito estas composições do enquadramento:

a) sequência: Conjunto organizado de cenas que são utilizadas para dar seguimento em uma linha narrativa, onde “as cenas separadas são agrupadas de modo a criar sequências inteiras.” (PUDOVKIN, 2018, p. 53). Conseqüentemente, a sequência é um fragmento da história do filme que pode ser isolável e capaz de ter seu sentido firmado. Por exemplo, a sequência que mostra um assassinato dentro de um hotel;

b) cenas: As cenas são constituídas de vários enquadramentos sucessivos que ilustram o que o roteiro está propondo. A cena “é onde algo específico acontece. É uma unidade específica de ação — e o lugar em que você conta sua história” (FIELD, 2001, p. 116) e para a videodança, será um outro pensamento, visando uma percepção de cena modificada, pois mudando o ângulo mudamos o olhar do espectador enquanto observador. (CAPELATTO e MESQUITA, 2014). Por exemplo, a cena onde o assassino

vai até a gaveta e pega a faca;

c) enquadramentos: O enquadramento é uma definição que varia bastante à medida que se encontram autoras/es falando sobre. Como comentado anteriormente, a minha intenção não é a de definir modos "corretos" de fazer uma obra audiovisual, mas sim apontar o caminho que percorri e que apresento para outras/os artistas que considerem pertinente. Por isso, trago a definição de que o enquadramento é aquilo que desejo que apareça em um determinado momento na tela do início da gravação até o seu corte. Logo, ele é composto de planos, de ângulos e de movimento (podendo este último existir ou não). Cada um destes enquadramentos podem ser filmados mais de uma vez, compondo assim, *takes* ou "tomadas", isto é, um único enquadramento pode ser filmado várias vezes (até se obter o que se considera "perfeito" dentro da proposta do roteiro), obtendo-se inúmeros *takes*. Por exemplo, o enquadramento em ângulo *plongée* $\frac{3}{4}$ de um plano detalhe, da mão do assassino abrindo e pegando a gaveta, até o corte para outro enquadramento.

- Planos: É a distância da câmera para com o objeto de interesse. Vão existir diversos planos. Aqui, no entanto, trago alguns que considero mais comuns de se utilizar em videodanças:

- *Panorâmico*: plano onde se percebe o contexto do lugar. Ele pode ser tão aberto que mal se identificam as/os bailarinas/os;

- *Aberto/Geral*: se fecha mais o plano panorâmico. Se chega à/ao bailarina/o, mas - ainda assim - se traz um contexto da cena, do local;

- *Inteiro*: se fecha mais o plano aberto, onde a extensão do corpo da/o bailarina/o é próxima aos limites superiores e posteriores do enquadramento;

- *Americano*: é a visão da/o bailarina/o dos joelhos para cima. Ou seja, se aproxima ainda mais a câmera em relação ao plano inteiro.

- *Médio*: é a visão da/o bailarina/o da cintura para cima. Se tem uma perspectiva ainda mais próxima do sujeito em relação ao plano americano;

- *Primeiro Plano*: se percebe a/o bailarina/o do busto para cima, já enquadrando olhares mais direcionados para possíveis detalhes;

- *Primeiríssimo Plano* - ele se caracteriza por ser um plano que foca o rosto como um todo da pessoa. Ele traz mais dramatização por permitir um olhar para expressões não perceptíveis, por vezes, em uma dança em palco italiano;

- *Plano Detalhe*: ele direciona o olhar da/o espectadora/espectador para um detalhe, para algo na qual se quer chamar a atenção. Ele pode ser um objeto, pode ser um olhar, qualquer detalhe a qual se quer chamar a atenção do público.

Tabela 2 - Ilustração dos tipos de planos sugeridos para serem trabalhados em videodança.






Panorâmica	Aberto/Geral
	
Inteiro	Americano
	
Médio	Primeiro Plano
	
Primeiríssimo Plano	Plano Detalhe



Fonte: criação do autor.

- **Ângulos:** os ângulos serão apresentados aqui em duas categorias para fins didáticos: os horizontais e os verticais.
 - **Ângulos horizontais:** se caracterizam pela posição da câmera em relação ao objeto/assunto da cena em relação à posição horizontal.
 - *Frontal:* onde filma a pessoa de frente;
 - $\frac{3}{4}$: ângulo entre o frontal e o perfil/lateral;
 - *Perfil/Lateral:* onde a pessoa ou o objeto está completamente de lado;
 - *Nuca:* retratado da parte de trás da pessoa ou objeto;
 - *Sob os Ombros:* propõe a visão sob os ombros da pessoa mostrando o objeto de interesse ao fundo. Normalmente utilizada para diálogos/relações entre uma pessoa e outra ou com objetos.
 - **Ângulos verticais:** Posição da câmera em relação ao objeto/assunto da cena em relação à posição vertical.
 - *Contra-Plongée:* a câmera se posiciona abaixo do objeto de interesse, apontando para cima;
 - *Zenital:* filma-se com a câmera apontada diretamente para o solo ou suavemente inclinada;
 - *Contra-Zenital:* a câmera é posicionada diretamente para o céu ou suavemente inclinada;
 - *Plongée:* sua tradução do francês significa mergulho. A câmera está acima do objeto de interesse apontando para baixo.

Tabela 3 - Tipos de Ângulos: Verticais e Horizontais

Ângulos horizontais	
Frontal	3/4
	
Lateral	Nuca/Costas
	
Sob os ombros	
	
Ângulos Verticais	
Contra Plongée	Zenital



Contra-Zenital



Plongée





Fonte: criação do autor.

- Movimento: Nem sempre é necessário que as cenas (ou sequências) tenham movimento de câmera. Por vezes, essa câmera é fixa, trabalhando-se apenas com os ângulos ou planos. Entretanto, pensar o movimento da câmera é pensar sob dois aspectos: a forma de condução do olhar (que pode ser subjetiva ou objetiva) e o tipo de movimento de câmera.

Há duas maneiras de conduzirmos o olhar por meio do movimento de câmera: de forma subjetiva ou objetiva. A forma subjetiva seria o olhar em primeira pessoa ou conhecida como *POV (point of view)*. É quando percebe-se a câmera sendo como os olhos da/o personagem. A forma objetiva é quando conseguimos perceber que a câmera está em terceira pessoa, ou seja, somos um observador da cena, conduzidos pela câmera. Na tabela a seguir, apresento alguns exemplos de condução do olhar.

Tabela 4 - Exemplos da forma de condução do olhar.

Movimento de câmera quanto a forma de condução do olhar	
Subjetiva: em primeira pessoa	Objetiva: em terceira pessoa
	

Fonte: Vídeos produzidos pelo autor, disponíveis em: <https://youtu.be/VpKzieT-0Ik> e https://youtu.be/74j_itG8MNk.

Dentro destes tipos de condução do olhar por meio do movimento, o movimento de câmera poderá apresentar tipos específicos que nos ajudam a passar um direcionamento do olhar, os quais apresento a seguir:

a) Câmeras Fixas:

- *Pan*: da palavra panorâmica, faz um movimento em sentido horizontal, normalmente utilizado por meio dos tripés;
- *Tilt*: movimento de câmera no sentido vertical, normalmente em velocidade lenta, de cima para baixo ou vice-versa.

b) Câmeras Móveis:

- *Dolly*: movimento de câmera onde se aproxima ou se afasta do objeto de interesse, avançando ou recuando;
- *Boom*: movimento de subida ou descida de um eixo vertical;
- *Travelling*: movimento de câmera onde acompanha o objeto de interesse, com esse também se movendo;
- *Chicote*: movimento de câmera baseado na velocidade, começando devagar e acelerando ou vice-versa, utilizado em combinação com o *pan* também;
- *Zoom in*: movimento de câmera operado pela própria câmera, como diz o nome *zoom in*, aproxima-se do objeto de interesse eletronicamente;
- *Zoom out*: movimento de câmera operado pela própria câmera, afasta-se do objeto de interesse digitalmente;
- *Giro de câmera*: a câmera roda, em movimento circular (seja em posições verticais ou horizontais), sob si mesma;

- *Câmera Instável*: a câmera não tem um movimento específico. Ela se caracteriza por uma combinação de movimentos contínuos, randômicos ou não, em diversos ângulos (verticais e horizontais) dando a impressão de instabilidade e/ou sugere a visão de uma abelha.

- **Duração**: É o que diz respeito a quanto tempo o enquadramento ficará a disposição:

- *Plano relâmpago*: sua duração é constituída de um piscar de olhos, durando 01 segundo ou podendo variar de acordo com a relação que estabelece com o ritmo da obra;

- *Sequência*: este tipo de movimento é contínuo e envolve diversos planos em sequência, dando a impressão de que o câmera "dança" com e/ou entre as/os bailarinas/os. Pode durar uma cena inteira, mas é caracterizado por um tempo maior do que em relação aos outros da obra.

Dentre estes dois exemplos podem haver durações menores ou maiores, no entanto, o que deve ser levado em consideração é a relação que estabelece ao longo de toda a obra.

Após a gravação das cenas e sequências, com todo o material criado a partir da proposta do roteiro, partimos para a edição, momento onde utilizamos *softwares* para a composição da obra (lembrando sempre que deve ser baseado no seguimento do roteiro).

4.7 A edição

O processo de edição pode ser entendido como o momento em que vamos para o programa que selecionamos e atuamos diretamente no corpo da nossa obra. É quando iremos fazer a lapidação da parte bruta - arquivos de áudio e vídeo - e também pensar e visualizar, de fato, o que fará parte da obra e o que irá ficar fora dela. Esse processo também é chamado de montagem e pode ser entendido pela colagem sucessiva das partes dos filmes, estruturadas nos planos, numa ordem que foi estabelecida previamente por meio do roteiro (AUMONT, 2006). Ela é feita por meio de *softwares*⁶ (programas

⁶ Como sugestão, enquanto artista e editor, posso trazer alguns softwares de uso livre e que podem funcionar muito bem no trabalho em videodança como:

Lightworks (<https://lightworks.br.uptodown.com/windows>)

ivsEdits (<https://www.ivsedits.com/default/downloads.aspx>)

DaVinci Resolve (<https://www.blackmagicdesign.com/br/products/davinciresolve/>)

voltados para essa função).

Sobre a montagem e edição de vídeo que será elaborada pela/o editora/editor ou *videomaker*, compartilho da afirmação de Capelatto e Mesquita (2014):

A sensação poética de continuidade, da construção de um ou mais espaços e de tempos distintos, de ritmo, de olhares, de perspectivas diversas, está presente não somente na escolha e composição dos planos (e os objetos e ações neles presentes) de uma narrativa ou da coreografia sequenciada diante de uma música ou de sons que provocam uma impressão de ininterrupção, mas na maneira como esses planos e sons são justapostos, ou seja, montados. (CAPELATTO e MESQUITA, 2014, p. 91).

Isto é, pensarmos sobre a edição (ou montagem) também consiste num ato da produção artística que altera a obra, sendo assim, uma importante fase da produção da videodança, pois ela também é composta pela tecnologia e suas possibilidades, elementos estes que são parciais no manuseio da câmera na captação das imagens, mas totais dentro do programa que será utilizado na edição. Podemos chamar este processo de edição aditiva, quando utilizamos efeitos dentro do programa de edição para mudar a cor, sobrepor imagens, reenquadrar e colocar vários vídeos compartilhados na mesma tela. Este tipo de edição pode ser pensada também na concepção dos *storyboards* e tem um papel importante na produção da videodança.

Efeitos como o espelhamento das imagens, sobreposição em opacidade, mudar cores e efeitos diversos na própria composição da imagem, são algumas alterações possíveis para a transformação da imagem filmada em uma nova peça artística (CAPELATTO e MESQUITA, 2014).

Na página a seguir, apresento alguns exemplos de tipos de efeitos.

VSDC Free Editor (<http://www.videosoftdev.com/pt/free-video-editor/download>)

Avid Media Composer (<https://my.avid.com/get/media-composer-first>)

HitFilm Express (<https://fxhome.com/product/hitfilm-express>)

VideoPad (<https://www.nchsoftware.com/videopad/index.html>)

Movie Maker Online (<https://moviemakeronline.com/>)

ShotCut (<https://shotcut.org/download/>)

Wondershare Filmora (<https://filmora.wondershare.com.br/>)

Power Director 365 (https://www.cyberlink.com/downloads/trials/index_en_US.html)

Tabela 5 - Exemplos de alguns tipos de efeitos

Possibilidade de Efeitos do Software		
Exemplo de efeitos mesclados/diversos	Exemplo de efeito de alteração de cor	Exemplo de efeito de espelhamento
		
Exemplo de efeito de sobreposição de imagens	Múltiplas Telas	Re-enquadramento
		

Fonte: Acervo do autor.

Com a edição finalizada, temos a obra praticamente "pronta". Basta agora "fechá-la", a fim de compor uma videodança que será, posteriormente, lançada para o público. Entretanto, mesmo com a obra tecnicamente finalizada, é necessário um momento pós, o qual chamo de pós-montagem, onde podemos verificar possíveis problemas que podem acontecer no decorrer do caminho, comprometendo a obra. É o que apresento a seguir.

4.8 Revisão

É na revisão que faremos o trabalho de assistir o vídeo e compará-lo ao nosso roteiro, verificando se tudo que nos dispomos a montar está coerente e em harmonia com nossa intenção. Neste momento, fazemos análises do ritmo da obra, da narrativa e do

som, a fim de que todos estejam de forma a conseguir expressar a nossa proposta.

Caso algum dos elementos esteja causando algum tipo de desequilíbrio com a composição, é este o momento para voltar-se novamente para a edição e fazer as mudanças necessárias. Durante este processo é importante também pensar nas transições das cenas, pois necessitam - a não ser que sejam propositais - ser sutis, a ponto de não “perturbar” o processo de fruição.

Além disso, acredito que o processo de fruição é muito importante para a pós-montagem, pois nos colocamos como espectadoras/es. No entanto, se estamos com a mentalidade voltada totalmente para a análise, às vezes acabamos perdendo o real processo de deleite da obra e acredito que, se estamos neste estado mais ‘humano’, podemos obter uma leitura mais sensível sobre como a obra nos toca e de que maneira percebemos ela.

Após toda a revisão, o produto estará pronto para ser publicado ou postado.

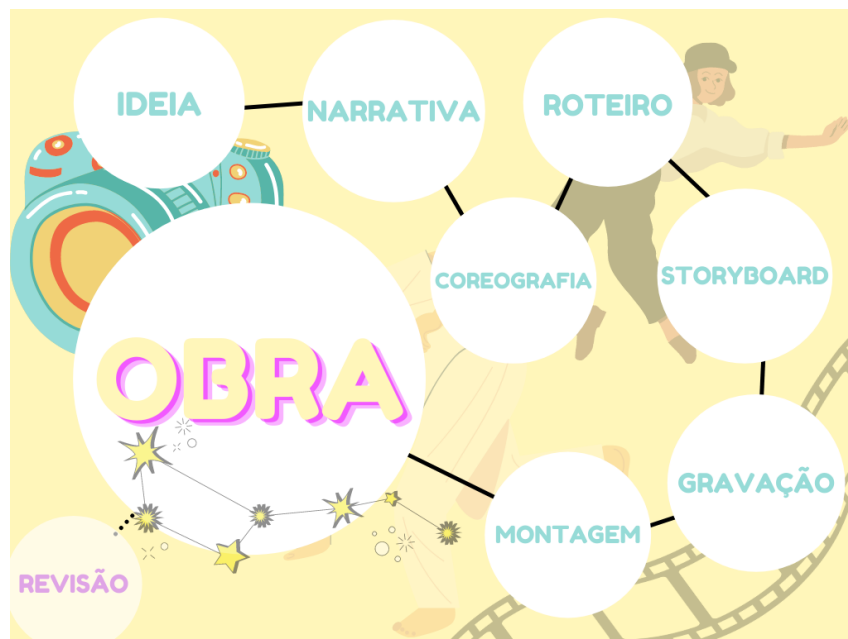


Figura 6 - Exemplo de percurso de produção.
Fonte: Criação do autor.

5. Obra: INTERAKT

Neste capítulo, finalmente, apresento a minha obra audiovisual, totalmente pensada no trabalho da prática e da reflexão de uma linguagem híbrida entre malabarismo e videodança. Assim, busco desenvolver uma obra que é uma videodança e/ou também poderia ser uma videoarte de malabarismo. Não importa. A minha intenção é misturar a linguagem do vídeo, a linguagem da dança (videodança) com a linguagem do malabarismo, promovendo uma forma compositiva única, mas com as identidades particulares de cada arte.

Trago, então, todas as etapas de produção e reflexões desenvolvidas nos capítulos anteriores deste trabalho, de forma consciente e crítica, onde unio as práticas e as técnicas com o processo criativo e reflexivo em cima das teorias abordadas. Logo, a minha obra parte de uma consciência lúcida, previamente trabalhada, estudada e organizada, constituindo uma arte audiovisual e, também, de dança e malabarismo.

Proponho o nome da obra de "INTERAKT", pensando em direcionar o olhar para a interação que o corpo estabelece com o meio e unir a ideia ao tema proposto, onde expressa o malabarismo e a dança. Tendo como referência o *Parkour*, cujo nome surgiu do termo "*le parcours*", que significa "o percurso", e a partir da proposta dos integrantes do *Yamakasi*⁷ de trocar a letra 'C' pelo 'K' para deixar mais "agressivo", compartilhei do mesmo intuito, além de querer sugerir um olhar diferente, como um chamariz para: "Ei, por que isso está escrito assim?".

Ela conta a história de um personagem que, ao iniciar o seu dia, precisa arrumar seu quarto cedo pela manhã. No entanto, o rapaz começa a interagir com os objetos de maneiras alternativas às suas utilidades, realizando a tarefa "cansativa" sempre em movimento.

5.1 Como surgiu a ideia

No presente trabalho, trago a perspectiva para dentro da linguagem híbrida, constituinte da videodança e do malabarismo, sobre como compor uma relação em que o objeto malabarístico se torne algo que faça parte da narrativa da obra audiovisual, ou

⁷ Grupo francês pioneiro da prática do *Parkour*.

seja, nenhum objeto de malabares faz parte do nosso cotidiano. Minha sugestão para a pessoa que queira utilizar a linguagem do malabarismo, de forma a se tornar uma experiência subjetiva dentro da obra, é que utilize os objetos e coisas que estão dentro do contexto da história. Como por exemplo: uma vassoura, faca, fruta, corda, bengala, chapéu, sacola, dentre outros. Todos estes elementos como dança, mas uma dança para o audiovisual.

A ideia desta perspectiva é trazer o corpo da pessoa, o objeto e a ideia/narrativa da história. Deste modo, podemos perceber que o malabarismo aparece como segundo plano ou como uma subjetividade e, de certo modo, de quebra de expectativa.

A ideia surgiu a partir da memória de uma referência de um vídeo, onde a tela era dividida em duas perspectivas, um dia fazendo o que gostaríamos e outro como a sociedade nos impõe, configurando assim como ideia transformada, conforme Comparato (2000) apresenta.

À medida que fui aprofundando, percebi a necessidade de um sentimento e de interação nos quais delinear meu trabalho, estes, de imediato, vieram à minha cabeça. Fazer um vídeo no qual produzo com movimentos e brincadeiras relacionado a uma tarefa simples - como arrumar o próprio quarto - e trazendo, ao mesmo tempo, uma provocação em relação à maneira que utilizamos o espaço e também ressignificando objetos e coisas de casa com sua real utilidade. A dança surge como o movimento expressivo, a voz do personagem e a interação como sua saciedade por movimento e vida para lidar com o desafio.

Assim, a ideia surgiu por meio da lista de Guimarães (2009), sendo a concepção “um dia de arrumação da casa” e o tema sendo “maneiras de interagir com o corpo/dança”. Adaptada, então, para o tema que propus, falei desta “maneira” de interagir, como sendo a dança e o malabarismo na arrumação de casa. Desconstruindo, assim, a utilização das ferramentas do malabarismo para dar lugar a objetos respectivos ao dia a dia de casa em forma de uma dança para a tela.

Posso relacionar o tema do cotidiano como sendo uma possibilidade, para mim, cabível, por conta da pandemia que estamos enfrentando atualmente. A relação com a casa estreitou-se de tal maneira que percebemos ela como sendo a maior parte do nosso cotidiano. A comédia e o uso das cores mais alegres tiveram o propósito de convite a mostrar uma nova perspectiva da nossa residência, frente a tantas barbáries que

acontecem com a negligência do atual governo. Um convite a um respiro e, talvez, a inspirar como reconquistar o espaço de nossa casa de maneira mais leve e divertida.



Figura 7 - *Making of*.
Fonte: Acervo do autor.

5.2 A narrativa

Por meio da narrativa, apresento a minha "história" da obra INTERAKT. Em maior parte, é uma narrativa linear, tendo alguns momentos fragmentados. Ou seja, para o início e final da narrativa foram utilizadas narrativas mais lineares, a fim de introduzir o contexto da história e o seu desfecho. Já no corpo dela, são partes em que se trocadas de lugares, podem gerar ligações entre si que, ainda assim, teriam sentido para dentro da narrativa, não perdendo a coerência.

INTERAKT

"É cedo pela manhã. O despertador toca, avisando que é dia de organização do quarto. O rapaz acorda em sua cama com gestos longos, mas cheios de energia e depois retorna a se enroscar lentamente nos cobertores pesados. Ao se levantar, ele se espreguiça, como sabendo da sua rotina pesada. Vai até o roupeiro e troca de roupa. Logo depois, ele se dirige para o banheiro. Lá, escova os dentes e penteia o cabelo. Parte então para a cozinha.

O rapaz desliza pela casa até chegar à cozinha. Em frente a geladeira, pega alguns alimentos e desloca-se para a mesa, onde então toma seu café da manhã. Vai até a pia para lavar e secar a louça. Vai deslizando até a sala e liga o som, aumenta o volume e se prepara para limpar e arrumar o quarto.

Ao chegar no quarto e abrir a porta, se depara com uma enorme bagunça. Roupas, calçados, livros, malabares, chapéus, sacolas, papéis... tudo espalhado pelo cômodo! Espantado, percebe a imensidão do trabalho que terá para organizar suas coisas, mas aceita o desafio alegremente.

Começa recolhendo o lixo debaixo da cama, com seus "braços multiplicados". Logo após, arrumando o cobertor, gira o mesmo em volta do seu corpo, deformando a peça. Por fim, atira-o na cama e a cama aparece arrumada.

Na sequência, o rapaz para sobre as mãos, no entanto parece estar de pé, devido suas mãos estarem dentro de seus tênis. Dança e interage com os tênis e finaliza colocando talco neles. Por um momento, contempla os papéis caindo do teto. Em seguida, veste algumas roupas, estilizando cada um dos looks com movimentos distintos. Ao final, joga as roupas no cesto para lavar.

Ainda durante a limpeza e organização do quarto, o personagem dança como um robô envolto nas mochilas. Também brinca como se pilotasse um avião, caracterizando-se como um piloto. Varre o chão de maneira a aproveitar este processo, dançando e brincando com a vassoura. Dança, inclusive, com seus chapéus e os arremessa no cabide. Brinca com as almofadas, manipulando-as e finge dormir na parede.

O rapaz finalmente, então, recolhe seus malabares, de maneira simples e direta, apenas guardando-os enquanto sai do quarto e fecha sua porta."



Figura 8 - *Making of*.
Fonte: Acervo do autor.

5.3 A coreografia

O processo das coreografias surgiu quando comecei a idealizar quais interações seriam possíveis, dadas as minhas habilidades, que envolvessem dança, malabarismo e a hibridização de ambos. Neste sentido, a gama de possibilidades foram relacionadas ao tipo de interação que estaria ao meu alcance e ao mesmo tempo que vislumbrasse uma potencialidade para dentro do trabalho.

Pensei sobre as coreografias me perguntando três coisas: quais objetos e ações que faço quando penso em limpar e organizar a casa, assim como atividades do dia a dia? A partir desses objetos, como posso retratá-los de uma maneira que ainda continue a utilizá-lo sem descaracterizá-lo, ou seja, usar uma vassoura e o sentido ainda permanecer na finalidade de limpar algo? Como utilizar o resultado destas interações de maneira a ser aproveitadas para o vídeo e transformar tudo isso em dança para a tela? A partir daí, comecei a construir ambas coreografias, as que são voltadas para câmera e aquelas que foram pensadas por si mesmas.

No processo de pensar a câmera para a coreografia, a adaptação foi muito sutil e precisou de poucas correções, pois já havia concebido os movimentos e, hora ou outra, precisava posicionar diferente o cenário ou então fazer mais lentamente.

Na câmera para a coreografia, boa parte consegui resolver e manipular na edição, onde pude dar mais ritmo para as cenas. Já o inverso, foram coreografias fragmentadas, isto é, precisei ensaiar e criar partes respectivas para cada enquadramento, sendo assim, um processo mais específico e que me permitiu uma maior liberdade criativa para dentro do malabarismo e dança.

Ainda referente a parte coreográfica, a preparação corporal foi pensada e inspirada nas danças e coreografias dos anos 80 e 90, tendo como referência músicas (como *disco*, *funk*, *dance* e *swing*), bem como clipes. Do mesmo modo, a preparação do personagem foi pensado para ser algo mais cômico, a fim de gerar a imersão da vivência do mundo fantástico que se inseriu na história.

Algo a se salientar é que a música não foi pensada para o vídeo, então, todas estas coreografias foram concebidas na própria intenção, ritmo e energia que eu dedicava a essas ações, como por exemplo a parte da vassoura. Nesta parte, a energia era alegre e flutuante, pensava sobre musicais e um *jazz* animado para a construção dessa coreografia. Por conseguinte, adicionei a música "*Singin in the Rain*" para trazer toda a magia de brincar com esse objeto que pensei previamente.



Figura 9 - *Making of*.
Fonte: Acervo do autor.

5.4 O roteiro

No roteiro, primeiramente, pensei em limpar vários cômodos da casa. Sendo assim, ele foi dividido em 07 sequências: Acordando, Banheiro, Cozinha, Limpar o quarto, Limpar a sala, Limpar o banheiro e Final. Percebi então que talvez fosse demais, então reduzi para 05 sequências: Acordar, Banheiro, Cozinha, Limpar o quarto e Malabares. Apesar de pensar nas sequências, dividi o roteiro somente em “Cenas” para especificar as ações, optei como preferência.

A sequência 01 - "Acordar", foi dividida em uma cena, a qual foi dividida em 05 enquadramentos.

A sequência 02 - “Banheiro”, foi dividida em uma cena, também dividida em 05 enquadramentos.

A sequência 03 - “Cozinha”, foi dividida em duas cenas, cada uma delas dividida em 05 enquadramentos.

A sequência 04 - “Limpar o quarto” foi dividida em nove cenas. A cena 01, foi dividida em 05 enquadramentos; a cena 02 foi dividida em 07 enquadramentos; a cena 03 foi dividida em 11 enquadramentos; a cena 04 foi dividida em 09 enquadramentos; a cena 05 foi dividida em 03 enquadramentos; a cena 06 foi dividida em 02 enquadramentos; a cena 07 foi dividida em 03 enquadramentos; a cena 08 foi dividida em 03 enquadramentos; e a cena 09 em dividida em 01 enquadramento.

A sequência 05 - “Final”, foi dividida em uma cena, contendo 06 enquadramentos.

É importante destacar que esta projeção do roteiro foi feita previamente, ou seja, o número de cenas e enquadramentos pode variar, pois podem surgir ideias sujeitas à gravação.

Tabela 6 - Roteiro criado pelo autor para a videodança INTERAKT.

CENA 1: Acordando					
	Tempo	Plano	Ângulo	Movimento	Descrição
1	0:00 - 0:05	Inteiro	<i>Zenital</i>		Acordando, multicâmera.
2	0:05 - 0:08	Detalhe	$\frac{3}{4}$, <i>Contra Plongé</i>		Pega o celular e desliga o despertador
3	0:08 - 0:12	Médio	Frontal		Visão do roupeiro

4	0:12 - 0:15	Americano	Frontal		Entrada no roupeiro
5	0:15 - 0:18	Americano	Frontal		Saída do roupeiro
CENA 2: Banheiro					
	Tempo	Plano	Ângulo	Movimento	Descrição
1	0:18 - 0:27	Americano	Nuca		Entrada no banheiro
2	0:27 - 0:34	Primeiro Plano	<i>Plongée</i>		Pega a escova e gira
3	0:34 - 0:37	Plano Médio	$\frac{3}{4}$, <i>Contra Plongée</i>		Atira a escova na boca e escova os dentes
3	0:34 - 0:37	Plano Médio	$\frac{3}{4}$, <i>Contra Plongée</i>		Atira a escova na boca e escova os dentes
4	0:37 - 0:42	Primeiro Plano	$\frac{3}{4}$		Cospe na pia e faz o <i>check</i> do sorriso para a câmera
CENA 3: Cozinha					
	Tempo	Plano	Ângulo	Movimento	Descrição
1	0:42 - 0:48	Americano	Nuca		Chegada na geladeira
2	0:48 - 0:54	Plano Inteiro	Nuca		Sentado a mesa + Dança
3	0:54 - 1:02	Plano Inteiro	Nuca		Lavando louça, aproximação de imagens + Coreografia
4	1:02 - 1:07	Primeiro Plano	Frontal		<i>Bruce Lee</i> coreografia + Dança + Interação com pano, atira o pano na câmera
5	1:07 - 1:11	Plano Detalhe	Frontal		Pano sai da câmera em direção à secadora
CENA 4: Preparação					
	Tempo	Plano	Ângulo	Movimento	Descrição
1	1:11 - 1:15	Inteiro	Nuca	<i>Travelling</i>	Entra deslizando na sala até o som, câmera pela metade.
2	1:15 - 1:18	Médio	$\frac{3}{4}$, <i>Plongée</i>	Leve Zoom Digital	Aumenta o som do rádio, pega o personagem e a mão
3	1:18 - 1:21	Detalhe	$\frac{3}{4}$, <i>Plongée</i>		O som do rádio sobe junto com a música. Mão girando o botão
4	1:21 - 1:26	Inteiro	$\frac{3}{4}$		Coreografia para ir para o quarto, saindo de cena

5	1:26 - 1:29	Americano	Frontal		Entrada no quarto dramática, olhada para o quarto.
CENA 5: Apresentação do quarto					
	Tempo	Plano	Ângulo	Movimento	Descrição
1	1:29 - 1:32	Primeiro	<i>Plongée</i>		Tênis + Roupas em cima
2	1:32 - 1:39	Médio	Lateral	<i>Travelling Vertical</i>	Parte superior da cama + Inferior
3	1:39 - 1:44	Primeiro	<i>Plongée</i>	<i>Travelling horizontal</i>	Papéis no chão + lixo cheio
4	1:44 - 1:49	Médio / Primeiro	Frontal	<i>Travelling vertical</i>	Cabides, com roupas em cima, cachecóis e chapéus
5	1:49 - 1:54	Primeiro	<i>Plongée</i>	<i>Travelling horizontal</i>	Instrumentos de malabarismo + Bola de basquete
6	1:54 - 1:59	Médio / Geral	Frontal	<i>Dolly Out</i>	Pequena porção do quarto até mostrar tudo bagunçado para um plano mega aberto
7	1:59 - 2:03	Primeiro Plano	3/4		Rápido gesto afirmativo com surpresa aceitando o desafio
CENA 6: Ações no Quarto					
	Tempo	Plano	Ângulo	Movimento	Descrição
1	2:03 - 2:13	Inteiro	Frontal	<i>Travelling vertical</i>	Cama + Interação com objetos de baixo Edição com <i>travelling</i> vertical, mostrando a cena, pés e mãos buscando coisas embaixo da cama
2	2:13 - 2:20	Americano	3/4 - Nuca	Giro de câmera	<i>Slow motion</i> cobertor <i>manipulation</i>
3	2:20 - 2:23	Detalhe	Frontal	<i>Travelling Horizontal Digital</i>	+ plano detalhe cena anterior
4	2:23 - 2:27	Inteiro	Frontal		Edição criativa: atirando cobertor na cama + edição criativa = cama se arrumando
5	2:27 - 2:35	Detalhe	3/4	<i>Travelling Vertical</i>	Mãos dentro dos tênis + Parada de mão subindo
6	2:35 - 2:39	Inteiro	3/4, <i>Plongée</i>		Plano Extra Parada de Mãos

7	2:39 - 2:47	Inteiro	Frontal	Giro de Câmera	Sequência com tênis, nas mãos + Subindo dos pés para as mãos
8	2:47 - 2:52	Detalhe	<i>Plongée</i>	<i>Travelling horizontal</i>	Jogando talco nos tênis se movendo para o lado
9	2:52 - 2:54				<i>Fade Out</i> + Transição para Folhas
10	2:54 - 3:00	Americano	Frontal		<i>Slowmotion</i> dos papéis
11	3:00 - 3:02	Médio / Primeiríssimo	Frontal	<i>Dolly In</i>	<i>Vertigo Effect</i> para o rosto e pose

CENA 7: Sessão de Roupas

	Tempo	Plano	Ângulo	Movimento	Descrição
1	3:02 - 3:04	Americano	<i>Plongée / 3/4</i>		<i>Go Pro</i> + Dança + Roupas Caipira
2	3:04 - 3:05	Médio	3/4		Roupa Caipira Caindo no Cesto
3	3:05 - 3:07	Americano	<i>Plongée / 3/4</i>		<i>Go Pro</i> + Dança + Roupas Futuro
4	3:07 - 3:08	Médio	3/4		Roupa Futuro Caindo no Cesto
5	3:08 - 3:10	Americano	<i>Plongée / 3/4</i>		<i>Go Pro</i> + Dança + Roupas Malandro
6	3:10 - 3:12	Médio	3/4		Roupa Malandro Caindo no Cesto
7	3:12 - 3:14	Americano	<i>Plongée / 3/4</i>		<i>Go Pro</i> + Dança + Roupas Ninja
8	3:12 - 3:13	Médio	3/4		Roupa Ninja Caindo no Cesto
9	3:13 - 3:14	Americano	<i>Plongée / 3/4</i>		<i>Go Pro</i> + Cesto de Roupas segurando + Transição aproximando da roupa

CENA 8: Vassoura

	Tempo	Plano	Ângulo	Movimento	Descrição
1	3:14 - 3:16	Plano Detalhe	Frontal		Vassoura descola da câmera no chão (transição), pés + Varrendo o chão
2	3:16 - 3:19	Plano Americano	3/4	Acompanhando o movimento	<i>Spinning</i> de Vassoura + Dança Pelo Espaço

3	3:19 - 3:25	Plano Americano / Inteiro	Zenital	Zoom Out	Sequência deitado no chão com a vassoura
CENA 9: Almofadas					
	Tempo	Plano	Ângulo	Movimento	Descrição
1	3:25 - 3:28	Americano	Lateral	<i>Traveling</i> horizontal	Sequência de almofada próximo a parede, caminhando e se perdendo da câmera
2	3:28 - 3:30	Médio	$\frac{3}{4}$, <i>Contra Plongée</i>	Giro de Câmera horizontal	Travesseiro na cabeça e fazendo malabares com os objetos de casa
CENA 10: Avião					
	Tempo	Plano	Ângulo	Movimento	Descrição
1	3:30 - 3:32	Primeiro Plano	<i>Contra Plongée</i>		<i>Go Pro</i> + Gorro do Chaves + Mochila de frente + Fone de Ouvido no céu
2	3:32 - 3:34	Plano Americano	3/4		Quebra / Sentado em uma cadeira com o rosto perto da janela
CENA 11: Chapéus					
	Tempo	Plano	Ângulo	Movimento	Descrição
1	3:34 - 3:37	Americano	Nuca		Coreografia com 1 chapéu
2	3:37 - 3:40	Plano Médio	Frontal		<i>Slowmotion</i> com 3 chapéus
3	3:40 - 3:42	Inteiro	Sob os Ombros		Atira os chapéus no cabide
CENA 12: Mochilas					
	Tempo	Plano	Ângulo	Movimento	Descrição
1	3:42 - 3:45	Inteiro	<i>Plongée</i>	<i>Pan</i>	<i>Robot Dance</i> + Mochilas + <i>Glide</i> + Isolação
CENA 13: Malabares					
	Tempo	Plano	Ângulo	Movimento	Descrição
1	3:45 - 3:46	Detalhe	<i>Contra Plongée</i>		Pega o Diabolo embaixo da cama

2	3:47 - 3:48	Detalhe	<i>Contra Plongée</i>		Pega as baquetas do Diabolo penduradas no cabide
3	3:48 - 3:50	Detalhe	<i>Contra Plongée</i>		Pega as claves do chão, intercaladas no mesmo enquadramento 1 - 2 - 3
4	3:50 - 3:52	Detalhe	<i>Contra Plongée</i>		Pega as bolinhas, voltando na sequência que aparece as claves 3 - 2 - 1
5	3:52 - 3:54	Médio	<i>Contra Plongée / Sob os Ombros</i>		Em uma caixa coloca todos os malabares guardadinhos num canto, bate as mãos como final da limpeza, se vira e sai do enquadramento
6	3:47 - 3:48	Aberto	Frontal	Movimento Sequência <i>Travelling</i> horizontal, saindo de cena	A partir da janela, pega todo o quarto, arrumado, vai filmando todas as alterações, enquanto o personagem escolhe um livro e sai do quarto fechando a porta na câmera.

.Fonte: Criação do autor.

5.5 O Storyboard

O *storyboard* foi desenvolvido com base no roteiro, buscando ser fiel à narrativa e toda proposta já descrita. Houveram alterações após a preparação do cenário e isto fez com que algumas cenas tivessem que ser adaptadas. Ele auxiliou o entendimento técnico e reflexivo da obra por minha parte e também do operador da câmera. Utilizamos o *storyboard* para a produção e elaboração da cenografia, bem como para a concepção do espaço necessário para as cenas.

Na página a seguir, apresento os *storyboards* que foram elaborados para este trabalho.

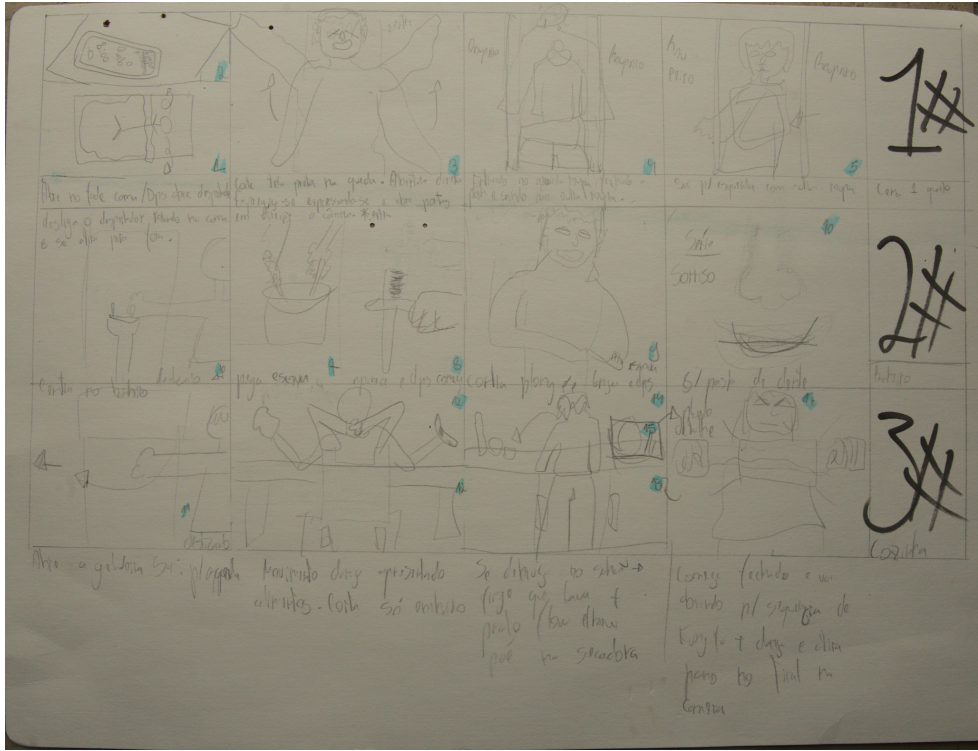


Figura 10 - Storyboard desenvolvido para a videodança INTERAKT.
Fonte: Criação do autor.

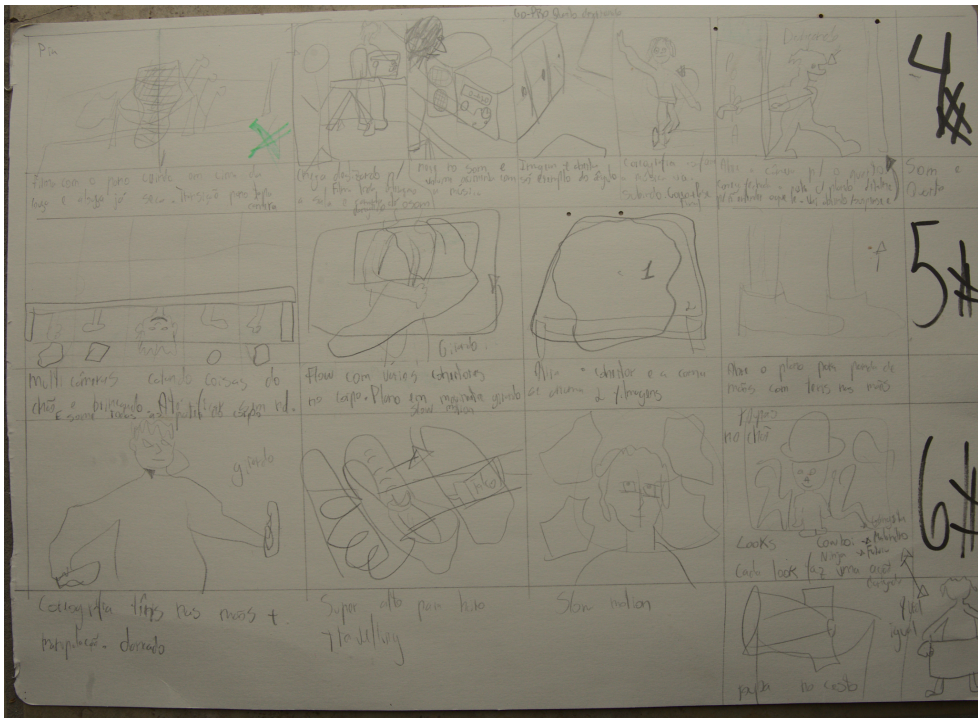


Figura 11 - Storyboard desenvolvido para a videodança INTERAKT.
Fonte: Criação do autor.

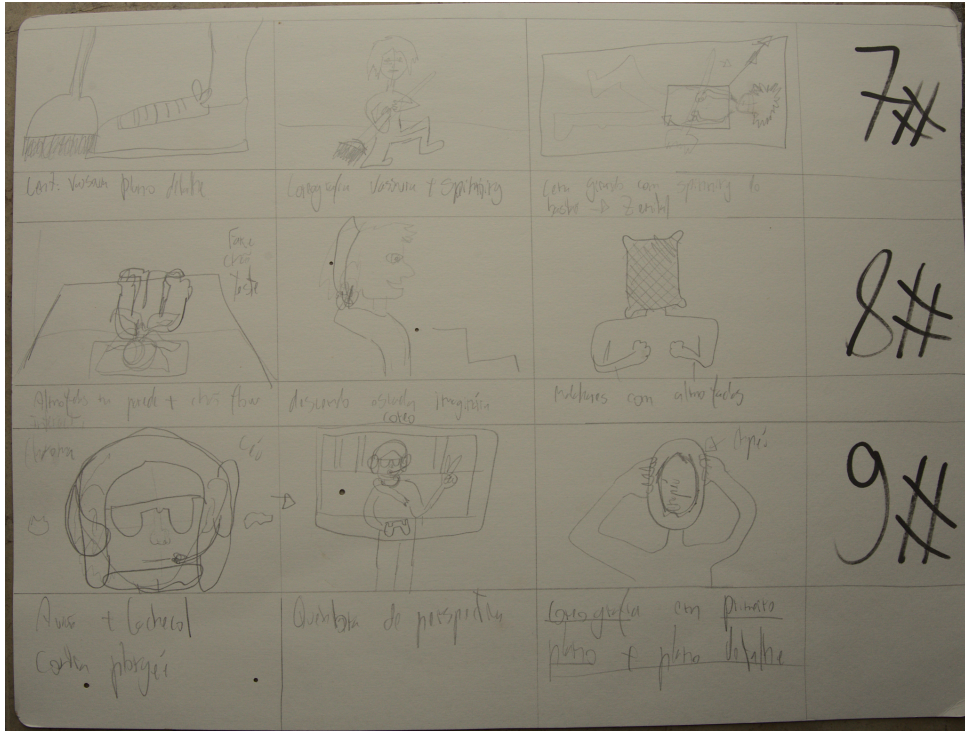


Figura 12 - Storyboard desenvolvido para a videodança INTERAKT.
Fonte: Criação do autor.

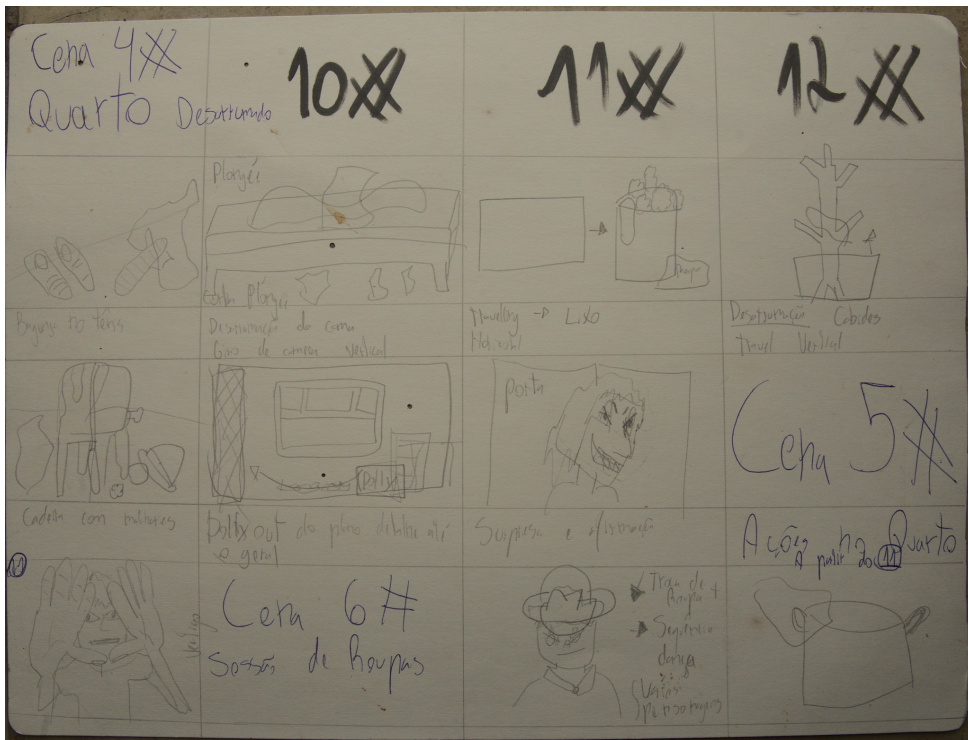


Figura 13 - Storyboard desenvolvido para a videodança INTERAKT.
Fonte: Criação do autor.

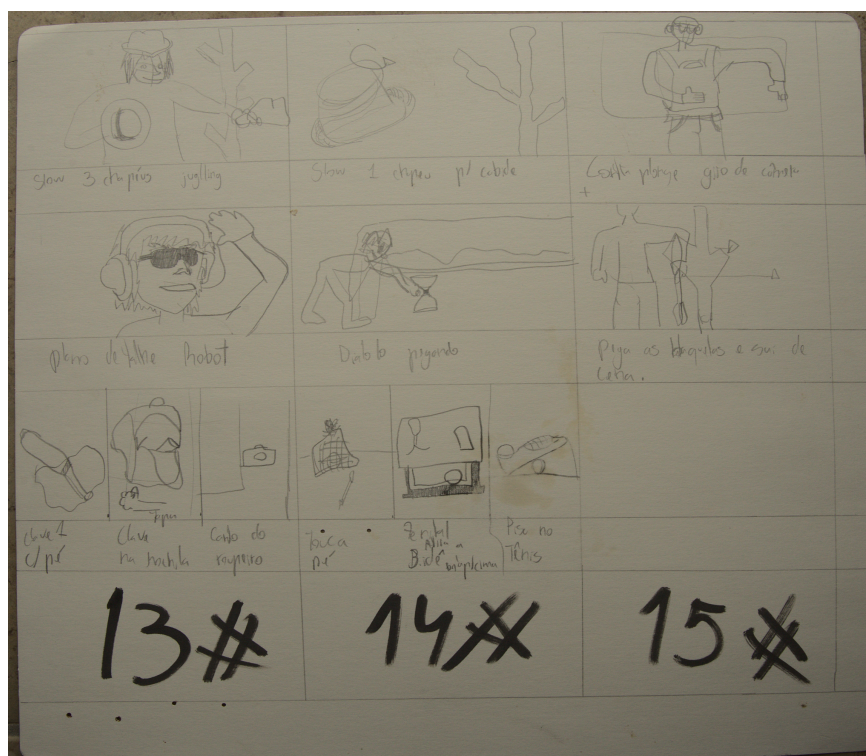


Figura 14 - *Storyboard* desenvolvido para a videodança INTERAKT.
Fonte: Criação do autor.

5.6 As gravações

Nas gravações, sempre que possível, pude escolher enquadramentos que trouxessem a linguagem mais poética junto de algumas referências cinematográficas, mas que ainda conseguissem exprimir uma certa descontração e relaxamento. Dei preferência aos planos estáticos e poucos movimentos de câmera, levando em consideração a estrutura do equipamento que utilizamos, onde o foco precisava ser feito manualmente, ou seja, quanto mais movimento, menos foco, visto que o campo focal da lente era de pequena gama.

As captações foram feitas em aproximadamente três dias, sendo utilizadas pelo menos 22 horas destas, de locação da minha própria casa. Devemos levar em consideração a iluminação de algumas cenas, onde utilizamos um rebatedor de luz para poder simular a luz natural do dia, uma vez que avançamos a noite durante as gravações. A câmera utilizada foi da marca Canon 6D, junto de uma Lente 24-70mm 2.8.

Na preparação e nos entremeios, obtive a ajuda da minha Tia Visa, a qual preparou a alimentação para as pessoas que me ajudaram durante esse processo: Jonathan

Santhus, na operação de câmera e assistência de direção; e Camila Vessozi, na assistência geral. Pessoas nas quais foi imprescindível a ajuda e que elaboraram novas maneiras de possibilitar a relação entre o *storyboard* e as limitações do cenário.

Os movimentos sequências foram os mais trabalhosos, pois não possuíamos um gimbal de estabilização, então houve apenas dois, os quais foram resolvidos na parte de edição. Além destes, procurei passar por todos os tipos de planos e ângulos que propus no guia, utilizando-os de forma criativa, a fim de me guiar para a videodança e também para mostrar suas possíveis aplicações. Alguns tiveram mudanças no decorrer do processo, pois diante do cenário e da casa, eram possíveis ou mais valorizados de outras maneiras.

Uma grande dificuldade para a gravação das partes dos malabares e, também, das cenas onde exigiram uma precisão maior, foi exatamente a necessidade de treino prévio e, ainda assim, muitas tomadas. Por exemplo, a cena dos chapéus teve, pelo menos, vinte minutos de gravação até conseguir efetuar os jogos com calma e harmonia, pois os mesmos não eram próprios para malabares e, muitas vezes, acabavam quicando na minha cabeça e caindo no chão.

Resumidamente, as gravações aconteceram em um tempo relativamente curto, onde busquei tirar o melhor de qualidade e precisão das cenas. Percebo que poderia ter dedicado mais tempo para as gravações, mas o resultado do que eu iria ter encontrado eu não tenho como saber. Fica de aprendizado para meus próximos trabalhos e dica para você.



Figura 15 - *Making of*.
Fonte: Acervo do autor.

5.7 A edição

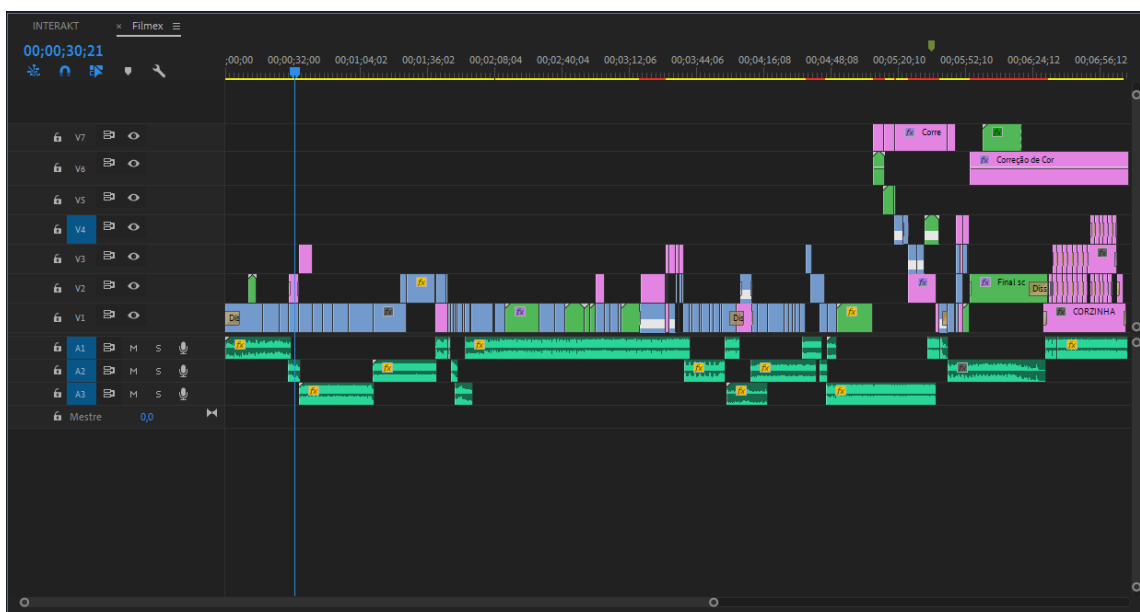


Figura 16 - *Timeline* da obra INTERAKT finalizada.
Fonte: Acervo do autor.

A edição levou aproximadamente 20 horas, nas quais tiveram momentos de: transferência de arquivos, seleção de cenas, montagem, revisão, edição e exportação.

Acredito que esta parte tenha sido crucial para que a minha experiência em edição transformasse por completo a obra. Sabendo que construí INTERAKT sem uma trilha sonora inicial, somente com especulações e coreografias baseadas em estilos e dinâmica, a parte de edição reconstruiu o andamento, trazendo outros elementos para dentro da obra.

Após a escolha da música, ela direcionou o ritmo de toda a obra. Em um primeiro momento, adicionei uma música aleatória que ditou o andamento das cenas, até perceber que estava saturando a fruição. Assim, eu escolhia uma nova música, a fim de apresentar um novo tema. Todo o trabalho se deu por meio desta ideia: utilizei trilhas sonoras diferentes, recortei-as, trazendo o final da música mais para o início ou começando pela metade, dando - assim - a cara que a obra necessitava.

Houve também a realocação das cenas, fazendo com que alguns problemas de continuidade das gravações se resolvessem no processo de edição. Por exemplo, a cena dos panos de prato, entrando em um enquadramento centralizado. Esta cena surgiu de uma aleatoriedade, pois a saída de cena não fazia parte da sequência da “lavagem de

pratos". Deveria haver um corte e a cena seguinte seria a “secagem *kung-fu*”. No entanto, como quis manter ambas, fiz uma pausa no vídeo, inserindo a cena da “secagem *kung-fu*” dentro do mesmo enquadramento, fazendo, assim, com que não se perdesse a aproximação da saída de uma cena com a seguinte.

Para dar o caráter de fantasia e possibilidade, resolvi com a edição algumas cenas nas quais pensei previamente e também resolvi adicionar em outras que surgiram. Destes dois exemplos, a cena dos “multibraços embaixo da cama”, foi uma cena onde havia pensado previamente e levou cerca de 1 hora para alcançar o resultado que buscava. Já na cena do cobertor, que não havia pensado sobre utilizar efeitos, achei interessante adicionar algo, surgindo, então, o espelhamento. Percebi, assim, que enriqueceria mais sua ação.

Para a edição do trabalho, utilizei o *software Adobe Premiere Pro 2020*, o qual já utilizo desde 2016, a partir da versão Cs6. Nele, consigo ter um melhor desempenho, visto que já conheço seus atalhos e otimização. Não utilizei *plug-ins* externos ao programa, todas as ferramentas são naturais do próprio *software*.

5.8 A revisão



Figura 17 - *Making of*.
Fonte: Acervo do autor.

Como dito anteriormente, a exportação do *software* levou cerca de uma hora para ser realizada. No entanto, a primeira exportação foi a de teste para checar o vídeo na

íntegra. Após, houve a segunda exportação, dessa vez em maior qualidade, que levou mais ou menos o mesmo tempo que a primeira. Ao retornar da primeira exibição, percebi que precisava corrigir algumas cores, pequenos ajustes de alinhamento, reenquadramento, pequenos cortes na música e estabilização de vídeos.

As alterações acima mencionadas foram movidas pelos *feedbacks* da minha orientadora Rebeca e, mais especificamente sobre a correção de cores, pelo Jonathan (o *cameraman* e assistente de fotografia). Após, a obra passou uma última vez por mim, para a avaliação final do que valia a pena alterar ou não, para só depois, então, “fechá-la”.

INTERAKT realmente começou a tomar sentido quando as músicas começaram a conduzir mais o clima no qual a obra se apresentava. Isto é, ao assisti-la, logo após a primeira finalização, percebi que a narrativa estava realmente envolvendo a mim e também algumas outras pessoas para as quais apresentei o trabalho. Isto porque a ideia inicial da obra era ter uma narrativa mais “séria”, com um caráter das videodanças que assistia em festivais e cursos que fiz, onde o trabalho audiovisual que envolvesse um caráter mais lúdico (ou talvez com mais humor na construção narrativa-poética) nunca se mostrou aparente. Isso fez com que eu mirasse em um lugar que era comum ao meu repertório assistido de danças para a tela. Porém, felizmente, percebi que estava errado. Não estava funcionando para mim essa “seriedade”. Assim, no desenvolvimento da obra, vi-me caminhando para a vibração da alegria e do corpo, da estética lúdica do malabarismo, para a poética da dança. Percebi que isto dizia muito sobre o momento que estou passando e sobre como vejo a dança em minha vida, principalmente, associada ao malabarismo.

A dança, atualmente, toma um espaço grande do meu tempo. Tenho fruído muito e também observado tecnicamente que rótulos e caixas se quebram. Tenho percebido que o corpo é movimento, movimento esse que dança, e essa dança não tem nome, somente movimento. Por isso a diversidade nas coreografias, hora alegres e vibrantes, hora mais sérias e com um caráter mais poético-reflexivo. A dança (e a videodança) se encaixam em qualquer momento da vida, em qualquer situação, mesmo nos lugares menos comuns de se percebê-la (e talvez mais comuns de vivenciarmos).

Ao final, quando em uma madrugada retomei e assisti todas as videodanças feitas por mim, percebi que a obra desenvolvida para este trabalho de conclusão de curso estava realmente satisfatória. Fiquei feliz e, ao mesmo tempo, orgulhoso de mim. Como a

constância, o estudo e a evolução fizeram com que meu trabalho se tornasse cada vez mais o que eu imagino: não apenas uma obra audiovisual prática, mas uma obra audiovisual que nasce de uma reflexão teórico-crítico-reflexiva. Cada vez mais a cara que eu gostaria que tomasse, justamente por tudo o que li, o que refleti e estudei por todo esse processo do TCC.

Quando assisti - finalmente - INTERAKT, me senti inundado de um sentimento de amor, de que estou em um lugar que me joga para frente na evolução e que há muito caminho a percorrer.

Deixo aqui, o link para assistirem a obra:

[Youtube - INTERAKT](#)

[Google Drive - INTERAKT](#)

6. Considerações finais

Este trabalho visou apresentar uma obra audiovisual que propôs um hibridismo da linguagem da videodança com a linguagem do malabarismo, com base em um caminho teórico, prático, técnico e reflexivo. Para tanto, iniciei traçando um panorama teórico breve sobre quais são as linguagens do malabarismo e quais são as linguagens da videodança, a fim de obter bases para o desenvolvimento consciente da obra.

Pelo malabarismo, concluí que suas linguagens envolvem elementos da manipulação e relação do corpo com objetos (PALOMINOS, 2018), englobando uma vasta interação que pode ser utilizada junto dos, com ou nos instrumentos malabarísticos e com diferentes finalidades (SANTOS, 2012). Entretanto, para entender a videodança - que já é considerada uma linguagem híbrida (SANTANA, 2006 e WOSNIAK, 2006) - considere pertinente apontar as linguagens do vídeo e as linguagens da dança. Referente ao vídeo, compreendi que elas são: a captação do movimento, o som, a narrativa (MACHADO, 1993) e a união de um conjunto de outras linguagens (MAXWELL, 2005). Pela dança, estes elementos formativos são o corpo, o espaço (LABAN, 1978), a intencionalidade (FRALEIGH, 1987), o ritmo (DANTAS, 2020) e a dinâmica (HANNA, 2014). Por fim, compreendi que a linguagem da videodança abarca todos estes elementos que provêm destas composições e que acabam por trazer e potencializar cada um de seus elementos. Tem-se novos corpos, novos espaços, novos tempos, todos fragmentados, virtuais e que são capazes de apropriações criativas praticamente infinitas (SANTAELLA, 2007).

Considero pertinente atentar para o contexto cultural quando falamos em hibridização. Pensar a minha trajetória, neste caso, exigiu uma compreensão sistêmica, capaz de perceber o quando estamos inseridos e afetados por inúmeras redes de pessoas, de experiências e de saberes. Logo, reconhecer o meu processo enquanto pessoa e, até mesmo artista, implica em entender que somos híbridos, construídos e desconstruídos constantemente. Somos afetados e afetamos nosso contexto cultural. Assim, por exemplo, ao mesmo tempo em que eu adentrava nos campos do malabarismo e do circo, o campo do movimento na dança voltada para as telas, também era instaurado, simultaneamente, em minhas vivências (especialmente pela faculdade). Entretanto, percebi que sempre a influência será maior para o campo artístico que a

pessoa possui mais vivência, ou seja, nossas experiências conduzem a resultados que serão basilares para novas pesquisas e experimentações (ainda que pessoais). Logo, meu modo de pensar, dentro do meu contexto cultural e artístico, conduziu-me a ter este foco para o malabarismo, para o circo, para a dança e para o audiovisual (retratados neste trabalho), oferecendo resultados particulares e que podem ser pensados e reformulados de modo diferente, de acordo com outros olhares que partem de outras vivências. Porém, no momento em que lêem este trabalho, por exemplo, algo é transformado (por menor que seja), constituindo pequenos hibridismos que nos tornam únicos no fazer e no ser artístico.

Assim, a partir desta base teórica e compreendendo o significado destas linguagens, iniciei o processo de compreensão da técnica, da prática do fazer obras audiovisuais e revisei autores que trazem caminhos para este tipo de composição artística. Percebendo que o processo atravessa camadas culturais, políticas e socioeconômicas. até as próprias novas linguagens provenientes das técnicas e linguagens, fruto de um hibridismo cultural (CANCLINI, 2011), ressalto que esta obra é pensada, desde o guia, até a concepção de arte como atravessamento cultural inerente ao momento atual, sendo influenciada diretamente pelo período em que vivo.

Por meio de guias para produção da videodança, percebi elementos essenciais para materializá-la. A concepção da ideia é onde a inspiração surge. Inspiração essa que pode vir de vários lugares: de fotos, momentos, leituras, outras obras, músicas, ideias reformuladas de outras pessoas ou então uma mescla de todas essas. A partir deste amontoado de concepções é que vamos construir a ideia de nossa obra. Passamos, então, para a contação da nossa história, dando a ela o caráter que desejamos. Logo vem a pergunta: como e quem irá dançar isto? Criamos e montamos a coreografia ou então utilizamos a coreografia que já temos. Seguimos para a estruturação do roteiro, para então darmos início a gravação e pensarmos sobre os enquadramentos que serão utilizados. Lançando o roteiro para os *storyboards*, de maneira que auxilie na visualização das nossas ideias, seja para as pessoas que irão trabalhar conosco ou para nós mesmos. Finalmente gravamos e colocamos nossa energia e empenho nas muitas tomadas que virão. Transferimos todos os arquivos para nosso computador e começamos a edição, utilizando os efeitos pensados anteriormente ou até mesmo repensando todo nosso

trabalho, para, então, finalizarmos e fazer o levantamento se a obra precisa ou não ir para a revisão.

A partir disso, desenvolvi um guia para produção de videodança e por meio dele busquei desenvolver uma obra audiovisual capaz de trabalhar o hibridismo da linguagem do malabarismo com a linguagem da videodança, constituindo, em sua essência, as identidades de cada uma destas artes: vídeo, dança e malabarismo, a qual chamei de INTERAKT. Busquei aproveitar e explorar cada elemento formativo da videodança e do malabarismo, de modo a otimizar a obra audiovisual sem deixar existir hierarquias claras entre elas, constituindo um percurso de produção consistente, técnico, reflexivo e crítico.

A partir da obra “INTERAKT”, consegui perceber que a relação que o malabarismo e a videodança estabelecem entre si estão para além da prática física. Conceber ideias e linguagens que estão em lugares próximos na arte é um ato de imaginar, um ato de colocar energia naquilo que queremos criar, apontando a intencionalidade como um fator determinante. Pensar a dança para a tela com o malabarismo (em suas coreografias), pessoalmente, foi onde a relação estreitou-se de maneira mais íntima, pois havia uma mentalidade que determinava a mim: neste momento, malabarismo e, neste outro, dança. E eu estava errado.

O processo de tornar os dois possíveis, sem que houvesse essa linearidade dentro da criação, começou a dissolver-se quando percebi que a finalidade não estava no malabarismo e nem na dança, estava na obra como um todo: a expressão e os sentimentos. Tudo isso foi potencializado pelo audiovisual que permitiu a imersão e construção da narrativa dentro da proposta híbrida.

Como um ato político dentro da criação, me questionava: “a história que estou contando nesta obra está servindo para algo?”. Muitas vezes eu não encontrava a resposta, o que fazia com que me frustrasse e também abandonasse o processo criativo. Até compreender que sim, está servindo: está ampliando um pequeno lugar para o campo do malabarismo, o qual tem pouquíssimo destaque dentro do universo científico, e para a videodança, abrindo caminhos para que novas linguagens possam surgir.

Este hibridismo engloba uma gama enorme de possibilidades artísticas. Pensar em como as duas artes se relacionam não é um ato simples, pois precisamos ter um conhecimento teórico sobre o que estas linguagens são, de fato (de acordo com seus principais pensadores), para, então, conceber o objetivo da obra em si. Quando

pensamos em malabarismo, a sua imagem pode estar ainda atrelada ao ato de arremessar objetos. No entanto, sair desta zona de conforto e repensar sobre, é algo necessário para percebermos esta arte como uma potencialidade, ferramenta e elemento de aporte, quando surgem interações diretas do corpo com objetos.

Pensando para dentro do campo do malabarismo, a videodança ainda é algo muito novo. Dos trabalhos que me baseei para a pesquisa e elaboração da minha obra, percebo que a pouca quantidade destes, traz consigo dois pontos: um terreno fértil para artistas que queiram se aventurar na pesquisa e também o vazio de um lugar que ainda descobre suas referências de pesquisa.

É importante também buscar a fundamentação do que estas duas linguagens - tanto a videodança (e até da dança para a tela), quanto o malabarismo - se constituem, a fim de perceber quais as possibilidades e de que maneiras podemos trilhar novos caminhos. O malabarismo ainda é um campo pouco desmembrado para dentro do meio científico, assim como outros vários espaços artísticos, onde a dança também se inclui, e a busca dos seus fundamentos já transforma o próprio fazer para dentro da prática da/o malabarista.

Acredito que a linha contemporânea do malabarismo, trazida por Santos (2012), é a que converge a dar espaço para as duas artes se moverem livremente sem que ocultem ou ofusquem uma à outra. Estes são dois lados da moeda presentes na hibridização desta linguagem: a atenção demasiada para o malabarismo transforma a expressão artística em virtuose, descaracterizando, assim, a expressão artística - numa obra voltada para a valorização das duas linguagens; e a dança quando se relaciona com o malabarismo, de forma a integrá-lo dentro de si, pode distorcer a linguagem “entendida” do que é malabarismo - o estereótipo.

Com isso, a hibridização deve ser pensada com cuidado se o foco é um produto - de fato - híbrido, buscando levar as duas potencialidades ao seu máximo sem uma desassociação. Deve-se pensar não como malabarismo ou como (video)dança, mas sim esta terceira linguagem proveniente das duas. A valorização do corpo, do tempo, do espaço e a interação com o objeto, a fim de trazer expressão e a poética para o objetivo da obra.

É importante ressaltar que a dança possui finalidades próprias a si mesma/o, dançar é a finalidade de dançar, expressar a si e o que sentimos. No entanto, o

malabarismo ainda carece de uma objetividade autotélica, onde o fim está no próprio ato. Fazer malabarismo significa acertar, chegar a algum ponto, concluir um desafio. Por isso, caminha para o campo do virtuoso, pois sua objetividade está em alcançar algo que está tênue no limite da habilidade.

Acredito que o malabarismo voltado para a expressão funciona quando a finalidade está em ampliar os seus próprios sentimentos por meio do corpo. Sabendo disso, podemos começar a pensar o conceito para novas/os pesquisadoras/es e praticantes, de uma maneira convidativa, quando passamos a abrir mão da habilidade como finalidade (tal qual a dança). A habilidade parece cabível, quando consequência do ato. Ou dançamos para sermos mais flexíveis? Pensamos e criamos videodanças para sermos grandes diretoras/es renomadas/os? Por que então buscar o malabarismo com a finalidade de tornar mais habilidoso? Ficam estas questões para trabalhos futuros.

Acredito que estas perguntas ainda sejam difíceis de responder, mas que sirvam para guiar aquelas/es que buscam a expressão dentro do campo da interação com objetos. O malabarismo, como vimos, pode ser um esporte, pode ser competitivo, pode ser entretenimento, como também pode ser artístico. Todos estes gêneros são grandes potências como objeto de prazer, desenvolvimento cognitivo e inclusão social.

Por fim, percebo na dança para a tela (e, mais especificamente, na videodança) um espaço necessário para a expressão que o malabarismo carece, a sensibilidade e atenção que podemos ampliar para esta mistura. Passar por esse processo é muito parecido com andar de bicicleta, é somente no ato que percebemos do que precisamos para seguir adiante e, até que andemos, a teoria não vai suprir totalmente o ato de experimentar. Assim sendo, teoria e prática se complementam, assim como as possibilidades poéticas e estéticas audiovisuais da dança e do malabarismo.

Referências

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas: Papyrus Editora, 2006.

CÂMARA, Sergi; SILVA, Rita; ANTUNES, José. **O desenho animado**. Lisboa: Editorial Estampa, 2005.

CANCLINI NÉSTOR, G. **Culturas Híbridas**. - Estratégias para entrar e sair da modernidade .São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2011. - (Ensaio Latino-americanos, 1)

CAPELATTO, Igor; MESQUITA, Kamilla. **Videodança**. Guarapuava: Unicentro, 2014. Disponível em: <http://repositorio.unicentro.br:8080/jspui/bitstream/123456789/821/5/Videodan%C3%A7a.pdf>. Acesso em 10 ago. 2021.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. Rio de Janeiro: Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

COUTINHO, Laura Maria. Refletindo sobre a linguagem do cinema. **Ministério da Educação, Boletim**, v. 2, p. 3, 2005.

DANTAS, Mônica Fagundes. **Dança, o enigma do movimento**. Curitiba: Editora Appris, 2020.

DUPRAT, Rodrigo; BORTOLETO, Marco A. Educação física escolar: pedagogia e didática das atividades circenses. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, vol. 28, n. 2, jan. 2007, pp. 171-189. Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte. Curitiba, Brasil. Disponível em: <http://www.rbce.cbce.org.br/index.php/RBCE/article/view/63/71>. Acesso em 27 mai. 2021.

ERNEST, James. **Contact Juggling**. Seattle: Edital Ernest Graphics Press, 2011.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico / Syd Field**. - Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

FRALEIGH, Sondra Horton. **Dance and the lived body: A descriptive aesthetics**. USA: University of Pittsburgh Pre, 1987.

FRANCO, Marília. Prazer audiovisual. **Comunicação & Educação**, n. 2. p. 49-52, 1995.

GIL, José. **Movimento total: o corpo e a dança**; Lisboa: Relógio D'Água, 2001.

GUIMARÃES, Roberto Lyrio Duarte. **Primeiro traço: manual descomplicado de roteiro**. Salvador: EDUFBA, 2009.

HANNA, Judith Lynne. **Dancing to learn: The brain's cognition, emotion, and movement**. Lanham: Rowman & Littlefield, 2014.

- LABAN, Rudolf. **Domínio do Movimento**. São Paulo: Summus Editorial, 1978.
- LE BRETON, David. **A sociologia do corpo**. Petrópolis: Vozes, 2009.
- LE MOS, André. Ciberespaço e tecnologias móveis: processos de territorialização e desterritorialização na cibercultura. **Imagem, visibilidade e cultura midiática. Livro da XV COMPÓS**. Porto Alegre: Sulina, 2007.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora, v. 34, 1999, p. 260.
- MACHADO, Arlindo. O vídeo e sua linguagem. **Revista USP**, n. 16, p. 6-17, 1993.
- MARQUES, Danieli Alves Pereira et al. Dança e expressividade: uma aproximação com a fenomenologia. **Movimento**, v. 19, n. 1, p. 243-263, 2013.
- MARQUES, Isabel. Dança na Escola: Arte e Ensino. **Salto para o Futuro**, Ano XXII, Boletim 2, Abril 2012. Disponível em: <http://www.ficms.com.br/web/biblioteca/Dan%E7a%20na%20Escola.pdf>. Acesso em: 10 ago. 2012.
- MARTINS, M. C.; PICOSQUE, G.; GUERRA, M. T. T. **Didática do ensino de arte: língua do mundo**. São Paulo: FTD, 1998.
- MASCARELLO, Fernando. **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus Editora, 2015.
- MAUSS, Marcel. As técnicas do corpo. **Sociologia e Antropologia**. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.
- MAXWELL. **A linguagem audiovisual**. 2005. Disponível em: https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/16478/16478_3.PDF. Acesso em: 09 jul. 2021.
- MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Curitiba: Arte & Letra, 2006.
- MELLO, Christiane. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: Senac, 2008.
- MORAN, J. M. **Desafios na Comunicação Pessoal**. 3ª Ed. São Paulo: Paulinas, 2007.
- PALOMINOS, A. et al. **Pedagogía del Malabarismo. Herramienta educativa que potencia el desarrollo integral**. Santiago, Chile: FONDART, 2018. Disponível em: <https://educaciotransformadora.files.wordpress.com/2018/08/pedagogia-del-malabarismo.pdf>. Acesso em: 19 mai. 2021.
- PIMENTEL, Ludmila Cecilina Martinez. **Corpos e Bits: linhas de hibridação entre dança e novas tecnologias**. 202p - Dissertação de Mestrado, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2000.

PONSO, Luciana Cao; CERBINO, Ana Beatriz Fernandes. Um salto de Maya Deren em direção à videodança. **Anais ABRACE**, v. 13, n. 1, 2012. Disponível em: <http://www.portalabrace.org/viicongresso/completos/pesquisadanca/LUCIANA%20CAO%20PONSO-%20Um%20salto%20de%20Maya%20Deren%20em%20direcao%20a%20video%20danca.pdf>. Acesso em: 23 jun. 2021.

PUDOVKIN, Vsevolod. In: XAVIER, Ismail (Org). **A experiência do cinema**. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2018.

RAMOS, Bruno Amaral. **Limites e possibilidades para a inserção do malabarismo na educação física escolar**. Goiânia, 2012.

REBS, Rebeca Recuero. **O lugar no espaço virtual**: um estudo etnográfico sobre as recriações de territórios do mundo concreto no Second Life. 2010. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) - Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da UNISINOS. Disponível em: <http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/3072>. Acesso em: 02 jun. 2021.

_____. **Social Network Dance**: pensando a dança em plataformas de redes sociais. 6º Congresso Científico Nacional de Pesquisadores em Dança. 2021.

ROSENBERG, Douglas. **Screendance**: Inscribing the ephemeral image. Oxford University Press, 2012.

SANTAELLA, Lúcia. Pós-humano: por quê?. **Revista USP**, n. 74, p. 126-137, 2007.

SANTANA, Ivani. Esqueçam as fronteiras! Videodança: ponto de convergência da dança na cultura digital. **Dança em Foco: dança e tecnologia**, v. 1, 2006.

SANTOS, Milton. **A natureza do espaço**: técnica e tempo, razão e emoção. 2. reimpr. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, v. 1, 2006.

SANTOS, Richard. **Aspectos fundamentais do Malabarismo**. São Paulo: Ed. Do Autor 2012.

SCHULZE, Guilherme Barbosa. Um olhar sobre videodança em dimensões. **Anais ABRACE**, v. 11, n. 1, 2010.

_____. Videodança: uma proposta de formação. **III ENCONTRO INTERNACIONAL SOBRE EDUCAÇÃO ARTÍSTICA**, p. 276-280, 2014.

WOLFF, Silvia Susana. Corpo Tecnológico: Sobre as Relações entre Dança, Tecnologia e Videodança. **Cena**, n. 14, 2013. Disponível em: file:///C:/Users/IFRS_2/Downloads/43214-187911-1-PB.pdf. Acesso em: 11 jun. 2021.

WOSNIAK, Cristiane do Rocio et al. **Dança, cine-dança, vídeo-dança, ciber-dança**: dança, tecnologia e comunicação. 2006.

WOSNIAK, Cristiane. Mini@ aturas de um corpo semiótico em ambiente digital: a ciberdança em (na) rede. **Vozes e Diálogo**, v. 12, n. 02, 2013.