

# CRIAÇÃO EM VIDEODANÇA: CONTAMINAÇÕES E DESDOBRAMENTOS ENTRE CORPOS E TECNOLOGIAS

## Creation in videodance: contaminations and ramifications between bodies and technologies

*Daniel Silva Aires*

*Mônica Fagundes Dantas*

Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS

**Resumo:** Este estudo trata da criação em dança com mediação tecnológica observando os procedimentos de criação em videodança analisados a partir da perspectiva do artista Gustavo Gelmini. Esta pesquisa percorre o campo das práticas artísticas para compreender o princípio de contaminação elaborado nesta escrita, e problematizar aspectos das danças criadas para o vídeo e dos corpos engendrados neste fazer.

**Palavras-chave:** Dança; Videodança; Contaminação.

**Abstract:** This study deals with the creation in dance with technological mediation observing the videodance creation procedures analyzed from the perspective of the artist Gustavo Gelmini. This research goes through the field of artistic practices to understand the principle of contamination elaborated in this study and to problematize aspects of the dances created for the video and of the bodies engendered in this work making.

**Keywords:** Dance; Videodance; Contamination.

Na última década, a popularização das ferramentas de captação em vídeo tem colaborado e tornado possível o acesso quase universal à cultura midiática, com inúmeros dispositivos móveis, *softwares* e aplicativos desenvolvidos a partir da cultura da interatividade e das relações virtuais. Sobre as redes de compartilhamentos que se alimentam do material criado a partir dessas ferramentas, Cauquelin (2008) define que “é chamado interativo o trabalho efetuado para captar, formalizar essas relações, modificá-las, desfrutá-las e lhes dar uma presença sensível” (p. 170). Deste modo, o intercâmbio cultural possibilitado pela troca e compartilhamento de dados na rede demonstra uma imensa malha de cruzamentos.

Diante desses cruzamentos, o fazer dança tem acompanhado as correntes interessadas nos avanços tecnológicos de produção, transmissão e consumo. Nesse sentido, as construções coreográficas de dança têm frequentemente<sup>1</sup> transitado no ciberespaço sugerindo novas problematizações quanto a sua construção/fruição. Quando Launay (2009) nos fala sobre a constituição de uma possível memória da dança enquanto produção de conhecimento, explica que o processo de “transmissão” na dança (consecutivamente de sua história) não existe, e sim modos inesperados de traduções, transduções e alterações na construção dessa história. Estamos de acordo com a autora quando a mesma propõe um entendimento da dinâmica da memória para além de um eixo temporal linear, pois a produção de dança alojada no ciberespaço partilha dessa não linearidade.

Deste modo, o ciberespaço, onde são armazenados videodanças e vídeos de dança sob a forma de plataformas de livre acesso, altera significativamente a estrutura temporal da fruição das performances de dança. A noção de passado-

---

<sup>1</sup> Esta premissa pode ser confirmada com os dados coletados na plataforma YouTube, em janeiro de 2017 e maio de 2018. Em 2017, existiam aproximadamente 12.600.000 resultados para a palavra DANÇA; 22.900 resultados para a palavra VIDEODANÇA; 217.000.000, 6.950.000, 2.570, 137.000 resultados para as sentenças DANCE, CONTEMPORARY DANCE, TELEMATIC DANCE e SCREEN CHOREOGRAPHY, respectivamente. Em 2018, os números foram: 13.500.000 para a palavra DANÇA; 61.300 para a palavra VIDEODANÇA; 272.000.000, 11.200.000 e 7.380.000, respectivamente, para as buscas DANCE, CONTEMPORARY DANCE e SCREEN CHOREOGRAPHY. Acrescenta-se ainda, para 2018, a busca SCREEN DANCE, com 51.400.000 resultados.

presente, elaborada por Katie King (citada por FINN e SOMDAHL-SANDS, 2014), ajuda na compreensão dessa relação:

O passado da performance funde-se com o presente do público, criando o que a teórica feminista Katie King (KING, 2011, p. 12) chamou de “passado-presente... onde passados e presentes literalmente constroem-se mutuamente”. Ou seja, através de uma performance mediada, uma performance no passado e um momento presente se juntam em um passado-presente. (FINN e SOMDAHL-SANDS, 2014. p. 14)

Estamos também de acordo com Pavis (2013), quando ele recoloca em questão o corpo “vivo” na cena contemporânea. O autor propõe o questionamento das “oposições tradicionais entre o vivo e o maquinal (ou midiático), o presente e o ausente, o humano e o inumano” (p. 175). Quando assumimos que a presença não está mais apenas vinculada ao corpo visível/material, tal como estamos acostumados a validá-la, e que o *live* pode ser infiltrado a todo o momento pela mídia, compreendemos que a produção em dança que se produz/reproduz no ciberespaço precisa considerar modos de investigação que não estão contemplados pelas tradicionais categorias de pensar o humano, o vivo e o presente.

Uma pista que Pavis (2013) nos aponta é o conceito de teatro cibernético ou *cybertheatre*, o qual “criado com ajuda de novas mídias e tecnologias da informática, é a utilização de mídias na representação teatral, sendo também, sobretudo, a utilização da Internet para produzir espaços virtuais” (p. 178).

O acontecimento das danças na rede, sobretudo aquelas que contemplam uma produção pensada “com” o continente do ciberespaço, configura um modo de pensar/fazer arte muito recente. De modo geral, a produção de arte decorrente das experimentações do século XX nos oferece um exacerbado de imagens que saturam a nossa percepção de mundo. Ainda que não estejamos delineando os modos narrativos ou não narrativos da arte contemporânea, encontraremos em Canton (2009) pressupostos de que “a memória, a herança e a tradição são elementos que passaram a ser revalorizados num mundo inundado por imagens

fosforescentes, propagadas incessantemente pela mídia” (p. 37). Mais do que tentar engavetar a videodança – pelo seu aspecto de se produzir e se relacionar com a rede – em alguma categoria que pouco nos ajudaria a compor um panorama destes acontecimentos, estamos interessados em compreender as possíveis bases que configuram essa recente produção.

Estamos certos de que o corpo na contemporaneidade age e reage à tecnologia de modo a configurar novas existências na relação vida/arte. O corpo, o gesto, a cena, a dança, as relações de percepção, o tempo, o espaço, o corpo do/no tempo-espaço, tudo está a se (re)configurar quando pensamos a rede e o ciberespaço de maneira relacional e poética e não apenas como simples fonte de armazenamento. Com isso, delimitamos um primeiro recorte quanto ao nosso interesse pela videodança, no qual deixamos de lado os vídeos de dança como registro. A partir desse breve caminho, apresentamos a principal questão que mobiliza esta escrita: Como as estratégias de criação do diretor brasileiro de videodança Gustavo Gelmini nos permitem compreender a elaboração do corpo no espaço virtual, e quais procedimentos podem indicar princípios de criação em videodança?

A criação em dança na paisagem da mídia digital do século XXI mostra-se em constante mutação. Inserido no contexto contemporâneo, o paradigma da corporeidade e da temporalidade da dança – bem como sua legitimidade cunhada no momento da ação – tem afrouxado o discurso benjaminiano (BENJAMIN, 2012) sobre tempo/espaço e aura constituintes da performance. Para autores como John C. Finn e Katrinka Somdahl-Sands (2014), o século XXI tem atualizado a performance – e nesse contexto também a dança – para o uso descontínuo e alógico do espaço/tempo:

A maioria das performances consumidas pela população em geral são gravadas, editadas e apresentadas através de algum tipo de mídia (televisão, cinema, YouTube, iTunes, etc.). O que faz isso interessante é a relação entre o espaço e o tempo nas performances mediadas. O ato físico de execução está no passado, mas o público experimenta a performance mediada no presente. (FINN e SOMDAHL-SANDS, 2014. p. 14)

Em tom de justificativa para este estudo, estamos de acordo com Siqueira (2006) quando esta sugere que o uso “de novas tecnologias pode funcionar como um novo campo a ser explorado” (p. 67), desde sua gênese até o objeto final, que, uma vez disponível em rede, se atualiza em tempo e espaço a cada interação e visualização. Deste modo, buscamos contribuir com os estudos que perpassam o *modus operandi* da pesquisa-criação em práticas artísticas e nos discursos do corpo, buscando um vir a ser que, concordando com Rocha (2016), nos leva a pensá-lo fora do “pensamento vigente” ou do “senso comum”, mas que o translada para se nutrir do próprio meio – cultura midiática/digital – onde este está inserido.

Para responder à questão deste estudo, propomos uma abordagem que abarca fundamentos dos paradigmas pós-positivistas/ qualitativos (FORTIN e GOSSSELIN, 2014), expondo os modos criativos de Gustavo Gelmini, artista brasileiro inserido na produção da linguagem da videodança e que encontra no escopo da dança com mediação tecnológica um potencial exploratório-investigativo “de múltiplas construções da realidade” (p. 3), segundo seu ponto de vista. Estamos atentos ao que é definido por Fortin e Gosselin (2014), no que tange à pesquisa no campo das artes, sobretudo em seu ponto controverso, pois como afirmam os autores, misturamos teoria e prática ao longo do que estamos apresentando ao leitor, na produção de dados com a entrevista semiestruturada com Gustavo Gelmini e em sua fala baseada na experiência. Ainda nesse sentido, acreditamos no conjunto de procedimentos operacionais enquanto “modelo conceitual, sempre marcado pela sua natureza transitória e evolutiva” (p. 2) em uma epistemologia na qual o pesquisador produz o que está sendo produzido, onde os resultados são criados/produzidos. Perpassamos pelos ensinamentos de autores como Fernandes (2014), Coessens (2014), Bacon e Midgelow (2015) e Dantas (2007), que abordam aspectos da pesquisa em dança, para elaborar nosso referencial e transitar pelas especificidades do campo da criação em dança, do atual panorama da visualidade e das experimentações em vídeo abordadas nesse estudo com a entrevista com Gustavo Gelmini e com a análise de algumas de suas obras.

Tendo tomado algumas especificidades quanto ao uso do termo videodança, estamos abraçando aquelas que falam das danças criadas para a tela do monitor ou para a projeção, tendo em vista que essas sejam criadas “com” e não apenas “para” a câmera, ou seja, para que a atitude coreográfica translade o *continuum* corpo-dança-câmera, onde câmera (ou todo o aparato tecnológico) seja tão “coreografável” quanto o próprio corpo. Nesse sentido, concordamos com o que O’Reilly (2011) comenta sobre isto:

É particularmente verdadeiro para as criações, cada vez mais numerosas, criadas especificamente – e unicamente - para a câmera. Aqui, o vídeo é chamado para atuar como literalmente extensão do próprio movimento. Esta consideração é tão central em minha definição de vídeo-dança, embora seja refletida em diferentes graus nas criações. (O’REILLY, 2011. p. 23, Tradução Nossa)<sup>2</sup>

Do ponto de vista de O’Reilly (2011), uma das diferenças entre os vídeos de dança e a videodança em si é que a primeira coloca a dança e suas possibilidades narrativas à disposição e à limitação dos modos narrativos do cinema onde os dois meios permanecem em mínima interação. Assim, quando tratamos de videodança, identificamos a abertura de outros paradigmas, complexificando a ideia simplista de junção de linguagens. Atenemos então para as pistas que Santana (2006) nos aponta:

Não se trata, portanto de uma simples junção entre um coreógrafo e um videasta para a chamada videodança ocorrer. Não adianta um coreógrafo carregar a legalidade da dança pertencente a este ambiente físico, com suas regras de tempo e espaço, para impô-la a essa arte emergente. Ou ao contrário, de nada vale o videasta elaborar um roteiro ou um plano de filmagem que se equivocam quanto ao procedimento do corpo. Se os dois – coreógrafo e videasta – mantiverem um entendimento de ligação, fundamentado no discurso de rompimento de territórios, eles permanecerão presos em suas

---

<sup>2</sup> C'est d'autant plus vrai pour les créations, de plus en plus nombreuses, créées spécifiquement – et uniquement – pour la caméra. Ici, la vidéo est appelée à agir littéralement comme prolongement du mouvement lui-même. Cette considération est selon moi centrale dans la définition de la vidéo-danse, bien qu'elle se refiète à des degrés différents dans les créations (O'REILLY, 2011. p. 23).

próprias áreas, reféns de leis que não pertencem à simbiose da dança e do vídeo. (SANTANA, 2006, p. 34)

Diante das características apontadas, podemos concordar que a videodança é um emaranhado de pertencimentos que o corpo percorre em seu movimento e que se hibridiza à dança e ao audiovisual pressupondo igual importância tanto para o movimento quanto para a tecnologia. O produto de videodança pode ser produzido e apresentado no meio eletrônico e digital ou ainda em película cinematográfica, no entanto, de certo que na atualidade, o desenvolvimento digital permite a reprodução instantânea e a praticidade de captura que a película não possui.

Colabora com essa perspectiva a ideia de Souza (2008), que apoiada no conceito de “híbrido”, de Marcus Bastos, e no entrelaçamento de sujeitos na experiência *tecnestésica*<sup>3</sup> de Edmond Couchot, aponta para a necessidade de ampliar a investigação sobre a videodança no Brasil, sob o prisma da complexidade, nota esta que segundo a autora “propõe questões de ordem política, artística e epistemológica” (SOUZA, 2008. p. 8).

### **Gustavo Gelmini e a criação em videodança**

Gustavo Gelmini é diretor da Cia Gelmini de Videodança, atualmente com sede na Vila do Largo, em Laranjeiras, no Rio de Janeiro. Suas criações e pesquisas em videodança contemplam tanto sua formação acadêmica em Cinema quanto sua vivência em Dança. O interesse na mistura de linguagens e sua relação com o movimento iniciam a partir do contato com Ana Kfoury e seu centro de estudo artístico experimental no Rio de Janeiro. Após dois anos neste espaço, Gelmini torna-se especialista em direção teatral. A parceria com Paulo Caldas<sup>4</sup> e

---

<sup>3</sup> A imagem é uma atividade que coloca em jogo técnicas e um sujeito (operário, artesão ou artista, segundo cada cultura) operando com essas técnicas, mas possuidor de um saber-fazer que leva sempre o traço, voluntário ou não de uma certa singularidade. Como operador, este sujeito controla e manipula técnicas através das quais vive uma experiência que transforma a percepção que tem do mundo: a experiência tecnestésica (COUCHOT, 2003, p. 15-16).

<sup>4</sup> Paulo Caldas é bailarino, coreógrafo, professor e diretor da companhia Staccato Dança Contemporânea, fundada por ele e por Maria Alice Poppe em 1993. O interesse pela linguagem cinematográfica aliada à

o tempo que permaneceu em sua Cia. Staccato<sup>5</sup>, a partir de 2007, ofereceu a Gelmini a possibilidade de trabalhar com grandes coreógrafos do Rio de Janeiro, além de ter sido um terreno fértil para realizar experimentações cinematográficas para a cena e para explorar as relações da cena com o cinema. No percurso trilhado nos últimos dez anos, trabalhou ainda com os coreógrafos Angel Vianna, João Saldanha, Marcia Milhazes, Esther Weitzman, Renato Vieira, Renato Cruz e Alex Neoral, entre outros, na busca de um diálogo orgânico e sensível entre as linguagens do cinema, dança e cena. Entre as realizações da Cia Gelmini de Videodança, estão as criações *Espaço Tempo Movimento* (2016), *Suítes para dança* (2017), *Toque* (2017) e *Fauno* (2018), sendo esta última sua criação mais recente com os bailarinos Thiago Oliveira e Mônica Burity.

O primeiro trabalho da companhia, *Espaço Tempo Movimento*<sup>6</sup> (2016), tem concepção e direção de Gustavo Gelmini, direção coreográfica de Renato Cruz, dramaturgia assinada por Lenine Vasconcellos e contou com os bailarinos Daniel Oliveira (Kiriku), Duly Omega, Kapu Araújo e Luciana Monnerat. O projeto foi realizado com o apoio da Secretaria Municipal de Cultura do Rio de Janeiro, através de edital de fomento, e constitui o primeiro procedimento analisado neste estudo.

*Espaço Tempo Movimento* configura-se como um *video mapping* de dança e relaciona imagem, corpo e física no ambiente urbano da cidade do Rio de Janeiro. Foi contemplado pela Secretaria de Cultura do Rio de Janeiro e selecionado entre os 10 melhores espetáculos de dança de 2016 pelo Jornal O Globo. *Video mapping* define-se como uma estratégia de projeção de vídeos em

---

dança e da dança aliada ao filme, engendra uma produção que deságua na criação de um dos maiores festivais de videodança da América Latina: o Dança em Foco, Festival Internacional de Vídeo & Dança.

<sup>5</sup> A Staccato Dança Contemporânea estrutura sua linguagem e pesquisa baseada na dramaturgia de movimentos e aproximada das possibilidades cinematográficas em composições que, ao longo dos anos, foi apresentada em países como Alemanha, Estados Unidos, França, Itália e Japão. Além da sua forte atuação nos estados brasileiros, a companhia angariou diversos prêmios nacionais e internacionais ao longo de sua trajetória.

<sup>6</sup> Direção de Produção: Priscila Seixas; Música: Cyril Hernandez; Edição: Diego dos Anjos; Motion Graphic: Daniel Figueiredo; Visagismo: Daniella França; Designer Gráfico: Roberto Unterladstaetter; Produção Executiva: Carolina Rocha; Fotógrafo Still: Diego Leobons; Coordenação Técnica: Alexandre Bastos; Técnico de Som: João Paulo Pereira; Assessoria de Comunicação: Cida Fernandes e Clóvis Corrêa; Produção Burburinho Cultural; Realização: Cia. Gelmini de Videodança.



suportes que podem ser estruturas de grande dimensão como monumentos, fachadas de prédios, estátuas, e faz uso de *softwares* que permitem a transposição de objetos para a virtualidade que, a partir de um ou mais projetores, pode adaptar qualquer imagem à superfície do objeto escolhido. Com esta interação, a interface reconstrói o espaço real existente através da adição de espaços virtuais. Desse modo, a criatividade dos artistas pode manejar negociações, movimentos, efeitos, deformidades em grandes objetos ou suportes estáticos que constroem possibilidades dramáticas.



**Figura 1:** Captura de Tela do registro de *Espaço Tempo Movimento* (2016). Na imagem: Projeção de videodança em relação às características do prédio do Centro Coreográfico do Rio de Janeiro<sup>7</sup>.

A figura acima ilustra o início do vídeo que registra a ação. Três corpos dançando nas janelas vão aparecendo, um a um, emoldurados pelo espaço que surge aos olhos no momento em que as luzes dos cômodos se acendem o suficiente para definir a silhueta do corpo que a preenche. Neste momento, os passantes da rua da cidade oferecem atenção ao jogo que se inicia. O que parecem corpos surgindo nas janelas e seus respectivos espaços são na verdade

---

<sup>7</sup> Disponível em [www.gustavogelmi.com/danca](http://www.gustavogelmi.com/danca) (Acessado em 04/06/2017, às 19:00h).

projeções que dão o início do modo como Gustavo Gelmini articula o jogo espaço-temporal nesta proposta. Sobre a criação de *Espaço Tempo Movimento*, ele relata:

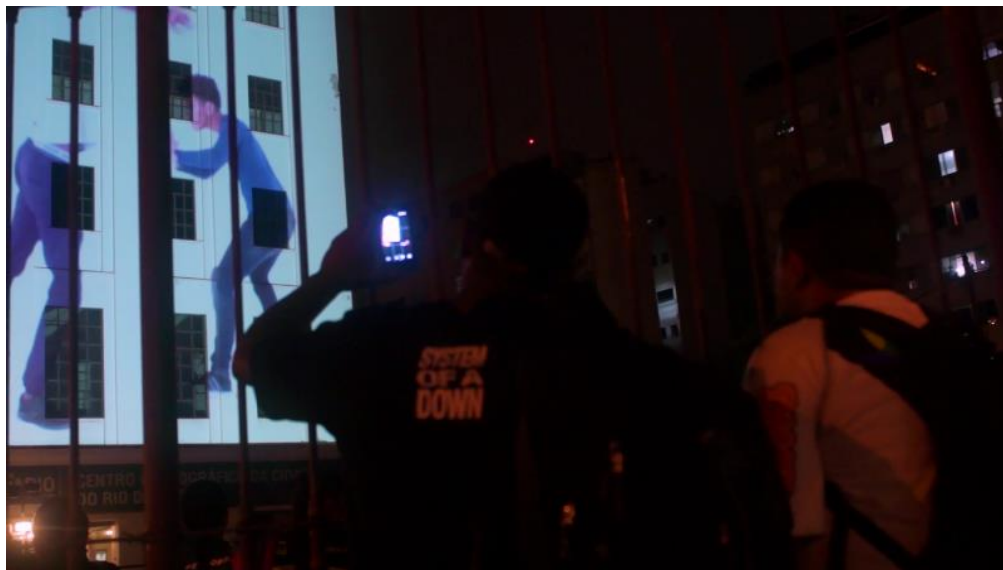
O *Espaço Tempo Movimento* tinha um pouco disso, eu projetava num prédio e o barato ali era justamente a coisa ser gigante, simples assim. Eu queria uma coisa que ficasse gigante no prédio, com o movimento gigante, como que seria a relação desse movimento gigante e aquelas pessoas pequenininhas passando ali? A partir daí, eu trouxe essa coisa da física quântica, da teoria da relatividade, então é um movimento pequeno que começava numa janela que parecia um bailarino real e que quebrava essa janela e ficava gigante, então esse corpo que tá ali gigante, o que ele imprime, mesmo não sendo um corpo físico ali sabe, não é igual, também não é mais, também não sei se é menos ou se é mais, enfim, você articula essas tensões do físico e do virtual, passa um pouco por esse lugar. (GELMINI, 2017)



**Figura 2:** Captura de Tela do registro de *Espaço Tempo Movimento* (2016). Na imagem: Projeção de videodança em relação às características do prédio do Centro Coreográfico do Rio de Janeiro<sup>8</sup>.

---

<sup>8</sup> Disponível em [www.gustavogelmini.com/danca](http://www.gustavogelmini.com/danca) (Acessado em 04/06/2017, às 20h18min).



**Figura 3:** Captura de Tela do registro de Espaço Tempo Movimento (2016). Na imagem: Projeção de videodança em relação às características do prédio do Centro Coreográfico do Rio de Janeiro<sup>9</sup>.

Nas figuras 2 e 3, podemos observar como a ação se desdobra. O tempo real, sugerido pela projeção das primeiras imagens, demarcado pelo surgimento das figuras dançantes nos cômodos, em suas respectivas janelas, dá lugar a outro tempo, o tempo da projeção de videodança que cobre toda a extensão da fachada do prédio.

Inicialmente, tem-se a sensação de que a projeção é algo que acontece simultaneamente em outro espaço, no entanto, logo ficam claros os efeitos da edição do vídeo que possibilitam e constroem sua proposta. Esses efeitos deslocam a discussão do tempo (real/presente) do primeiro plano e passam a sugerir que a construção evidencia o espaço (da projeção, da filmagem, das dimensões do prédio e dos corpos) pensado coreograficamente e videocoreograficamente para essa ação. Quando indagado sobre as relações buscadas na criação em videodança, sobre o corpo físico e o corpo virtual, Gustavo Gelmini exemplifica:

<sup>9</sup> Disponível em [www.gustavogelmini.com/danca](http://www.gustavogelmini.com/danca) (Acessado em 04/06/2017, às 20h22min).

Tinha um movimento que ele fazia que deixava um rastro do movimento então eu comecei a criar situações para romper um pouco com essa fisicalidade, então ele começava pequenininho ali, bem físico, enganando o público como se tivesse na janela, aí fica gigante, depois ele deixa um rastro, aí depois estabelecia uma relação bacana dos bailarinos olharem para a câmera então parecia que o público passava a ser observado por quem eles observavam, então se invertia um pouco essa relação. (GELMINI, 2017)

Além de um recurso estético, a escolha de posicionar os bailarinos olhando para a câmera nos mostra uma preocupação com a relação física e virtual. Nesse momento, podemos entender que a imagem literalmente olha para o público, invertendo a ordem observador/observado. Este mesmo público se relaciona não com os bailarinos, mas com a imagem dos bailarinos em expansão.

Podemos perceber que a relação entre físico e virtual se dá em um primeiro momento, na proposta do diretor ao pedir que os bailarinos invistam o olhar para a câmera como se observassem o público, um público que não está no momento da captação da imagem, mas que existe em potência, em virtualidade para aquele argumento. Noutro momento, o diretor pensa a partir da fisicalidade do público na suposição de que algo muda na percepção do olhar do observador, deslocando o padrão contemplativo que a grande dimensão do prédio estabelece, para então voltar a personificar a imagem que observa e desacomoda os passantes.

Nesta obra, podemos elencar a variação das dimensões dos corpos como um primeiro princípio de criação para pensar a relação de sua virtualidade. Nesse sentido, Gelmini entende que o jogo com esses tamanhos altera a percepção e as ações dos corpos dos bailarinos e do público. Se estas relações são primordiais neste trabalho, as entendemos enquanto premissas e princípios para a criação, ilustrando o que propomos anteriormente enquanto corpo expandido, devido ao jogo com suas dimensões e a capacidade de alterar com ambivalência tanto os corpos e percepções dos bailarinos quanto do público.

O segundo procedimento analisado se refere à criação de *Suítes para dança*<sup>10</sup> (2017), do projeto Dança.MOV. Esta obra é um média-metragem de dança composto por dez videodanças que dialogam com a cidade do Rio de Janeiro em coreografias feitas em *site specific*. Foi patrocinado pela Oi e exibido em exposição na Oi Futuro. Nesta composição de dez videodanças, Gustavo trabalhou com três coreógrafos, os quais são denominados por ele mesmo como diretores de movimento<sup>11</sup>, onde cada um foi responsável por desenvolver três videodanças com seus respectivos bailarinos. A primeira videodança é uma composição denominada *Prelúdio*, onde esses três coreógrafos/diretores de movimento atuam como bailarinos, instaurando a relação ou argumento que pautará toda a composição: o corpo e a cidade.

Nesta obra, Gelmini denomina suas ideias como argumentos. Esses argumentos lançados por Gelmini percorrem a mediação dos diretores de movimento e chegam até os bailarinos para serem compostos enquanto movimentação para a videodança. O que ocorre é que os diretores de movimento também atuam como bailarinos na primeira parte da composição, como uma introdução ou prelúdio para aquilo que segue.

Ao refletir sobre o procedimento de criação envolvendo esses diretores de movimento/bailarinos e a concepção de *Suítes para dança*, Gustavo revela sua estratégia:

[...] eu crio um argumento, por exemplo, o *Prelúdio*, é um argumento simples, são três bailarinos em níveis diferentes de um prédio da cidade e a relação que eles têm nessa cidade, é

---

<sup>10</sup> *Suítes para dança*: Direção de Gustavo Gelmini; Direção de Movimento: Alex Neoral, Barbara Lima, Bruno Cezario, Carol Pires, Daniel Oliveira (Kirikou), Fabiana Nunes, Gabriela Leite, José Leandro, Marcio Jahú, Monica Burity, Renato Cruz, Soraya Bastos, Tiago Oliveira e Wellington Tutty; Produção: Priscila Seixas e Thiago Ramires; Roteiro: Gustavo Gelmini e Thiago Ramires; Direção de Fotografia: Isaac Pipano; Edição: Diego dos Anjos; Figurino: Renata Lamenza; Músicas Originais de Cyril Hernandez e Felipe Storino; Músicas de Chris Lancaster, Philip Glass, Vivaldi/Mas Richter e Ludovico Einaudi; Captação de Som e Mixagem: Guilherme Farkas; Direção de Produção: Thiago Ramires; Coordenação de Produção: Taíla Borges. Projeto Dança.MOV/cidade em movimento. Disponível em: [www.gustavogelmini.com/danca](http://www.gustavogelmini.com/danca).

<sup>11</sup> Gustavo Gelmini utiliza o termo 'diretor de movimento' para se referir aos coreógrafos participantes, tendo em vista a função de mediação entre sua proposta argumentativa e os bailarinos(as). Aos diretores de movimento cabe a condução dos bailarinos no percurso de pesquisa de movimentos em direção ao argumento proposto por Gustavo.

um argumento simples, eu chego pra eles e falo assim, são três bailarinos sós nessa cidade, em níveis diferentes, um no topo do prédio, um no meio do prédio e outro no chão, então como você se relaciona com essa cidade. A partir daí eles desenvolvem um trabalho de corpo, um processo e me apresentam alguma coisa e eu gravo isso em plano geral, “registro” mesmo assim. Isso vira um roteiro pra mim e eu penso como eu vou trabalhar com isso. (GELMINI, 2017)

O uso de argumentos permite uma construção processual de movimentos que vai percorrer os corpos dos sujeitos envolvidos. Podemos entender esse percurso enquanto experiência da ideia/argumento no corpo. Com isso, é possível perceber a pluralidade de tipos de movimentos, de modos de ver, de compor e alterar o resultado final da videodança. Toda essa pluralidade, no entanto, é construída a muitas mãos e muitos corpos, olhares e mediações tecnológicas, através das figuras do diretor e propositor do argumento, dos diretores de movimento e dos bailarinos.

Essa característica de contaminar os corpos com os argumentos oferecidos por Gustavo, e que posteriormente alteram o resultado final, é na verdade uma estratégia que podemos observar não apenas em *Suítes para dança*, mas no conjunto de suas obras. Sobre esse traço, Gustavo exemplifica com a obra *Toque*:

[...] o *Toque* também foi um pouco assim, eu trouxe uns textos existencialistas pro Renato [Cruz], falei de Schopenhauer, Nietzsche, fui estimulando ele nesse lugar e ele começou a apresentar frases pra mim, frases coreográficas, e aí essas frases eram materiais brutos pra mim, então eu falava assim: você vem com essa frase aqui e aí você começa a inserir essa segunda, aí essa terceira você já contamina com a primeira. Aí você começa a construir uma composição de movimentos a partir de frases que ele apresenta ali, aí a coisa começa a criar uma dramaturgia sabe [...]. (GELMINI, 2017)

Este procedimento de criação ou propósito de contaminação argumentativo, das ideias e dos conceitos que são experimentados e investigados como movimento pelos corpos dos sujeitos, nos leva a outra característica marcante do trabalho de Gelmini, e que parece ser um campo fértil para essas contaminações: a colaboração.

Na fala do artista é notória a importância dada ao pressuposto colaborativo de suas criações. Essa característica é certamente comum a mais artistas, grupos e companhias que buscam compartilhar saberes e propostas artísticas na contemporaneidade. Muitas táticas podem ser instauradas na colaboração e, devido aos acordos pré-estabelecidos, podem dar maior ou menor espaço para a atuação e reconhecimento aos profissionais envolvidos. Como reconhece Araújo (2015):

O trabalho de criação só se inaugura, de fato, a partir desse pacto previamente estabelecido. Ou seja, o grupo, por meio de um consenso – ou endosso – define a ocupação de cada área artística, segundo o interesse ou a habilidade dos integrantes ou convidados. (p. 49)

Após inferir que a colaboração é algo tão presente nos procedimentos de criação de Gelmini e que pauta sua relação com os sujeitos, perguntamos sobre essa especificidade, à qual ele responde:

Na verdade, é sempre colaborativo, tudo que eu faço, na verdade eu não sei trabalhar de forma que não seja colaborativa. Na verdade, eu sou muito resistente a processos que não são colaborativos, não consigo fazer, tanto quando me convidam ou quando eu convido. Eu acho que a coisa se dá no processo colaborativo aí é uma escolha minha [...] é o caminho, é o que eu acredito na arte é o processo colaborativo. As coisas que se cruzam, os acasos que acontecem, apesar de eu ter criado uma concepção o que eu proponho [...] é de eles trazerem verdades deles, coisas que eles acreditam em fazer, não é nada que eu faça assim porque eu quero, você acredita nisso então o que eu posso utilizar disso, o que tem a ver com a concepção, com o discurso [...] todo mundo faz parte da criação. Na verdade, eu gosto de me considerar o artesão do processo, não é nem como o artista, mas o artesão, o síndico da proposta. (GELMINI, 2017)

Nesse sentido, nos processos de criação propostos por Gelmini, os sujeitos envolvidos tomam os argumentos lançados para si e experienciam aqueles argumentos em seus corpos. Esse tomar para si implica um modo particular de perceber o mundo e o próprio argumento, ou seja, pressupõe que na trama da criação esses modos múltiplos indiquem algum tipo de consonância

argumentativa. Em outras palavras, isso significa que, durante a elaboração de movimento (que antes era argumento) e da mediação do coreógrafo, o consenso argumentativo só se finaliza ao retornar ao diretor, definido por Gelmini como síndico ou artesão da proposta.

Esse modo de operar nos diz muito sobre a criação em videodança na perspectiva de Gustavo Gelmini, um lugar de escolhas que perpassa pela experiência individual e coletiva, característica essa que o artista gostaria de observar nas criações do cinema:

Na videodança, eu sou assim também, o barato de dirigir é isso, é você dirigir um processo onde todo mundo acredite que está criando junto com você, se alguém está fazendo por fazer não faz sentido, eu não curto muito esse lugar. Talvez por isso eu tenha fugido um pouco do cinema tradicional né, que é uma coisa muito hierárquica, isso sempre me deixou muito arredio a me envolver com esse tipo de cinema, na verdade eu costumo dizer que encontrei na dança o que eu queria que o cinema fosse, esse processo colaborativo, isso me atrai muito, me estimula muito a criar. (GELMINI, 2017)

A partir dos procedimentos citados nesta segunda obra, podemos extrair um segundo princípio, o qual chamamos de contaminação, e que se ergue a partir de pressupostos colaborativos. Estamos considerando a contaminação enquanto princípio, pois acreditamos ser esse o fator que permite que esta extensa videodança (extensa em questão de sua logística de gravação e de sua duração) aconteça. Depois de tantos sujeitos envolvidos na elaboração dos argumentos, até sua transformação enquanto movimento, acreditamos ser o princípio de contaminação o agente que engendra esta obra, contemplando a elaboração das ideias até que elas tornem-se corpo “mobilizando diversos circuitos neuronais e reafirmando a totalidade do corpo no seu fazer, que a torna sensível e denunciadora das relações deste com as novas tecnologias” (MENDES, 2010. p. 123).

O terceiro procedimento de criação de Gustavo Gelmini diz respeito ao espetáculo *Toque*, de 2017, com interpretação e coreografia de Renato Cruz, e



interpretação e música de Cyril Hernandez. O espetáculo foi criado em residência artística entre o Centro Coreográfico da Cidade do Rio de Janeiro e o Le Centquatre em Paris, onde teve sua estreia. No Brasil, foi exibido no Sesc Copacabana.

*Toque*, embora não seja uma videodança, se desenvolve cercada de interferências e mediações tecnológicas desde sua gênese. Esse fato por si só não demonstra uma grande diferença em relação a vários outros modos de conduzir a criação em dança, no sentido de que hoje é muito comum estarmos em estado ou processo de criação cercados de aparelhos facilitadores, como o uso de *smartphones*, que documentam o processo, do notebook com aplicativos e programas de edição de músicas, etc. Não é o caso. Ao falar de seu processo na construção de *Toque*, Gustavo nos deixa a par de como a mediação tecnológica foi essencial na construção do espetáculo, e do parentesco deste com a videodança:

[...] o *Toque* surgiu um pouco daí também, de trazer a ideia de cinema para a cena, não necessariamente também como projeção, mas eu uso muito a ideia de montagem paralela, de um plano frontal e um plano de trás, enfim, crio uma estrutura de dramaturgia e como eu produzo videodança eu trago isso pra cena [...] a gente começou com o processo aqui no centro coreográfico, onde eu tenho residência artística, eu e o Renato produzimos durante três meses o solo dele, e aí depois o Cyril seguiu se comunicando comigo por Skype, onde eu mostrava as gravações pro Cyril e o processo de construção era muito bacana também, eu filmava muito os ensaios e aí o Renato apresentava então algum material, eu assistia, aí eu comecei a editar o material dele assim como eu edito os videodanças, que na verdade com os videodanças eu acabo coreografando a partir do material que ele me fornece, então a edição é a coreografia sabe, quando eu edito a videodança eu recoreografo o que o coreógrafo ou o que o bailarino me apresenta, então eu propunha uma coisa pro Renato, ele fazia, aí eu pegava todo esse material gravado, reeditava isso e mostrava pra ele: e aí vamos por esse caminho? Então o processo audiovisual estava ali o tempo todo [...]. (GELMINI, 2017)

A importância desta obra para o que estamos tratando até aqui consiste na elaboração de um espetáculo de dança e de sua construção coreográfica,

fundamentalmente a partir dos recursos de edição de vídeo. Ou seja, através do domínio técnico das ferramentas de edição de vídeo aliadas ao pensamento coreográfico de Gustavo, emerge uma noção de relacionamento entre os corpos e suas virtualidades que, diferentemente dos dois processos anteriores, não se encerra no virtual. Deste modo, a elaboração entre corpo material e sua virtualidade não encerra o processo no âmbito virtual, antes, engendra a possibilidade de um ir-e-vir tecnológico sobre o fazer dança, onde “o movimento tecnologicamente contaminado expõe sua contaminação, mas o faz de forma crítica, não simplesmente a reproduz e, nessa exposição, posiciona-se estética e politicamente” (MENDES, 2010. p. 123).

Em outras palavras, o trabalho se elaborou com o corpo do bailarino que propôs a partitura de movimento. Essa partitura foi gravada e só depois coreografada, ou seja, a coreografia se deu fora do corpo, no ambiente de edição do vídeo para posteriormente retornar ao bailarino e materializar a nova composição coreográfica. Podemos perceber ainda que este processo de idas e vindas pode repetir-se inesgotavelmente enquanto conduta de criação.

Sobre os modos de elaborar o corpo e sua virtualização no fazer videodança na perspectiva de Gustavo, podemos elencar três princípios: o princípio de manejo das dimensões do corpo como forma de alterar a percepção tanto dos bailarinos quanto dos espectadores; o princípio de contaminação argumentativa, que permite e possibilita a realização de grandes projetos colaborativos de videodança, conservando um uníssono propositivo; e por fim o princípio de contaminação tecnológica propriamente dita, onde os recursos e aparatos tecnológicos possibilitam que o ato coreográfico se dê fora do corpo, virtualmente, mas que retorne a ele para se materializar no espetáculo de dança.

## **Considerações finais**

Acreditamos que estudar para a pesquisa e a obra de outro artista nos parece essencial neste momento, tanto para a nossa prática artística quanto para

nossa pesquisa acadêmica. O dizemos apoiados no discurso de Mosé (2011), inspirado em Schopenhauer, sobre a questão da genialidade em olhar para fora, olhar para o outro, e neste caso para os processos criativos do outro como práticas emancipatórias. Este olhar para outro, contemplativo, crítico, analítico e contextualizado imprime um movimento constante, que se relaciona com uma contaminação, um modo de “desumbigar-se”, que atravessa por maneiras de perceber o outro, e, percebendo o outro, alimentamos também aquilo que dele mora em nós. Este empenho com o qual os artistas investigam arte e tecnologia pode ainda nos dizer sobre o “futuro da arte enquanto instrumento de emancipação, enquanto ferramenta política para a liberação das subjetividades” (BOURRIAUD, 2009. p. 109).

A partir da fala de Gustavo Gelmini e da análise de suas obras, foi possível perceber que essenciais aos procedimentos de criação são as contaminações entre os corpos dos sujeitos envolvidos. Em um sentido poético, a contaminação foi apresentada no âmbito argumentativo e propositivo em relação às tecnologias, considerando o corpo em sua experiência relacional em seu propósito de virtualização. Bernard (2016), por sua vez, a esclarece pelo aspecto da experiência corporal:

[...] sentido que não é dado pela consciência, mas adere à própria vida do corpo em suas manifestações sensíveis e motoras. O corpo, no sujeito normal, não é apenas mobilizável pelas situações reais que o atraem a elas, ele pode desviar-se do mundo, prestar-se a experiências e, mais geralmente, situar-se no virtual. Em suma, seu corpo está “aberto” ao novo, ao possível, quer dizer ao espaço e ao tempo: ele os “habita”, portanto, em vez de nele estar incluso ou trancado. (BERNARD, 2016. p. 96)

Em nada essa conclusão deve ser considerada consensual a todos os fazeres em videodança. Antes, esperamos que a tomada de consciência quanto a esta outra potência do corpo e de sua visualidade virtual despertem ainda mais inquietações e contaminações tecnológicas aos pares que buscam este fazer, compreendendo essas relações de contágio e elaboração de dança, corpo e

tecnologia enquanto “pensamento filosófico pautado na multiplicidade, na diversidade. Junto a ele, uma tecnologia que desterritorializa, que fragmenta espaço e tempo, que imagetiza a realidade” (MENDES, 2010. p. 122).

Mesmo reconhecendo toda a beleza poética “daquilo da dança” que é efêmero, este estudo conclui-se na possibilidade de dançar corpos e mundos em desdobramentos virtuais, subjetividades relacionais, criando imagens-mundo em princípios de contaminação e buscando, cada vez mais, algo de não alienante sobre o corpo:

Nós compreendemos assim que é ilusório querer alcançar, através de um saber ou de uma técnica qualquer, uma realidade oculta e última do corpo, da qual dependeria nossa felicidade futura; mas que é essencial, em contrapartida, inventar e controlar um modo de cultura que nos apresente uma imagem menos alienável possível deste corpo, que nos permita a expressão livre de todos os corpos em seus desejos e suas ações recíprocas. (BERNARD, 2016. p. 279)

*Recebido em: 16/01/2021*

*Aceito em: 28/02/2021*

## Referências

- ARAÚJO, A. O processo colaborativo como modo de criação. **Olhares**, n. 1, p. 48-51, 2015.
- BACON, J.; MIDGELOW, V. Processo de articulações criativas (PAC). **Resumos do Seminário de Pesquisas em Andamento/USP**, v. 3.1, 2015.
- BENJAMIN, W. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: Editora Zouk, 2012.
- BERNARD, M. **O corpo**. Trad. Renato Aguiar. 1ª ed. Rio de Janeiro: Apicuri, 2016.
- BOURRIAUD, N. **Estética Relacional**. Tradução Denise Bottmann. São Paulo: Martins, 2009.
- CANTON, K. **Tempo e memória**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2009.
- CAUQUELIN, A. **Frequentar os Incorporais**: Contribuição a uma teoria da Arte Contemporânea. São Paulo: Martins, 2008.
- COESSENS, K. A arte da pesquisa em artes: traçando práxis e reflexão. **ArtResearchJournal**, v. 1, n. 2, p. 1-20, 2014.

- COUCHOT, E. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Porto Alegre: UFRGS, 2003.
- DANTAS, M. A pesquisa em dança não deve afastar o pesquisador da experiência da dança: reflexões sobre escolhas metodológicas no âmbito da pesquisa em dança. **Revista da Fundarte**. n. 13/14, p. 13-18, janeiro/dezembro, 2007.
- FERNANDES, C. Pesquisa somático-performativa: sintonia, sensibilidade, integração. **ArtResearchJournal**, v. 1, n. 2, p. 76-95, 2014.
- FINN, J. C.; SOMDAHL-SANDS, K. Mídia, performance e passados-presentes: autenticidade na era digital. **Entre-lugar**, v. 5, n. 10, p. 11-22, 2014.
- FORTIN, S.; GOSELIN, P. Considerações metodológicas para a pesquisa em arte no meio acadêmico. **ArtResearchJournal**, v. 1, n. 1, p. 1-17, 2014.
- GELMINI, G. **Gustavo Gelmini**: Entrevista concedida a Daniel Aires. Santa Maria/RS, 15 de junho de 2017.
- LAUNAY, I. **Une fabrique de la mémoire en danse contemporaine ou l'art de citer**. In: texte de la conférence donnée au SESC, Biennale de danse contemporaine de Santos (Brésil). 2009.
- MENDES, A. C. D. S. S. D. **Dança Contemporânea e o movimento tecnologicamente contaminado**. Brasília: Editora IBF, 2010.
- MOSÉ, V. Palestra no encontro Educação e Participação - Conquistas e Desafios, realizado em Atibaia (SP), em Novembro de 2011. Disponível em <<http://www.usinapensamento.com.br/conferencia-estimulo-a-perspectiva-112011/>>. Acesso em: 09 set. 2017.
- O'REILLY, M. **Vidéo-danse: exploration de l'hybridité**. Dissertação de Mestrado (*Maîtrise en communication*). Université du Québec à Montréal, 2011.
- PAVIS, P. **A encenação contemporânea: origens, tendências, perspectivas**. São Paulo: Perspectiva, 2013.
- ROCHA, T. **O que é dança contemporânea?: uma aprendizagem e um livro de prazeres**. Salvador: Conexões Criativas, 2016.
- SANTANA, I. Esqueçam as fronteiras! Videodança: ponto de convergência da dança na cultura digital. In: **Dança em Foco** v. 1: dança e tecnologia/ curadores: Paulo Caldas e Leonel Brum; tradução: Carla Branco... {et al.}. – Rio de Janeiro: Instituto Telemar, 2006.
- SIQUEIRA, D. D. C. O. **Corpo, comunicação e cultura: a dança contemporânea em cena**. São Paulo: Autores Associados, 2006.
- SOUZA, I. C. D. Especificidades da Videodança: o hibridismo, experiência tecnestésica e individualidade no trabalho de jovens criadores brasileiros. **e-Com**, v. 2, n. 1, 2008.