

VIDEODANÇA “REBUÇADO”: ADAPTAÇÃO DA CENA PARA A TELA

VIDEODANCE “REBUÇADO”: ADAPTATION FROM SCENE TO SCREEN

Felipe Cortez / UFPA
Joel Cardoso / UFPA

RESUMO

Este trabalho investiga a adaptação da coreografia *Adams*, criada pelo pesquisador Danilo Bracchi e executada em cena nos espetáculos *Taobonitodetaofeio* (2010), *hOMENS* (2012) e *Ciao Buonanotte finito* (2013), para a videodança *Rebuçado* (2015). A metodologia uniu pesquisa bibliográfica e documental, e entrevistas semiestruturadas, visando o levantamento de informações escritas e audiovisuais sobre a coreografia *Adams* para subsidiar a análise da adaptação da coreografia em relação a dramaturgia própria da videodança *Rebuçado*. Constatou-se que o processo de produção da videodança opera ressignificações na coreografia original em três níveis: 01. locação e personagens; 02. Olhar-câmera dos cinegrafistas-fotógrafos; e 03. pós-produção.

PALAVRAS-CHAVE: videodança; adaptação; coreografia.

ABSTRACT

This paper investigates the adaptation of Adams choreography, created by researcher Danilo Bracchi and performed in the spectacles Taobonitodetaofeio (2010), hOMENS (2012) and Ciao Buonanotte finito... (2013), for the video dance Rebuçado (2015). The methodology joined bibliographic and documental research with semi-structured interviews, aimed at raising written and audiovisual information on the choreography Adams to analyze the choreography's adaptation in relation to own dramaturgy of video dance Rebuçado. It was found that the video dance production process operates resignifications in the original choreography on three levels: 01. lease and characters; 02. Look- camera of cameramen-photographers; and 03. in the post-production.

KEYWORDS: videodance; adaptation; choreography.

1. Considerações preliminares

Toda a narrativa se apoia parasiticamente no conhecimento prévio que o leitor tem da realidade.
(Umberto Eco)

Este trabalho investiga a adaptação da coreografia *Adams*, criada pelo pesquisador Danilo Bracchi¹ e executada nos espetáculos *Taobonitodetaofoio* (2010), *hOMENS* (2012) e *Ciao Buonotte finito* (2013), na transposição para a videodança *Rebuçado* (2015).

A metodologia uniu pesquisa bibliográfica e documental, bem como entrevistas semiestruturadas, visando ao levantamento de informações escritas e audiovisuais sobre a coreografia de *Adams*, para subsidiar a análise da adaptação da coreografia em relação à dramaturgia própria da videodança *Rebuçado*. Constatamos que o processo de produção da videodança opera ressignificações na coreografia original em três níveis: 01. locação e personagens; 02. olhar-câmera dos cinegrafistas-fotógrafos; e 03. pós-produção.

Este trabalho de criação audiovisual, feito em colaboração com Bracchi e os integrantes da sua Companhia de Investigação Cênica, foi realizado a partir de processos de indução em cena, unindo o material documental sobre a coreografia “Adams” ao referencial teórico que envolve os estudos voltados ao campo da videodança.

Nosso objetivo foi investigar possibilidades de adaptação daquela coreografia para a tela a partir de ensaios e experimentos em cena, em que Danilo Bracchi provocava os intérpretes a executar a coreografia *Adams* a partir da vivência individual que aqueles indivíduos tinham da dança e dos indutores próprios à dramaturgia de *Rebuçado*. Por outro lado, ao levarmos a coreografia da cena para o campo do vídeo, operamos processos de ressignificação da coreografia.

Assim, analisamos a relação da coreografia *Adams* com as propostas de dramaturgias dos espetáculos *TãoBonitoDeTãoFeio* (2010), *hOMENS* (2012) e *Ciao! Bonna notte. Finito...* (2013), e com a dramaturgia da videodança *Rebuçado* (2015), em que ocorre a mudança de linguagem e de campo de construção visual, da cena para a tela.

2. Etapas de análise e conceitos

A adaptação da coreografia *Adams* da cena para a tela, por meio de uma videodança, apresenta-se permeada por processos de ressignificação e mudanças de códigos visuais, influenciados por dois aspectos: a dramaturgia e o código audiovisual. O que investigamos ao aplicar a coreografia a uma nova dramaturgia realizada apenas por meio do audiovisual: uma videodança. Para tanto, nos perguntamos: quais as possibilidades de adaptação da coreografia *Adams*, executada em cena em três espetáculos e dramaturgias diferentes, para a tela, a partir da sua incorporação a dramaturgia da videodança *Rebuçado*?

Isto requer que nos aproximemos do campo de estudos da videodança para compreender diferentes modos de criação. Em seguida, discutiremos a ideia de adaptação, estabelecendo uma analogia entre a adaptação da literatura para o cinema e a adaptação de uma coreografia pré-existente para a videodança. Partimos do princípio de que toda coreografia é uma escrita do movimento inscrito no corpo do bailarino, como bem demonstrou Rudolph Laban (1978) em seus estudos de notações corporais, que daria origem a duas formas de sistematização do movimento, a *Labanotation* e a *Kinetographie Laban*.

2.1. Videodança

Desde os primórdios do cinema, com a invenção do cinematógrafo pelos irmãos Lumière e do kinetoscópio por Thomas Edison, a dança inspira a produção de imagem em movimento. Segundo o pesquisador uruguaio Diego Carrera, estes “ensaios de danças” consistiam em registros de um movimento com a câmera fixa, um registro no qual a significação ocorria exclusivamente pela interpretação de uma coreografia e, em geral, de um simples movimento de poucos segundos (CARRERA, 2008). A câmera, assim, ocupava o papel do espectador com um ponto de vista único e fixo captado por uma lente de grande distância focal. Uma nota do periódico *New York Mirror*, de 02 de maio de 1896, registra os esforços de Thomas Edson para criar o seu próprio equipamento de produção de imagens.²

Nos primeiros anos do cinema, marcados sobretudo pelo cinema de variedades e de atrações, a dança figura como espetáculo fantasmagórico, característica do cinema daquela época ainda marcada por misticismos e magia. Entre os anos de 1930 e 1950, o cinema americano conhece os grandes musicais, quando astros da Broadway, como Gene Kelly, têm, na dança, um dos seus principais recursos

expressivos. Mas é apenas nos anos de 1970, a partir das reflexões no campo da videoarte, que o pensamento coreográfico será tomado como ponto de partida para a experimentação no vídeo desde a sua concepção, determinando aspectos como a planificação, a edição e a trilha da obra.

A videodança, enquanto campo de estudos que congrega teorias e conceitos das áreas da dança e do audiovisual, em si é objeto de investigações que ora tendem mais para uma análise coreográfica, ora se direcionam para uma apreciação antropológica-filosófica, que questiona a presença do intérprete na cena. Poucas ainda são as análises que focalizam o fenômeno do ponto de vista do audiovisual, levando em conta a temporalidade própria ao cinema e os processos de construção de sentido operados na montagem, a “sétima arte” propriamente dita.

A videodança é, pois, objeto dos estudos cinematográficos também, na medida em que se constitui como uma reformulação permanente do olhar para a dança por meio da câmera. Diante disso nos perguntamos: o “olhar-câmera” determina as partituras coreográficas na videodança? Ou seria o contrário? Ou as duas possibilidades já configuram processos de criação na videodança?

De acordo com Spanghero (2003), haveria três tipos de videodança. O primeiro seria um registro da dança executada em estúdio ou palco, gravada com uma ou mais câmeras sem sofrer alterações significativas. O segundo, seria a adaptação de uma coreografia preexistente para o audiovisual.

[...] Como na prática anterior, o que interessa primordialmente é que a câmera dance com o bailarino e que o bailarino se coloque no espaço e no tempo da câmera. No olhar da câmera. Quando a dança é captada pelo olho da imagem, ela ganha uma outra existência. Na realidade, este jogo adaptativo permite o florescimento de novas práticas para a dança e a modificação do corpo (SPANGHERO, p. 38, 2003).

E o terceiro tipo de videodança, ainda segundo Spanghero, reuniria danças criadas exclusivamente para a tela, o que, na língua inglesa, pode ser entendido como *screen choreography*, prática que implica a transição de um suporte a outro e a construção de novos conceitos e códigos. Danilo Bracchi, entretanto, prefere trabalhar a videodança como um recorte de uma dança realizada em cena⁵.

Este “recortar” pode ser observado no trabalho da belga Anne Teresa de

Keersmaecker, coreógrafa e fundadora da Companhia Rosas, mundialmente reconhecida por trabalhos como *Rosas Danst Rosas* (1983) e *Achterland* (1990), videodanças adaptadas da cena para a tela. Outro grupo que também trabalha nesta perspectiva são os ingleses do DV8 Physical Theatre, companhia de dança física baseada em Artsadmin, em Londres.

2.2. Do processo de adaptação

A adaptação de uma coreografia para a tela implica não apenas a transição de suportes, mas a tradução de códigos e o direcionamento do olhar por meio de processos de produção de sentidos próprios a produção audiovisual. E na medida em que os movimentos já foram decodificados por Rudolf Laban em suas notações, espécie de gramática narrativa do movimento, faz sentido comparar a adaptação desta escrita do corpo para as telas com a adaptação da literatura para o cinema. Na base de ambos os processos evidenciamos a ideia latina *adaptare*, isto é, se adequar, se ajustar ou ser ajustado a um dado contexto ou meio com o intuito de sobreviver ou de ser aceito ou compreendido.

Essa adaptação não ocorre sem que se leve em conta características intrínsecas do suporte de origem para o suporte final. Isto é, no segundo caso, ao se adaptar um livro para a tela, é possível que a narrativa seja reduzida em função da sua temporalidade, duração, ritmo e estilo, o que depende das características do narrador e das camadas de sentido da produção audiovisual: as locações, os personagens, o figurino, a direção de arte, a fotografia, a montagem e a finalização, etc.

No caso da videodança, Guilherme Schulze (2010) afirma que a decodificação das partituras coreográficas em termos de espaço e de fotografia para o quadro vai depender de três camadas de construção de sentido: a primeira se refere ao contexto espacial, a locação, e ao corpo do intérprete, o personagem; a segunda camada diria respeito ao operador da câmera, também integrante da coreografia e ao próprio equipamento técnico em si; e a terceira, corresponderia à fase de montagem e finalização do material produzido, o que vai construir a forma final da videodança e fechar o circuito de adaptação da coreografia pré-existente.

[...] Ao observar-se o elemento intérprete na dimensão narrativa primária trabalha-se com a noção de identificação e descrição qualitativa percebendo-se não somente informações

que dizem respeito a gênero, forma, cor, etc. (no caso de pessoa) como àquelas relativas à sua origem e história. Na dimensão secundária, o intérprete será percebido apenas através dos enquadramentos e do que os diferentes planos permitem que o espectador observe. A dimensão terciária pode propor um viés mais complexo para esse intérprete que tem a possibilidade de ser transformado de infinitas maneiras. O intérprete, nessa dimensão, envolve também possíveis corpos adicionais estruturados como diversas imagens distribuídas na tela (SCHULZE, p. 03, 2010).

Assim, temos que o processo de adaptação das partituras corporais constitui um processo de produção de sentidos para além daqueles que haviam na coreografia de origem. Mais a frente vamos entender como uma coreografia pré-existente se relaciona com diferentes dramaturgias a partir da história da coreografia “Adams”, criada pelo coreógrafo Danilo Bracchi, bem como analisar a sua adaptação para uma videodança.

3. Coreografia *Adams* em mutação

A coreografia *Adams* acompanha a trajetória do coreógrafo Danilo Bracchi desde 1999, ano em que Bracchi cursava o curso técnico de dança na Fundação Cultural da Bahia. Desde lá, a coreografia esteve presente em alguns trabalhos pontuais de Danilo, como os espetáculos de dança contemporânea *Taobonitodetaofeio* (2010), *hOMENS* (2012) e *Ciao Buonanotte finito* (2013), espetáculos criados e realizados pela Companhia de Investigação Cênica. Danilo recorda que a coreografia original foi concebida a partir da observação de situações cotidianas⁶.

A coreografia tem mais de quinze anos, mas, a cada espetáculo, *Adams* se relaciona de uma forma distinta com a dramaturgia. Em *Taobonitodetaofeio*, espetáculo em que Danilo lança uma discussão coreográfica sobre as diferentes percepções do belo, a coreografia *Adams* está presente na cena em que dois dos intérpretes ficam nus no palco. *Adams*, neste espetáculo, sugere uma prisão de valores do belo na qual os sujeitos da cena estão completamente expostos, intimamente conectados a uma visão pré-determinada do belo. Visão que toma a forma do chiclete invisível de que nos fala Danilo.



Figura 1: Espetáculo Taobonitodetaofoio (2010)
Direção: Danilo Bracchi. Companhia de Investigação Cênica
Realizado na cidade de Belém.

A coreografia em questão adquire outro significado na dramaturgia de *hOMENS*, espetáculo que questiona o “ser homem” nos dias de hoje, do homem biológico ao homem do afeto e espiritual. Em *hOMENS*, vários dançarinos executam a coreografia *Adams*, que ganha um sentido ritualista ao se repetir como um mantra corporal várias vezes em cena, o que também confere um sentido de maquinização da existência masculina, novamente presa a valores pré-estabelecidos.



Figura 2: Ensaio do espetáculo *hOMENS* (2012)
Direção: Danilo Bracchi. Companhia de Investigação Cênica
Realizado na cidade de Belém

Em outro espetáculo, *Ciao Buonanotte finito*, o amor entre um palhaço malabarista e uma bailarina cega, propõe uma experiência de alteridades e afetos na qual a coreografia *Adams*, executada pelo Palhaço Black, questiona a solidão de um ser a margem de tudo, inclusive da possibilidade do amor. *Adams*, aqui, representa a luta do personagem contra a sua incapacidade de amar, que resulta na busca de um equilíbrio cênico pelas próprias características circenses da personagem *clown*.



Figura 3: Palhaço Black executando Adams no espetáculo “Ciao Buonanotte finito” (2013)
Direção: Danilo Bracchi. Companhia de Investigação Cênica
Realizado na cidade de Belém

Apesar de exercer diferentes papéis em cada espetáculo onde foi executada, *Adams* conserva a característica questionadora da vida social em seus diversos domínios. Vamos entender agora como esta característica se aplica a videodança *Rebuçado* e compreender as operações de sentido que ressignificaram *Adams* neste processo de produção audiovisual.

3.1. De *Adams*, na cena, à *Rebuçado*, na tela

A coreografia *Adams* foi o ponto de partida para a construção da dramaturgia da videodança *Rebuçado*. Danilo Bracchi convidou inicialmente os intérpretes Cleber Cajun, Nicolas Petreli e Armando de Mendonça para conhecer e ensaiar a coreografia. A única orientação do coreógrafo era que todos entendessem as partituras corporais gerais, mas que cada um a executasse no seu tempo e a partir das suas próprias características corpóreas. Nas palavras de Bracchi acerca do processo individual de criação e expressão dos intérpretes:

[...] Quando eu ensaio essa coreografia eu sempre busco algo que apenas aquele bailarino pode oferecer a ela, que é a vivência da dança inscrita no seu corpo e na sua experiência individual (BRACCHI, Danilo. Entrevista concedida ao Programa Circuito Ed.07, veiculado no dia 06.08.2015).

Outros elementos visuais e personagens seriam incorporados à videodança. O personagem Stiletto de Brendo Pinheiro, que executa uma performance particular própria ao universo *drag*, como afirma Bracchi, representa um elemento de mistério

que se relaciona com todos os demais. No processo de roteirização e edição da videodança, o personagem opera uma bricolagem narrativa, conectando diferentes momentos da dramaturgia de *Rebuçado*⁵.



Figura 4: Coreografia *Adams* executada na videodança *Rebuçado* (2015)
 Direção: Danilo Bracchi. Companhia de Investigação Cênica
 Realizado na cidade de Belém

E, por fim, a videodança teve a participação de intérpretes de break dance, que na dramaturgia se relacionam diretamente ao personagem Stiletto e criam uma relação da dança com a cidade, ao executarem partituras corporais próprias a cultura urbana do Hip-Hop. O intérprete Armando de Mendonça, que também é músico, compôs e executou a trilha original da videodança, totalmente orientada pelas partituras corporais. Em uma das cenas de *Rebuçado*, observamos os pés de Armando executando uma coreografia de improvisação que, a princípio, parece ser guiada pelo som de um violino extracampo. Ao final da coreografia, entretanto, é revelada a presença do instrumento, que estava sendo tocado pelo próprio intérprete no ato da dança. Armando já havia assistido a coreografia *Adams* em outros espetáculos, mas ao receber o desafio duplo de executá-la em uma videodança e representá-la por meio da música, percebeu que estava diante de um processo híbrido de criação.

[...] A gente teve uns dias de ensaio dessa coreografia e foi aprendendo os movimentos. E depois ele (Danilo) pediu pra mim sentar e depois tocar no violino a coreografia, e dançar com os pés. Então mistura tudo, né? (MENDONÇA, Armando de. Entrevista concedida ao *Programa Circuito* Ed. 07, veiculado no dia 06.08.2015).

A mistura de que fala Armando envolve as diferentes linguagens e técnicas artísticas que se colocaram a serviço da dança para a criação da videodança *Rebuçado*. A partir da experiência de produção da videodança, Armando de Mendonça reflete sobre o novo sentido da coreografia *Adams*.

[...] Essa coreografia em específico, ela tem uma coisa que tem uma repetição. Ela se repete algumas vezes, só que a cada repetição ela vai variando. Conceitualmente eu vejo muito um paralelo com o cotidiano de trabalho. Que as vezes o cotidiano se repete, e essa repetição vai inflando dentro, e a coisa vai ficando caótica, pesada né?! (MENDONÇA, Armando de. Entrevista concedida ao *Programa Circuito*, Ed. 07, veiculado no dia 06.08.2015).

A partir deste conceito da coreografia, Armando produziu a trilha musical com instrumentos de corda e recursos eletrônicos. O conceito da “repetição” e do “peso da vida” norteou a produção musical e resultou em um experimento que mereceria uma análise a parte, que não caberia neste trabalho.

3.2. Processo de produção da videodança *Rebuçado*

A videodança *Rebuçado* nasceu, portanto, da necessidade de adaptar a coreografia *Adams* para a tela. O coreógrafo Danilo Bracchi exercitou seus intérpretes por um mês, visando estabelecer um entendimento comum das partituras corporais. Esta fase de pré-produção também foi importante para a definição dos demais elementos que iriam compor a coreografia: locação, figurino, elenco de apoio, trilha sonora. Isto é, a primeira camada de construção de sentido da videodança foi estabelecida nesta etapa. Os ensaios na Fundação Curro Velho ocorreram de abril a maio de 2015, três vezes por semana. Quando Danilo alcançou um resultado satisfatório, era, já, tempo de discutir a relação dos intérpretes com a cena e o olhar-câmera.

Foram realizados dois ensaios filmados. Um na Fundação e outro na locação da videodança, a Reitoria da Universidade do Estado do Pará. Uma construção antiga, com características arquitetônicas do século XIX. A escolha da locação foi determinada pelas características de um espaço anacrônico e neutro, que não identifica imediatamente nem a época nem o lugar geográfico. Neste ensaio, a coreografia do olhar do olhar-câmera foi definida, levando-se em conta que a videodança seria filmada por duas câmeras Canon 5D Mark 3, operadas por Chico Moraes e André Mardock, com assistência de câmera de Gilberto Bessa e Suane

Melo.



Figura 5: Ensaio filmado da coreografia *Adams* na locação da videodança *Rebuçado*

Marcações de cena para foco e limites dos movimentos foram negociadas constantemente com os intérpretes, de modo a não limitar ou descaracterizar a movimentação durante a gravação. A partir desse ensaio foi possível sistematizar cenas e fotografia em um *storyboard*, produzido por Cleber Cajun.

Danilo Bracchi determinou figurinos para cada núcleo. Os performers da coreografia *Adams* usariam camisetas e calças sociais enroladas nas pernas. Descalços, eles tingiriam os pés com carvão preto, enfatizando o desenho dos pés, o que seria importante para a dramaturgia da videodança. Os *B-Boys* usariam tons mais vivos e coloridos e figurinos característicos. E o intérprete Brendo Pinheiro usaria o figurino do personagem *Stiletto*, uma figura surreal e misteriosa com um traje de lantejoulas.

Neste ensaio foi definida a segunda camada de sentido: a *mise-en-scène*, tanto dos intérpretes quanto dos fotógrafos. Trabalhou-se, essencialmente, com câmera no tripé e *travelling*, mas em alguns momentos optou-se por câmera na mão, a fim de retratar diferentes situações dramáticas. O conceito visual estabelecido junto aos fotógrafos exigia uma fotografia clássica, com movimentos sutis. O *storyboard* não foi seguido ao pé da letra, foi, entretanto, útil enquanto guia para a formulação da ordem do dia.

A filmagem da videodança ocorreu no dia 25 de abril de 2015, em dois turnos. A

equipe de produção reuniu um diretor, um assistente de direção, quatro produtores, uma figurinista/maquiadora, dois fotógrafos e dois assistentes de fotografia. As imagens foram capturadas em *Full HD* (1920x1080), majoritariamente filmadas em 24fps, com algumas cenas em 60fps para pós-produção de efeito *slowmotion*.



Figura 6: Gravações da videodança *Rebuçado*. Na primeira foto, o núcleo da coreografia *Adams*. Em seguida, a gravação de cenas de abertura com o personagem *Stiletto*.

A terceira camada de produção de sentido, definitiva porque a última, foi a pós-produção, envolvendo montagem, finalização e sonorização, nesta mesma ordem. Sabendo que eu, um dos autores do texto, ficaria responsável pela montagem do material, fiz questão de atuar como assistente de direção. Isto contribuiu para que, durante as gravações, pensamentos coreográficos e de montagem dialogassem naturalmente. Na montagem final, não havia mais a coreografia *Adams* original, mas um jogo de partituras corporais integrado à dramaturgia da tela. Buscou-se preservar imagens das linhas gerais da movimentação, mas ao final outra coreografia híbrida surgiu. Realizamos três cortes de montagem, revisados e discutidos com Danilo via internet, uma vez que o diretor havia viajado para Ilhéus (BA)⁵.

A montagem foi realizada por meio do programa *Final Cut Pro 7*. Mesmo tendo realizado o equilíbrio de cores (*Color Balance*), ainda sentíamos a necessidade de reforçar a dramaticidade das imagens por meio de colorização (*Color Grade*). O finalizador Lozansky Benur (ABC) foi orientado neste sentido e operou a colorização da videodança com o *software Da Vinci Resolve 12*. Em termos de imagem, o material estava finalizado, mas ainda precisava ser sonorizado.

Com Danilo Bracchi e Armando de Mendonça foi discutida a necessidade de uma

trilha sonora naturalista, que evocasse as sonoridades próprias dos corpos, dialogando com as ambiências gravadas pelas câmeras. Optou-se, entretanto, por uma trilha surrealista, que fugisse do óbvio do som direto, mas dialogasse com os movimentos na tela. Assim, Armando produziu paisagens sonoras surrealistas, propondo outras sonoridades para as ambiências originais, o que teve como objetivo um reforço da dramaticidade, criando uma trilha que fosse guiada pelos corpos em movimento, e não o contrário. Armando usou instrumentos como violino, teclado e recursos digitais como o software *Fruit Loops*. O trabalho de gravação e mixagem foi realizado parte em seu *home studio*, parte nos estúdios da Rádio Cultura FM 93,7Khz.

4. Considerações finais

Este estudo investigou a adaptação de uma coreografia pré-existente, de nome *Adams*, para uma videodança. Para tanto, foram consideradas construções de sentido em três camadas: a primeira, composta pelas características dos intérpretes e das locações; a segunda, relacionada ao trabalho do fotógrafo e ao olhar-câmera; e a terceira, modelada pelo trabalho de pós-produção, na ilha de edição, momento em que a videodança adquire sua formatação final.

Este modelo de apreensão do sentido em uma videodança se mostrou efetivo para uma descrição ampla deste processo, mas entendemos que não pode ser tomado como uma fórmula geral de análise de processos de criação em videodança, visto que cada processo artístico é único.

Ao se estabelecer uma analogia entre a adaptação da literatura para o cinema e a adaptação de uma coreografia pré-existente para a videodança, buscou-se entender a dança como movimento inscrito no corpo que instaura uma gramática narrativa do movimento. Entretanto, na medida em que este estudo toma para si o ponto de vista do audiovisual, não foi nossa intenção aprofundar uma discussão do pensamento coreográfico em si, mas simplesmente entender como ele contamina a produção de imagem e se transmuta a cada nova aparição da coreografia *Adams*, tanto na cena quanto na tela, por meio da videodança *Rebuçado*.

Notas

¹ Artista-pesquisador, ator, bailarino, coreógrafo, performer e gestor cultural articulador em Belém do Pará. Possui graduação em Teatro pela Universidade Federal da Bahia (2007), Mestrando em Educação na Universidad de La Empresa (Montevideu – Uruguai). Atualmente é Técnico em Gestão Cultural na Fundação Cultural do Estado do Pará, Diretor da Companhia de Investigação Cênica e Coordenador do Projeto Conexão Curimbó.

² Paralelamente, com a competência de desenvolver o kinetoscópio, Thomas Edison registrou Jese Cameron, Anebelle, a Princesa Rajah e Ruth Dennis. Mas sempre do ponto de vista do espectador de teatro. Uma nota sobre a primeira exibição – em 23 de abril de 1896 – versão de projeto de Edison de um kinetoscópio chamado “Vitascope” menciona “as irmãs Leigh em sua dança de guarda-chuvas. O efeito era o mesmo de como se as garotas estivessem no palco (CARRERA, 2008).

³ Sobre a transposição de uma coreografia pré-existente para a tela, afirma Danilo Bracchi: “[...] No palco tem um certo distanciamento, uma outra luz, é uma outra história. Quando eu trago essa coreografia pra um ambiente, um outro local, e eu tenho a câmera, que vai dar o recorte, vai ser uma lente, vai trazer detalhes do movimento, aí eu vejo que é a conversa da câmera, dessa tecnologia, que eu posso usar hoje, com essa dança que eu estou criando [...] (BRACCHI, Danilo. Entrevista concedida ao Programa Circuito Ed.07, veiculado no dia 06.08.2015)”.
⁴ Danilo Bracchi lembra a origem da coreografia Adams: “[...] A professora pediu para pesquisar movimentos do cotidiano e resignificá-los a partir da trilha do filme “A Lista de Schindler”. Comecei a dançar no chuveiro e estava lavando os pés com a movimentação, quando fiz um link com um chiclete grudado no pé. E esse chiclete se tornaria algo enorme sem controle [...] (BRACCHI, Danilo. Entrevista concedida ao Programa Circuito Ed. 07, veiculado no dia 06.08.2015).

⁵ A respeito do processo de direção da videodança Rebuçado, Danilo Bracchi comenta: “Nesse processo, o que eu estou fazendo? O que eles tem de material, o que esses bailarinos, intérpretes, atores, enfim, não vamos conceituar nem definir; cada um tem já uma pesquisa, um trabalho em dança. Então tem os quatro B-Boys, dança de rua, break dance. Tem o Brendo que também trás dança de rua, mas é wecking, vogue, outra história. Stiletto também que chama. E o Cleber que é artista visual, tá nas artes, mas também dança essa coisa do corpo, da performance. É tudo muito... E tem o Armando, que é músico e tá comigo fazendo dança... [...] (BRACCHI, Danilo. Entrevista concedida ao Programa Circuito Ed.07, veiculado no dia 06.08.2015).

Referências

- BRISA MP. Videodanza en Trayecto. Chile: Artigo, 2007.
- CARRERA, Diego. Insumos para una Vertebralidad en Análisis de Video Danza. Uruguay: Artigo, 2008
- CARRERA, Diego. Con-Figuraciones de la Danza, Sonido y Video del Cuerpo. Uruguay: Artigo, 2011
- CERIANI, Alejandra. Arte del Cuerpo Digital. Argentina: Editorial UNLP, 2012.
- ECO, Umberto. Semiótica e Filosofia da Linguagem. São Paulo: Ed. Ática, 1991.
- LABAN, Rudolf. Domínio do movimento. São Paulo: Ed. Summus, 1978.
- NAREMORE, James (org.) Film adaptation. New Brunswick (EUA): Rutgers University Press, 2000.
- STAM, Robert. A literatura através do cinema – realismo, magia e a arte da adaptação. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2008
- RABIGER, Michael. Direção de Cinema: Técnicas e Estéticas. São Paulo: Elsevier Editora, 2006.
- PASTORINO, Magali; CARRERA, Diego. Máquina y Cuerpo. Uruguay : Artigo,
- SCHULZE, Guilherme. Um olhar sobre videodança em dimensões. VI congresso de pesquisa e pós-graduação em artes cênicas, 2010.
- SPANGHERO, Maíra. A dança dos encéfalos acesos. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- Vídeo do Espetáculo “Ciao Buonanotte finito” (2013), no Youtube, acessado no dia 03 de setembro de 2015, as 16h00. Endereço: <https://www.youtube.com/watch?v=Mm5U_UaET1U>.
- Vídeo do espetáculo “Taobonitodetaofoio” (2010), no Youtube, acessado no dia 03 de setembro de 2015, as 16h20. Endereço: <<https://www.youtube.com/watch?v=Q-5erHAb5P8>>.
- Videodança “Rebuçado” (2015), no Youtube, acessada no dia 08 de setembro de 2015, as 20h. Endereço: <https://www.youtube.com/watch?v=K1UhOM_OoB0>.
- Entrevistas de BRACCHI, Danilo; MENDONÇA, Armando de. Programa Circuito Ed. 07, no Youtube. Endereço: <https://www.youtube.com/watch?v=hsiZuiT3knU&index=5&list=PL3nB5WEYB6_D0tZrCa2c>

3hOA45a9agNgz>.

Felipe Cortez

Mestrando em Artes (PPGArtes/UFGA). Especialista em Produção Audiovisual e Cinema (IESAM/Estácio). Produtor audiovisual atuante na TV Cultura do Pará. Interesse pelos temas da Cultura Audiovisual, da Memória e do Imaginário, em suas interfaces com o Cinema Documentário, a Videodança e a Cultura Popular na Amazônia.

Joel Cardoso

Pós-doutor em Artes (UFF), Doutor em Literatura Brasileira (UNESP - São José do Rio Preto - SP) e Intersemiótica (Munique, Alemanha); Mestre em Teoria da Literatura (UFJF/MG); Especialista em Linguística Aplicada (Simonsen, RJ); Licenciado Pleno em Letras Modernas (Alemão - USP/SP), Pedagogia (USP/SP) e Direito (Instituto Vianna Júnior, Juiz de Fora, MG). Professor do Curso de Cinema e Audiovisual, vinculado à Faculdade de Artes Visuais e do Programa de Pós-Graduação em Artes (PPGArtes - Mestrado Acadêmico e Doutorado), do Instituto de Ciências da Arte, Belém.