

**A comunicação do gesto criativo em videodança:
vestígios autorais em Analivia Cordeiro**

*The processes of creative gesture in screen dance:
authoral traces in Analivia Cordeiro*

Cristiane WOSNIAK¹
Daniele Sena DURÃES²

Resumo

O artigo investiga os modos de comunicar sentidos a partir do corpo feminino propositivo nas artes do vídeo, sob o viés metodológico analítico e reflexivo da abordagem da Crítica de Processo. No percurso analítico são elencados determinados elementos estruturantes vislumbrados no exame de quatro obras da videoartista brasileira Analivia Cordeiro – *Striptease*, *Flesh I*, *Flesh II* e *Flesh III* –, selecionadas como objetos empíricos da investigação. Reconhecidamente, há no campo das artes do vídeo uma forte presença de mulheres artistas desde o surgimento das primeiras câmeras portáteis. Parte-se, aqui, das artes do vídeo, dos processos de hibridação de linguagens e do conceito de Inacabamento postulado por Cecília de Almeida Salles.

Palavras-chave: Comunicação. Processos de criação. Videodança. Analivia Cordeiro.

Abstract

The article investigates the ways of communicating meanings from the proposing female body in the video arts, under the analytical and reflective methodological bias of the Process Criticism approach. In the analytical course, certain structuring elements glimpsed in the examination of four works by the Brazilian video artist Analivia Cordeiro – *Striptease*, *Flesh I*, *Flesh II* and *Flesh III* – are listed, selected as empirical objects of the investigation. Admittedly, there has been a strong presence of women artists in the field of video arts since the emergence of the first handheld cameras. Here, we start from the arts of video, from the processes of hybridization of languages and from the concept of Incompletion postulated by Cecília de Almeida Salles.

Keywords: Communication. Creation processes. Screen dance. Analivia Cordeiro.

Introdução

Este artigo se debruça sobre os modos de comunicar sentidos e possíveis mensagens abertas a partir do protagonismo do corpo feminino nas artes do vídeo,

¹ Doutora em Comunicação e Linguagens. Professora dos Programas de Mestrado em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV-UNESPAR) e Educação (PPGE-UFPR). E-mail: cristiane_wosniak@yahoo.com.br

² Mestranda do Programa de Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV-UNESPAR).
E-mail: duraes.daniele@gmail.com

utilizando-se como abordagem metodológica a Crítica de Processo proposta por Cecília de Almeida Salles (2000; 2003; 2010; 2013). Os objetivos são o de apurar e (re)conhecer elementos estruturantes de um pensamento autoral observável nos processos de criação de quatro videodanças da artista brasileira Analivia Cordeiro, selecionadas como objetos empíricos da investigação: *Striptease* (1997) e a série de 3 videodanças intituladas *Flesh I* (2004), *Flesh II* (2007) e *Flesh III* (2009).

Tendo em vista o surgimento da videodança, no final dos anos 60 e início dos anos 70, torna-se possível perceber que a participação feminina é, de fato, protagonista nessas primeiras produções audiovisuais e, em especial, no movimento feminista estadunidense.

O estudo deriva-se dos processos de hibridação de linguagens – vídeo e dança – e do conceito de Inacabamento, postulado por Salles (2013), como eixo de discussão. Considera-se que todo artista carrega em sua poética certas tendências ou gestos de inacabamento.

Por inacabamento compreende-se um processo que tem seu início, mas que não tem um final declarado. Quando um artista está em processo, ele tende a seguir seus impulsos criativos em busca do seu interesse poético e criativo. Essa busca incessante faz com que o artista se desdobre em meio ao trabalho árduo e deixe rastros indiciais de seu processo de criação. Tais evidências podem ser encontrados se olharmos atentamente aos trabalhos e outros documentos de processo, como por exemplo rascunhos, esboços, experimentos, entrevistas e depoimentos publicados em sites, por exemplo.

De acordo com Salles (2013, p. 23) “a ênfase dada ao processo não é feita em detrimento da obra [...]. Se o objeto de interesse é o movimento criador, este, necessariamente, inclui o produto entregue ao público.” É desta forma de raciocínio que a análise aqui proposta se constitui; de uma análise que coloca em movimento a reativação de sentidos, procurando uma espécie de arqueologia da(s) obra(s) pelo exame comparativo entre o que se apresenta como obra concluída e as evidências de seu processo generativo presentes em outras mídias.

Metodologia

A pesquisa qualitativa que alicerça a escrita deste trabalho se constitui em uma espécie de estudo de caso com alguns aportes da revisão de literatura normativa (RLN), que tem como propósito explorar a linguagem videodança como material crítico e processual.

A preferência por tal abordagem qualitativa se materializou por uma necessidade de acolher também as evidências detalhadas do processo de criação, visto que, como afirma Ivani Fazenda *et al.* (2015, p. 62), a pesquisa qualitativa é “uma modalidade de pesquisa voltada para o entendimento e a interpretação de fenômenos humanos, cujo objetivo é alcançar uma visão detalhada, complexa e holística destes.”

A opção pela RLN, por sua vez, pode garantir o acesso à produção de conhecimento já publicada sobre o assunto em pauta e, desta forma, parte-se para uma busca refinada de referenciais constantes em sites, livros, artigos indexados, teses e dissertações existentes em diferentes bases de dados, sobretudo no Brasil, permitindo-se localizar possíveis hiatos de pesquisa ainda não suficientemente explorados.

Vale ressaltar que por se tratar de uma artista interdisciplinar, foi necessário refletir sobre os rastros que a própria videoartista deixa exposto em redes sociais e no seu site oficial³, onde faz uma curadoria de suas próprias obras. Esta ordenação das obras já é um dos vestígios do processo de criação autoral e, a partir deste primeiro recorte, foram selecionadas apenas as obras elencadas no campo ‘Videodanças’.

Neste contexto, “se olharmos sob o ponto de vista da produção de uma obra determinada, o percurso caminha, em um ambiente de imprecisão, em direção à construção de um objeto com determinadas características” (SALLES, 2013, p. 43).

Os vídeos selecionados para esse exercício analítico tiveram como critérios de inclusão os seus elementos de composição ou coreoedição; elementos que se repetem, fragmentam e ressignificam contextos comunicativos polissêmicos. São elementos, tais como o enquadramento, edição do corpo em movimento, estrutura sonora e verbal e que, notadamente, com o passar dos anos foram reestruturados e revistos por Cordeiro.

Como explica Salles em seu livro *Crítica Genética – uma nova introdução* (2000, p. 23), não se pretende “encontrar fórmulas explicativas para este fenômeno de grande complexidade [criação artística], mas a tentativa de se aproximar, por diferentes ângulos, deste processo responsável pela geração de uma obra de arte.” É neste sentido que as análises interpretativas se revestem, aqui, de apenas uma [falível] possibilidade explicativa, decorrente do material e dispositivos recortados para o exercício analítico.

³ Disponível em: <https://www.analivia.com.br/>. Acesso em: 20 ago. 2022.

Analívia Cordeiro: o discurso do corpo [feminino] na poética videodançante

A videodança é expressivamente associada aos movimentos pós-modernistas na história da dança. Dança pós-moderna, em um contexto vanguardista, é a denominação de uma escola estética interdisciplinar que surge nos Estados Unidos na década de 60 a partir da *Judson Generation*. Também neste período iniciam-se as primeiras explorações da linguagem da dança mediada pela tela do vídeo como acompanhamento das performances e dos *happenings*.

Em seu texto *Observações sobre dança para a câmera e um manifesto* (2012), o pesquisador e artista multidisciplinar Douglas Rosenberg destaca que a dança elaborada para a câmera nem sempre teve um destaque ou reconhecimento à altura das performances dançantes presenciais (palco), sendo muitas vezes excluída como possibilidade estética, tanto no campo das danças modernas, quanto pós-modernas. De acordo com Rosenberg:

Houve – e ainda há – momentos isolados em que ela se viu nas boas graças do construto maior da dança, seja moderna ou pós-moderna. Em geral, esses instantes de inclusão coincidem com uma tecnologia nova ou em desenvolvimento, como o cinema no início do século e, depois, na década de 1940; e o vídeo, no final dos anos 1960 e 1980. Atualmente, em vista da disponibilidade e da crescente percepção de novos meios, sob a forma de websites, cd-rom e tecnologia digital, a dança se vê de novo em foco de muita apreciação dentro do contexto (ROSENBERG, 2012, p. 212-213).

O que Rosenberg não poderia prever era o intensivo uso de artefatos digitais, a explosão das redes sociais no século XXI, a era do consumo multimidiático dos usuários, em hiperconexões digitais imersivas no trabalho, no lazer e na arte, fluxo este ainda mais exponenciado pela necessidade de isolamento social (e impossibilidade de manter a presença física nas artes da cena), em meados de 2020 a 2021, decorrentes da pandemia mundial de coronavírus.

O fato é que, nos últimos anos, a linguagem videodança se tornou um fenômeno de produção, acesso e consumo facilitado de dança intermediada pelas plataformas digitais tornando-se uma forma exemplar de convergência entre as artes e as comunicações, conforme destacado por Lúcia Santaella (2005).

É importante destacar que as protagonistas mulheres trouxeram, muitas delas, a dança e o vídeo em sistema de igualdade e coparticipação, sem hierarquias compositivas

estruturantes. Também a narrativa deste *medium* passou a ser mais fluída, menos sequencial e o ‘contar histórias de forma lógica e compreensível’, foi aos poucos se tornando um discurso crítico; um enunciado vinculado a questões estéticas, políticas ou apenas um emaranhado de imagens figurativas e abstratas.

Entretanto, qualquer que seja a motivação para a criação de videodanças, enquanto linguagem e comunicação, um fator parece permanecer inalterado: o discurso do corpo como protagonista da poética videodançante. E esta relação entre o corpo, a captura de sua imagem pelas lentes de uma câmera e a posterior coreoedição é que se traduz em diferentes possibilidades estéticas a depender da artista em questão.

Neste momento da reflexão, adentram ao debate os pressupostos de Alejandra Ceriani em seu texto *Projeto Webdança: uma coreografia do gesto digital* (2012), que afirma existir uma diferença básica entre o corpo carnal, que performa em tempo real/presencial no espaço-tempo de re(a)apresentação do palco, e aquele corpo imagem, que performa em espaço editado em sua temporalidade que reconfigura as dimensões espaciais. Para a autora:

a dança é movimento de corpos, a videodança é imagem de corpos em movimento, se for o caso. Mas é o fluir (em todas suas qualidades possíveis) do movimento do corpo o que define a dança e não a imagem [...] a dança utiliza o movimento como meio formal. o impulso da dança é essencialmente inerente ao corpo humano, à mente e à consciência. Uma conjectura bem conhecida sobre a origem da dança a relaciona com os movimentos dos corpos com um ritmo marcado e reconhecido coletivamente pelos primeiros dançarinos. Deve-se então refletir sobre o movimento, como se faz com as imagens? Há um percurso da dimensão temporal, pelo que haveria uma dimensão do temporal nas imagens (CERIANI, 2012, p. 292-293).

O corpo feminino, neste contexto, passa a ocupar um outro espaço nas telas do vídeo, lugar que sugere outros modos de protagonismo, ao assumir um papel diferenciado do habitual até então, não apenas frente às telas [videoperformers], mas também como propositoras de discursos [videoartistas, roteiristas, diretoras, editoras, fotógrafas].

Em uma tentativa de corroborar tais assertivas, são elencados alguns trabalhos da videoartista Analívia Cordeiro, reconhecida no campo artístico como pioneira da videoarte no Brasil, sobretudo após a criação da sua videodança *M3X3* (1973).

Em seu livro *Nota-Anna: a escrita eletrônica dos movimentos do corpo baseada no Método Laban* (1998), Cordeiro nos permite conhecer um pouco sobre a sua trajetória artística desde os primeiros contatos com arte em suas primeiras experiências poéticas.

Cristiane Wosniak (2006) ressalta que Cordeiro é a primeira a utilizar a mídia eletrônica e digital como forma de arte, na dança. Formada em arquitetura na FAU/USP, tornou-se mestre em multimeios pela Unicamp. “Recebeu influências de seu pai, Waldemar Cordeiro, artista que atuava na área das artes plásticas, inserido no movimento da pintura concreta, o pop-creto, as obras cinéticas e sua produção pioneira no campo da *computer art*” (WOSNIAK, 2006, p. 54). Devido a estes fatos, a artista procurou transformar a linguagem do computador e da tela do monitor/vídeo, na própria obra de arte.

Trata-se, portanto, de uma artista de obra extensa que atua em diversas áreas: na dança, vídeo, fotografia, pintura e recentemente também iniciou pesquisas com escultura. Apesar dessa vasta experiência em áreas diversas, um interesse fundamental é perceptível no trabalho da artista: o corpo humano [feminino] em movimento.

Discussão e proposta analítica

A proposta, a seguir, é adentrar às camadas analíticas das 4 obras videográficas da artista Analivia Cordeiro, buscando os rastros criativos da artista, com o objetivo de referendar a existência de um gesto de ‘inacabamento’ como tendência processual e um traço de transformação progressiva ao se comparar uma obra em relação à outra.

Tal hipótese parece encontrar eco nas palavras de Salles ao afirmar que “a obra de arte é, com raras exceções, resultado de um trabalho que se caracteriza por transformação progressiva, que exige, por parte do artista, investimento de tempo, dedicação e disciplina” (SALLES, 2000, p. 22).

A primeira videodança trazida para o debate é denominada *Striptease* e foi realizada no ano de 1997. É uma obra com duração de 10 minutos e 38 segundos, proposta pela artista, da qual ela mesma se coloca em frente às câmeras e assume/acumula o papel de direção. No site, o release da obra é bastante explícito [registro verbo-visual] e a videodança tem o seguinte argumento:

A seleção de imagens foi feita sem um roteiro pré-estabelecido, sob o som da vida diária e de um poema falado. Meu método introspectivo foi baseado na meditação, na memória coletiva e na subjetividade. O tema foi o despir, retirando a pele do corpo e atingindo seu interior, no

seu universo tanto físico quanto emocional. Uma strip-tease poética (CORDEIRO, site da artista).⁴

A partir da leitura atenta do release e após o reconhecimento do texto audiovisual, percebe-se uma extensa quantidade de imagens que se sobrepõem em alguns momentos, outros não, e uma busca por imagens com texturas aparentes em primeiro plano. A artista escolhe, num aspecto formal de composição videográfica, intercalar imagens de seu corpo com diversas imagens da natureza, animais silvestres, olhos, água, fogo e suas texturas, que dão ao/à espectador/a uma percepção e recepção desses elementos relacionando-os com o sentido corporal do tato. Admite-se que esta comunicação só é possível devido à escolha de combinações entre áudio e imagens que, em determinados momentos, é composta por sons que remetem à respiração, mas também ao som de toques, pisadas no chão e fricções de superfícies diferentes.

Em *Striptease*, Cordeiro intercala as imagens de seu corpo feminino que dialogam com as imagens de elementos da natureza selecionadas para a obra, até que em determinados momentos a artista se utiliza de imagens de ultrassom, que remetem ao interior do corpo humano, do qual a artista se ‘desveste’ – metáfora simbólica de um suposto ‘striptease do senso comum’ –, porém, nesse caso, a artista se despe figurativamente em vídeo ao apresentar a ideia de pele, tato e experiência sensorial.

Essa videodança é um experimento inicial da artista, em que ela se utiliza de variados recursos de edição, captura de imagem sobrepondo-se à narrativa imagética e textos falados como parte do desenho de som.

A partir da configuração relacional com o fazer e o gesto criador da obra *Striptease*, evoca-se Salles (2013), para refletir sobre algo que ela denomina ‘diálogos íntimos’: “uma mente em ação mostra reflexões de toda espécie. É o artista falando com ele mesmo. São diálogos internos: devaneios desejando se tornar operantes; ideias sendo armazenadas; obras em desenvolvimento; reflexões; desejos dialogando” (SALLES, 2013, p. 50).

O processo de análise da obra *Striptease*, denota um pensamento audiovisual que transborda a tela por se permitir penetrar no interior do corpo da artista que se faz personagem protagonista. A artista, em sua poética coreoeditada, convida o/a espectador/a a se relacionar e acessar a obra por meio de suas próprias experiências

⁴ Informação contida na legenda da videodança *Striptease* (1997) no site da artista Analivia Cordeiro. Disponível em: <https://www.analivia.com.br/videodance-portugues/>. Acesso em: 05 set. 2022.

sensoriais. Esse convite à elaboração/percepção aberta da obra é um elemento bastante comum nas artes do vídeo. O convite aqui – a ouvir/ver as imagens e sons do ultrassom, combinadas com áudio de respiração e um texto falado que menciona os sentidos da pele e elementos da natureza –, e toda essa combinação de elementos textuais admite receber a obra e direcionar a atenção aos sentidos do corpo. O mote da comunicação recorrente é o corpo. O corpo feminino protagonista diante da tela e na concepção e direção do material audiovisual.

Pistas para a verificação destas hipóteses assertivas aqui defendidas podem ser vislumbradas nas opções da edição de *Striptease*. O primeiro exemplo imagético se detém sobre a imagem – em plano detalhe – de seu corpo em movimento, com o foco no gesto das suas mãos que se tocam lentamente (figura 1), combinada com elementos da natureza em sequência não cronológica, através do uso de cortes na edição sem o uso de uma narrativa ou dramaturgia bem definida.

Figura 01 – Captura de tela da videodança *Striptease* (1997) - mãos expressivas



Fonte: <https://www.analivia.com.br/videodance-portugues/>

Logo após este ‘jogo de mãos’, defronta-se com imagens de seu ultrassom, o que remete, metaforicamente, ao que há do lado de dentro do corpo, algo que apenas graças aos avanços tecnológicos de captura de imagem e vídeo torna-se possível. Quem atenta para esse fato – das imagens múltiplas que ressignificam as ‘realidades’ do corpo –, é Santaella em *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura* (2003). Santaella destaca que são múltiplas as possibilidades que os/as artistas têm à sua disposição quando pensam em poéticas – audiovisuais, neste caso –, e que se reportam a objetos como descorporificação ou recorporificação em variados contextos artísticos. A

autora destaca que a aceleração das avançadas tecnologias como o ultrassom por exemplo, trazem consequências para o estatuto do corpo na era digital.

Segundo Santaella “os mais íntimos recessos do corpo são invadidos por tecnologias [...] Sob essas máquinas, o corpo é virado pelo avesso, perscrutado e devolvido como imagem” (SANTAELLA, 2003, p. 202).

A imagem do ultrassom (figura 2) nesta videodança, portanto, se reveste um pouco de um suposto “descarnamento da subjetividade provocado pelas novas tecnologias” (SANTAELLA, 2003, p. 207) o que nos faz questionar o dentro e o fora do corpo; o objetivo e o subjetivo nas artes do corpo com mediação das telas.

Figura 02 – Captura de tela da videodança *Striptease* (1997) – imagem de ultrassom



Fonte: <https://www.analivia.com.br/videodance-portugues/>

Salles (2006; 2010; 2017) destaca que, ao nos aproximarmos do universo do gesto criador, somos capazes de entrar em contato e perceber, diante dos documentos disponíveis, da tessitura da obra, das entrevistas e depoimentos do/a autor/a, dos textos verbais que acompanham a poética, possíveis camadas que se conectam na feitura das obras de uma mente/corpo em processo de criação. Este processo é sempre inacabado, mas, mesmo assim, é passível de mostrar algumas tendências singulares que se repetem na coletânea de obras destes/as artistas.

De acordo com Salles (2013), as tendências observáveis na produção do gesto criativo do/a artista, raramente são desprovidas de materialidade. O pensamento autoral se corporifica nas obras. O meio de expressão de um/a artista normalmente encontra-se inserido no desejo deste/a artista. “Se olharmos sob o ponto de vista da produção de uma

obra determinada, o percurso caminha, em um ambiente de imprecisão, em direção à construção de um objeto, com determinadas características” (SALLES, 2013, p. 43).

Uma das características singulares de Cordeiro – passível de ser reconhecida em *Striptease* e em outras poéticas videodançantes de sua autoria –, é o uso de imagens recortadas de ambientes naturais diversos e a utilização de muitos recursos de linguagem audiovisual subvertidos em favor de uma poética expressiva (figura 3). É dessa forma, com essas escolhas artísticas, que Cordeiro permite que se adentre ao seu íntimo, comunicado sob a forma de videodança.

Figura 03 – Captura de tela da videodança *Striptease* (1997) - elemento da natureza



Fonte: <https://www.analivia.com.br/videodance-portugues/>

Dando sequência aos exercícios analíticos, focaliza-se, a seguir, a videodança *Flash I* (2004). Aqui a artista retoma alguns elementos estruturantes encontrados na obra *Striptease*, elaborada 7 anos antes. É o caso da escolha de sobreposição de imagens, o uso de tecidos e alusão ao sentido do tato e especificamente à pele. Nessa videodança a artista retoma alguns anseios presentes em *Striptease*, mas os modifica de forma bastante radical com os aportes estéticos e recursos da linguagem audiovisual. Em uma busca sobre informação verbal referente à obra, no site de Cordeiro, encontra-se o seguinte release: “um diálogo entre a pele do corpo e os movimentos muito pequenos.” (CORDEIRO, site da artista).⁵

⁵ Informação contida na legenda da videodança *FLESH I* (2004) no site da artista Analivia Cordeiro. Disponível em: <https://www.analivia.com.br/videodance-portugues/>. Acesso em: 05 ago. 2022.

Direcionando-se a atenção aos detalhes desse material videográfico é possível notar a presença sensível de uma estrutura de movimento e de condução da dramaturgia de modo que se assemelha à videodança *Striptease*. E de que forma e com que meios esta percepção/leitura se evidencia?

A partir do elemento sonoro da respiração presente na trilha, da sobreposição de imagens aleatórias, de diferentes tomadas/*takes* de partes do corpo da videoartista que destacam a sua pele e o tecido a lhe envolver que, desde o início, faz-se presente, confundindo-se com o corpo em movimento devido às sobreposições de imagens de matrizes e texturas variadas.

Além desses elementos, repara-se na presença do texto que se faz presente em palavras em inglês escritas/impressas na tela – discurso verbo-visual –, de modo fragmentado, o que remete ao trabalho anteriormente analisado (figura 4).

Figura 04 – Captura de tela da videodança *Flash I* (2004) - a voz do elemento verbal



Fonte: <https://www.analivia.com.br/videodance-portugues/>

Destaca-se que o sentido do texto não é o mesmo. A escolha das palavras fragmentadas direciona a interpretação novamente ao diálogo com o íntimo/interior da artista. De certo modo, essa percepção é o primeiro índice de gesto e inacabamento que Salles propõe, pois é olhando para essas duas materialidades que se torna possível identificar elementos constitutivos presentes em ambas as obras em processo de transformação e ressignificação.

De acordo com Salles (2013), “o percurso criativo observado sob o ponto de vista de sua continuidade coloca os gestos criadores em uma cadeia de relações, formando uma rede de operações estreitamente ligadas” (SALLES, 2013, p. 93-94).

Examinando a vasta obra de Cordeiro, percebemos uma tendência de reutilizar elementos de uma obra em outra, de forma reiterada. Mesmo não trazendo esses outros trabalhos da artista para a presente discussão, não é possível ignorar esse fator que pode estar associado a uma tendência relevante para analisar o trabalho processual e o gesto criador da artista impregnado de comunicação estética autorreferencial.

Como lembra Salles (2013, p. 94) “é sempre possível identificar um elemento no processo contínuo como sendo mais próximo do ponto inicial e toda parada é, potencialmente, uma nova partida.” Esta ideia de novas e reiteradas partidas é passível de ser aplicada à poética desta artista singular. Suas obras anteriores e as atuais são contaminadas por camadas de releituras, aproveitamento e atualização de matrizes imagéticas, sonoras e formas de edição temática.

Cordeiro é propositora de um sistema de notação coreográfica baseada no estudo do movimento de Rudolf von Laban e tal característica lógica e matemática de (des)construção e variações do mesmo tema ou de uma mesma matriz coreográfica é muito presente no Método Laban. Estaria aqui uma forte referência estética/técnica de Cordeiro em relação aos pressupostos de decomposição e recomposição do corpo em movimento vislumbrados em Laban?

Se Salles (2013, p. 94) afirma que “o ato criador manipula a vida em uma permanente transformação poética para a construção da obra”, então é viável considerar que estas ações/gestos de transformação poética – revisão de materiais autorais – se constituem em uma das marcas da artista, visto que a originalidade das videodanças consiste, justamente, neste processo de combinação e comunicação singulares.

É perceptível em seu trabalho uma lógica criativa na formação de uma espécie de sistema operacional que possui variações dentro do mesmo tema, não apenas no modo como a artista propõe a movimentação corporal ou partitura coreográfica, mas também na forma como conduz, nos vídeos mencionados até aqui, a construção dramática das imagens e suas sequencialidades.

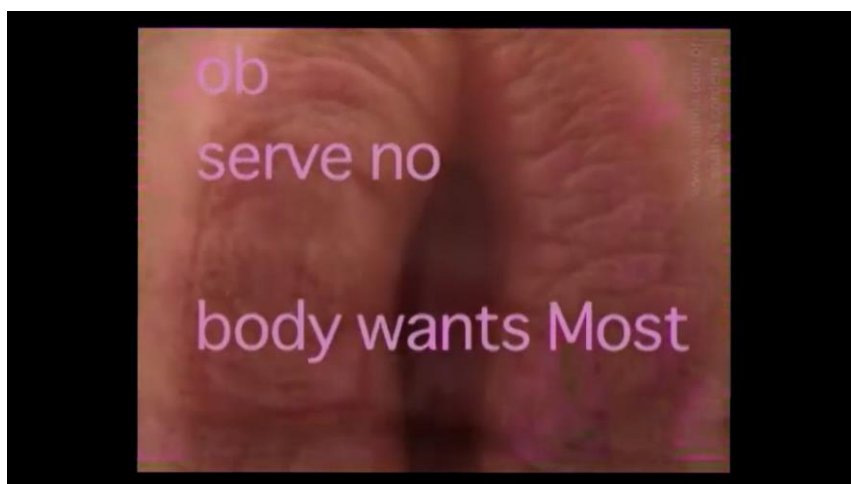
Acredita-se que a leitura, análise e interpretação dos processos de comunicação envolvidos em uma obra também se desprendem, muitas vezes, da realidade externa à obra para mergulhar nos pressupostos, nas lógicas operacionais, nos traços de coerência e explicação reiterada do gesto de criação do/a artista investigado/a.

Continuando a análise, na mesma linha de raciocínio até aqui empreendida, ressalta-se a videodança *Flash II* (2007) como um desdobramento temático e estético da videodança *Flash I* (2004). Nesse caso as escolhas figurativas da artista se assemelham ao vídeo anterior, mantendo uma lógica de cores e sobreposição de imagens, das quais possivelmente sejam da mesma gravação anterior mas que aqui aparecem recombinadas em um outro processo matemático de edição com destaque ao texto que ainda é o mesmo, mas que surge agora expondo mais palavras e novas fragmentações, nas quais a artista despeja as expressões híbridas e fraturadas na imagem e as distribui espacialmente de modo que elas estejam separadas por sílabas ou de outros modos onde o sentido das palavras se alteram. Exemplos desta operação de fragmentação e montagem/*collage*, podem ser percebidas, como no caso de “no body” e “ever body”, o que seria uma espécie de poesia concreta em língua inglesa, associada à lógica da videodança, com destaque para a palavra “body” sobreposta às imagens de seu corpo dançante ao mesmo tempo.

Em uma consulta ao site da artista é possível encontrar o seguinte release referente à *Flesh II*: “um autorretrato de Analivia.” (CORDEIRO, site da artista).⁶

A câmera é trazida para bem perto da ação física em destaque (figura 5), optando-se por planos detalhes, que avultam o que há internamente naquela boca em movimento, retornando-se à ideia comunicativa de intimidade e interior na imagem do ultrassom presente na videodança *Striptease* (1997).

Figura 05 – Captura de tela da videodança *Flash II* (2007) - elemento verbo-visual



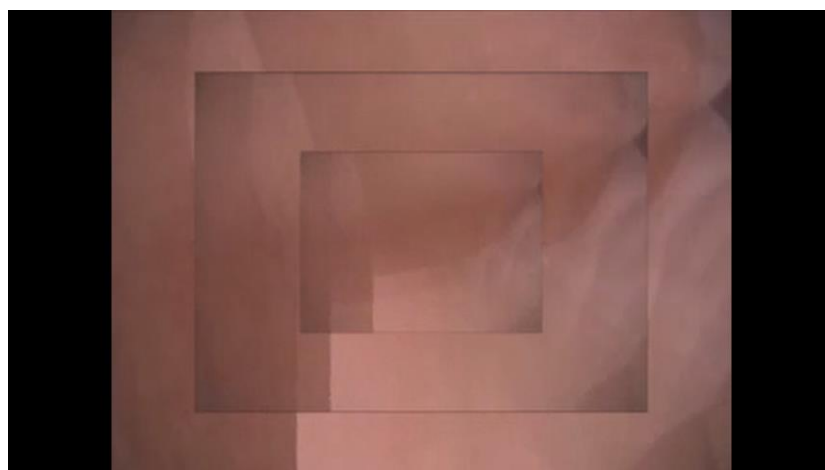
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=2h6rOVmDNdM>

⁶ Informação contida na legenda da videodança *FLESH II* (2007) no site da artista Analivia Cordeiro. Disponível em: <https://www.analivia.com.br/videodance-portugues/>. Acesso em: 05 set. 2022.

Em *Flash III* (2009), por sua vez, repara-se na reutilização de imagens presentes nos dois vídeos anteriores e, também, a tendência comunicativa audiovisual para os elementos de geometrização das palavras em relação ao quadro, combinando-as com as imagens. Nesse vídeo essa característica de geometrização é mais aparente, inclusive no modo como a artista distribui as imagens pela tela, optando por inserir mais sobreposições de imagem bem como deixando perceptível as bordas dos quadros (figura 6).

É possível inferir que se trata de uma acentuada característica do trabalho de Cordeiro, esse aspecto matemático e de variações de temas e matrizes de movimento, tendo o corpo – ou partes dele –, como elemento articulador em sua poética singular.

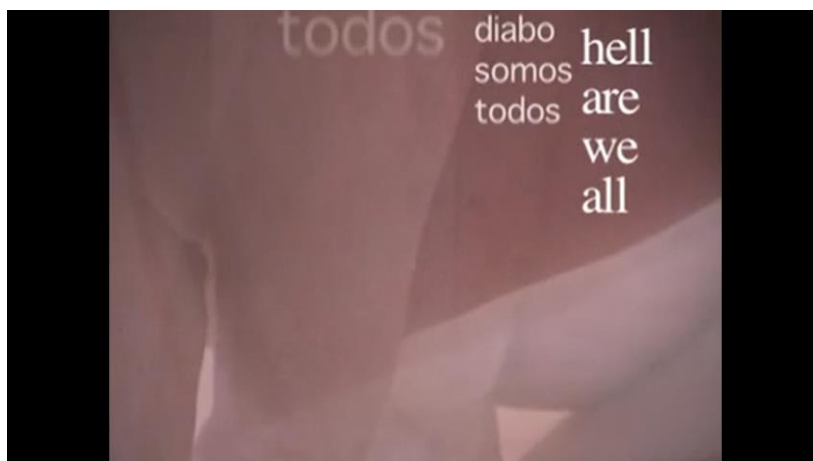
Figura 06 – Captura de tela da videodança *Flash III* (2009) - elemento geométrico



Fonte: <https://www.analivia.com.br/videodance-portugues/>

Enquanto uma artista multidisciplinar, essas manifestações ocorrem em variadas formas, no caso dos objetos empíricos aqui recortados para o estudo de caso, essa tendência se manifesta na lógica da edição, escolha das imagens e suas sobreposições, em conjunto com áudio e texto verbal inseridos nas imagens (figura 7).

Figura 07 – Captura de tela da videodança *Flash III* (2009) - elemento verbo-visual



Fonte: <https://www.analivia.com.br/videodance-portugues/>

Em *Flash III*, a videoartista vai mais além no critério de combinação e variações das palavras/imagens, inserindo também o mesmo texto em português. Opta-se por inserir as duas línguas na tela, de forma simultânea, não como tradução, visto que as palavras não são traduzidas literalmente, mas como um novo jogo de sentidos, o que remete novamente à obra *Striptease*, em que há um jogo de sentidos com a ideia de morte, vida, natureza, instintos primitivos, pele e tato que aqui se complementam.

Considerações finais

O percurso investigativo aqui gerado partiu de uma reflexão analítica acerca de 4 poéticas videodançantes da videoartista brasileira Analívia Cordeiro com o propósito de averiguar alguns dados que possivelmente sugerem o conceito de inacabamento aplicado ao conjunto da sua obra.

Trata-se de uma artista que se encontra em prática constante de um certo gesto criativo povoado pela noção da transformação constante dos seus materiais estéticos, cujos elementos compositivos são aludidos, revisitados e atualizados.

Cada uma dessas obras pode ser analisada e interpretada separadamente. Entretanto, é na relação entre elas, na percepção do conceito de inacabamento, progressão, transformação e ressignificação, além da abordagem que a artista faz do corpo feminino na videodança, trazendo sua própria performance/personagem corporalizada na tela, que este exercício analítico se fundamentou.

O intento do estudo foi traçar alguns parâmetros analíticos para encontrar as possíveis intenções comunicativas subjacentes ao fato de que o próprio corpo de Analívia Cordeiro deflagra e traduz os gestos de criação das suas obras.

Destaca-se que os objetos empíricos deste estudo de caso singular não se constituem em obras muito comentadas como exemplos do trabalho de Analívia Cordeiro, que costumeiramente é mencionada em estudos da área das artes e das comunicações, a partir de *M3X3* (1973) e seus desdobramentos, que são de extrema importância para a história da videoarte brasileira.

Evidencia-se em Analívia Cordeiro um grande potencial a ser observado e valorizado no campo das comunicações e das artes, visto que a artista olha para a sua própria poética inacabada, insistentemente, modificando-a, transformando-a, reorganizando persistentemente a sua lógica de pensamento e ação no mundo.

Referências

CERIANI, Alejandra. Projeto webdança: uma coreografia do gesto digital. In: CALDAS *et. al.* (Org.). **Dança em foco**: ensaios contemporâneos de videodança. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012 (p. 283-310).

CORDEIRO, Analívia. **Nota-Anna**: a escrita eletrônica dos movimentos do corpo baseada no método Laban. São Paulo: Annablume: FAPESP, 1998.

CORDEIRO, Analívia. **Site da artista**. Disponível em: <https://www.analivia.com.br/>. Acesso em: 15 de jul. 2021.

FAZENDA, Ivani *et al.* (org.). **Interdisciplinaridade na pesquisa científica**. Campinas-SP: Papirus, 2015.

FLESH I. Direção de Analívia Cordeiro. Coreografia de Analívia Cordeiro. São Paulo, 2004. Videodança (2:04min.): son.; color.

FLESH II. Direção de Analívia Cordeiro. Coreografia de Analívia Cordeiro. São Paulo, 2007. Videodança (3:00min.): son.; color.

FLESH III. Direção de Analívia Cordeiro. Coreografia de Analívia Cordeiro. São Paulo, 2009. Videodança (4:09 min.): son.; color.

MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: Senac, 2008.

M3X3. Direção de Analívia Cordeiro e Irineu de Carli. Coreografia de Analívia Cordeiro. São Paulo, TV2 Cultura, 1973. Videodança (10 min.): son.; p/b.

ROSENBERG, Douglas. Observações sobre dança para a câmera e um manifesto. In: CALDAS et. al. (Org.). **Dança em foco**: ensaios contemporâneos de videodança. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012 (p. 311-328).

SALLES, Cecília Almeida. **Crítica genética**: uma (nova) introdução; fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística. 2.ed. São Paulo: EDUC, 2000.

SALLES, Cecília Almeida. **Redes da criação**: construção da obra de arte. São Paulo: Horizonte, 2006.

SALLES, Cecília Almeida. **Arquivos de criação**: arte e curadoria. Vinhedo: Horizonte, 2010.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado**: processo de criação artística. 6.ed. São Paulo: Intermeios, 2013.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTAELLA, Lucia. **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?** São Paulo: Paulus, 2005.

STRIPTEASE. Direção de Analivia Cordeiro. Coreografia de Analivia Cordeiro. São Paulo, 1997. Videodança (10 min.): son.; color.

WOSNIAK, Cristiane. **Dança, cinedança, videodança**: dança, tecnologia e comunicação. Curitiba: UTP, 2006.