

## IMANÊNCIAS NA TELA: A DISSECAÇÃO ARTÍSTICA DO CORPO MEDIADA PELAS TECNOLOGIAS DA VIDEODANÇA

### IMMANENCES ON SCREEN: THE ARTISTIC DISSECTION OF THE BODY MEDIATED BY VIDEODANCE TECHNOLOGIES

Ana Flávia de Mello Mendes

(UFPA)

#### Resumo

*Imanências na tela: a dissecação artística do corpo mediada pelas tecnologias da videodança* é um exercício de desdobramento de minha pesquisa de doutorado intitulada *Dança Imanente: uma dissecação artística do corpo no processo de criação do espetáculo Avesso*. A intenção aqui é verificar a aplicabilidade dos conceitos de imanência e dissecação artística do corpo no contexto da videodança, já que os mesmos foram implementados inicialmente para a dança presencial. A ideia agora é, portanto, repensar esses conceitos no âmbito de uma linguagem de interface entre dança e vídeo, a fim de reafirmá-los e/ou complementá-los. Partindo do princípio da imanência, traça-se uma reflexão sobre o uso dos recursos tecnológicos do vídeo como estratégia para a dissecação artística do corpo, virtualizado na imagem, no espaço e no tempo a partir da interferência da câmera e do programa de edição.

**Palavras-chave** | Dissecação artística | Dança imanente | Corpo virtual | Videodança

#### Abstract

*Immanences on screen: the artistic dissection of the body mediated by videodance technologies* is a development of my doctoral thesis: *Immanent Dance: an artistic dissection of the body in the creative process of the piece Avesso*. The intention here is to verify the applicability of the concepts "immanence" and "artistic dissection of the body" in the context of videodance, since both were initially chosen for describing non-virtual, tridimensional dance. The objective is to rethink these concepts in the scope of an interface between dance and video in order to reassert and/or complement them. Starting with the principle of immanence, a reflection is made on the technological possibilities of video as a strategy for the artistic dissection of the body which is virtualized by the use of a camera and editing software.

**Keywords** | Artistic dissection | Immanent dance | Virtual body | videodance

Para refletir sobre meus experimentos em videodança, proponho inicialmente rememorar alguns pontos relativos à dança contemporânea, pois, em meu entendimento, os princípios que regem uma e outra são semelhantes. Reporto-me, aqui, a características como a multiplicidade e o hibridismo, além da liberdade criativa, já que essas danças não se encontram formatadas por padrões estabelecidos previamente, mas por um amplo espaço para experimentação e descoberta de formas.

A dança contemporânea caracteriza-se pela diversidade de poéticas e modos de fazer, em que prevalece a multiplicidade de técnicas. Talvez por esta razão, Siqueira (2006) fale em danças contemporâneas, explicando que não se trata de um gênero de dança delimitado pela unicidade. Pelo contrário, por abraçar diferentes técnicas e metodologias, tem como característica a pluralidade, razão pela qual se torna possível a referência ao termo de modo pluralizado, isto é, danças contemporâneas.

A autora vale-se da imagem de um guarda-chuva para argumentar que a dança contemporânea é uma estética que abrange diferentes poéticas. Dentre elas, destacam-se a dança pós-moderna, a dança-teatro e o teatro físico, por exemplo. Trata-se, assim, de um conjunto de poéticas contemporâneas de dança.

Silva (2005) estuda os princípios da pós-modernidade aplicados à dança e constata que não somente a pluralidade, mas a interdisciplinaridade e a liberdade de criação, em meio a outras características, constituem-se como princípios das poéticas contemporâneas de dança. Um dos pontos levantados pela autora é o corpo nessas danças - refletido, discutido e apresentado cenicamente como forma e conteúdo de obras coreográficas.

Em síntese, é possível dizer que em meio à diversidade de poéticas, uma das tendências da dança contemporânea é a metalinguagem do corpo. Em meus estudos de doutorado propus chamar isto de metacorpo. A partir desta noção, compreendo que haja uma confluência entre vida e cena, uma vez que o corpo dança a si mesmo, conferindo ao dançarino maior espaço para a subjetividade.

Ressalto que o conceito de corpo aqui apresentado não é compreendido pelas lentes dicotômicas que tendem a separar matéria e emoção, carne e espírito. O corpo que dança a si mesmo dança sua própria emoção encarnada. A subjetividade a que me refiro não é oposta à noção de objetividade, ou ainda, para esclarecer nossa compreensão ocidental, trata-se de uma subjetividade objetivada naquilo que, no senso comum, em oposição à noção de mente, entende-se como corpo.

Refiro-me a essa oposição apenas como estratégia para esclarecer que em minha abordagem de dança penso corpo e mente como uma só instância. Não há submissão de um ao outro, por isso não há distinção entre sujeito e objeto, ou ainda, não há objeto nesta relação. O corpo é o sujeito, a dança é o corpo e, logo, a dança é o sujeito.

Nisso consiste o que entendo como metacorpo. A dança, neste sentido, contribui e corrobora a abordagem de corpo aqui apresentada.

Na dança do metacorpo é a imanência do sujeito que informa o processo criativo. Deleuze (s/d: p.2) explica que "a imanência não se remete a alguma coisa como unidade superior a todas as coisas nem a um sujeito como ato que opera a síntese das coisas. [...]. A pura imanência é uma vida, nada mais". É da vida que se fala quando se fala em corpo. É da vida que se fala quando se fala em dança. Falo, portanto, de uma dança imanente, que se utiliza de imanências para conceber a cena.

Em minha pesquisa de doutorado, propus construir uma dança imanente a partir de uma estratégia que denominei de dissecação artística do corpo. Esta dissecação deu-se por meio de uma experiência criativa com a Companhia Moderna de Dança, resultando, além do produto teórico (tese), em um produto artístico, o espetáculo *Avesso*. A criação de *Avesso* configurou-se como um exercício de dissecação a partir do centramento dos dançarinos/intérpretes criadores em suas próprias imanências.

A dissecação artística é uma proposição que se fundamenta na noção oriunda das ciências biológicas, mas que vai além das considerações desta área de conhecimento. Para os estudiosos da saúde, dissecar consiste em separar as estruturas do corpo a fim de estudá-las em detalhes. Segundo o Dicionário de Termos Médicos, trata-se de "separar com instrumental cirúrgico ou não, os componentes anatômicos de um corpo, por doença, com finalidade de estudo ou para execução de um procedimento" (LEITE, 2007). A ação de dissecar, entendida deste modo, focaliza seu olhar sobre o corpo restringindo-o à fisicalidade como matéria prima para o estudo.

Tomando o conceito emprestado para as artes, é possível pensar em outras dimensões para o mesmo. Dissecar, em arte, mais que separar o corpo em partes para conhecer a estrutura de sua anatomia, é subverter o próprio sentido da anatomia, comungando das noções contemporâneas de corpo e considerando como corpo as estruturas que vão além da matéria. É deixar-se perceber o que mais há no corpo além de ossos, músculos, órgãos, ou ainda, procurar nessas estruturas a própria história de vida do corpo.

O procedimento da dissecação em *Avesso* desenvolveu-se a partir de estratégias metodológicas de aprimoramento da consciência do corpo, destacando-se aí o *Body-mind centering* e a conscientização do movimento proposta por Angel Vianna, além do uso de exames médicos diagnosticados por imagem.

O espetáculo caracteriza-se, tanto em processo quanto em produto, como estética que fala aos diferentes sentidos, razão pela qual prefiro entendê-la como uma estética multisensorial. Aos dançarinos cabe perceber suas imanências não somente pelo sentido

visual, mas por todos os demais sentidos, sendo criada, portanto, uma dança cuja plasticidade não se fundamenta em técnicas formais, mas sim nas referidas percepções. “Estamos numa estética de forças e não uma estética de formas” (BARDAWIL, 2008: p.14).

É importante salientar, entretanto, que se tratou até aqui de dança contemporânea enquanto dança presencial. Minha intenção é pensar sobre a aplicabilidade dessas noções na condição da videodança e, talvez, pensar a videodança como uma poética contemporânea de dança situada no guarda-chuva proposto por Siqueira. A questão é: como é dissecar artisticamente o corpo por meio das tecnologias comuns a esta dança?

Antes de iniciar as argumentações sobre o questionamento aqui posto, proponho apresentar o que viria a ser a chamada videodança. Para tanto, é necessário explicar em que contexto se insere esta poética. Santana (2006: p.11) a situa naquilo que denomina de cultura digital, explicando que “a cultura digital é esse universo caudaloso que tem propiciado a emergência de novos fenômenos pela inevitável implicação entre o que somos e aquilo que temos aprendido, produzido e recolocado no mundo”.

Segundo a autora, a cultura digital seria a condição de infinitas possibilidades propiciadas pelas tecnologias das quais dispomos na contemporaneidade. Trata-se de um mundo “paralelo” ao qual cada vez mais pertencemos, na medida em que interagimos com ele, alterando-o e sendo por ele alterados. Na cultura digital, é possível situar o computador, a internet, os chips, a televisão e tantos outros aparatos comuns à era digital.

Ao estudar a dança na cultura digital, destaco algumas tendências desta linguagem artística. Essas tendências não são categorias fechadas e podem ser verificadas em uma mesma obra, até mesmo confundindo-se. Proponho a argumentação sobre elas, porém, apenas a título de organização, para propiciar ao leitor um breve panorama das possibilidades da dança na cultura digital.

Uma das tendências que localizo é a criação da dança mediada pelas novas tecnologias, que se caracteriza como experiência que ultrapassa o uso das tecnologias digitais apenas como ferramenta cenográfica para o produto artístico e recorre a essas ferramentas no próprio processo criativo. Isto significa que a dança está na dependência dos aparatos tecnológicos digitais. Na verdade, trata-se de uma relação de interdependência, tendo em vista que dança e tecnologias digitais criam e são criados mutuamente. Como exemplo, é possível citar Merce Cunningham, coreógrafo norte-americano que, por meio de um programa de computador, o *Life Forms*, cria movimentos inicialmente dançados pelo corpo digital de um dançarino computacional e, em seguida, pelo corpo do dançarino propriamente dito.

Outra tendência que observo é criação da dança para o ambiente virtual da *internet*, como é o caso da Companhia Mulleras, que realiza uma proposta com dança no universo da *web*.

Desenvolvendo uma linguagem de videoclip e com uma configuração específica determinando a melhor configuração de imagens para o ambiente de rede, o usuário pode assistir a uma série de pequenos arquivos em movimento [...] que fazem parte da obra *Mini@tures*. [...]. O trabalho dos Mulleras parece abordar a busca da tecnologia pela miniaturização (SANTANA, 2006: p.110–111).

Por fim, destaco a tendência da dança na cultura digital que diz respeito especificamente a estes escritos: a videodança.

Segundo Galanopoulou, "videodança é um ponto de encontro entre a dança e a câmera". A autora complementa seu raciocínio explicando que "a câmera torna-se cúmplice do coreógrafo; uma câmera-coreógrafa que recompõe a coreografia" (GALANOPOULOU, 2008: p.19 e 21).

O fato é que a videodança é uma das formas com que a dança se articula com o vídeo e, obviamente, com a câmera. Podem existir outras formas, tais como o documentário, a vídeo instalação coreográfica e, até mesmo, o registro de dança; porém, a videodança possui a particularidade de ser um acontecimento especificamente criado para uma tela e construído a partir do enfoque da câmera, que seleciona a imagem e direciona o olhar do espectador. Trata-se de uma linguagem híbrida e de interface entre a dança e o cinema.

Ressalto que a videodança não se limita ao uso do corpo para a construção de obras, no entanto, sendo os conceitos de imanência e dissecação os pontos de partida para esta argumentação, pretendo centrar minhas reflexões sobre a presença do corpo na linguagem da videodança.

"Um campo experimental em visão e movimento, a videodança é o que o seu material – o filme – permite-lhe ser: material para experimentar, um meio criativo, enquanto ao mesmo tempo, talvez inconscientemente, preserva imagens como material de arquivo" (GALANOPOULOU, 2008: p.21). É essa abertura para o experimento em dança que, particularmente, me interessa. Penso que a permissividade propiciada pela videodança, no que diz respeito à criação de imagens, assemelha-se à permissividade da dança contemporânea em sua disponibilidade para o inusitado na criação de movimentos. Isto é, assim como na dança contemporânea, é possível inventar padrões em detrimento de seguir outros já existentes, na videodança pode-se reinventar o corpo, o espaço e o tempo na combinação de imagens. Liberdade criativa - é neste princípio que a dança contemporânea e a videodança se tocam de forma mais efetiva.

A videodança, porém, por meio de suas tecnologias, amplia ainda mais essa liberdade. À câmera soma-se o recurso da edição e essas tecnologias atuam como ferramentas para subverter a própria dança e, portanto, o sujeito, isto é, o corpo. O que é limitado pelo tempo e espaço reais pode ser ampliado, miniaturizado ou suspenso por intermédio das tecnologias digitais. Nesta dança da cultura digital, o inimaginável pode ser realizado.

Se na dança contemporânea as imanências são investigadas e tornadas coreografia, na videodança é possível reinventar as imanências ou até mesmo descobrir e revelar imanências que os sentidos humanos não captariam sem o uso de recursos como a câmera e o programa de edição de imagens. As imanências são investigadas no corpo, mas também na câmera e na edição. Os resultados da ação de dissecar são ampliados para além do movimento humano.

A dissecação não acontece como na dança presencial, em que o coreógrafo lança um estímulo ao dançarino e este pesquisa em si aquilo que irá dançar. Na videodança, o procedimento da dissecação consiste em perceber as imanências e transfigurá-las em arte por meio da soma dos esforços de ambos os lados, o da dança e o do vídeo. "As demandas são outras e, para construir esta relação entre dança e tecnologia, seja ela de interatividade, de justaposição, ou de qualquer outro tipo de co-existência, é preciso um mecanismo organizador e balizador de todas as partes envolvidas" (SANTANA, 2006: p.111).

Quem pesquisa e cria os movimentos de dança trabalha conjuntamente com quem capta e edita as imagens. Captar e editar as imagens, por sua vez, ultrapassam as ações de olhar a dança e registrá-la, mas requerem pensar no corpo, no espaço e no tempo que se deseja imprimir na obra. Isto é, algo que precisa ser negociado e compartilhado entre os artistas das linguagens em questão.

Todos esses elementos são determinantes para algo elementar em processos de criação em videodança: a virtualização do corpo.

A palavra virtual vem do latim *virtualis*, derivado por sua vez de *virtus*, força, potência. Na filosofia escolástica, é virtual o que existe em potência e não em ato. [...]. Em termos rigorosamente filosóficos, o virtual não se opõe ao real, mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferente (LÉVY, 1996: p.15).

A atualização é a transfiguração de algo já existente potencialmente. A atualização inventa e apresenta uma solução. É possível exemplificar esta noção na dança presencial quando se pensa que o sujeito dançante contém potencialmente, como imanência, a sua dança, que se atualiza mediante a experiência do processo de criação, resultando em dança de fato.

Já a virtualização, conforme explica Lévy (1996: p.17) “pode ser entendida como movimento inverso da atualização”. Pela virtualização o atual pode tornar-se realidade. O autor argumenta que a virtualização é um dos vetores da realidade. Isto significa dizer que, se na dança presencial, a imanência é atualizada em coreografia, na videodança, a imanência atualizada na coreografia do dançarino é virtualizada em vídeo, criando, então, uma outra realidade. Nesse sentido, a videodança virtualiza o corpo que dança.

Para compreender o processo de virtualização do corpo, Lévy (1996: p. 28) propõe refletir sobre a percepção, cuja função é virtualizada pelos sistemas de telecomunicação.

O telefone para a audição, a televisão para a visão, os sistemas de telemanipulações para o tato e a interação sensório-motora, todos esses dispositivos virtualizam os sentidos. E ao fazê-lo, organizam a colocação em comum dos órgãos virtualizados. As pessoas que vêem o mesmo programa de televisão, por exemplo, compartilham o mesmo grande olho coletivo. Graças às máquinas fotográficas, às câmeras e aos gravadores, podemos perceber as sensações de outra pessoa, em outro momento e outro lugar. Os sistemas ditos de realidade virtual nos permitem experimentar, além disso, uma integração de modalidades perceptivas. Podemos quase reviver a experiência sensorial completa de outra pessoa.

A experiência de virtualização por meio da videodança possibilita justamente essa multiplicação da sensorialidade do corpo que dança para a câmera. O dançarino desdobra-se do tangível ao recortado e esses recortes se multiplicam e se dispersam em imagens e sonoridades que atravessam o tempo e o espaço. Transmite-se, pela videodança, não somente imagens de um corpo, mas sua presença virtualizada.

O espectador, por sua vez, para assistir a uma obra de videodança, aguça sua percepção visual e sonora, além de aguçar também o tato, sentido imprescindível para que se estabeleça o primeiro contato com a obra, que parte da ação de clicar o botão *play* de um aparelho leitor de vídeo.

A videodança amplia a compreensão da noção de imanência, tornando viável aplicar o conceito de Deleuze na dança, não somente como potência atualizada pelas dissecações (autopercepções), mas também como potência atualizada e virtualizada. Ao ser virtualizada na tela da videodança, a imanência é distribuída, compartilhada e manuseada por homens e máquinas, conferindo ao corpo outras danças possíveis.

## Referências

- DELEUZE, Gilles. *A imanência: uma vida*. Trad. Alberto Pucheu e Caio Meira. Disponível em: <<http://www.letras.ufrj.br/ciencialit/terceiramargemonline/numero11/xiii.html>>. Acesso em: 07. out. 2007.
- GALANOPOULOU, Christiana. "Curadoria de Videodança". In: *Dança em Foco, vol. 3: entre imagem e movimento*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria/ Oi Futuro, 2008.
- LEITE, Érida Maria Diniz (org.). *Dicionário digital de termos médicos 2007*. Disponível em: <[http://www.pdamed.com.br/diciomed/pdamed\\_0001\\_06133.php](http://www.pdamed.com.br/diciomed/pdamed_0001_06133.php)>. Acesso em: 01. out. 2007.
- LÉVY, Pierre. *O que é o virtual*. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996.
- MENDES, Ana Flávia. *Dança Imanente: uma dissecação artística do corpo no processo de criação do espetáculo Averso*. Tese (Doutorado). Salvador: UFBA, 2008.
- SANTANA, Ivani. *Dança na Cultura Digital*. Salvador: EDUFBA, 2006.
- SILVA, Eliana Rodrigues. *Dança e pós-modernidade*. Salvador: EDUFBA, 2005.
- SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira. *Corpo, comunicação e cultura: a dança contemporânea em cena*. Campinas, SP: Autores Associados, 2006.

ANA FLÁVIA DE MELLO MENDES é doutora e mestra em Artes Cênicas pela Universidade Federal da Bahia, professora efetiva da Universidade Federal do Pará (Instituto de Ciências da Arte/ Escola de Teatro e Dança), fundadora e diretora artística da Cia Moderno de Dança, coordenadora do Festival Escolar de Dança do Pará e do Projeto Social Aluno-Bailarino-Cidadão. Atua no Programa de Pós-graduação em Artes da Universidade Federal do Pará e é membro dos seguintes grupos de pesquisa: PACA – Pesquisa em Artes Cênicas na Amazônia; CIRANDA – Círculo Antropológico da Dança; Poéticas Tecnológicas na Dança.

ANA FLÁVIA DE MELLO MENDES has a PhD and a MA in Performing Arts from the *Universidade Federal da Bahia*. She is currently a professor of the *Universidade Federal do Pará (Instituto de ciência da arte/Escola de teatro e dança)*. She is also the founder and artistic director of the *Companhia Moderno de Dança*, coordinator of the *Festival Escolar de Dança do Pará* and of the charity project *Aluno-Bailarina-Cidadão*. She works in the post-graduation program in Arts of the *Universidade Federal do Pará*, and is a member of the following research groups: *PACA - Research in performing arts of Amazonia*; *CIRANDA - The anthropological circle of dance*; *Poéticas Tecnológicas na Dança*.