

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS-UNISINOS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
NÍVEL MESTRADO

CARLISE SCALAMATO DUARTE

COREOGRAFIAS AUDIOVISUAIS
THIS IS IT

SÃO LEOPOLDO
2010

Carlise Scalamato Duarte

COREOGRAFIAS AUDIOVISUAIS
THIS IS IT

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre, pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos.

Orientador: Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva

São Leopoldo
2010

AGRADECIMENTOS

Agradeço à Comissão de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pelo apoio à realização desta pesquisa.

À Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS) pela acolhida.

Ao orientador Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva pelo incentivo, paciência e dedicação incansáveis.

Ao amigo Ms. Daniel Abs que, pelo seu exemplo, mostrou este caminho. Pelos diálogos, provocações, carinho e apoio.

Aos meus pais Carlos e Denise e às minhas irmãs Carla e Carolina por apoiarem meus estudos.

Aos meus amigos que se fizeram presentes e incentivadores: Ana Paula Nieves Papa, Ariela da Silva Torres, José Miguel Ramos Sisto Jr., Beatriz Burigo.

Aos amigos Prof. Ms. Demétrio Paz pelas correções e à bibliotecária Luciana Soares pela ficha técnica.

A todos os colegas que compartilharam o processo de realização desta pesquisa, em especial: Paulo Finger, Lisiane Cohen e Araci Santos, pelas reflexões e conversas.

Aos professores deste programa de pós graduação e em especial ao Grupo de Pesquisa Audiovisualidades (GPAv) por compartilhar ensinamentos no decorrer do curso.

Muito obrigada!

RESUMO

Esta pesquisa investiga como a coreografia se constitui nas mídias audiovisuais a partir de procedimentos técnico-estéticos. Para responder a esta problemática foi realizado um estudo de caso do filme *Michael Jackson- This is it*, considerando os elementos que caracterizam o movimento nas imagens: luz, som e corpos; e os elementos da imagem: movimentos de câmera, montagem e edição. Tais elementos, ao serem combinados, produzem sentidos estéticos de movimento ritmado, percebidos aqui como coreografias audiovisuais. Com objetivos de propor o conceito de coreografias audiovisuais; identificar e caracterizar os elementos que constituem a coreografia audiovisual; descrever como se constitui a coreografia audiovisual nas mídias e como as coreografias audiovisuais no filme *This is It* atualizam o show em devir, esta pesquisa adotou como procedimentos metodológicos: pesquisa exploratória, revisão bibliográfica, estudo de caso, dissecação e análise fílmica. A partir da pesquisa concluiu-se que o filme *This is it* é um caso típico de coreografia audiovisual porque se realiza como espetáculo no audiovisual através dos procedimentos técnicos audiovisuais que atribuem sentidos de movimento às imagens independente de seus conteúdos. Assim a coreografia audiovisual passa a ser percebida como uma audiovisualidade que se atualiza pelos procedimentos de criação próprios das mídias audiovisuais que as veiculam.

Palavras-chave: Coreografia Audiovisual. Audiovisualidades. Comunicação. Dança. Cinema. Michael Jackson.

ABSTRACT

The aim of this research is to investigate how choreography constitutes in the audiovisual Medias from technical-aesthetical proceedings. To answer this question it was realized a case study of the movie *Michael Jackson - This is it*, considering the elements which characterized the movement of the images: light, sound and bodies; as well as the elements of the image: camera movements, editing, and edition. Such elements, when combined, produce aesthetical rhythm movement senses, viewed here as audiovisual choreographies. It aims to present the concept of audiovisual choreography; identify and characterize the elements which constitute audiovisual choreography; describe how it is formed in medias and how audiovisual choreographies of the movie *This is It* bring up to date the show coming to be. This research adopted as methodological proceedings: explanatory research, bibliographical revision, case study, dissection and filmic analyses. From this research it can be concluded that the movie *This is it* is a typical case of audiovisual choreography for it is performed as a show in the audiovisual by means of technical audiovisual procedures which give moving senses to the images regardless of its contents. Therefore, audiovisual choreography is viewed as an audiovisuality which emerges as a procedure and a convergent grammar between audiovisual Medias and itself.

Key-words: Audiovisual choreography. Audiovisualities. Communication. Dancing. Cinema. Michael Jackson.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FRAME 1 -	74
FRAME 2 -	74
FRAME 3 -	74
FRAME 4 -	75
FRAME 5 -	75
FRAME 6 -	75
FRAME 7 -	75
FRAME 8 -	75
FRAME 9 -	75
FRAME 10 -	76
FRAME 11 -	76
FRAME 12 -	76
FRAME 13 -	76
FRAME 14 -	76
FRAME 15 -	76
FRAME 16 -	76
FRAME 17 -	76
FRAME 18 -	76
FRAME 19 -	76
FRAME 20 -	76
TABELA DE FRAMES	81
FRAME 21 -	90
FRAME 22 -	90
FRAME 23 -	90
FRAME 24 -	90
FRAME 25 -	90
FRAME 26 -	90
FRAME 27 -	90
FRAME 28 -	90
FRAME 29 -	91
FRAME 30 -	91
FRAME 31 -	91
FRAME 32 -	94
FRAME 33 -	94
FRAME 34 -	95
FRAME 35 -	95
FRAME 36 -	95
FRAME 37 -	95
FRAME 38 -	95
FRAME 39 -	95
FRAME 40 -	95
FRAME 41 -	95
FRAME 42 -	95

FRAME 43 -	98
FRAME 44 -	98
FRAME 45 -	98
FRAME 46 -	98
FRAME 47 -	99
FRAME 48 -	99
FRAME 49 -	100
FRAME 50 -	100
FRAME 51 -	102
FRAME 52 -	102
FRAME 53 -	102
FRAME 54 -	102
FRAME 55 -	102
FRAME 56 -	102
FRAME 57 -	103
FRAME 58 -	103
FRAME 59 -	103
FRAME 60 -	105
FRAME 61 -	105
FRAME 62 -	105
FRAME 63 -	107
FRAME 64 -	107

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1. AUDIOVISUALIDADES	14
1.1. Do audiovisual às audiovisualidades como potências coreográficas	14
1.2. Virtualizações e atualizações	17
2. COREOGRAFIA	28
2.1. O coreógrafo	31
2.2. A dança como precursora das coreografias audiovisuais.....	33
2.3. A coreografia midiaticizada	40
2.4. Uma só e mesma coreografia para todas as coreografias	45
2.5. Da coreografia às coreografias audiovisuais	47
3. ELEMENTOS DA COREOGRAFIA AUDIOVISUAL	50
3.1. Elementos que caracterizam os Movimentos da imagem	51
3.1.1. Montagem/ edição	52
3.1.2. Movimentos de câmera	57
3.2. Elementos que caracterizam os Movimentos na imagem	59
3.2.1. movimentos dos corpos/objetos	59
3.2.2. composição da luz	66
3.2.3. incidência do som	68
3.3. Os processos de molduração e a predominância dos arranjos	72
4. MICHAEL JACKSON: THIS IS IT	74
4.1. O filme documentário	74
4.2. Elementos para uma coreografia audiovisual	77
4.2.1. Procedimentos metodológicos	78
4.2.2. Análise	79
4.2.2.1 Movimentos da imagem	79
4.2.2.1.1. montagem/edição	80
4.2.2.1.2. movimentos de câmera	91
4.2.2.2 Movimentos na imagem	92
4.2.2.2.1. corpos/objetos	93
4.2.2.2.2. luz	97
4.2.2.2.3. som	100
4.2.2.3. Processos de moldurações nos arranjos	103
CONSIDERAÇÕES	110
REFERÊNCIAS	114
ANEXOS	122

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa consiste na investigação de uma coreografia própria do audiovisual. Para tanto, tomar-se-á a constituição propriamente dita do constructo audiovisual *This is it* (ORTEGA, 2009) para em seguida encontrar nele devires de coreografias e experiências de convergência entre a dança tradicional e aquela midiaticizada pelo cinema e difundida pela internet.

A proposta de pesquisar sobre coreografias audiovisuais surgiu ao observar a midiaticização da dança em diversas mídias. Após assistir filmes, programas televisivos e vídeos sobre dança identificou-se que a coreografia midiaticizada difere-se da coreografia convencional do teatro e do vídeo de registro. No teatro, vemos as coreografias frontalmente, com suas figuras e movimentos amplos, sem interrupções nas sequências. No vídeo de registro, o modo de gravação geralmente é em plano geral e sem cortes, objetivando documentar a coreografia para remontá-la. Notou-se que no audiovisual a dança não aparecia na íntegra, mas em fragmentos e que vista através das câmeras revelava detalhes só possíveis de serem percebidos de perto. A imagem algumas vezes passava a idéia de um movimento diferente do movimento de dança feito pelos corpos e estes muitas vezes não eram humanos. Primeiramente surgiram questionamentos sobre que corpos eram aqueles que dançavam e o que os movia e, posteriormente, surgiu à ideia de pesquisar uma coreografia própria do audiovisual e que abrangia esses questionamentos.

Iniciou-se a pesquisa através da revisão bibliográfica sobre o conceito de audiovisual e a história da dança, na qual se verificou que a prática da coreografia ao longo dos séculos foi agregando tecnologias e ocupando diversos espaços. Observou-se que a coreografia de dança ao ser midiaticizada era transformada e adaptada conforme uma lógica de produção audiovisual, pois, desde o surgimento do cinematógrafo, investigou-se que a captação das imagens seguia tempo e ritmo próprios do cinema. Com o aprimoramento das produções e a transição do cinema mudo para o falado surgiu o gênero musical, no qual a dança e o canto foram adotados como linguagem cinematográfica. A criação da televisão e anos depois do sistema de gravação em vídeo também evidenciou a relação de um tempo e ritmos próprios do audiovisual com a dança. As experimentações artísticas, a partir da metade do século XX, ousaram misturar linguagens da dança com as do vídeo, conseqüentemente originaram estéticas mistas, tais como o vídeo-clipe, a vídeo-arte, a vídeodança e as vídeo instalações.

Assim, verificou-se que dança vista na mídia não é a mesma vista num estúdio ou teatro porque sua totalidade é alterada pela montagem, edição, enquadramento, movimentos da câmera; além disso, há a influência da iluminação, do som ambiente, das lentes, do tratamento da imagem. Constatou-se, também, que o surgimento da imagem computadorizada possibilitou outros corpos dançarem, como logomarcas, objetos inanimados e desenhos de animais.

As práticas da dança, assim como as audiovisuais, ao se hibridizarem perderam suas fronteiras e configuraram novas funções para os realizadores. Os *videomakers*, desde então, compartilham funções com coreógrafos e diretores. Observou-se no panorama internacional o surgimento de diversos festivais¹ de vídeodança e dança para a câmera².

Partindo-se destas observações propôs-se pesquisar o tema coreografias audiovisuais. Para tanto, apresentou-se como problema de pesquisa a questão sobre como se constitui a coreografia audiovisual. Para este propósito apontou-se como objetivos: (1) propor o conceito de coreografias audiovisuais; (2) identificar e caracterizar os elementos que constituem a coreografia audiovisual; (3) descrever como se constitui a coreografia audiovisual nas mídias.

Este tema foi escolhido em virtude de minha formação acadêmica em Dança, realizada na Faculdade de Artes do Paraná (FAP) em 2003. No decorrer dos estudos acadêmicos ocorreu uma afinidade com as disciplinas de composição coreográfica e teoria e análise do movimento. Tendo em vista que o movimento é o que caracteriza a dança e o audiovisual e que há vários filósofos e pesquisadores que escrevem sobre o tema, mas não havia uma pesquisa específica com esta temática, escolhi propor então este estudo como intersecção entre as áreas, objetivando contribuir para o avanço dos estudos em ambas.

Os questionamentos foram surgindo a partir do lugar de quem vem de uma formação em dança e estuda mais especificamente o corpo. No primeiro contato com as teorias de comunicação outros horizontes foram despontando e as questões norteadoras desta pesquisa foram se fundando à luz dos conceitos das Teorias da comunicação, das Audiovisualidades, do Audiovisual e da Mídiação.

Os procedimentos adotados para a escolha do corpus envolveram primeiramente a seleção de diversos vídeodanças e filmes sobre dança, em função da afinidade com o tema. Contudo, também se verificaram outros filmes, nos quais se constatou que as coreografias

¹ Festival Internacional de vídeodança Dança em foco no sítio: www.dancaemfoco.com.br; FRAME – Festival Internacional de Vídeodança no sítio <http://necinfo.blogspot.com/2006/10/frame-festival-internacional-de-video.html>; Filmfestival no sítio <http://www.filmfestival.gr/videodance/uk/vd.htm>; entre outros citados no livro Dança em foco (2008).

² Dance On Câmera Festival nos sítos: www.dancefilmsaas.org ; www.southeastdance.org.uk ; www.americandancefestival.org ; www.danceforthecamera.org

audiovisuais ocorriam independentemente do conteúdo ser sobre dança. Como exemplo, tomou-se o filme *A Marca da Maldade* (ORSON WELLS, 1958), no qual, na primeira sequência, a câmera sobre a grua executa uma movimentação ritmada, durante 3 minutos, em relação à perseguição de carros que aparece. Sob este trecho identificou-se o movimento da câmera como atualização da coreografia na imagem. Paralelamente analisei vídeodanças exibidos no festival Internacional de vídeodança - Dança em Foco. Este festival consiste numa mostra de vídeodanças produzidos em vários países, resultantes das mais diversas experimentações e selecionados por uma comissão julgadora formada por profissionais do audiovisual e da dança. Este festival produz livros anuais com artigos sobre o tema, publicados por pesquisadores em comunicação. Também possui um sítio na web com os vídeos disponíveis e links de outros sítios que o remédiam³.

Mas foi ao assistir o filme *Michael Jackson - This is It* (ORTEGA, 2009) que percebi com clareza a riqueza de elementos para análise e o uso de metalinguagem sobre a concepção de cada componente do espetáculo, o que motivou a escolha dele como *corpus* deste estudo. Então, iniciaram-se as descrições e as análises dos elementos para as coreografias audiovisuais nas e das imagens.

Os procedimentos metodológicos utilizados para a pesquisa foram pesquisa exploratória, revisão bibliográfica e análise do filme conforme os procedimentos metodológicos de dissecação (KILPP, 2003) e o estudo de casos, proposto por Yin (2004). A pesquisa exploratória consistiu no levantamento de artigos em periódicos, documentos, sítios, livros e revistas científicas sobre a midiaticização da dança, coreografia, audiovisual e produção. A revisão bibliográfica foi realizada sobre os conceitos de audiovisualidades e audiovisual, segundo os autores Silva; Rossini; Seligman; Rosário; Kilpp (2009); atual e virtual, propostos por Bergson (1990) e relidos por Deleuze (2006), Lévy (1996), Alliez (1996); coreografia e coreógrafo, segundo Wosniak (2006), Trindade (2008), Falbush (1990) e Fernandes (2002); montagem e edição, conforme Eisenstein (1990), Aumont (1993) e (1995) e Machado (1997); luz, de acordo com Polidoro (2009) e Berchman (2006); som, proposto por Martin (2007), Bennett (1986); corpo, segundo Rosário (2009), Santaella (2004); movimentos de câmera, citados por Aumont (1995) e Lopes (2009).

Para estudar os elementos que caracterizam as coreografias audiovisuais utilizou-se o procedimento de estudo de caso. O estudo de casos é apresentado por Yin (2004) como um tipo de procedimento utilizado em pesquisas qualitativas porque objetiva revelar a

³ [http://: www.dancaemfoco.com.br](http://www.dancaemfoco.com.br)

multiplicidade de fatos que envolvem o objeto. Para esta pesquisa, optou-se pelo estudo de caso pela possibilidade de abordar os elementos audiovisuais por diversos aspectos e por este tipo de procedimento permitir considerar as percepções do pesquisador. Assim, no estudo do filme *This is it* (ORTEGA, 2009) verificou-se o arranjo produzido na combinação entre os diversos elementos que compõem o filme.

Para analisar o filme, utilizou-se o procedimento de dissecação e os conceitos de moldura e molduração, proposto por Kilpp (2003). A dissecação consiste na fragmentação do filme em frames, para que se tenha uma visão da articulação das imagens no momento da edição. Após a dissecação, as imagens foram assistidas no fluxo do filme para observar detalhes como enquadramentos diversos, luminosidades, duração dos frames, movimentos da câmera e o tipo de montagem. Cada frame do filme foi escolhido de acordo com a presença dos elementos a serem analisados e o arranjo entre eles, conforme os conceitos sobre os diversos elementos que constituem a coreografia audiovisual, apresentados pelos autores Eisenstein (2002), Aumont (1993; 1995), Martin (2007), Rosário (2009), Santaella (2004), Kilpp (2003; 2005). Os conceitos de molduras e moldurações apresentados por Kilpp (2003); (2005) foram utilizados para identificar os elementos da e na imagem como molduras, pois estes elementos atribuem sentidos de movimento à imagem e os arranjos entre eles molduram as imagens como coreografia.

Nesta dissertação serão apresentados no capítulo 1 os princípios do audiovisual e o conceito das audiovisualidades segundo Silva; Rossini; Rosário; Kilpp (2009), e que norteiam esta pesquisa. Também, são apresentados os conceitos de atual, virtual, possível, real, atualização e virtualização, a partir da apresentação inicial feita por Henry Bergson (1990) e revisitados por outros filósofos e pesquisadores, como Gilles Deleuze (2006), Pierre Lévy (1996) e Éric Alliez (1996). Optou-se por iniciar a pesquisa por estes conceitos porque eles são fundamentais para contextualizar como se constituem as coreografias audiovisuais, problema de pesquisa proposto neste estudo.

No capítulo 2, encontram-se os conceitos de coreografia, coreógrafo, uma breve história da dança como precursora da dança midiaticizada, segundo os autores Trindade (2008), Wosniak (2006), Fernandes (2002), Falbush (1990), Faro (1986) e outros. Estes conceitos são apresentados nesta ordem com o objetivo de contextualizar o que se entende por coreografia na contemporaneidade e para, em seguida, apresentar a passagem do conceito de coreografia para a proposta do conceito de coreografias audiovisuais.

No capítulo 3 apresentam-se os elementos que caracterizam a coreografia audiovisual, classificados em movimentos da imagem e movimentos na imagem de acordo com Eisenstein

(2002) e Aumont (1993;1995). Neste capítulo, apresentam-se os conceitos de cada componente da imagem para fundamentar a análise do *corpus* no capítulo 4. Posteriormente, apontam-se os conceitos de molduras, moldurações e emolduramento, segundo Kilpp (2003; 2005) seguidos das explicações sobre os processos de molduração e os arranjos. Tais conceitos são apresentados neste capítulo porque norteiam a análise dos arranjos entre os elementos no filme.

No capítulo 4 descreve-se o filme documentário *This is it* (ORTEGA, 2009), o qual foi escolhido para esta pesquisa porque permitiu o espetáculo musical *This is it*, que estava em devir, se realizar como audiovisual. Este espetáculo ficou em devir em virtude da morte do cantor, porém as imagens gravadas durante os ensaios tornaram possível a realização do espetáculo como audiovisual. Após a descrição do filme são apresentadas as análises dos elementos que caracterizam os movimentos na e da imagem. Cada elemento é identificado e analisado num trecho do filme. Por fim, estão as considerações e a lista das referências consultadas.

1. AUDIOVISUALIDADES

1.1. Do audiovisual às audiovisualidades como potências coreográficas

O audiovisual é compreendido nesta pesquisa como manifestação midiática veiculada pela internet, pela televisão, pelo cinema ou pelo vídeo. Segundo Lopes (2009), o audiovisual funciona como uma espécie de gênero que se realiza em diferentes suportes midiáticos. Para ele as audiovisualidades se caracterizariam por um conjunto de qualidades virtuais percebidas no audiovisual da ordem de sua produção, de suas experimentações técnicas e de suas práticas discursivas e narrativas.

O *Manifesto Audiovisualidades*, (SILVA; ROSSINI; ROSÁRIO; KILPP, 2009, p.7) propõe que as audiovisualidades “devem ser abordadas em sua irredutibilidade a qualquer mídia”. Esses autores propõem três dimensões para o estudo do audiovisual sob a perspectiva das audiovisualidades, as quais são transcritas a seguir:

Primeira: Devires de cultura audiovisual. Compreende o estudo de audiovisualidades em contextos não reconhecidamente audiovisuais. Sua inspiração vem dos conceitos de Imagicidade e Cinematismo, propostos por Sergei Eisenstein (2002). Esses conceitos indicavam na obra do cineasta soviético o reconhecimento da existência de qualidades próprias do cinema mesmo antes da invenção do cinematógrafo. Para esta pesquisa, propõe-se como audiovisualidade o reconhecimento do audiovisual mesmo antes de sua manifestação midiática. Tal dimensão abrange especialmente as operações de atualização e de virtualização, conforme desenvolvidas por Bergson (1990) e revisados por Deleuze (1999); Segunda: Convergências midiáticas. Parte da compreensão do audiovisual como um campo contemporâneo de encontro entre técnicas, gramáticas, discursos, economia e estratégias de circulação que possibilitam a criação infinita de suportes e tecnologias audiovisuais; Terceira: Constructos audiovisuais. Compreendida como linguagens, usos e apropriações de técnicas audiovisuais e que instauram o *ethos* de cultura próprio do audiovisual, tais como corpos eletrônicos, *personas* e lugares, existentes apenas na ambiência audiovisual e compreendidos como *ethicidades*, (KILPP, 2003).

Conforme o *Manifesto Audiovisualidades* (SILVA; ROSSINI; ROSÁRIO; KILPP, 2009, p.7), a terceira dimensão de análise das audiovisualidades é “o lugar de onde se deve partir para que se compreendam as duas outras dimensões, que tornam visíveis operações

antes impossíveis de serem apreendidas senão como devir”. Os autores consideram os constructos como modos singulares de expressão e significação do mundo. Nesta perspectiva, compreende-se que a virtualidade do audiovisual é o que está em potência, ou seja, o que ainda não se atualizou como criação audiovisual institucionalizada. É sob esta perspectiva que as virtualidades audiovisuais são denominadas audiovisualidades. Sob este aspecto, O Manifesto (SILVA; ROSSINI; ROSÁRIO; KILPP, 2009) afirma que as audiovisualidades são devires audiovisuais, oriundos das diferentes mídias, de suas linguagens e articulados num conjunto de ações afins no audiovisual. As audiovisualidades, segundo os autores, atualizam-se nestas mídias através das convergências tecnológicas, dos processos de produção, suas configurações, usos e apropriações. Rossini (2009, p.10) diz que “embora as mídias provenham de lógicas produtivas, narrativas, estéticas e tecnológicas diferentes, esta percepção é apenas uma parte da compreensão desses meios e o desafio é compreendê-las em sua natureza, denominada de audiovisualidade”.

Outra questão é apontada por Rosário (2009) sobre os conteúdos das programações audiovisuais se autorreferenciarem, pois segundo ela encontraremos propagandas, chamadas, *trailers*, *links* e outros tópicos que se referem a outras produções audiovisuais e, também, filmes metalinguísticos falando sobre outras mídias ou sobre sua produção e bastidores, como no caso de *This is it* (ORTEGA, 2009). “A mídia, em geral, fala de si mesma, anuncia-se, proclama-se, convida para ser assistida, critica-se, espia a si própria. No âmbito do audiovisual, esse traço fica ainda mais evidente” (ROSÁRIO, 2009, p. 52). É possível, assim, perceber diferentes maneiras de as mídias anunciarem-se como audiovisual, conforme Silva; Rossini; Rosário; Kilpp (2009). Destacam-se quatro maneiras:

A primeira maneira de anúncio ocorre quando um dado produto audiovisual se autodesigna como tal. Por exemplo, no audiovisual a dança se designa como tal mesmo quando se trata de um programa televisivo e não teatral. Encontramos filmes em que aparecem cenas de dança, programas de auditório televisivos com dançarinas, propagandas com bailarinos, vídeodanças, vídeoartes e efeitos de montagens que referenciam a dança, pois, em todos estes exemplos, a imagem exemplifica a dança sem precisar de tradução.

A segunda maneira de anúncio ocorre através de suas técnicas de produção como metalinguagem. Observa-se nas produções cinematográficas americanas, do início do século XX, o uso da dança como linguagem em musicais, nos quais se identificam técnicas de dança como o jazz, o sapateado e a dança de salão. As técnicas coreográficas utilizadas pelas mídias provinham da mistura de ritmos musicais, do canto e da dança utilizados como narrativa. As câmeras filmavam os bastidores revelando como era feito o filme de dança. Como exemplo, o

filme musical *Singing in the Rain* (GENE KELLY; STANLEY DONEN, 1952), o qual mostra a transição do cinema mudo para o falado.

Atualmente constata-se em programas televisivos o uso de técnicas coreográficas advindas do balé, da dança de salão, da dança de rua. Também se fazem presentes essas técnicas coreográficas em programas jornalísticos, temática de novelas e programas de auditório, por exemplo. Na internet encontram-se sítios onde há vídeos amadores e profissionais sobre dança e com composições estéticas derivadas da interface da dança com vídeo. Em todas estas ambiências, a dança é midiaticizada em seus processos de criação, ensaios, bastidores, montagens e algumas apresentações teatrais.

A terceira maneira de anúncio aparece como pautas dos programas que indicam outros programas. Neste caso, encontram-se filmes que se anunciam como filmes de dança, por exemplo, *Flash Dance* (ADRIAN LYNE, 1983). Na Internet conferem-se sítios com links para outros sítios sobre vídeos de dança.

A quarta maneira de anúncio ocorre nos espaços publicitários, pois a televisão apresenta publicidades de danças que ocorrem tanto no âmbito da própria televisão quanto em teatros.

Neste trabalho, a coreografia audiovisual é tratada a partir da perspectiva da produção que a anuncia como tal. O filme *Michael Jackson- This is it* (ORTEGA, 2009) foi escolhido como *corpus* desta pesquisa porque se anuncia como realização audiovisual, visto que se trata de um documentário sobre a preparação do último show do astro pop, o qual não ocorreu devido à morte do artista, porém – e esta é a hipótese central desta pesquisa - o show se realizou como experiência audiovisual.

Após assistir ao filme identificam-se claramente coreografias audiovisuais. A identificação da coreografia audiovisual ocorre através da observação dos arranjos entre os elementos cênicos nas composições da imagem e entre as imagens em trechos do filme. Os elementos são analisados tanto no fluxo das sequências escolhidas do filme, como separadamente nos frames, a partir de suas molduras. O objetivo é, pois, identificar os diferentes arranjos coreográficos que atribuem movimento à imagem para compreender como as coreografias audiovisuais se expressam.

O filme *This is it* foi criado como audiovisual a partir de imagens captadas por três câmeras com objetivos diferentes. Uma câmera registrava os ensaios para uso pessoal de Michael Jackson, outra para o *making off* do DVD do show e outra para registro dos ensaios. As imagens foram tratadas e editadas, sob a direção de Kenny Ortega, como documentário sobre a apresentação. *This is it* se autorreferencia como audiovisual ao explicar em sua

narrativa a composição do show, com cenas sobre a seleção dos bailarinos, o preparo técnico, os arranjos musicais, a produção dos vídeos para projeção e DVD, os ensaios em diferentes momentos e a divulgação do espetáculo. Partindo-se deste audiovisual, identificam-se suas audiovisualidades como qualidades próprias do audiovisual, tais como a sonorização que contextualiza as coreografias, o ritmo criado entre o som e a troca de imagens numa mesma sequência fílmica, a iluminação associada às alterações de som e movimentos dos dançarinos, os enquadramentos feitos pela câmera revelando o espaço cênico, entre outros que são descritos no capítulo 4, na análise do filme. Essas audiovisualidades são o virtual do audiovisual, portanto, compreendidos como devires coreográficos que se atualizam no filme, através dos arranjos entre as imagens e os elementos cênicos em seus conteúdos.

Para esclarecer melhor os processos de atualização e virtualização da coreografia audiovisual, segue a seguir o desenvolvimento dos conceitos de virtual, atual, real e possível segundo os autores Bergson (1990), Deleuze(2006), Lévy (1996) e Alliez (1996).

1.2. Virtualizações e atualizações

Os conceitos de virtual e atual nesta pesquisa são utilizados conforme foram apresentados inicialmente por Henry Bergson (1990) e revisitados por outros filósofos e pesquisadores, como Gilles Deleuze (2006), Pierre Lévy (1996) e Éric Alliez (1996). Os conceitos de virtual e atual, segundo Bergson (1990), surgem a partir da idéia de tempo. Ao pensar o tempo, o filósofo propôs sua percepção como intensidade ou duração. A duração, para Bergson (1990), é a percepção do tempo não como sucessão de instantes, mas como intensidades percebidas através dos cinco sentidos e da memória. Deleuze e Guattari, no livro *Mil Platôs* (1996), afirmam após uma leitura sobre Bergson, que o tempo é percebido como mudança de estados, onde o passado e o presente coexistem, sendo que todo nosso passado coexiste com cada presente, através das nossas memórias.

Na perspectiva desses estudos, “a memória é o ponto de intersecção entre o espírito e a matéria” (BERGSON, 1990, p.4). A percepção do corpo ocorre através de várias afecções produzidas entre imagens externas, estímulos e movimentos de ação a serem executados. Através das sensações e sentimentos percebem-se os perigos que ameaçam a espécie e ativa-se a faculdade de mover-se no espaço. “Tudo se passa como se, nesse conjunto de imagens que chamo universo, nada se pudesse produzir de realmente novo a não ser por intermédio de

certas imagens particulares, cujo modelo me é fornecido por meu corpo” (BERGSON, 1990, p. 10).

(...) Essa imagem particular a que chamo de meu corpo possui nervos aferentes, que transmitem estímulos aos centros nervosos, e nervos eferentes, que partem do centro, que conduzem estímulos à periferia e põem em movimento partes do corpo ou o corpo inteiro. Se os movimentos centrífugos do sistema nervoso podem provocar o deslocamento do corpo ou de suas partes, os movimentos centrípetos fazem nascer a representação do mundo exterior. Os nervos aferentes permitem, assim, a produção de uma imagem especial - o cérebro – que é, nesta perspectiva, também uma imagem assim como os estímulos transmitidos pelos nervos sensitivos e propagados no cérebro também o são. (BERGSON, 1990, p.10)

Bergson (1990) coloca que o que chamamos de “meu corpo” é uma imagem do corpo e esta imagem diante das imagens exteriores recebe influências que modificam a mesma e também modificam as imagens que a cercam. Assim, as imagens lhe transmitem movimento e o corpo lhes restitui movimento. O corpo é, portanto, no “conjunto do mundo material, uma imagem que atua como as outras imagens, recebendo e devolvendo movimento, com a única diferença, talvez, de que meu corpo parece escolher, numa certa medida, a maneira de devolver o que recebe” (BERGSON, 1990, p.11). Portanto, segundo ele, a percepção dos objetos se modifica conforme o corpo se aproxima ou se afasta deles e refletem a ação possível do corpo sobre eles. O autor também propõe que o conjunto das imagens forma a matéria e essas mesmas imagens, relacionadas à ação possível de certa imagem determinada, constituem a percepção da matéria.

Bergson (2005) revela que o corpo humano percebe outros corpos no espaço através das imagens que se formam através do contato visual juntamente com a percepção dos outros sentidos: olfato, tato, audição, gustação. Na intensidade dessa percepção temos a duração. Com relação às “sensações, sentimentos, volições, representações (...)” (BERGSON, 2005, p.2), o autor afirma que tudo se modifica a todo instante: caso um estado deixasse de variar, sua duração deixaria de fluir. Portanto, “a duração é o progresso contínuo do passado que rói o porvir e que incha ao avançar. Uma vez que o passado aumenta incessantemente, também se conserva indefinidamente” (BERGSON, 2005, p.5). Para ele, a vida é fluxo e, portanto, duração.

O que se compreende perante estas proposições é que a percepção do corpo, como imagem, está em constante troca de informação com outras imagens que se formam através dos sentidos, conseqüentemente está em constante mutação e simultaneamente traz consigo

outras memórias que também são alteradas o tempo todo pela intensidade dessas percepções. A percepção da co-existência entre as memórias passadas e as criadas a todo instante, na relação com outras imagens, são a duração e o fluxo da vida. Sob este aspecto a existência não se limita, pois enquanto houver memória há duração.

Deleuze (1987, p. 296) afirma que

A duração e a memória se diferem de natureza em si e para si; e o espaço e a matéria são a diferença de grau fora de si e para nós. A duração não é outra coisa que o grau mais contraído da matéria e a matéria é o grau mais distendido da duração. Todos os graus coexistem em uma mesma natureza, que se expressa, por um lado, nas diferenças de natureza e, por outro, nas diferenças de grau. Este é o momento do monismo: todos os graus coexistem num só Tempo, que é a natureza em si mesma.

Duração e Memória, nessa afirmação de Deleuze (1987), se diferem de natureza. A diferença que o autor aponta como sendo para si, é a que ocorre na passagem do virtual para o atual, no ato de atualização, ou do atual para o virtual, no ato de virtualização. Ou seja, a imagem que se tem de algo enquanto memória é virtual e, ao lembrar ou criar torna-se atual. Como exemplo, o virtual da coreografia é a potência do que pode ser criado e que ainda não se atualizou. No instante do processo coreográfico essa potência se torna atualizada. A partir da sua atualização, ela passa a fazer parte de uma certa gramática da coreografia e se torna possível dentro dessa mesma gramática. Essa relação entre os conceitos nos permite compreender, para os propósitos desta pesquisa, haver uma espécie de monismo da coreografia em que todas as coreografias coexistem em um só tempo- duração e que vai, ao se atualizar, diferenciar-se em coreografias próprias do espaço teatral, do espaço da rua, do espaço do audiovisual e de tantos outros ainda por vir.

É assim que a duração (e por extensão a coreografia em sua dimensão monádica) se diferencia em si mesma por uma força interna e explosiva que se afirma e se prolonga e avança em ramificações. A duração, para Deleuze (2006), chama-se vida quando se mostra neste movimento. Deleuze (1987, p. 297) afirma que “a diferenciação é atualização porque supõe unidade, totalidade primordial e virtual que se dissocia segundo as linhas de diferenciação, mas que seguem dando testemunho em cada linha de sua unidade, de sua totalidade subsistente”. Assim, cada realização coreográfica é ao mesmo tempo atual enquanto expressão em um espaço midiático determinado e virtual enquanto potência de

criação. Ou seja, é o mesmo ente que ao fluir se diferencia em cada atualização, mas continua a ser único e o mesmo. Deste modo, quando a coreografia se divide em coreografia do teatro e coreografia do audiovisual, cada lado da divisão, cada ramificação, arrasta consigo todo um determinado aspecto que a acompanha, testemunhando sua origem indivisível. Na medida em que uma das coreografias se realiza traz consigo a determinação (gramatical) de se tornar real, enquanto a outra permanece como possível. O que difere tal movimento do da atualização é que esta última implica criação, está além das diretrizes previstas pelos sistemas e pelas gramaticalidades. É uma criação diferente desta da realização, não é prevista como no possível, que se realiza. Para Deleuze (2006) o virtual é pulsão, potência de criação de inúmeras respostas a uma problemática dada (no caso, a coreográfica) e que se atualiza diferenciando-se a cada vez que se atualiza.

Sobre o que Bergson (1990) chamou de *élan vital*, Deleuze (1987) diz que se trata de uma virtualidade que está se atualizando, de uma simplicidade que está se diferenciando, de uma totalidade que está se dividindo: a essência da vida e da criação. Deleuze (2006) propõe a distinção entre o virtual e o possível afirmando:

(...) o possível opõe-se ao real; o processo do possível é, pois, uma “realização”. O virtual, ao contrário, não se opõe ao real; possui plena realidade. Seu processo é a atualização. (...) O virtual é a característica da Idéia; é a partir de sua realidade que a existência é produzida em conformidade com um tempo e um espaço imanente à Idéia. (...) O possível e o virtual se distinguem porque o possível remete à forma de identidade no conceito, ao passo que o virtual designa uma multiplicidade pura na Idéia, que exclui radicalmente o idêntico como condição prévia. Enfim, na medida em que o possível se propõe à “realização”, ele próprio é concebido como a imagem do real, e o real como a semelhança do possível (DELEUZE, 2006, p.298).

Deleuze (2006) apresenta a distinção do virtual e do possível como uma diferença de concepção da existência. “A diferença entre o existente e o não-existente não se resume à existência como ato bruto da problemática, posta pela passagem do possível ao real, pois o não existente já é possível, recolhido no conceito” (DELEUZE, 2006, p. 298), como exemplo o virtual da coreografia.

A diferença, ao contrário, reside na existência ser a mesma que o conceito, mas fora do conceito. Posta no espaço e no tempo, porém como meios indiferentes, sem que a produção da existência se faça num espaço e num tempo determinados. A

diferença entre o possível e a realidade do real é determinada pelo conceito, que define uma limitação dos possíveis entre si para se realizarem. O virtual é a característica da Idéia, é a partir de sua realidade que a existência é produzida em conformidade com um tempo e num espaço imanentes à Idéia. (DELEUZE, 2006, p. 299)

O conceito citado acima por Deleuze (2006) é compreendido como devir, pois antes de se formar como conceito existe virtualmente. É o caso das audiovisualidades, já explicadas anteriormente, que surgem baseadas nos conceitos de Imagicidade e Cinematismo de Eisenstein (1990), como qualidades da imagem que pré-existiam antes do audiovisual se realizar como tal. Elas existiam num tempo e num espaço fora do contexto que as define como conceito. Esta operação é o que se denomina virtual. A existência fora do conceito pode ser explicada como um misto atual/virtual que co-existem no tempo e se diferenciam no espaço na sua transição de um para o outro.

Para Deleuze (2006), o possível como conceito é tudo que já foi criado e constitui uma espécie de gramática do real. Para compreender esta idéia propõe-se pensar de forma analógica na gramática do *ballet* clássico, na qual os passos e poses já estão dados e apenas se utiliza sua gramática em diferentes ordenações para realizar uma coreografia de *ballet*.

Conforme Deleuze (2006) o possível abrange uma ordem de existência da matéria enquanto duração, ou seja, na medida em que se propõe a realização, é concebido como imagem do real. O autor também concebe o real como semelhança do possível, porque prevê uma ação de ordenação de um possível, a realização como passagem do possível para o real. O virtual é posto como existente na Idéia porque é percebido como memória pura e que ainda não foi criado (atualizado) como imagem do real, pois compreende infinitas formas de atualização. Ao ser atualizado, o virtual passa a ser da ordem do possível e como atualização, pertinente a ordem do real. Aqui, neste nível de complexidade, o desafio dos estudos coreográficos seria o de determinar o sistema a partir do qual se produziriam diferentes coreografias e perceber que entre ambos há uma relação em que o virtual designa uma multiplicidade que exclui o idêntico como condição prévia e segundo Deleuze (2006) sempre se faz por diferença, divergência ou diferenciação. “(...) A atualização rompe tanto com a semelhança como processo quanto com a identidade como princípio. Nunca os termos atuais se assemelham à virtualidade que eles atualizam. (...) A atualização, a diferenciação, neste sentido, é sempre uma verdadeira criação. (...) Atualizar-se, para um potencial ou um virtual, é sempre criar linhas divergentes que correspondam, sem semelhança, à multiplicidade virtual” (DELEUZE, 2006, p. 299). Aqui, portanto, os desafios colocados aos estudos da

coreografia não são mais os da ordem do sistema, da regra ou do código, mas os da criação; esse capaz de tanto reconhecer o intraduzível em cada experiência coreográfica quanto apontar para as coreografias (incertas) por vir.

Ao citar Bergson, Deleuze (2006, p. 299) diz ainda que, “do ponto de vista da diferenciação, a memória é multiplicidade, formada pela coexistência virtual de todas as seções do cone das lembranças puras”, ou seja, a memória é formada por todas as percepções sensoriais simultâneas, na qual:

(...) a diferenciação é concebida como uma atualização, cada linha de atualização parecendo corresponder a uma seção do cone. Sendo cada seção como que a repetição de todas as outras, distinguindo-se apenas pela ordem das relações e pela distribuição dos pontos singulares, como uma seção virtual que, ao ser atualizada, corresponde a uma maneira de resolver um problema, como uma criação de linhas divergentes. (...) No virtual, a diferença e a repetição fundam o movimento da atualização, da diferença como criação, substituindo, assim, a identidade e a semelhança do possível, que só inspiram um pseudomovimento, o falso movimento da realização como limitação abstrata. (DELEUZE, 2006, p. 299).

Partindo-se desta afirmação propõe-se o desafio de refletir as diferenças da coreografia. Esta, compreendida como um arranjo entre elementos cênicos (corpos, espaço, movimentos, luz, cenário, som) que produzem o que chamamos de dança, a qual difere de si mesma ao ser midiaticizada por um meio audiovisual como cinema, tevê e internet. Wosniak (2006, p. 34), afirma que “a dança é um texto (signo) e que a coreografia é a sua grafia no espaço (signagem) ⁴, e ao ser midiaticizada passa a ser um elemento do processo de produção audiovisual”. O audiovisual, por sua vez, segundo Silva; Rossini; Rosário; Kilpp (2009) compreende seus processos de produção, montagem e transmissão e as produções audiovisuais diferem-se conforme seus suportes.

A imagem audiovisual aperfeiçoa-se através das tecnologias e da criatividade de seus manipuladores. Assim, o audiovisual permite experimentações produzindo combinações entre montagem, edição, som, luz, movimentos de câmera e corpos, surgidos do hibridismo entre os diferentes tipos de aparelhos midiáticos. Trata-se de criações que atualizam o virtual do audiovisual. O coreográfico audiovisual, nesta perspectiva, aparece como uma invenção apenas realizável no âmbito dos processos midiáticos. Por esta razão, pensa-se a coreografia como uma audiovisualidade em devir que se atualiza na produção audiovisual.

⁴ Signagem é um termo, proposto por Décio Pignatari (apudi Wosniak, 2008), em substituição a palavra linguagem quando se trata de textos não escritos, como no caso da dança, onde o texto é dado pelo corpo.

Deleuze (2006, p.299) apresenta a repetição como dispositivo de diferenciação e afirma que “cada vez que um termo é atualizado ele se repete enquanto duração, porém se diferencia porque se desterritorializa em suas singularidades. O que é singular são o tempo e o espaço, tanto no seu virtual, como no atual que foi atualizado. A passagem de um a outro é o que os diferencia”. Assim, a virtualização de um atual o faz retornar à ordem de problema, porque o remete à multiplicidade, às diferenças que poderiam atualizá-lo diferente de sua atualização anterior, retornado ao processo de criação e cristalizando-o como virtual.

É neste sentido, segundo Deleuze (2006), que toda estrutura possui um tempo puramente lógico, ideal ou dialético. Esse tempo virtual determina um tempo de diferenciação ou tempos diversos de atualização, que correspondem às relações e às singularidades da estrutura e que medem a passagem do virtual ao atual. “A natureza do virtual é tal que atualizar-se é diferenciar-se. Cada diferenciação se compõe com outras no conjunto da solução ou na integração global” (DELEUZE, 2006, p.299).

Sob este aspecto, compreende-se que um termo é único, e que em suas virtualidades estão multiplicidades latentes para serem atualizadas. Sendo assim, por ser a atualização criação, toda vez que o termo se atualiza diferencia-se de si mesmo. “A diferença entre os múltiplos funciona como dispositivo de atualização” (DELEUZE, 2006, p.299). Ao atualizar-se o termo se difere por atualizar-se em outro espaço e como função de outra espécie. Não é de outra forma que caracterizamos aqui o problema de pesquisa proposto: pensar a coreografia como diferenciação/ criação, considerando os diferentes espaços de sua atualização e descrevendo as características de um de seus modos de realização: o propriamente midiático-audiovisual.

Assim, na medida em que o virtual e o atual são reconhecidos como existentes tanto quanto o possível e o real, sendo o virtual a multiplicidade que diferencia-se de si mesmo e desencadeia a atualização como diferença de estado, espaço e função, esta multiplicidade virtual passa a afetar também o possível. Cada vez que ocorre a atualização de um virtual, independente do meio pelo qual é atualizado ou o modo, ele é percebido como atual, sob esta perspectiva, esta relação de influência do virtual sobre o possível se dá na proporção em que concebemos ambos como existentes, porém respondendo a diferentes ordens de problemas: os primeiros aos problemas da criação e os segundos aos das regras e códigos de composição.

Pierre Lévy (1996) apresenta os quatro tipos de estados: o possível, o real, o virtual e o atual. Para ele, tanto o virtual e o atual quanto o possível e o real são da ordem do ser. Explica que o real é da ordem do que se manifesta materialmente, como o que faz parte da ordem do texto, nesta lógica o real responde ao possível. O possível, segundo ele, é o que está previsto

no sistema, como um dado capaz de se realizar. Afirma que a realização é uma escolha entre os possíveis e confere existência a certas possibilidades em detrimento de outras. Então, o possível já está todo constituído, mas permanece no limbo e se realizará sem que nada mude em sua determinação, nem em sua natureza.

Na dança, os passos e gestos são códigos que constituem uma espécie de gramática utilizada para formar o texto da dança a que chamamos de coreografia, assim como as palavras são códigos utilizados para formar frases que, a partir de uma gramática, são usadas para compor textos escritos. Ambas as gramáticas são da ordem do possível, ou seja, estão previstas como possíveis. Escolher quais gestos ou palavras irá compor o texto é o ato de realização, no momento que a linguagem se forma, seja da escrita ou da dança, o que era possível se torna real, materializado.

Lévy (1996) denomina a virtualização e a atualização como ações de passagem, pois para ele são da ordem do agir. O virtual constitui o existente, o problemático, as questões que são próprias da criação. Conforme a reflexão do autor, o virtual coloca um problema e o atual responde ao virtual. Portanto, para Lévy (1996), a atualização é uma resposta ao virtual.

A atualização é criação, invenção de uma forma a partir de uma configuração dinâmica de forças e de finalidades. Acontece algo mais que a dotação de realidade a um possível ou que uma escolha entre um conjunto predeterminado: uma produção de qualidades novas, uma transformação das idéias, um verdadeiro devir que alimenta de volta o virtual (LÉVY, 1996, p.16).

O mesmo autor considera a atualização uma invenção para uma solução exigida por um complexo problemático (o virtual), como criação, o que implica também a produção inovadora de uma idéia ou de uma forma. Já a virtualização, para ele, é um modo de agir e como dinâmica difere-se do virtual que é um modo de ser. Desse modo afirma que a virtualização consiste numa passagem do atual ao virtual, como deslocamento do ser para a questão do devir outro, múltiplo. Contudo, o autor diz que a virtualização ocorre na passagem de uma solução particular a uma problemática geral e aponta a imaginação, a memória e o conhecimento como vetores de virtualização, porque existem sem presença, pelo fato de não pertencerem a nenhum lugar referenciável, embora existam por meio de interações sociais.

Para Lévy (1996) a desterritorialização é uma característica da virtualização. Sob este aspecto, ao refletirmos sobre a coreografia observamos que ao desterritorializar-se nas

práticas da dança, virtualiza-se como um ato possível de se atualizar na produção audiovisual o que vem ao encontro do problema desta pesquisa.

Outro autor que também faz uma releitura sobre a obra de Deleuze é Alliez (1996). Ele diz que a teoria das multiplicidades implica elementos atuais e virtuais, porque, para ele, não há objeto puramente atual, visto que todo atual precede de circuitos coexistentes de imagens virtuais. Alliez (1996, p.53) afirma que “uma percepção atual rodeia-se de lembranças de imagens virtuais que se distribuem sobre circuitos moventes cada vez mais distantes, cada vez mais amplos, que se fazem e se desfazem, em virtude da identidade dramática dos dinamismos”.

(...) a lembrança não é uma imagem atual que se formaria após o objeto percebido, mas a imagem virtual que coexiste com a percepção atual do objeto. A lembrança é a imagem virtual contemporânea ao seu objeto atual, seu duplo, sua “imagem espelho” (...). O atual e o virtual coexistem, e entram num estreito circuito que nos reconduz constantemente de um a outro. É uma individuação como processo, o atual e o seu virtual (ALLIEZ, 1996, p.53- 54).

Alliez (1996) coloca que “distinção entre o virtual e o atual corresponde à cisão mais fundamental do *tempo*, pois, quando o tempo avança diferenciando-se segundo duas vias: fazer passar o presente e conservar o passado é o presente que passa que define o atual, mas o atual aparece por seu lado num tempo menor do que aquele que mede o mínimo de movimento numa direção única” (ALLIEZ, 1996, p.55). Eis porque ele diz que o atual é “efêmero”, pois segundo ele, “o presente passa, ao passo que o passado conserva e conserva-se. Os dois aspectos do tempo, a imagem atual do presente que passa e a imagem virtual do passado que se conserva, distinguem-se na atualização, permutam-se na cristalização até se tornarem indiscerníveis, cada um apropriando-se do papel do outro”, (ALLIEZ, 1996, p.55).

A relação do atual com o virtual constitui sempre um circuito, mas de duas maneiras: ora o atual remete a virtuais, onde o virtual se atualiza, ora o atual remete ao virtual como a seu próprio virtual, onde o virtual se cristaliza com o atual. O plano de imanência contém a um só tempo a atualização como relação do virtual com outros termos, e mesmo o atual como termo com o qual o virtual se relaciona. Em todos os casos, os atuais implicam indivíduos já constituídos, e determinações por pontos ordinários; ao passo que a relação entre o atual e o virtual forma uma individuação em ato ou uma singularização por pontos relevantes a serem determinados em cada caso (ALLIEZ, 1996, p.55-56).

Quando Alliez (1996) refere-se à atualização como relação do virtual, onde o atual implica determinações por pontos ordinários, compreende-se que a atualização é um processo singular sobre um aspecto da multiplicidade virtual. Para Alliez (1996, p. 56) “o atual e o virtual são singularidades (e não indivíduos) e a atualização e a virtualização são ações determinadas por essas singularidades”. A atualização parte da variedade de virtuais, entre os múltiplos virtuais que poderiam se atualizar, passando a um atual singular. A virtualização como processo inverso parte de um atual singular para a problemática geral dos múltiplos virtuais. Portanto, o atual é sempre definido e o virtual variante, diferente de seus outros virtuais e do atual que o virtualiza.

O virtual, na revisão de André Parente (1999) é um conceito que surge de três diferentes tendências: como tecnologia, como dispositivo de mutações e como potência para criação. (1) Como tecnologia, propõe o rompimento com os modelos de representação na imagem, na cultura contemporânea e origina-se de uma tecnologia do virtual que justifica uma imagem autorrefente, pois não se tem mais o objeto, mas a representação dele pela imagem. A imagem do objeto o substitui como referente, trazendo em si o signo do objeto. Esta tendência foi proposta por Parente (1999) baseada nos autores Edmond Couchot, Jean-Paul Fargier e Arlindo Machado; (2) como dispositivo, Parente (1999), aponta o virtual como sintoma das mutações culturais e não como uma causa. Para tanto, o autor fundamentou esta constatação em Baudrillard e Virilio, os quais atribuem as mudanças comportamentais nas relações sociais ao uso do audiovisual e da Internet, pois, a rede social para eles se faz e se desfaz com “fluidez líquida”, tornando as relações fugazes, sem fronteiras e rápidas; (3) como potência, Parente (1999) indica o virtual como função da imaginação criadora, o qual resulta, segundo ele, de agenciamentos entre a arte, a tecnologia e a ciência e capazes de criar novas relações do sujeito com o mundo. Esta tendência, citada pelo autor, foi apresentada primeiramente por Gilles Deleuze, Félix Guattari, Pierre Lévy, Jean-Louis Weissberg, na qual esses autores propõem pensar o virtual como ação rizomática. O rizoma é um conceito proposto por Deleuze e Guattari (1996) como a imagem de uma gramínea que se reproduz de forma multiplicativa diferente de uma raiz e que mesmo que se quebre uma ramificação, ela continua a se multiplicar, o que denominaram de ação rizomática. Esta imagem foi proposta para pensar o virtual porque o conceito de rizoma compreende fluxos e linhas de fuga que constituem a multiplicidade em devir.

Para Lévy (1996) o virtual como imaginação é a memória, feita de imagens, que se tem de um objeto. Esta memória foi constituída através das percepções sensório-motoras que tivemos do objeto. A virtualização é o processo de lembrança do objeto, assim como a criação

de imagens sobre ele. O virtual também é concebido como uma dimensão desterritorializada onde ocorrem ações de troca de informações. Lévy (1996) explica que na web essas informações ocorrem por sistema de código binário decodificado por máquinas e que possibilitam a comunicação em tempo real de pessoas em lugares e fusos horários diferentes. A conexão ocorre em rede, sendo esta rede, metaforicamente comparando, de constituição rizomática. Segundo Deleuze e Guatarri (1995), “um rizoma, não tem início e nem fim, está sempre no meio, se constitui no fluxo transversal entre linhas, denominadas de linhas segmentares e linhas de fuga”. O ponto de encontro entre as linhas que formam o rizoma é o que os autores chamaram de platô. O platô é uma multiplicidade identitária. Portanto, a cada atualização um platô se realiza, ainda co-existindo infinitos platôs em devir, virtuais. Assim, nas coreografias audiovisuais encontramos os elementos da imagem e nas imagens, as lógicas de produção, as convergências midiáticas e os devires de cultura que produzem as audiovisualidades, como linhas ou fluxos. Neste encontro de fluxos, temos o platô coreografia como resultado de um processo de atualização dos devires audiovisuais.

Retoma-se o estudo até aqui realizado e considera-se que a gramática coreográfica é da ordem do possível, pois já está prevista, podendo ou não se realizar no ato coreográfico. Em oposição o virtual coreográfico é o que não estava previsto na gramática, é, portanto um devir que se atualiza como criação em cada experiência de dança. A atualização é o movimento do virtual para o atual da dança e, por ser criação, aponta uma desterritorialização da coreografia tradicional encenada nos palcos, nas ruas e em espaços alternativos. Assim, a coreografia, por exemplo, ao ser apresentada pelas mídias audiovisuais (cinema, tevê e internet), é atualizada como produto audiovisual em película, vídeo, DVD ou cd digital. Constatou-se que antes das mídias serem criadas, a dança era concebida como possível de se realizar apenas nos palcos dos teatros e nas ruas; entretanto, com o surgimento da representação bidimensional, através do material de captação das imagens, a dança foi transposta dos palcos para o audiovisual. Esta passagem do virtual da dança, como algo que não estava previsto em sua gramática, para o atual da dança no audiovisual configura-se como real. A partir desta ação de atualização o possível da coreografia audiovisual passa a ser o arranjo entre tudo que envolve a constituição da imagem audiovisual, e não mais da dança tradicional apenas. E este é o objeto deste estudo. Sendo assim, o virtual da coreografia audiovisual dá lugar a combinações entre os movimentos de câmera, montagem, edição, som, luz, corpos e cenários. Portanto, cada arranjo entre os elementos que constituem as imagens passa a atualizar uma coreografia audiovisual.

2. COREOGRAFIA

Para Trindade (2008), a palavra coreografia surgiu no reinado de Luiz XIV⁵, na França, no século XVII, para designar um sistema de signos gráficos capazes de traduzir de forma escrita os movimentos do *ballet* da época. A autora nos conta que a palavra coreografia é derivada de duas palavras *Coreia* (χορεία), que designa a dança grega⁶ desenvolvida em círculos com acompanhamento de canto, e *graphia*, que significa escrita. Segundo ela, essa palavra foi criada por Raoul Auger Feuillet, em 1700.

Apresenta, também, que a partir do século XIX, a técnica da escrita do movimento foi nomeada “notação coreográfica” e o termo coreografia passou a significar “a arte na composição da dança” (TRINDADE, 2008, p.30). Ela explica que em 1926, Rudolf Laban publicou o livro *Choreographie* (LABAN, 1926), onde propôs um sistema para análise do movimento, composto por um formulário de notação da dança, os princípios e a teoria do sistema para análise; posteriormente conhecido com Sistema de Análise Notação Laban e ainda utilizados. Trindade (2008) refere que, em 1935, Serguei Lifar publicou o *Manifesto Coreográfico* (LIFAR, 1935), no qual a coreografia é empregada numa nova acepção para designar a organização dos movimentos do corpo no tempo e no espaço.

Doris Humphrey, segundo Trindade (2008), também publicou um manual pedagógico para coreógrafos, chamado *A arte de criar danças* (HUMPHREY, 1959), focando a qualidade de reconhecer imagens para uma composição expressiva. Outra autora apontada por ela foi Margery J. Truner que publicou *Approaches to nonliteral choreograph* (TRUNER, 1971). Para Trindade (2008), este livro ampliou a discussão em torno dos procedimentos da concepção coreográfica, apontando aspectos como a exploração do gesto expressivo, do improvisado, acionadas nas atividades cotidianas. Por fim, a autora afirma que:

Coreografia, na contemporaneidade, pode ser entendida como a estrutura de conexões entre diferentes estados corporais que figuram em uma dança e dela faz emergir seus nexos e sentidos. É ela que regula as relações entre os elementos de uma dança, portanto regula a média de informação veiculada atuando como uma gramática (...) (TRINDADE, 2008, p.32)

⁵ Segundo Trindade (2008, p.30), “Luiz XIV foi rei da França de 1643 a 1715. Fundou em 1661 a Academia Real de Dança, transformada em Academia Real de Musica e Dança (1669)”, atual Ópera de Paris.

⁶ Segundo Vargas (2006) as danças em círculo ou coro eram danças populares, com caráter representativo de fenômenos da natureza, cortejo fúnebre, colheita, caça, na qual o homem primitivo expressava-se gestualmente. O círculo tinha um significado de proteção e união do grupo. Até os dias de hoje identificam-se danças populares realizadas em círculo.

Essa afirmação de Trindade contribui para o desenvolvimento deste estudo quando entende a coreografia a partir das suas conexões e conseqüente surgimento de nexos e sentidos. Outro aspecto a ser destacado da definição da autora é a regulação dos elementos da dança, que, para uma coreografia audiovisual, pode-se pensar na combinação dos diferentes elementos que constituem o audiovisual.

Fahlbush (1990) apresenta o termo coreografia como referente de um processo de criação e seleção de movimentos dentro da dança. Ela considerou, baseada nas análises de movimento propostas por Laban (1926), que toda e qualquer coreografia utiliza princípios em comum, tais como: o movimento como meio de expressão; a inserção no espaço; a forma coreográfica; o tempo e os princípios estéticos. Todos estes princípios também são encontrados no audiovisual.

Fahlbush (1990) diz que a inserção no espaço é caracterizada pelo desenho espacial, conforme as direções, os níveis, os planos, a dimensão e o foco. A forma coreográfica é identificada pelo movimento que organiza esteticamente a relação do Tempo e Espaço, determinando a sua dinâmica. A autora também explica que, para Laban, o tempo refere-se à duração do movimento e /ou da coreografia e é caracterizado segundo a velocidade, a duração, acentuação, periodicidade e ritmo. Os princípios estéticos, conforme Fahlbush (1990) são constituídos pela unidade, variedade, desenho espacial variado, repetição, fragmentação, contraste, transição, sequência, clímax, proporção, equilíbrio e harmonia no desenvolvimento da obra.

Fernandes (2002) fez uma releitura do sistema de análise de movimento de Laban em sua tese de doutorado e reafirma que os passos possuem qualidades de movimentos determinadas pelos fatores: peso, fluxo, tempo e espaço. Afirma que os quatro fatores de movimento co-existem e se classificam conforme suas variações. O fator peso é classificado em ativo ou passivo conforme a resistência à força da gravidade. O fator fluxo é classificado em fluxo livre, fluxo controlado, fluxo interrompido. O fator tempo é determinado pela velocidade do movimento e classificado em lento, rápido ou intermediário. O espaço é definido como global, onde se desenvolve o desenho coreográfico, ou espaço pessoal (*kinesfera*), referente à proximidade dos membros em movimento em relação ao eixo do corpo; a trajetória espacial do movimento é classificada em direta ou indireta; os níveis em nível baixo, médio e alto, definido pela altura do corpo em relação ao chão ou ao espaço onde ocorrem; como exemplo, na dança aérea realizada em tecidos acrobáticos, o nível é referente à altura do corpo no tecido. Fernandes (2002) também considera que essa análise pode ser aplicada ao cinema, ao teatro, às artes plásticas e a outras artes além da dança.

Robatto (1994) afirma que a dança se realiza através da coreografia. E que a coreografia é identificada como mídia mista porque se caracteriza pela composição entre diferentes áreas. Propõe que, como mídia, a coreografia traz em si signos diversos, emissores de discursos sobre o corpo, estéticas, entretenimento e discursos políticos. Tomando-se essa afirmação para pensar o coreográfico próprio do audiovisual constata-se que há no audiovisual uma combinação entre elementos de diferentes áreas, estéticas e linguagens que associados revelam um devir coreográfico. Os elementos destacados foram: a iluminação, o som, os corpos, os movimentos de câmera, os planos, a montagem e edição. Ao observar esses elementos no filme *This is it* (ORTEGA, 2009) nota-se que conforme eles são combinados atualizam uma determinada coreografia, com uma estética e linguagem própria do audiovisual.

Wosniak (2008) propõe ainda uma definição contemporânea para a coreografia, na qual a notação coreográfica é a grafia da signagem de dança e a coreografia é a articulação dessa signagem numa série de códigos compostos por movimentos corporais. Sendo assim, a autora apresenta o texto audiovisual como fenômeno cultural de notação coreográfica, onde a imagem é constituída por diferentes linguagens conforme a mídia utilizada. Para ela cada mídia é constituída por uma gramática e terminologia próprias, assim como na dança.

Sob este aspecto, verificou-se que a partir do surgimento do *ballet* clássico convencionou-se que a escrita e a fonética dos termos seria em francês, com algumas exceções em italiano ou inglês. Portanto, em qualquer país em que se vá dançar *ballet* ou ler um livro sobre o tema é possível identificar os passos. Porém, quando a coreografia é audiovisual a transcrição da mesma não segue essa regra, visto que no audiovisual é possível encontrar representações da dança em estilos diferentes e feitas por corpos inumanos, identificados como referentes de bailarinos, como exemplo no vídeo dança *Pas de Corn* (DIEGO MAC, 2006)⁷. Neste vídeo vemos pipocas que “dançam” ao som da música *Esmeralda*, de Césaire Pugni.

Segundo Paixão (2003), em meados do século XX, a palavra coreografia passou a ser usada para designar uma forma especializada do modo de fazer dança e ser compreendida como fenômeno emergente dos processos de comunicação do corpo. É especialmente esta segunda perspectiva a adotada nesta pesquisa, ainda que este texto se configure também em uma espécie de escritura do audiovisual. O corpo no audiovisual será tratado no capítulo 3, segundo as autoras Santaella (2004) e Rosário (2009).

⁷ http://www.youtube.com/watch?v=l573mRwt_Cw

Conforme a citação feita por Wosniak (2006), a coreografia no audiovisual surgiu, primeiramente, no cinema e posteriormente na televisão. “Os primeiros filmes de dança datam de 1894 a 1912 e eram todos mudos, um mero registro de uma dança de entretenimento (...)” (SPANGHERO, 2003, apud WOSNIAK, 2006, p. 76). Machado (1995) diz que o surgimento do vídeo, na década de 70, foi um marco na relação do corpo com a câmera, pois possibilitou experimentos artísticos como a vídeoarte, a vídeodança, a vídeoinstalação e a vídeoperformance. Também afirma que foi a partir da criação do videoteipe, do gravador portátil e do videocassete que a dança apareceu na televisão como manifestação cultural. Fahlbush (1990) considera a dança como linguagem e a coreografia como processo de combinação e integração das experiências e aprendizagens sobre o movimento humano e que tem por objetivo tornar visível o que o coreógrafo quer expressar. O autor afirma que a concepção coreográfica é uma composição feita sobre os variados aspectos percebidos sobre um tema, através de movimentos realizados no espaço e que seguem uma determinada ordem estipulada pelo coreógrafo. Estas referências para coreografar são dadas para os bailarinos, pois os procedimentos coreográficos, até aqui descritos, foram pensados para a dança feita pelo corpo humano.

Para pensar a dança audiovisual propõe-se pensar a dança a partir do conceito de corpo sem órgãos, segundo Deleuze e Guattari (1990), no qual o corpo sem órgãos é a capacidade de cortar, colar e montar de infinitas maneiras a imagem deste corpo, atualizando por diferentes arranjos a coreografia proposta. A partir deste aspecto, a coreografia, então, passa a designar a combinação entre a iluminação, o áudio, o figurino, o cenário, as tecnologias e a técnica de dança, num determinado período de tempo e espaço audiovisual.

Coreografar é uma ação criativa realizada por um especialista denominado coreógrafo. Para compreender o papel do coreógrafo e como essa função é denominada no espaço audiovisual, discutiremos um pouco o papel do coreógrafo, a seguir.

2.1. O coreógrafo

Trindade (2008) em sua pesquisa sobre coreografia descreve que em 1700 o coreógrafo era quem fazia a notação (escrita) da dança. O criador da dança era o “*Maître de ballet*” (TRINDADE, 2008, p.19). Após dois séculos, segundo Marques (2001), os conceitos de coreografia e de coreógrafo sofreram alterações em consequência das revoluções nos

pensamentos científicos e nas artes. No século XX, com o movimento modernista e o experimentalismo, junto à mudança de paradigmas, ocorreu também uma mudança no ensino da arte, seguida de formas diferentes por diversas áreas e que a tornou transdisciplinar. Nesse contexto surgiram as experimentações audiovisuais mesclando conceitos de arte, vídeo, *performance*, o que se entende por dança e corpos que dançam. Segundo Marques (2001), no pós-modernismo na dança, a função do bailarino, como conhecedor de uma técnica específica e executor da coreografia, também sofreu alterações. De acordo com a proposta da transdisciplinaridade, o bailarino passou a co-criar a coreografia com o coreógrafo e passou a ser chamado de intérprete-criador. As particularidades de função de cada profissional nas artes, até a metade do século XX, eram segmentadas e com fronteiras bem definidas; com a ruptura desta lógica e com a proposta transdisciplinar, as fronteiras profissionais se permearam e as funções passaram a ser híbridas. Consequentemente romperam-se as fronteiras e o conteúdo da composição coreográfica na dança passou a ser abordado de forma multidisciplinar e os coreógrafos passaram a utilizar-se das mídias. Assim, surgiram novas denominações como o diretor de movimento, o intérprete-criador, o *performer* e o *videomaker*.

Sob esta perspectiva Fahlbush (1990) define o coreógrafo como o criador de danças e a quem cabe decidir o estilo a ser utilizado (*ballet* clássico, *jazz*, dança moderna, *street*, ou outro) e a organização da sequência dos movimentos, combinados com o som, a luz, o cenário, o figurino, a maquiagem e a delimitação do espaço de apresentação. Ele constata que o ato de coreografar exige habilidades e aptidões físicas, raciocínio, memória fotográfica, conhecimento musicais, domínio de uma modalidade de dança e desenvolvimento de um estilo próprio de coreografar. O coreógrafo, para Fahlbush (1990), deve ter conhecimento sobre dança e domínio da técnica. Para ele, o coreógrafo é quem investiga os lugares para onde ir, como e quando chegar lá, a quantidade de energia a ser usada nos movimentos, o tempo do deslocamento, o ritmo, a velocidade e a fluidez, planeja e desenvolve o conteúdo do trabalho, organiza as ações, forma figuras e sequências de movimentos, conforme seu objetivo.

O que Fahlbush (1990) não previu é que a coreografia ao se desterritorializar do palco para o audiovisual é atravessada por outras lógicas em sua produção e se reterritorializa atualizando não só seus processos de produção como também as funções de quem a cria. Nesta reflexão, constatou-se que no audiovisual a coreografia se atualiza em formatos diferentes como a vídeodança, a vídeoarte, filmes sobre o tema, vídeos de registro, programas televisivos e sítios na web.

Sobre o coreógrafo, verificou-se que conforme o território em que se configura a coreografia sua função ganha outras denominações, pois segundo Fagà (2007), no vídeodança a função do *videomaker* assemelha-se a do coreógrafo. Para ela, no momento em que ele seleciona os elementos que constituem a imagem, como som, luz, movimentos, corpos e faz o arranjo entre as cenas, constitui-se uma coreografia.

Para Fagà (2007) a função do coreógrafo passa a ser interdisciplinar, uma vez que ele tem de pensar o movimento dentro de um quadro e como parte de uma sequência de outros movimentos que estarão juntos na montagem/edição. Embora o coreógrafo geralmente não conheça as técnicas audiovisuais, as funções tornam-se interdependentes, pois passa a conceber a coreografia para além de seus limites habituais.

Outra forma de utilizar o vídeo para a dança é o vídeo de registro. Fagà (2007) propõe que a diferença entre um vídeo de registro e um vídeodança consiste na gravação. Galanopoulou (2008) explica que no vídeo de registro a imagem é captada geralmente em plano aberto evitando-se o *close up* para poder reproduzir a dança posteriormente como registro, e no vídeodança as imagens são selecionadas e editadas, e não necessariamente o conteúdo captado seja de dança. No vídeodança o próprio vídeo é a dança. Para compreendermos como se constituem as coreografias audiovisuais segue uma breve revisão sobre o surgimento e evolução da dança.

2.2. A dança como precursora das coreografias audiovisuais

A história da coreografia aqui é apresentada numa breve revisão para se compreender a proposta desta pesquisa sobre como se constituem as coreografias audiovisuais. Para tanto, parte-se dos apontamentos de Bertoni (1992) sobre os primeiros registros de dança, os quais foram achados nas cavernas em *Laxcau* em pinturas do período paleolítico. Segundo Bourcier (1987) as pinturas encontradas mostravam homens de mãos dadas em círculo. O autor propõe que alguns estudos sobre as civilizações egípcia, romana e grega, baseados na análise das pinturas encontradas, especularam que as danças eram realizadas de forma organizada e ritual, para cultuar os deuses, saudar a caça, a colheita, fazer rituais e celebrações de nascimento, união, funerais e também para representar fenômenos da natureza que não eram compreendidos e nem explicados.

Bertoni (1992) especula que as danças eram realizadas pelos povos, provavelmente como ato de socialização. Bourcier (1987) considera que a dança configurada como arte cênica surgiu na Grécia, associada ao teatro e à música, mas também como treinamentos militares, educação infantil, festejos, cerimônias cívicas e ritos religiosos. Conforme Wosniak (2006), as apresentações na Grécia aconteciam em local específico, onde o palco era separado da platéia, que ficava em arquibancadas, o que deu origem aos anfiteatros. As danças fizeram parte das atuações teatrais até o período da Idade Média, quando a dança foi proibida pelo Clero por ser considerada profana.

Segundo Lobato, (2007) as transformações ocorridas no final da Idade Média, no entanto, alteraram a vida econômica e política da Europa. O renascimento comercial e urbano, principalmente no norte da Itália, proporcionou o desenvolvimento da burguesia, possuidora de uma nova visão de mundo e essa visão cristalizou-se na mudança dos padrões culturais da época, onde se desenvolveu o Humanismo, baseado no antropocentrismo em substituição ao teocentrismo vigente na Idade Média.

Ellmerich (1987) conta que neste contexto as danças populares foram levadas à corte francesa em 1534 por Catharina de Médicis. Catharina era uma nobre italiana de refinado gosto pela arte, bisneta de Lourenço⁸, que foi para a França para casar-se com Henrique II. Em 1555, Catharina convidou o violinista piemontês Baldassarino Belgiojoso para ser seu cavalheiro de confiança e residir na França, o qual trocou seu nome para Balthazar de Beaujoyeux e tornou-se o organizador e produtor de entretenimento para nobreza. Lobato (2007) afirma que Balthazar de Beaujoyeux foi o primeiro coreógrafo de que se têm notícias: coreografou o *Ballet Comique de La Reyne Louise* (Balé Cômico da Rainha Louise). Assim, a dança tomou feições de espetáculo. A autora também conta que Catharina patrocinou alguns artistas para distrair e manter a corte sob seu domínio. Vargas (2006) revela que o *ballet* na França nesta época era utilizado como propaganda política. Lobato (2007) afirma que o termo *ballet* foi utilizado para designar uma forma de mídia mista na qual poesia, pintura, música e a dança desempenhavam papéis iguais, evidenciando a arte como representante do *status quo* de poder e majestade. A partir destas afirmações conclui-se que o *ballet* surge multimidiático e como audiovisualidade, pois ao reunir diversas linguagens artísticas, como expressão e comunicação de idéias ao público, continha devires audiovisuais que se atualizavam no teatro.

Sobre os coreógrafos e registros de dança do século XVI, Bourcier (1987) conta que inicialmente o Mestre de Dança exercia diversas funções, como professor, ensaiador,

⁸ Conhecido como o Magnífico (criador dos Triunfos renascentistas).

bailarino e coreógrafo. O coreógrafo era o responsável pela escrita dos Códigos e Tratados de Dança. Bourcier (1987) descreve que o primeiro tratado foi manuscrito por Domenico de Piacenza, *De Arte Saltendi et Choreas Ducenti* (PIACENZA, 1436 apud BOURCIER, 1987, p.65). Seus alunos Guglielmo Ebreo e Antonio Cornazzano também deixaram manuscritos sobre a dança: o primeiro escreveu *De Practica seu Arte Tripusii* (EBREO, 1463 apud BOURCIER, 1987, p.65) e o segundo, *Libro Del Arte de Danzare* (CORNAZZANO, 1465 apud BOURCIER, 1987, p.66). Outros dois importantes mestres foram “Thoinot Arbeau que escreveu *Orchésographie* (ARBEAU, 1596 apud BOURCIER, 1987, p.66) e Cesari Negri que deixou *La Grazia d’Amore* (NEGRI, 1602 apud BOURCIER, 1987, p. 66) e reeditou-o dois anos mais tarde com o título de *Nuovo Invenzione di Balli*” (BOURCIER, 1987, p.65-66, apud. WOSNIAK, 2006). Todos estes registros escritos sobre ballet são considerados notações coreográficas por diversos autores.

A notação coreográfica⁹, segundo Trindade (2008), objetivava ser para a dança “registros para a preservação da memória da dança que se propõem a perpetuar os movimentos em seus detalhes. As notações são métodos para anotar o movimento humano meticulosamente, da impressão geral a sutileza da mudança” (TRINDADE, 2008, p.18). Em comparação o audiovisual, utilizado como registro, capta além do movimento de corpos e objetos as mudanças do som, da luz, o ambiente e a movimentação da própria câmera. Também é possível criar outros corpos dançantes, por inserção digital ou animação.

De acordo com Lobato (2007), a partir do Renascimento, em 1661, o Rei Luiz XIV da França, conhecido como Rei Sol por sua aparição como bailarino, criou a Academia Real de Dança tornando a dança uma atividade profissional. O diretor contratado na época de Luiz XIV, foi Giovanni Baptiste Lully, músico, comediante e dançarino profissional. Nesta época, o *Ballet* passou a ser codificado. Surgiu uma gramática para a dança que possibilitou os primeiros registros coreográficos de que se tem conhecimento.

Wosniak (2006) chama a atenção para a predominância da dança nos espetáculos como fator importante na construção dos palcos, os quais passaram a ser construídos com quatro lados iguais, mais elevados que a platéia e posicionando-a em frente a um dos lados. Esse tipo de palco é chamado de palco italiano. Segundo a autora, os recursos do cenário também foram aprimorados, com o uso de roldanas, polias, ganchos e cabos que possibilitaram o “vôo” das bailarinas pelo palco e efeitos especiais, o que alterou a relação do

⁹ “A notação é a tradução do movimento em sinais escritos no papel.” (TRINDADE, 2008, p.19).

corpo com o espaço. A relação do corpo com o espaço também irá se alterar com o surgimento das mídias anos mais tarde.

Segundo Lobato (2007), em 1754, Jean Georges Noverre (1727-1810) foi promovido a Mestre de Balé da Ópera de Paris e coreógrafo. Escreveu *Lettres sur La Danse* (NOVERRE, 1760), que explicava minuciosamente técnicas de dança e descrevia as coreografias de Pierre Beauchamps¹⁰ (1636-1705) e as produções de Lully¹¹.

Segundo Portinari (1989), Noverre foi considerado o grande reformador da dança, pois liberou as bailarinas das pesadas vestimentas e das perucas e máscaras. Foi ele também que integrou a narrativa com a música, os figurinos e o cenário. Wosniak (2006) afirma que o *Ballet D'Action* de Noverre era baseado em temas realistas ligados à natureza e à liberdade de expressão, seguindo as tendências da Revolução Francesa (1789) e onde, segundo a autora, havia uma unidade cênica na relação entre os personagens, através de movimentos dramáticos, oposto ao *Ballet d'Entrée*¹². Deste modo preparou o caminho para outra estética da dança: o Romantismo.

Faro (1987) afirma que o movimento romântico na dança teve início em 1831, com a aparição da bailarina Marrie Taglioni dançando sobre as pontas dos pés. Segundo Wosniak (2006) além da criação das sapatilhas de pontas também ocorreram inovações cenotécnicas apresentadas no *Ballet des Nonnes*, parte da Ópera *Robert Le Diable* de Meyerbeer, coreografado por Felipo Taglioni. A iluminação que era feita por velas foi substituída por lampiões de gás possibilitando criar a atmosfera cênica conforme os roteiros coreográficos. A cortina ou pano de cena foi criado para cobrir e esconder as trocas de cenários de um ato para o outro, também instigando a imaginação da platéia. As máquinas que realizavam os 'vãos' das bailarinas foram aperfeiçoadas e surgiram as sapatilhas de pontas. Neste período a figura da bailarina assumiu um ideal de beleza, leveza e domínio corporal, segundo Wosniak (2006). Após o sucesso do *Ballet des Nonnes*, no ano seguinte, Felipo Taglioni criou *La Sylphide* (1832), estrelado pela solista e sua filha Marrie Taglione. Nesta época surge o crítico de dança e com ele os documentos como libretos¹³, poemas, litografias, roteiros e textos críticos. Théophile Gautier é o crítico mais famoso desta época, pois, em 1841 escreveu o roteiro que deu origem ao *ballet Giselle*, coreografado por Jules Perrot e Jean Coralli, com partitura de

¹⁰ Coreógrafo e professor que criou as cinco posições básicas do balé e que são usadas até hoje.

¹¹ Lully foi maître de ballet, músico, compositor e diretor da Academia Real de Dança (WOSNIAK, 2006).

¹² Ballet D'Entrée era assim chamado por ter várias entradas e saídas de cena. Geralmente era usado nos palácios para introduzir os pratos à mesa dos banquetes (BOURCIER, 1987).

¹³ Programações das obras.

Adolphe Adam e com Carlotta Grisi como solista principal. Segundo Wosniak (2006, p.44) este ballet “representa o ‘apogeu’ do Romantismo na Dança”.

Wosniak (2006) nos conta ainda que, no início do século XX, o diretor e produtor dos *Ballets Russes*, Serge Diaghlev revolucionou os espetáculos de *ballet* através das inovações na cenografia e no figurino. Trabalhou em colaboração com alguns dos maiores artistas do século XX, como Picasso, Matisse, De Chirico, Ernst e Miró, além de compositores como Debussy, Satie e Ravel, dançarinos como Nijinsky e coreógrafos como Michel Fokine e Marius Petipa.

Na biografia de Duncan (2001), constata-se que a partir de 1900 rápidas mudanças ocorreram, como grandes revoluções científicas, filosóficas, estéticas, ideológicas e políticas. A arte da dança passou a operar segundo um novo paradigma: *o modernismo*¹⁴, em detrimento dos princípios do classicismo na dança¹⁵ vigentes no final do século XIX. Isadora Duncan (1879-1927) tornou-se um ícone na dança ao propor rupturas aos padrões estéticos vigentes, como abandonar as sapatilhas e roupas apertadas. Isadora era revolucionária, trocou a América pela Rússia, defendeu a liberação feminina e a educação das crianças. Em suas obras e sua escola propôs recuperar a relação do homem com seu corpo e com o mundo, através da liberdade de movimentos, inspirada na cultura grega e nos elementos da natureza (DUNCAN, 2001).

Segundo Wosniak (2006, p.45), na década de 1930 a dança moderna fundada por Isadora Duncan se concretizou nos Estados Unidos e na Alemanha, com três criadoras distintas e com “um vocabulário próprio, uma gramática corporal diferenciada e uma estética cênica dramática e extremamente simbólica”. Faro (1986) conta que nos Estados Unidos a primeira escola foi Denishawnschool (1915-1931), com sede em Los Angeles e fundada por Ruth Saint-Denis e por seu marido Ted Shawn. Desta escola saíram Martha Graham (1894-1991) e Doris Humphrey (1895-1958), consideradas a nova geração da dança moderna. Na Alemanha surgiu Mary Wigman (1886-1973), fundadora da dança expressionista alemã ou dança moderna fundamentada nas concepções teóricas de Rudolf Von Laban (1926).

¹⁴ A dança moderna teve por objetivo romper com códigos e regras dos períodos anteriores e colocar o homem em contato com seu corpo em relação ao mundo, através de gestos naturais, liberdade de movimentos, inspirados em modelos gregos (WOSNIAK, 2006).

¹⁵ Segundo Wosniak (2006), a dança no final do século XIX, se encontrava no período Clássico, diferente da música, de onde vem o nome balé clássico. No século XVIII, era o período do Romantismo (balé Romântico), no qual os vestidos usados como figurinos eram longos, dançava-se com sapatinhos de cetim e espartilhos e no interior dos castelos. No período clássico surgiram às sapatilhas de ponta, os vestidos foram encurtados “*tuttu*” e dançava-se nos teatros. O Modernismo teve como precursora Isadora Duncan que rompeu com os padrões vigentes ao dançar descalça em praça pública seminua enrolada na bandeira da Rússia, num manifesto político.

Segundo Wosniak (2006) a dança moderna adotou a concepção teatral como forma de denúncia social, inquietação e revolta. Cada escola desenvolveu técnicas corporais específicas enfatizando o trabalho de contração e relaxamento do tronco, os pés descalços, os movimentos de torção, rolamentos, quedas, saltos, giros, simetrias e assimetrias dos movimentos e gestos expressivos dos intérpretes-criadores.

No hibridismo da dança com outras áreas e tecnologias, os profissionais viram suas funções não mais de forma ortodoxa, separando coreógrafos e bailarinos, por exemplo; mas, como um todo, onde o bailarino passou a ser co-criador da coreografia, chamado intérprete-criador. O coreógrafo assumiu funções da direção geral e passou a ser diretor de movimento, ou seja, passou a escolher como a coreografia iria se constituir, utilizando a experiência corporal e a bagagem emocional trazidos pelos intérpretes-criadores, assim como seus conhecimentos sobre diversas áreas, não mais restritos à dança.

Faro (1986) aponta que nos anos 40 e 50, nos Estados Unidos, Mercê Cunningham (1919-2009), bailarino e coreógrafo e John Cage (1912-1992), músico, iniciaram experimentos interdisciplinares entre dança, música, artes visuais, literatura e teatro, baseados no movimento *Bauhaus* e juntos contribuíram com o movimento estético da ‘arte pela arte’. O autor, também, revela que na década de 50 iniciou uma crise quanto à forma e ao conteúdo das coreografias, a qual ocasionou rupturas estéticas que originaram a dança pós-moderna. Wosnik (2006) conta que a geração de 60 consolidou o movimento pós-moderno inserindo-se nas questões políticas, sociais e filosóficas, propondo experimentalismos estéticos, tecnológicos e técnicos, como a dança-teatro de Pina Bausch¹⁶ (1940-2009); e anos depois o teatro-físico de Lloyd Newson¹⁷, em 1980.

Marques (2001) afirma que em 1962 um grupo de jovens coreógrafos resolveu apresentar seus trabalhos desenvolvidos nos *workshops* de Robert Dunn, músico que trabalhava com John Cage no estúdio de Merce Cunningham. O resultado de dois anos de trabalho com Dunn foi apresentado com o título de “Concert of dance1”, no Judson Church¹⁸, em Greenwich Village, Nova York. Segundo Lobato (2007), esta apresentação foi considerada uma revolução estudantil que culminou na diluição de fronteiras, englobando

¹⁶ Pina Bausch foi bailarina e coreógrafa, estudou em Folkwang, na Alemanha e na Julliard School of Music, em Nova York. Seus trabalhos são conhecidos pela junção do teatro com a dança, entre eles destacam-se "Komm tanz mit mir" ("Vem, Dança Comigo", 1977), "Café Müller" (1978), "Keuschheitlegende" ("Lenda de Castidade", 1979) e "Viktor" (1986).

¹⁷ Lloyd Newson é diretor do grupo inglês DV8 e trabalhou com os diretores David Hinton e Clara Van Gool. Também é considerado um dos criadores da vídeodança.

¹⁸ A Judson Church era o porão de uma igreja protestante no Greenwich Village, em Nova York, onde um grupo de artistas, coreógrafos, bailarinos, videomakers, compositores, performers, atores e artistas plásticos se encontravam para experimentar novas linguagens de movimento (WOSNIAK, 2004, p.9).

experiências artísticas diversas como *happening*, *performances* e repetições minimalistas. Conforme a autora este mesmo grupo, então já nomeado Judson Dance Theater, deu continuidade a seus trabalhos experimentais até abril de 1964.

Segundo Wosniak (2006), a grande revolução ocorreu na década de 70, com o surgimento do vídeo e resultou na forma de arte chamada vídeodança. Na vídeodança, o repertório coreográfico da dança é ampliado através da relação entre a dança e sua própria imagem, capturada pela câmera, assim como “a relação do homem com sua realidade, com seu corpo, com a imagem deste corpo, com a noção do espaço e do tempo, de sua memória e dos fatos registrados” (WOSNIAK, 2006, p.69).

Conforme Trindade (2008), na década de 80 o registro audiovisual passou a ser utilizado como documento por possibilitar um acesso instantâneo entre som e movimento na imagem. Wosniak (2006) confirma que a cena da dança a partir do século XXI foi invadida por tecnologias que enriqueceram a dramaturgia da dança. Para ela, a dança foi além dos espaços arquitetônicos convencionais como teatros, escolas, salões de festas, igrejas e migrou para outros territórios como o ciberespaço, a ambiência midiática e os fazeres audiovisuais. “Sensores, câmeras e microcâmeras filmadoras, vídeo, holografia, *software* e *hardware* específicos, *laser*, *scanner* e tantos outros elementos entram em cena para coexistirem e coevolurem com esta linguagem estritamente do corpo” (SANTANA, 2002, p.119, apud. WOSNIAK, 2006, p.50). Nesse processo de desterritorialização ocorreu a virtualização das práticas de dança e seus devires passaram a ser atualizados em outros corpos e espaços, conseqüentemente alterando o que se conhece por dança.

Para Katz (2000), o coreógrafo assumiu um papel de *DJ*, onde dirige o trabalho, observa, conduz e seleciona o que irá compor a dança. Segundo a autora, o coreógrafo mistura as sequências de dança e experimenta novas tecnologias para criar, sem que para isso necessite ser bailarino. Como exemplo, cita-se a Cia Verve¹⁹, localizada em Campo Mourão, interior do Paraná, na qual o diretor artístico de dança não é bailarino, mas tem formação em artes plásticas. O diretor produz espetáculos que têm por característica a originalidade, o ineditismo e a criatividade. Nesta perspectiva, também realiza experimentações no campo audiovisual²⁰.

¹⁹ Ver *site*: <http://www.verve.arte.br>

²⁰ As produções cinematográficas da Verve Cia de Dança abrangem curta-metragem e vídeodanças, disponíveis no *site* da companhia, entre eles: *Non Invito* (Dir. e concepção: Fernando Nunes, Produção V8 Comunicações, Edição Incite FX, curta-metragem, duração: 16 min., 2007); *Feique- Em algum lugar, porém, aqui* (Dir.e concepção: Fernando Nunes, V8 produções, duração: 60 min., 2005); *(C2H4)n Plástico* (Dir.e concepção: Fernando Nunes, V8 produções, duração: 60 min., 2002).

Assim, podemos constatar que os artistas contemporâneos têm se utilizado das tecnologias audiovisuais para criar e transcender o campo das artes. Santaella (2004) destaca inúmeras obras de arte, apresentadas pelo mundo, que instigam a reflexão sobre as tendências das futuras criações audiovisuais. Sobre as tendências previstas com o surgimento do vídeo, pode-se afirmar que o vídeodança é uma atualização audiovisual, proveniente do hibridismo entre os processos da dança e do vídeo. Portanto, a tecnologia digital reterritorializa esses processos e remete tanto a dança como o vídeo aos seus virtuais.

A dança sempre foi midiaticizada segundo os autores Bertoni (1992), Wosniak (2006), Lobato (2007); porém, no início de sua história, a midiaticização era primária, como se pode constatar em Bertoni (1992); pois desde o período paleolítico encontram-se registros sobre dança, como as pinturas nas cavernas. Conforme Lobato (2007), a dança surgiu multimídia porque ao longo de sua história verificou-se que era manifestada com música, pintura, poesia e moda (roupas próprias para sua execução). Como mídia representava os rituais sociais, a política, a filosofia e o entretenimento; além disso, trazia um discurso sobre o corpo. A coreografia foi transformada ao longo da história da dança conforme as invenções tecnológicas até chegar ao que conhecemos como coreografia através das mídias no século XXI. A midiaticização das coreografias no espaço audiovisual, desperta a inteligência da dança através das imagens, de forma que o espectador vê fragmentos da coreografia, as quais são editados e compõem uma coreografia existente só no audiovisual.

2.3. A coreografia midiaticizada

A midiaticização, segundo Fausto Neto (2006), é um processo de mediações sociais que remete à forma de organização dos sentidos, através da qual uma ordem social é compreendida, comunicada, reproduzida e transformada. As mediações ocorrem através das mídias audiovisuais, textos, hipertextos, rádios e celulares. Reconhecer a midiaticização como um conjunto de fluxos transversais que perpassam a sociedade implica em tomar consciência que os devires desses meios midiaticizadores alteram não só as percepções sobre o que é midiaticizado como a formação de conceitos sobre o tema. Nesse sentido, o desenvolvimento da dança é precursor para compreendermos a coreografia midiaticizada.

Segundo Wosniak (2006) a coreografia conhecida pelo senso comum, como o movimento feito por corpos humanos em espaços convencionais, diferencia-se de si ao

mediatizar-se porque deixa de ser o texto do corpo e passa a ser o texto audiovisual. A autora percebe a dança como um sistema de signos produzidos por um corpo, como mídia de si mesma, que ao ser transposta do espaço tridimensional para o audiovisual, bidimensional, passa a ser um texto de superfície.

O cinema foi o primeiro a mediatizar a dança. A partir de 1930, Hollywood desponta no cenário cinematográfico por suas produções musicais. Os coreógrafos que se destacaram neste contexto foram Bob Fosse, Fred Astaire, Gene Kelly, Jack Cole, Gus Giordano e Luige. Bob Fosse coreografou os musicais *All that Jazz* (1979), *Sweet Charity* (1969) e *Cabaré* (1972). Fred Astaire coreografou e dançou vários números de sapateado para o cinema tais como: *Voando para o Rio* (1933), *A alegre divorciada* (1934), *Roberta* (1935), *O Picolino* (1935), *Nas águas da esquadra* (1936), *Ritmo Louco* (1936), *Vamos dançar* (1937), *Dance comigo* (1938), *A história de Vernon e Irene Castle* (1939), *Amor de minha vida* (1940), *Ao compasso do Amor* (1941), *Duas semanas de prazer* (1942), *Bonita como nunca* (1942), *Tudo por Ti* (1943), *Romance inacabado* (1945), *Ziegfeld Follies* (1947), *Núpcias Reais* (1951), *A Roda da fortuna* (1953), *Cinderela em Paris* (1956), *Meias de Seda* (1957), *O inferno na Torre elenco* (1974), *Era uma vez em Hollywood I* (1974), *Era uma vez em Hollywood II* (1976), *O homem vestido de papai Noel* (1979), *História de fantasmas* (1981). Gene Kelly consagrou-se com o musical *Cantando na chuva* (1952). Jack Cole coreografou o filme *Eles preferem as Loiras*, com Marilyn Monroe. Gus Giordano fez parceria com Ronald Colton, Gary Kaplan, Mort Kessler, Rita Rojas e Judith Scott. Também fundou uma escola especializada em dança para o cinema. Luige foi coreógrafo de Liza Minnelli, Barbara Streisand, Bette Midler, Ann Reinking, Madonna, Patrícia McBride e coreografou para cinema e vídeoclips.

Wosniak (2006) conta que na década de 40 surgiu uma forma de dança para a câmera através da experimentação feita pela cineasta e bailarina ucraniana Maya Deren (1917-1961), a qual migrou para os Estados Unidos na década de 20, onde foi a pioneira na interação da dança com o cinema. Brum, (2006) mostra que Maya Deren produziu vários filmes, entre eles, *Meshes of the Afternoon* (1943)²¹; *A Study in Choreography for Camera* (1945)²², *Ritual in Transfigures Time* (1945/6)²³; e *The Very Eye of Night* (1952/59)²⁴. Wosniak (2006), afirma que o trabalho de Maya Deren destacou-se pela manipulação da iluminação, pela

²¹<http://video.google.com.br/videoplay?docid=4002812108181388236&ei=lbn5SompD4jMqgLfu-nsBw&q=Meshes+of+the+Afternoon+&hl=pt-BR#>

²²http://www.youtube.com/watch?v=jh_srk8jJqQ

²³<http://www.youtube.com/watch?v=xrWNLFPz40&feature=related>

²⁴http://www.youtube.com/watch?v=wHZPeUbT_II

relação com a câmera e as técnicas de edição. Dentre os recursos utilizados por ela, a idéia de montagem como composição possibilitou que os *videomakers* compartilhassem suas idéias com os coreógrafos e trabalhassem em regime de interdisciplinaridade. Assim, surgiram parcerias entre cineastas, coreógrafos e bailarinos que trouxeram à reflexão outras possibilidades de utilizar o tempo e o espaço bidimensional na tela, a partir da idéia de recriação do corpo na tela proposto por Maya Deren.

Na década de 50 surge o *videotape* que possibilitou usar câmeras com imagens ao vivo. Assim, surgiu um novo conceito de interação entre artista e público (MACHADO, 1997). O vídeo foi percebido como um meio de expressão a ser explorado por artistas e *videomakers* para além do registro e da reprodução de imagens (WOSNIAK, 2006). Nas décadas seguintes popularizou-se o uso das câmeras filmadoras portáteis e também dos videocassetes.

A diferença entre o cinema e o vídeo, segundo Machado (1997), está na formação da imagem, pois, no cinema, a imagem é tratada por fotogramas, ou seja, quadros fixos, e, no vídeo, como sinal elétrico codificado. O vídeo, para Machado (1997), do ponto de vista da relação espaço-tempo é a primeira mídia a trabalhar concretamente com o movimento, porque ele considera o cinema como uma sucessão de fotogramas fixos. No vídeo a reprodução da imagem técnica pode ocorrer de forma quase-simultânea ao presente de fato, pois a imagem capturada pela câmera é transmitida no monitor instantaneamente, funcionando como um ‘espelho’ eletrônico, “isto possibilita conceber espetáculos em que o vídeo contracena com pessoas ao vivo (...)” (MACHADO, 1997, p.68).

Neste contexto, segundo Wosniak (2006), Cunningham²⁵, que acreditava que a dança é um movimento natural, sem finalidade específica, em que não se busca um encadeamento lógico de movimentos, mas explorar os elementos fornecidos pelo acaso, propôs uma experimentação ao acaso no encontro entre bailarinos e *videomakers*. Tal encontro coreográfico foi chamado *event*, um acontecimento único de dança ligado ao vivenciar o instante presente, o aqui e agora em interação com a câmera. O resultado deste encontro resultou nas primeiras manifestações da vídeodança. O surgimento da vídeodança²⁶ ocorreu com o trabalho em conjunto do coreógrafo americano Mercy Cunningham (1919-2009) e os *videomakers* Charles Atlas e Elliot Caplan, porém só ganhou esta denominação anos mais tarde.

²⁵ <http://www.merce.org>

²⁶ O termo vídeodança teria surgido na França, em 1988, para designar as relações entre a dança e a tecnologia, numa *performance* realizada no *Centro Georges Pompidou*, como sugere Elisa Viccarino, em artigo para a revista alemã *Ballet/Tanz*, 1997; In: Miranda, 2000, p.118-119, apud. Wosniak, 2006.

Woaniak (2006) também coloca que em 1978 Naum June Paik, artista coreano radicado nos Estados Unidos e considerado o percussor da vídeoarte, criou para Cunningham o vídeoarte *Merce by Merce* (1978). Segundo ela, este vídeo é composto por imagens de televisão distorcidas. A autora afirma que as criações de Cunningham consistiam em experiências entre as tecnologias e a dança e resultaram nos vídeodanças: *Points in Space* (1986)²⁷, *Beach Birds for Câmera* (1991)²⁸ e *Cage/Cunningham* (1992), objetos de sua pesquisa. Conforme Woaniak (2006), para Cunningham, o espaço da tela era um desafio, pois apesar de ter limites, oportunizou trabalhar com uma dança não admissível no palco, a qual era afetada no tempo e no ritmo do movimento. A câmera possibilitou ver detalhes que no teatro não era possível.

Woaniak (2006) aponta que na década de 90, Thomas Calvert criou um *software* chamado *Life Forms*²⁹ para Cunningham utilizar no processo coreográfico. O programa consiste na articulação computadorizada da figura do corpo humano em três dimensões (altura, largura e profundidade); serve para a criação de movimentos corporais, pois mostra movimentos diferentes de vários bailarinos ao mesmo tempo.

Sob o cenário global, Pereira (2000) fala que ainda na década de 70, surgiu no Brasil a primeira obra de vídeoarte chamada *M3X3* (1973)³⁰, criada por Analívia Cordeiro³¹. Esta vídeoarte consiste numa dança computadorizada feita para tevê. Entre suas obras destacam-se *Slow-Billie Scan* (1977)³², *Trajatórias* (1984), *0°=45* (1974/1989), *Ar* (1985)³³, *Striptease* (1997)³⁴, *Carne* (2005)³⁵ e *Save the nature* (2007)³⁶.

Conforme Brum (2006), na década de 80, na Bélgica, Anne Teresa De Keersmaeker, coreógrafa e diretora do Grupo Rosas, trabalhou com o cineasta Peter Greenaway e com o músico e cineasta Thierry De Mey. Na Inglaterra, Lloyd Newson, diretor do grupo inglês DV8, trabalhou com os diretores David Hinton e Clara Van Gool. Outros coreógrafos destacaram-se como criadores de vídeodança na mesma época, entre eles: Phillippe Decouflé, Angelin Preljocaj, Suzanne Linke, Meg Stuart, Mats Ek, Sylvie Guillem, e o cineasta Cyril

²⁷ <http://www.youtube.com/watch?v=VGYdmLXjDDo>

²⁸ <http://www.youtube.com/watch?v=aI6fzoJ5gRc>

²⁹ Este *software* é de animação e é utilizado para cinema e coreografia. A câmera neste programa move-se como a câmera de *games* do século XXI.

³⁰ <http://www.youtube.com/watch?v=EEGpBjT57IU>

³¹ Mestre em Artes pela Unicamp-SP, bailarina, coreógrafa e *videomaker*.

³² <http://www.youtube.com/watch?v=d-Dm3VJMQM&feature=Playlist&p=A8E8E7629F2181B1&index=7>

³³ http://www.youtube.com/watch?v=ZmfjC6KZ_OU&feature=Playlist&p=A8E8E7629F2181B1&index=4

³⁴ <http://www.youtube.com/watch?v=e-Tlhyrphlk&feature=Playlist&p=A8E8E7629F2181B1&index=6>

³⁵ <http://www.youtube.com/watch?v=03BUVgc9vj8>

³⁶ <http://www.youtube.com/watch?v=0J92WqHGrLs&feature=Playlist&p=A8E8E7629F2181B1&index=5>

Collard. Em 2002, Martina Kudlacek, através de uma parceria entre a Áustria e a República Checa, criou o documentário *In the Mirror of Maya Deren* (2002), sobre a vida da pioneira.

O vídeodança, assim, se configura como texto híbrido, imagem-movimento do movimento que possibilita pensar a dança como processo. Wosniak (2006) compreende o vídeodança como “um intervalo entre imagens, com suas fronteiras fluidas, movendo-se entre os códigos e entre a linguagem do cinema, que o precedeu, e as tecnologias informáticas e digitais que o sucederam” (WOSNIAK, 2006, p.82).

O hibridismo da vídeodança, para Fagà (2007), é resultado da mistura entre as produções distintas da dança e do cinema, de forma que os movimentos característicos dos bailarinos são incorporados aos movimentos dos elementos que constituem a cena, tais como a luz, o som e a própria câmera. Sob este aspecto, pode-se afirmar que as artes do corpo se referem aos movimentos corporais utilizados em dança, como poses, passos, deslocamentos espaciais e que se expressam nos estilos de dança, como exemplo o jazz, o balé, a dança de rua e o contemporâneo, os quais são assumidos pelos elementos cenotécnicos da imagem. Ao afirmar que a coreografia no vídeodança está aliada a enquadramentos e fragmentação e que só existe por causa dos movimentos de câmera, dos planos, pelo corte feito nas cenas, pela montagem e edição, Fagà (2007) define o processo de criação imagética como processo coreográfico.

Neste trabalho, observou-se que o vídeodança contempla os processos tanto da dança como do vídeo, sendo, portanto, o resultado da contaminação entre ambos e constituindo-se numa mídia mista (híbrida), o que vêm a re-configurar tanto a dança propriamente dita quanto o audiovisual. A diferença da coreografia feita para o vídeo para a coreografia do teatro está na forma como a dança é atualizada. No vídeo o foco dado pela câmera possibilita atualizar movimentos pequenos onde o menor gesto, os olhares ou a intensidade da respiração podem ser detalhados; portanto é no fluxo entre todos os elementos da cena que o movimento (dança) se atualiza; no vídeo a pós-produção atualiza corpos-bailarinos possíveis de serem vistos apenas no audiovisual. No teatro, a dança se atualiza entre a gramática existente e experimentos audiovisuais limitados ao espaço teatral. Portanto, a cada reterritorialização da dança ocorre uma atualização que re-configura o virtual da coreografia.

2. 4. Uma só e mesma coreografia para todas as coreografias

A coreografia, para esta pesquisa, é concebida, a partir dos conceitos de Deleuze (2006), em sua unicidade, como a atualização de um conjunto de elementos coreográficos virtuais que, simultâneos, instauram movimentos de dança. A coreografia entendida conforme Fernandes (2002), como a organização dos movimentos corporais ritmados em arranjo com outros elementos cênicos, independente do estilo de dança, é constituída por uma espécie de gramática genérica, que serve para qualquer dança. As leis dessa “gramática coreográfica” abrangem passos, poses, gestos, figuras geométricas, simetria e assimetria das figuras; ritmos lentos, rápidos e intermediários, diferentes marcações, sons e arranjos musicais; iluminação, expressa pelas combinações entre cores e intensidades; locais de apresentação, como teatros, escolas, locais públicos e mídias; corpos humanos treinados numa técnica para comunicarem a idéia do coreógrafo ou representações de corpos, produzidos por técnicas de digitalização, que dançam na ambiência audiovisual; cenários abstratos, simbólicos ou naturais; maquiagem e figurinos diversos, conforme a proposta temática. Todos esses elementos combinados formam imagens. As imagens consideradas audiovisuais são oriundas da midiaticização entre som e imagem simultaneamente. Entretanto, a imagem audiovisual se configura midiática através de suas audiovisualidades, que compreendem os processos de produção, as linguagens e gramáticas utilizadas e suas convergências em diferentes mídias, conforme Silva; Rossini; Rosário; Kilpp (2009).

Com base nas afirmações de Bergson (1990), compreende-se que as imagens de movimentos são percebidas de forma cognitiva como signos que remetem a outras imagens de dança em nossa memória. Sob este aspecto propõe-se, com base em Deleuze (2006), a existência de uma só e mesma coreografia para todas as coreografias, como uma mônada do movimento que origina tudo que se percebe como coreografia.

Tomando-se a coreografia segundo Trindade (2008), como o arranjo entre os elementos que compõem a cena da dança e como sendo a grafia espacial do movimento, compreende-se que o coreográfico ao se atualizar em espaços midiáticos, como na tela do cinema, na qual se observa, por exemplo, no filme *A Marca da Maldade* (ORSON WELLS, 1958), o corpo da câmera sendo o executor da dança e não os corpos; a coreografia diferencia-se de si, ao mesmo tempo em que continua a ser coreografia. Outro exemplo encontrado foi no vídeodança *Entre Vírgulas: Da concepção ao Fim* (BONGIOVANNI, 2008), no Festival Dança em Foco 2008, onde a câmera também dança em torno do bailarino. Em *This is it*

(ORTEGA, 2009) observou-se que a coreografia se atualiza entre as mudanças de imagens, nos contrapontos dos planos, os quais na forma em que são organizados constituem as coreografias das músicas apresentadas, no ritmo das mesmas. A cada batida da música troca o frame. E em cada frame notam-se planos diferentes e os bailarinos com diversas roupas, o que também evidencia a passagem do tempo, conotando diferentes dias de ensaios.

Durante esta pesquisa, após analisar o filme *This is it* (ORTEGA, 2009), chegou-se à proposta da coreografia como platô, pois se observou que a coreografia audiovisual era resultante do encontro de vários fluxos ou linhas em movimento. Considerou-se que cada linha era corresponde a um elemento que atualiza o coreográfico audiovisual, sendo os elementos: luz, som, movimentos de câmera, planos, montagem/ edição e corpos/ objetos na imagem. Neste sentido, a coreografia aqui ocorre no encontro entre os elementos da imagem e na imagem, que são responsáveis pelo processo de atualização da coreografia audiovisual. Portanto, cada elemento se atualiza e atualiza o coreográfico em composição com os outros elementos.

Conclui-se que a coreografia se atualiza de múltiplas formas e cada atualização remete a sua virtualidade “coreografia”. Conforme explicam Deleuze e Guattari (1995), entende-se que as atualizações da coreografia se configuram como rizoma no encontro dos fluxos dos elementos: luz, som, corpos, montagem/edição e movimento de câmeras. Nesse sentido, esses fluxos são os platôs, pois “um platô está sempre no meio, nem início e nem fim. Um rizoma é feito de platôs” (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 33). Portanto, conforme Deleuze (2006), em cada atualização a coreografia como unicidade se difere de si por sua multiplicidade. Segundo Deleuze e Guattari (1995, p.33) “chamamos de ‘platô’ toda multiplicidade conectável com outras hastes subterrâneas superficiais de maneira a formar e estender um rizoma”; ou seja, a atualização se dá pela diversidade criativa, contida nas infinitas possibilidades de combinação entre os virtuais. Assim, pode-se dizer que a coreografia ao se atualizar é sempre uma criação.

Por fim, considera-se que a coreografia audiovisual é um tipo de atualização coreográfica, pois, cada atualização consiste numa criação diferente e ela é criada no próprio espaço audiovisual, devido aos recursos tecnológicos deste espaço, pois, sem eles, não se configura como tal. Como exemplo, a coreografia registrada pelo vídeo ao ser projetada na tela é reterritorializada em outro espaço, não é mais a coreografia dos corpos propriamente dita, mas a representação desta na imagem e, portanto, é outra atualização.

Deleuze e Guattari (2000) apresentam o conceito de território para significar espaço, local e lugar, no qual a cultura, os costumes, a língua e as fronteiras vão formar as identidades

dos sujeitos. Segundo eles, as fronteiras são as delimitações dos territórios e que os diferem de seus vizinhos.

O conceito de território é definido por Haesbaert e Bruce (2006), a partir da releitura de Deleuze e Guattari (2000), como um estado, mais ou menos estável, delimitado por uma linha finita, visível e consciente que marca suas fronteiras, compreendido como um estado identitário, no qual as fronteiras são móveis e permeáveis e a comunicação ocorre nestas zonas por contaminação de informações. O território, compreendido como um estado identitário, ao ter suas fronteiras permeadas por informações de outros territórios modifica o seu estado. Este processo é chamado de desterritorialização. A reorganização da informação existente, acrescida de nova informação, gera uma nova compreensão identitária do estado, denominada de reterritorialização. Para eles, a reterritorialização também pode ocorrer por um deslocamento no espaço, no qual o sujeito ao sair de uma zona conhecida sofre uma mudança de estado. A mudança de estado é compreendida como a passagem entre os estados possíveis, reais, virtuais e atuais. Então, conclui-se que a coreografia, ao se reterritorializar no audiovisual, se atualiza remetendo-se a outros virtuais, que são suas linhas de fuga, ou seja, suas multiplicidades em devir.

2.4. Da coreografia às coreografias audiovisuais

Para os coreógrafos contemporâneos não existe um ideal de corpo, como no balé clássico, onde as bailarinas deveriam ser magras, leves e delicadas, onde a técnica desafiava a gravidade e a anatomia humana, na busca pelo corpo ideal que comunicasse a perfeição, proveniente do pensamento platônico. Para a dança contemporânea, os bailarinos são nomeados de intérpretes-criadores porque suas funções abrangem a criação coreográfica em conjunto com o diretor de movimento. Os intérpretes-criadores têm corpos de diferentes estaturas e formações em dança provenientes de diferentes estilos. Os movimentos abstratos são criados com base em acontecimentos do cotidiano dos bailarinos. Nesta perspectiva a dança contemporânea objetiva ser própria do seu tempo e acompanhar os avanços científicos e filosóficos. Perante esta lógica, os espetáculos misturam tecnologias para além dos recursos do teatro, tais como: interações cibernéticas, intervenções, projeções em terceira dimensão, instalações, vídeos, holofotes, recursos digitais, entre outros. Neste contexto as imagens audiovisuais passam a dançar. Assim, as fronteiras do conceito de coreografia na dança são

permeadas e hibridizadas pelas tecnologias e práticas audiovisuais, conseqüentemente reconfigurando o conceito e a concepção de corpo. Consta-se, então, a desterritorialização dos conceitos antes compreendidos como linguagens próprias do vídeo e da dança e a reterritorialização da coreografia como audiovisual, evidenciada no surgimento da vídeodança.

Também, observou-se que a apropriação do audiovisual pela dança contemporânea agrega outros sentidos a ele, pois, quando englobado pela criação artística como elemento cênico, passa a ser visto não só como mídia, mas também como criação. Perante esta desterritorialização de funções, investigou-se como o audiovisual passou a fazer parte da dança e como a dança também passou a afetá-lo em seus fazeres.

Para explicar o trânsito da coreografia às coreografias audiovisuais partiu-se da idéia proposta por Trindade (2008), na qual a coreografia deve ser compreendida a partir das suas conexões e conseqüente surgimento de nexos e sentidos; assim pode-se pensar, para uma coreografia do audiovisual, na combinação dos diferentes elementos que o constituem. Para tanto, a coreografia no audiovisual é compreendida como subtexto do texto audiovisual e as coreografias audiovisuais são propostas como arranjos entre elementos do som, da imagem e na imagem, aos quais atribuem sentidos de dança à imagem e que só ocorrem no audiovisual, devido aos seus procedimentos de produção, como já foi descrito.

Após investigar quais são os elementos que constituem a imagem, segundo Eisenstein (1990) e Aumont (1995), definiram-se os elementos que dão sentido de movimento na imagem, como: luz, som e corpos; e os elementos que atribuem movimento entre as imagens como: montagem/edição e movimentos de câmera ³⁷. Assim, quando se assistiu o documentário sobre o show *This is It*, identificou-se nele uma espécie de coreografia audiovisual, pois a narrativa do filme ocorre explicando a criação de cada elemento para o show e evidenciando os elementos aqui pesquisados. Também, constatou-se que as coreografias ocorrem enquanto audiovisual em virtude dos procedimentos de produção audiovisuais que reuniram, selecionaram e colaram diferentes vídeos de registro dos ensaios, visto que o show não chegou à estréia devido o falecimento do cantor.

Para realizar a análise das coreografias audiovisuais no filme *This is it* (ORTEGA, 2009) propõem-se no capítulo a seguir a definição de cada elemento na imagem e da imagem, segundo os autores Aumont (1993); Eisenstein (1990); Martin (2007); Kilpp (2003); Santaella (2004); Rosário (2009); Polidoro (2009) e outros. Os elementos da coreografia audiovisual

³⁷ A edição aqui é tratada como equivalente à montagem por ser um termo utilizado com o surgimento do vídeo, mas que tem a mesma função da montagem, de colagem dos quadros que formam a cena.

são todos os elementos que atualizam o movimento na imagem, tais como movimentos de som, luz, os corpos/objetos e, os elementos que atualizam o movimento entre imagens tais como: movimentos da câmera, montagem/edição.

3. ELEMENTOS DA COREOGRAFIA AUDIOVISUAL

Fahlbush (1990) afirma que coreografar é um ato de escolha e ordenação entre elementos para compor uma dança. Em qualquer coreografia, segundo a autora, o arranjo é compreendido como a combinação entre dois elementos ou mais que formam o movimento.

Para propor o conceito de coreografia audiovisual, primeiramente partiu-se da consideração de Aumont (1995, p.61) sobre operação de montagem como procedimento que gera o movimento e compreende “o relacionamento de dois ou muitos elementos (de mesma natureza ou não) que produzem um efeito não contido em nenhum dos elementos iniciais tomados isoladamente”. Para ele, a montagem destina-se à organização de elementos do filme, chamados planos, conforme os critérios de *ordem*, de *duração* e composição na simultaneidade. A ordem ele explica que é o procedimento de organização dos elementos e que gera a duração, a qual é dada pela sucessão dos planos. A composição na simultaneidade ele denomina de operação de justaposição de elementos. Porém, Machado (1997) descreve a história do cinema e as mudanças nas operações de montagem e edição sob influências do campo da fotografia, da linguagem do vídeo, das inserções de tecnologias da informática na produção, do desenvolvimento das telecomunicações e dos aparelhos mediáticos. O autor afirma que a multiplicidade é uma característica da produção audiovisual para exprimir o modo de conhecimento do homem contemporâneo, a qual, segundo ele, gera novas formas de compreender o mundo, através de novas sensibilidades e, também, origina novos conceitos estéticos e novos problemas de representação.

Machado (1997) chama a atenção para o fato de os recursos de edição e processamento digital permitirem criar uma quantidade quase infinita de imagens dentro de um quadro, como Eisenstein (1968, p.60ss apud MACHADO, 1997, p.239) já havia sugerido. Eisenstein, segundo Machado (1997), propôs a possibilidade de uma montagem dentro do quadro realizada pela simultaneidade de elementos contraditórios, como exemplo o contraponto entre imagem e som. Machado (1997) vai além da teoria de Eisenstein e compreende que na imagem eletrônica não há limites de criação, pois os recursos de edição digital tornam ilimitadas as possibilidades de intervenção construtiva no interior do quadro. Assim, ele afirma que é possível criar múltiplas imagens e fazê-las combinarem-se em arranjos inesperados, para depois redefini-los em novas combinações, “de modo a tornar a tela um espaço híbrido de múltiplas imagens, múltiplas vozes e múltiplos textos” (MACHADO, 1997, p. 238).

Machado (1997) conclui que os elementos constitutivos do quadro migram de diferentes contextos espaciais e temporais e sobrepõem-se em configurações híbridas reconfigurando a gramática audiovisual, diluindo as fronteiras formais entre os suportes e as linguagens. Para Machado (1997, p. 240) “cada plano é um híbrido, em que já não se pode determinar a natureza de cada um dos seus elementos constitutivos tamanha é a mistura”.

Santaella (2004, p. 21), por sua vez, considera a coreografia “um desenho de subjetividades em movimento e continuamente produzidas” como um rizoma com múltiplos pontos de entrada e de saída. Sob este aspecto, a coreografia no audiovisual se constitui através dos arranjos entre os elementos que dão sentido de movimento à imagem e entre as imagens. Então, a coreografia audiovisual é identificada como uma atualização dos virtuais da coreografia, a qual pode ser observada no fluxo das imagens a partir de qualquer um dos elementos. Para pensarmos a coreografia audiovisual, propõe-se observar os elementos, independente do resultado de suas combinações, que revelam especialmente dois tipos de movimentos: 1) o movimento da imagem e 2) o movimento que acontece na imagem. O primeiro - o movimento da imagem - é realizado entre as imagens, a partir da montagem/edição e dos movimentos da câmera. O segundo - o movimento que ocorre na imagem - é formado pelos corpos, objetos, luz, som; enfim, por tudo o que aparece no interior das molduras de uma dada cena.

3.1. Elementos que caracterizam movimentos da imagem

Para Aumont (1995, p. 90) “a imagem em movimento é uma imagem em perpétua transformação, que mostra a passagem de um estado da coisa representada para outro estado”. Para compreender a imagem em movimento o autor propõe a compreensão do tempo como duração, no qual um objeto ou local representado no cinema é “um representado em devir”, pois o fato de serem filmados os inscreve na duração e os oferece à transformação.

Os elementos que atribuem movimentos entre as imagens são: a montagem, a edição, os movimentos da câmera e seus enquadramentos. A montagem, segundo Aumont (1995), é o processo de captura da imagem que lhe atribui uma duração, diferente do tempo em Bergson (1990), mas no sentido de início, meio e fim. A edição é compreendida como o procedimento após a filmagem de cortar, selecionar, colar e justapor as imagens, assim como tratar a luz, o som e os efeitos digitais. Os movimentos da câmera são os deslocamentos do aparelho em

relação ao que é filmado e os enquadramentos são descritos em relação ao movimento das lentes, de aproximação ou afastamento da imagem. Os movimentos da câmera são considerados movimentos da imagem para esta pesquisa porque, segundo Aumont (1995), eles definem o tempo de corte dos planos. O autor definiu estes elementos como sendo os desencadeadores do movimento entre imagens após o estudo das obras de Eisenstein e Bazin. Para definir os elementos causadores do movimento da imagem utilizaram-se os conceitos propostos por Eisenstein (1990), Aumont (1995) e Lopes (2008), os quais são descritos a seguir.

3.1.1. Montagem/ edição

A montagem e edição configuram o movimento entre as imagens devido aos procedimentos técnicos de corte, justaposição, sobreposição, multiplicação de planos dentro de um mesmo quadro e bricolagem de imagens diversas por inserção digital. Para tratar desse tipo de movimento que ocorre entre as imagens destacam-se as definições para montagem e edição, segundo os autores Eisenstein (1990) e Aumont (1995).

O cineasta soviético Eisenstein (1990) define a montagem como a junção de imagens de objetos, com significados independentes, que, juntos, constituem um conceito. Eisenstein (1990) chegou a esta definição após comparar o processo de montagem com hieróglifos³⁸ de civilizações antigas. O autor elaborou métodos de montagem para o cinema, através da comparação do processo de montagem com a combinação de dois hieróglifos e ponderou que a junção não deve ser considerada uma soma, mas um produto, pois, cada um, em separado, corresponde a um objeto, porém a combinação entre eles corresponde a um conceito. Como ele exemplifica, no hieróglifo quando se combinam as imagens de uma boca e um pássaro produz-se a idéia de cantar. Ao combinar as imagens de uma boca e de um cachorro cria-se a noção de latir. Isto, para Eisenstein, é montagem.

Eisenstein (1990) também propõe que no cinema combinam-se planos isolados em significados para formar contextos e narrativas. Para o diretor soviético, o plano é uma célula da montagem, e não um elemento. Para ele, o que caracteriza a organização das células é a colisão, sendo a idéia de colisão de dois ou mais fatores compreendida como conflito que gera

³⁸ Sinais de escrita.

um conceito. Para Eisenstein (1990) “a arte é sempre conflito” (p.50), ele compara o conflito entre trechos de montagem às explosões de um motor em combustão que fazem um veículo funcionar, pois para Eisenstein “... a dinâmica da montagem serve como impulsos que permitem o funcionamento de todo o filme” (EISENSTEIN, 1990, p. 42).

Eisenstein também propõe variadas formas de conflitos que podem ser apresentadas nas montagens, tais como: conflito de luz, conflito gráfico, conflito de planos, conflito de volumes, conflito espacial, conflito de tempo, conflito entre assunto e ponto de vista (obtido pela distorção espacial através do ângulo da câmera), o conflito entre assunto e sua natureza espacial (obtido pela distorção ótica das lentes) e o conflito entre um evento e sua natureza temporal (obtido pela câmera lenta ou movimento parado). A coreografia audiovisual possui como uma de suas características ser o produto ritmado desses conflitos.

Aumont (1995, p. 53) faz uma releitura de Eisenstein e define a montagem como “... arte da combinação e da organização”. Ele estudou as noções de montagem propostas por Bazin e Eisenstein e concluiu que a noção de montagem é “o princípio único e central que rege qualquer produção de significado e que organiza todos os significados parciais produzidos num determinado filme” (AUMONT, 1995, p 84). Segundo ele, o que interessava para Bazin era a reprodução fiel da realidade, enquanto, para Eisenstein, o filme era concebido como discurso. Contudo, concluiu que a montagem é uma atividade técnica de mobilização entre imagens, sons e inscrições gráficas em diferentes organizações e proporções variáveis.

A montagem, para Aumont (1995), consiste em três grandes operações: seleção, agrupamento e junção, com o objetivo de obter, a partir de recortes separados, uma totalidade que é o filme. A seleção consiste na escolha dos elementos úteis, no material bruto. O material bruto é formado pelos *planos* (unidades de filmagem), sendo que cada *plano* na filmagem pode gerar muitas *tomadas* (tomadas idênticas, repetidas até que o resultado seja considerado satisfatório pela direção; ou diferentes, obtidas com muitas câmeras em diferentes pontos ao mesmo tempo). O agrupamento dos planos selecionados consiste em organizá-los numa certa ordem de forma a obter-se a continuidade da cena. A junção é o que estabelece o comprimento exato dado a cada *plano* e *raccords*³⁹ entre esses planos. Essa descrição feita por Aumont (1995) é específica da imagem, pois o trabalho com a trilha sonora pode ser conduzido simultaneamente ou após a montagem final da imagem.

³⁹ Raccord é qualquer mudança de plano apagada enquanto tal, isto é, onde há esforço de preservar, de ambos os lados da colagem, elementos de *continuidade* (AUMONT, 1995, p.77).

Aumont (1995, p.54-55) apresenta a definição proposta por Marcel Martin de que “A montagem é a organização dos planos de um filme em certas condições de ordem e de duração”. A partir desta afirmação apresentou duas abordagens: primeiro, os planos são o objeto que a montagem manipula para constituir outro objeto, o filme; e segundo, as modalidades de ação da montagem são duas: a organização das sucessões dos planos e a função de estabelecer sua duração. A partir desta definição, Aumont (1995) percebeu o caráter limitado dessa concepção de montagem e sua submissão aos processos tecnológicos e denominou de “definição restrita da montagem”, propondo estender nas duas direções o entendimento do conjunto dos fenômenos fílmicos.

Para tratar dos objetos da montagem, sem equívocos de sentidos para a definição de plano, Aumont considera o plano inscrito no tempo do filme, ou seja, caracterizado por sua duração⁴⁰ e movimento e, portanto, como equivalente da expressão “unidade (empírica) de montagem” (AUMONT, 1995, P.55). Também considera que a organização e ordenação que definem a montagem possam ser aplicadas a outros tipos de objetos distintos, como: 1) partes do filme de tamanho superior ao plano, encadeadas como certo número de grandes unidades narrativas sucessivas, posteriormente chamadas de grandes sintagmas⁴¹; 2) partes de um filme de tamanho inferior ao plano, ou seja, um plano fragmentado em unidades menores. A fragmentação pode ocorrer em sua duração: exemplo plano sequência (plano com uma sequência mais longa), ou muitos planos curtos somados como efeitos de montagem sucessiva 3) parâmetros visuais manifestos no plano através de figuras imagináveis, usados para fixar idéias, ou por efeitos de “colagens” espaciais que requerem sofisticação (AUMONT, 1995).

Isso evidencia que não existe processo de montagem isolável, o que quer dizer que o princípio de montagem, segundo Aumont (1995, p. 60), é “união de partes diferentes e até heterogêneas”. Porém, em nenhum dos casos, embora os efeitos de montagem possam ser nítidos, eles jamais são suscetíveis de serem definidos formalmente com o mesmo rigor que a montagem em seu sentido estrito. O que exemplifica que partes de filme nem sempre coincidem com a divisão de planos é a montagem entre trilha de imagem e a trilha sonora, pois, na maioria das vezes, a trilha sonora é criada depois e adaptada à trilha de imagens. Esse fato é constatado em *This is it* em algumas sequências em que aparecem as coreografias das músicas do espetáculo, pois nem sempre a imagem corresponde a dança.

⁴⁰ A duração neste capítulo é aqui referida segundo Aumont (1995) e não segundo o conceito de duração de Bergson.

⁴¹ Sintagma, segundo Aumont (1995), no cinema é empregado em analogia à linguística como encadeamento de unidades sucessivas.

O que Aumont (1995) concluiu sobre o conceito de montagem é que, ao considerar todos os casos, “existe algo que pertence à ordem da montagem e que resulta do relacionamento de dois ou muitos elementos (de mesma natureza ou não) e esse relacionamento produz um ou outro efeito particular não contido em nenhum dos elementos iniciais tomados isoladamente” (AUMONT, 1995, p.61). Essa conclusão de Aumont confirma o conceito de audiovisualidades, que diz que a produção audiovisual é uma atualização e que cada combinação é um outro atual que se realiza como audiovisual. Portanto, cada vez que o ato da montagem se repete também se diferencia de si mesmo como criação, atualizando as audiovisualidades que são o virtual rizomático do audiovisual.

Aumont (1995) propõe modalidades de ação da montagem, tomando os objetos da montagem somados ao critério da composição na simultaneidade. As modalidades de ação da montagem são: a colagem, o movimento de câmera e a co-presença de vários motivos num mesmo plano. Para o autor, a colagem é a justaposição de um plano com outro, ou “um *agrupamento* dos planos selecionados numa certa ordem” (AUMONT, 1995, p. 54); o movimento de câmera é o que define o corte e a duração da imagem, no sentido de início e fim, assim como a posição do observador em relação a imagem; e a co-presença de vários motivos num mesmo plano é a presença de elementos homogêneos ou heterogêneos no campo fílmico. Estas ações da montagem são identificadas na análise do filme *This is it* (ORTEGA, 2009) considerando que se trata do relacionamento entre os elementos referidos anteriormente como propôs Aumont (1995, p.61).

A função da montagem está associada à palavra *feito*, porém no sentido do que a montagem produz num determinado caso e não como *feito-montagem*, termo utilizado por alguns teóricos para designar efeitos de ilusão de óptica. Segundo Aumont (1995) “A montagem é, por natureza, uma técnica de produção (de significações, de emoções). Em outras palavras: a montagem sempre se define também por suas funções” (p.67). Assim, Aumont (1995) apresenta as funções da montagem como: sintáticas, semânticas e rítmicas. A função sintática produz efeitos de ligação, efeitos de pontuação e de demarcação. A função semântica abrange a produção de sentidos denotados e conotados. Os sentidos denotados são espaço-temporais e tornam possível a compreensão da narrativa e de toda diegese. Os sentidos conotados são produzidos quando a montagem de dois planos sucessivos relaciona dois elementos diferentes para produzir um sentido metafórico. A função rítmica caracteriza o cinema como “música da imagem” através da combinatória de ritmos. Porém, para Aumont (1995, p. 68), o ritmo fílmico não tem nada em comum com o ritmo musical, pois:

(...) o ritmo fílmico apresenta-se como a sobreposição e a combinação de dois tipos de ritmo totalmente heterogêneos: temporais e plásticos. Os ritmos temporais caracterizam-se pelo jogo com durações de formas visuais e pela instauração da trilha sonora; os ritmos plásticos advêm da influência dos teóricos da pintura do século XX, como Klee ou Kandinsky, que caracterizam o ritmo como resultado da organização das superfícies no quadro ou da distribuição das intensidades luminosas das cores (AUMONT, 1995, p.68).

A edição de imagens é o que produz o sentido de passagem do tempo. Segundo Aumont (1995), as imagens são cortadas, coladas, adicionadas ou sobrepostas a outras imagens formando um conjunto de imagens. Essas imagens são chamadas de *frame*. Os efeitos de imagem, segundo Kilpp (2003), são: o *raccord*, o falso *raccord*, a imagem especular. A autora explica que o *raccord* é uma definição para a forma de justaposição dos planos de sequência e pode ser direto ou indireto. Segundo ela, *raccord* direto é quando a imagem não omite nenhum detalhe e o *raccord* indireto é quando duas ou mais sequências apresentam uma tomada, formada por planos e contraplanos, em que unindo tempos audiovisuais gravados em momentos e/ ou lugares diferentes sugerem troca de tempo/ espaço. Para Kilpp (2003) o *falso raccord* é uma supressão de tempo-espaço, aparentemente errônea, que causa estranheza ao espectador, e que por isso evidencia a supressão.

Para compreendermos como a montagem participa da coreografia audiovisual, equivalemos à montagem a edição, porque ambas abrangem procedimentos de criação de conceitos de imagens; então, sempre que referimos uma das duas, compreendam tratar-se de ambas. A montagem/edição exerce função de elemento atualizador do movimento entre imagens porque se expressa através da decupagem dos planos.

Conforme Aumont (1995) e Eisenstein (1990), os planos são a unidade mínima de filmagem e podem ser percebidos fixos ou em movimento. Segundo estes autores, os planos fixos são classificados como primeiro plano, plano médio e plano geral. O primeiro plano deriva do termo inglês *close up*, que designa um plano próximo do objeto, e corresponde tanto ao "primeiro plano" (rosto cortado por baixo dos ombros) como ao "plano de detalhe". Por extensão, também costuma ser utilizado para designar o *big close* (ou *very close up*) — plano dos olhos e da boca. O Plano médio se instaura entre o plano geral e o close, pois corta a figura pela cintura e distingue-se do americano, que corta a figura pelos joelhos.

O Plano geral (*long shot* ou *full shot*) é utilizado para mostrar um grande ambiente, diferenciando-se do plano conjunto, que descreve um conjunto de personagens numa cena, entretanto, em ambos os casos, compreende tanto os personagens como o cenário completo e

identifica o lugar onde a ação irá decorrer, geralmente aparece no começo de uma cena, para situar o público e, também, serve de pausa ou de pontuação da imagem.

Os Planos com movimento (*moving shots*) costumam ser designados por qualquer deslocamento da câmera. Assim, os planos descrevem os movimentos da câmera que constituem os nexos de sentidos das coreografias audiovisuais. Para compreendermos as possibilidades de locomoção da câmera e como os movimentos atualizam os movimentos das imagens descreve-se a seguir os movimentos conforme os conceitos de Eisenstein (1990), Aumont (1995) e a releitura dos autores feita por Lopes (2009).

3.1.2. Movimentos de câmera

Os movimentos de câmera são classificados como movimentos da imagem porque segundo Aumont (1995) determinam a duração dos frames. Assim, a câmera atua como intérprete-criadora da coreografia audiovisual ao produzir e limitar o tempo dos movimentos entre os frames.

A câmera segundo Lopes (s/i/n) pode realizar os movimentos de separar, revelar ou esconder alguma coisa através de suas lentes. O *zoom*, também conhecido como *Dolly*, é um movimento de aproximação ou afastamento da imagem por uma contínua mudança da distância focal que acontece quando a câmera, usando lentes de aumento óptico (objetivas), aproxima a imagem do objeto, rápida ou lentamente, até atingir um *close up*.

Dolly shot é o movimento que se caracteriza pela aproximação ou pelo afastamento da objetiva, ao se mover de cima para baixo, ou perpendicular ao objeto. *Dolly In* significa que a câmera se aproxima bastante do objeto, *Dolly Out* refere-se a um afastamento e *Dolly Back* significa que a câmera retrocede, deixa a cena e desaparece.

O movimento de câmera determina, também, o comportamento do espectador em relação à cena, pois é como se o olhar dele estivesse no lugar da câmera, a isso se chama Ponto de vista (*Point-of-View* ou *POV*). Este movimento é identificado quando a câmera se situa ao nível dos olhos da personagem e temos a sensação de estar olhando através dela, temos um ponto de vista subjetivo. Em *This is it*, no trecho sobre a música *Smooth Criminal*, aparecem uma montagem com o filme *Gilda*, na qual Michael assistiu a personagem *Gilda* cantar; em determinados momentos a câmera causa ao espectador a sensação de ver através dos olhos da personagem.

O movimento da câmera também possibilita ao público perceber o seu deslocamento, pois a câmera pode ser utilizada a partir de uma posição fixa sobre um tripé, para mostrar o ambiente, num movimento denominado de panorâmica, o qual é usado para dar uma visão geral do ambiente, ou mostrar uma paisagem. A câmera, também, pode acompanhar, sobre trilhos, o movimento do personagem ou de alguma coisa que se move à mesma velocidade, este movimento é chamado *Travelling (truck)*. E o movimento de subida e descida da câmera ao longo de um eixo vertical denomina-se Pedestal.

O *Travelling shot* ocorre quando a câmera acompanha o movimento da personagem ou de alguma coisa que se mexe à mesma velocidade, como no trecho de *This is It*, da música *Smooth Criminal*, no qual, Michael Jackson escorrega por uma escada e a câmera se move junto com ele. No mesmo trecho, identifica-se um movimento da câmera numa panorâmica vertical, de baixo pra cima, sobre um letreiro de teatro com o título da música.

Há diferença entre panorâmica horizontal (*panning*) e panorâmica vertical (*tilting*); e também, de panorâmica oblíqua. A primeira ocorre quando a câmera se move da direita para a esquerda e vice-versa; a segunda, de cima para baixo e vice-versa e a oblíqua, ocorre na diagonal. *Pan vertical* ou *tilt* é um giro para cima ou para baixo sem tirar a câmera do lugar. Todos estes movimentos são vistos em *This is it*, e devido a eles a dança midiaticizada intensifica a percepção do espectador em relação aos movimentos da imagem.

Following shot é o movimento da câmera que mantém o assunto em quadro e combina diferentes movimentos como *pan*, *tilt* e *tracking*. Atualmente vemos movimentos de câmera similares a esses, porém realizados em outros suportes ou na mão do filmador. Um exemplo prático é o *Chicote (whip pan)* realizado com o movimento rápido da câmera de um assunto para outro, criando uma transição entre cenas. Este movimento é visto em *This is it*, na cena do filme *Gilda*, em que a personagem joga sua luva para a platéia e a câmera troca rapidamente focando Michael pegando a luva no ar.

Os movimentos de câmera são descritos nas análises do *This is it* para evidenciar o tipo de movimento feito pela câmera em relação aos objetos e o seu deslocamento espacial. Notou-se que a câmera desempenha um papel importante na composição das coreografias audiovisuais porque é o meio pelo qual a imagem é capturada e devido a sua locomoção no espaço e suas possibilidades de ampliar, reduzir, aproximar e afastar a imagem, irão se constituir os nexos de sentidos coreográficos audiovisuais. Também percebe-se que a câmera em alguns momentos se atualiza como a própria executora da dança, pois seus movimentos são muito semelhantes aos movimentos encontrados na dança contemporânea, o que pode ser tema para outra discussão.

3.2. Elementos que caracterizam movimentos na imagem

Os movimentos na imagem, segundo Aumont (1995), são aqueles encontrados em seu conteúdo e que se evidenciam pelos deslocamentos dos personagens e objetos. Conforme Eisenstein (1990), assim como a *misc en cene* do teatro, o audiovisual é composto pela *misc en quadres*. Por esta suposição, pode-se entender que os quadros ou frames são compostos pelo arranjo entre os elementos que formam a cena. Sendo assim, os elementos encontrados no interior dos quadros são os personagens, o cenário, o som, a luz e os sentidos percebidos nos agenciamentos entre eles, os quais serão tratados posteriormente no item sobre molduras.

Para caracterizar os movimentos na imagem os elementos foram classificados, conforme os objetivos desta pesquisa, em movimentos dos corpos e objetos, do som e da iluminação. Para tanto, considerou-se os procedimentos técnicos de tratamento das imagens e as múltiplas atualizações dos elementos na imagem criadas por eles segundo Machado (1997).

3.2.1. Movimentos dos corpos/objetos

O corpo vem sendo objeto de estudo de diversas áreas das ciências e da filosofia ao longo da história da humanidade, conforme Greiner (2005). Nesta pesquisa, busca-se identificar os corpos e/ou objetos que aparecem dançando no audiovisual e como eles se movem. O movimento dos corpos é classificado como pertinentes aos movimentos na imagem.

No audiovisual estuda-se a imagem como a representação da coisa e não a coisa propriamente dita, conforme Flusser (1985). Portanto, o corpo que aparece na imagem é uma representação de corpo e não o próprio corpo. Para Rosário (2009), “a imagem do corpo humano quando no audiovisual é denominado de corpo eletrônico” (p.54). O corpo eletrônico é definido, por ela, como:

(...) um corpo que perdeu aspectos de sua humanidade ao se transformar em midiático, ao adaptar-se às inovações tecnológicas e assumiu novas construções sógnicas, outros suportes e tipos de apropriações (...) É aquele que se torna objeto dos textos audiovisuais, assumindo as mais diversas formas na televisão, no cinema, no vídeo e em produtos da internet. Tal corpo é sempre uma representação

do humano, podendo ser produzido analógico, digital ou figurativamente; assim deve-se ter em mente que ele é um texto virtual (ROSÁRIO, 2009, p.55).

A autora afirma que a construção de *avatars* tem por objetivo ser uma representação do humano, pois seus criadores mantêm semelhanças identitárias com seus bonecos, modificando a aparência física do avatar para melhor representá-los; também afirma que os corpos eletrônicos representam o humano pela semelhança na locomoção, item importante para esta pesquisa. Segundo ela, o corpo eletrônico se constrói a partir das normas e regras próprias das técnicas e estéticas audiovisuais. Portanto, só tem existência no audiovisual.

As funções do corpo eletrônico no audiovisual, para Rosário (2009), são representar as características do cotidiano de forma a parecerem naturalizadas na simulação eletrônica. Esta naturalização ocorre devido às técnicas de produção audiovisual, que envolvem cortes das imagens, edições, regravações, entre outros, que estabelecem sentidos e significações dos discursos, nos textos audiovisuais. Segundo Rosário (2009), no audiovisual, o corpo eletrônico pode reproduzir ações, assumir configurações e aparências que superam o corpo natural, “... personagens que reinventam o corpo natural como corpo eletrônico, exemplificados no cinema pelos ciborgues, monstros, robôs, entre outros” (p.56). A autora busca em Peirce (PEIRCE, 1990, apud. ROSÁRIO, 2009) referências para refletir sobre o corpo eletrônico e aponta que a manifestação do discurso do corpo eletrônico organiza-se, no âmbito do ícone e do índice, ou seja, o corpo eletrônico, para ela, constrói textos sobre a aparência pura, baseado na semelhança, articulado pelas possibilidades do imaginário. Assim, Rosário (2009) propõe a hipótese de que a proposta da linguagem audiovisual não é a de que os espectadores construam sentidos acabados, mas observem a forma de construção da imagem, através de closes, zooms, angulações, movimentos de câmera, os quais, segundo ela, possibilitam ao espectador perceber detalhes ao invés da profundidade, oportunizando mais criações imaginárias do que argumentação.

Os corpos eletrônicos, especificamente de atores e apresentadores televisivos e cinematográficos, citados por Rosário (2009, p.58), são compreendidos como “símbolos midiáticos, pois constroem seus sentidos a partir de um discurso já normatizado”. Como exemplo, Rosário (2009) cita que a televisão ao atribuir a função a um apresentador de comandar um programa, o autoriza a reproduzir o discurso do programa e da emissora e, sob este sentido, ela afirma que ele é o próprio programa.

É esse corpo que se faz representar e que também representa, não apenas como interpretação pura, mas também como simulacro. (...). Já o ator traz na atuação a sua principal marca – é um corpo que constrói performances audiovisuais tendo a câmera por platéia; um corpo que é fragmentado, em prol de enquadramentos, planos, ângulos e edições. A fragmentação aparece como traço da contemporaneidade, e a mídia audiovisual parece ser a grande propulsora, transformando cada parte do corpo em um texto gerador de sentidos (ROSÁRIO, 2009, p. 58; 59).

Portanto, através dos procedimentos técnicos do audiovisual, como os enquadramentos, ângulos, cortes, edições, *closes*, *zooms* o físico é fragmentado e recomposto num outro corpo, no corpo eletrônico. Por esta razão Rosário (2009, p.59) diz que “a percepção do corpo parece ocorrer num processo de metonímia, em que as partes substituem o todo e constroem os sentidos integrais”. Para ela, todos os atores midiáticos constituem um corpo em simulação através de um conjunto de técnicas interpretativas. Estes corpos eletrônicos podem sofrer procedimentos técnicos para alterar suas aparências através de programas tecnológicos, como *fotoshop*, filtros de luz e outros.

O corpo eletrônico, segundo Rosário (2009), se configura no audiovisual como *ciborgue*, robô, *avatar* e mutante, a partir do imaginário social e tecnológico e ganha existência nas artes, nas mídias e na literatura, constituído por sistemas híbridos advindos da mecânica, eletrônica, cibernética e genética. Conforme a autora, *ciborgue* é um termo utilizado para representar a simbiose entre o orgânico e o inorgânico, surgido da junção entre os prefixos *cybernetic+organism*. Os *mutantes*, de acordo com ela, são constituídos apenas de matéria orgânica, porém, esta é alterada geneticamente, possibilitando habilidades anormais. “A mutação ocorre no gene, na fisiologia do ser, porém nem sempre é perceptível e pode ser inata, tanto como, em decorrência de acidentes ou experimentos” (ROSÁRIO, 2009, p.62). Também, destaca que os *ciborgues* e os *mutantes* têm características em comum, entre as quais, três merecem realce: a diferenciação em força e poder em relação aos demais; o sentido de alteridade a eles incorporado; a consciência atormentada pela mutação sofrida. Em ambos os casos, segundo Rosário (2009, p. 62), “a implantação da técnica e da genética dentro dos corpos os torna mutáveis, tornando-os corpos em devir, abertos à inscrição do vivo no não-vivo”.

O termo *robô*, segundo Rosário (2009, p. 62), originou-se da palavra tcheca “*robota*”, que “significa escravo”. Estes, diferentes dos *ciborgues* e dos *mutantes*, são constituídos apenas por matéria inorgânica, como máquinas mecânicas ou eletrônicas autômatas, que, às vezes, assumem forma similar à humana, porém, “destituídos de sentimentos e outros sentidos. Tais máquinas teriam a função de servir ao homem, como escravos”. Primeiramente,

segundo Rosário (2009), os *robôs* surgiram na literatura e só algum tempo depois passaram para o audiovisual. Nesta perspectiva, o filme *O homem Bicentenário* (1999) exemplifica o sentido atribuído ao termo *robô*. O filme mostra um *robô* criado para fazer as lidas domésticas e que permanece numa família por três gerações. Durante o período de 200 anos passa por diversas modificações em seu corpo adquirindo funcionamento semelhante ao orgânico. Ao completar 200 anos, ganha na justiça o direito de ser reconhecido como homem e morrer.

“O termo “*avatar*” teve origem no sânscrito e significa encarnação ou incorporação de um espírito numa forma material. Segundo uma das lendas que caracterizam o termo, *avatar* é o meio material de comunicação entre os deuses e os terrestres, uma vez que ele poderia existir em diversos mundos” (ROSÁRIO, 2009, p. 63). Segundo Rosário (2009), na contemporaneidade, com o atravessamento das lógicas das tecnologias dos games, o termo *avatar* é concebido como uma figura representativa que permite ao jogador encarnar, num determinado jogo. Assim, o *avatar* segundo Santaella (2004) é constituído de elementos técnicos, como elétrons, bits, bytes que formam o corpo gráfico, ao mesmo tempo em que, também, conforme afirma Rosário (2009), se constitui de características humanas, através das subjetividades do jogador que se potencializam no jogo, pela simulação e fantasia. Um filme que exemplifica este tipo de corpo é *Avatar* (CAMERON, 2009), idealizado e dirigido por James Cameron (mesmo diretor do filme *Titanic*). Este filme de ficção narra a história de um lugar chamado Pandora, onde cientistas humanos investigam a população local através da imersão em corpos *avatares*, gerados da combinação genética entre humanos e nativos. Enquanto isso, o exército tenta tomar as terras dos nativos para apropriar-se de elementos da natureza considerados de grande valor financeiro. Neste filme é possível identificar algumas lógicas dos jogos na web, pois a imersão nos jogos ocorre através de corpos que simulam a encarnação do jogador na rede e ao sair do jogo os *avatares* assumem posição de repouso, ou seja, continuam existindo, porém sem animação, então, quando o jogador retorna em seu *avatar*, este volta a se mover e atuar.

Após observar estes corpos, Rosário (2009), destacou o atravessamento de processos midiáticos que organizavam recursos próprios do audiovisual na configuração dos corpos, para além de suas configurações estéticas, homogêneas e heterogêneas. Percebeu que é possível encontrar nas atualizações dos corpos eletrônicos, no audiovisual, elementos para entender, parcialmente, as suas virtualidades; por fim, afirmou que o corpo eletrônico só tem existência nos domínios do audiovisual, mas se interconecta com vivências, materialidades e imaginários que habitam o mundo extra-audiovisual.

Para esta pesquisa, a compreensão do corpo eletrônico se estende, para além dos corpos já citados, aos objetos; pois estes, embora sejam corpos inumanos e inorgânicos, assumem movimentações identificadas como dança. Para exemplificar cita-se o corpo da pipoca no vídeodança *Pas de Corn* (DIEGO MAC, 2006)⁴². A pipoca é um objeto inumano, porém no vídeo aparece no papel de bailarina e dança através dos procedimentos tecnológicos audiovisual. Os movimentos da pipoca foram realizados através dos procedimentos de montagem, edição, sonorização e iluminação. A pipoca é o signo que representa e bailarina, do ponto de vista da dança, porque atualiza o *Ballet Esmeralda* (de Jules Perrot), no audiovisual, através da estrutura do vídeodança.

Para pensar o corpo no audiovisual, Santaella (2004) elaborou questões sobre a natureza do corpo e seus limites, sobre as fronteiras entre natural e artificial, presença e ausência, atualidade e virtualidade. Para responder a essas questões, ela considerou as relações que se estabelecem entre o corpo e as tecnologias e como essas relações com a cibernética, a tecnologia, as mídias e a cultura influenciam na nossa auto-identidade.

Santaella (2004) fala que o sintoma de cultura do corpo reside na espetacularização em excesso das imagens sobre o corpo nas mídias. Diz que as representações nas mídias, na publicidade e na moda têm profundo efeito sobre as experimentações do corpo e propõem formas de comportamento e poder que perfazem toda uma maquinação do ser. Ela afirma que “todas essas razões podem ser sintetizadas nas transformações do imaginário e do real do corpo ocasionados pelas tecnologias com que o mundo e o ser humano estão sendo invadidos” (SANTAELLA, 2004, p.29).

Nos audiovisuais, nos quais se identifica a dança, os corpos que se observam são os eletrônicos, os avatares, os mutantes e os ciborgues, que também são conhecidos como biocibernéticos⁴³. O que diferencia esses corpos, além de suas constituições, são suas ações e como são manipulados, ou seja, através de que meios se constituem como tais. Santaella (2004, p.69) fala-nos da relação do vídeo com o corpo. Diz que o “uso do vídeo como forma de arte emergiu no movimento chamado *body art*, em meados da década de 70 e atingiu seu ápice com as vídeoinstalações, nos anos 80”.

⁴² *Pas de Corn* (DIEGO MAC, 2006) é um vídeodança sobre pipocas que dançam ao som da música *Esmeralda* do balé do Repertório Clássico. Este vídeo foi contemplado em diversos festivais nacionais de vídeodança, tendo destaque no site WWW.festivaldancaemfoco.com.br.

⁴³ Santaella (2004, p.55) usa o termo biocibernético porque afirma que este adjetivo deixa explícita a hibridização indiscernível entre o orgânico-biológico e o maquínico-cibernético.

O *body art*⁴⁴ tem por característica a utilização dos corpos dos artistas como meio de expressão estética de uma pessoa particular e não como entidade abstrata. Ela pontua que o vídeo é uma arte do corpo porque, nele, o corpo humano é usado como seu instrumento central, pois, para Santaella (2004, p.69), “o poder da fisicalidade e a diretividade psicológica do gesto transcende sua representação imagética.”

O vídeo, para Santaella (2004), desempenhou o papel de instrumento para a revolução conceitual que culminou na multidimensionalidade espaço-temporal do mundo virtual, ao problematizar os limites corporais. À medida que as tecnologias das vídeoinstalações foram se aprimorando com o uso dos computadores, das redes e ciberinstalações contemporâneas, nos anos 90, as vídeoinstalações passaram a criar coreografias peculiares dos corpos eletrônicos com os corpos presenciais dos observadores que foram compondo a obra conforme transitavam através de seus ambientes. A presença do participante é captada por sensores que percebem o calor e os movimentos do corpo e introduzem-no na obra. Nesse caso, o corpo tecnológico é o do participante e não o do artista (SANTAELLA, 2004, p.71).

Santaella (2004, p.96-98) nos informa ainda que “o desenvolvimento da biotecnologia, da bioinformática e da engenharia genética vem colocando dilemas bioéticos instaurados pela decifração do genoma, organismos transgênicos, clonagem, medicina genética e outros, no cerne da intersecção da arte e da biologia”. Os artistas têm escolhido tratar desses assuntos de formas diversificadas, indo da *performance* e ativismo à escultura, da robótica à bioengenharia. A autora, a partir da leitura de Wilson (2002, apud SANTAELLA, 2004, p.97), classifica a relação da arte com a biologia em quatro categorias: a primeira, em “categoria das transformações do corpo humano decorrentes da hibridização do carbono com o silício, a que chama de *corpo biocibernético* (SANTAELLA 2002a, 2002b, 2003a p. 181-208, apud SANTAELLA, 2004, p.97); segundo, “a categoria das simulações computacionais dos processos vivos tal como aparecem na vida artificial e na robótica” (SANTAELLA, 2004, p.97); terceira, “a microbiologia das plantas, animais e ecologia” (SANTAELLA, 2004, p.97); quarta, “a microbiologia genética” (SANTAELLA, 2004, p.97).

Após definir o *corpo biocibernético*, como uma nova estrutura do corpo humano ramificado em vários sistemas de extensões tecnológicas que simulam a vida artificial e se

⁴⁴ O *body art* foi caracterizado pelas manifestações feministas como transgressão, através da exposição dos corpos femininos que exibiam suas vaginas e o imaginário obscuro de suas sexualidades. Teve como precursoras Shigeko Kubota, Yoko Ohno, Alice Knowles do grupo Fluxus e Carolee Schneemann, Hannah Wilke, Lynda Benglis, Judy Chicago, Marina Abramovic e outras (SANTAELLA, 2004, p.69,70).

replicam a partir da decifração do genoma e do desenvolvimento das nanotecnologias⁴⁵, a autora classifica-o em sete tipos e cinco subtipos: o corpo remodelado; o corpo protético; o corpo esquadrihado; o corpo-plugado; o corpo simulado; o corpo digitalizado; o corpo molecular; e os subtipos, conforme a imersão, imersão por conexão; imersão através de *avatares*; imersão híbrida; telepresença; ambientes virtuais.

O corpo remodelado, segundo Santaella (2004), é construído com técnicas de aprimoramento físico, ou seja, manipulação estética da superfície do corpo. O corpo protético, para a autora, é o corpo *ciborgue*, híbrido, que sofreu correções e se expandiu através de próteses, construções artificiais, como substituições ou ampliações de funções orgânicas. O corpo esquadrihado é aquele que passou sob vigilância das máquinas para diagnóstico médico. O corpo plugado é o corpo dos ciborgues interfaceados no ciberespaço, ou seja, são os usuários da web que se movem no ciberespaço através do computador para a entrada e saída de fluxos de informação. Este corpo, conforme Santaella (2004), apresenta cinco subníveis de imersão: por conexão, através de avatares, imersão híbrida, telepresença e ambientes virtuais. A imersão por conexão ocorre através dos sentidos da visão e tato, pois o corpo fica plugado no computador através do mouse e da tela. A mente navega através das conexões hipertextuais e hipermediáticas, tanto nos *CD-Roms* quanto nas redes; a imersão através de avatares, segundo Rosário (2009), ocorre por incorporação do cibernauta no ambiente virtual no corpo de um avatar, que possibilita a mobilidade em ambientes bi e tridimensionais e a interação e comunicação com outros avatares; a imersão híbrida, como aponta Santaella (2004), consiste na imersão através de sistemas interativos, *designs* de interface, visualizações em 3D, mistura paisagens geográficas ou corpos carnis com paisagens e corpos *ciber*; a telepresença refere-se a experiências presenciais e de ação à distância simultânea, através de programas computacionais e robóticos que servem de meio de comunicação. Os ambientes virtuais são tecnologias de simulação de um espaço não real, capazes de transmitir informações como imagens e sons. São concebidos como sinônimos de realidade virtual, percebidos pelos órgãos sensórios de um usuário, através de “um conjunto de dispositivos: computadores, interfaces de entrada e de saída e de programas (softwares), que contêm um modelo computacional (uma descrição formal do espaço virtual), além de um conjunto de regras de interação” (CANTONI, 2001, p.1, apud SANTAELLA, 2004, p.99).

⁴⁵ Nanotecnologia é a ciência que estuda os efeitos de nano partículas (1/1.000.000) químicas. Essa ciência é utilizada em cosméticos, que ao penetrarem na pele, permitem às nano partículas interagirem com moléculas do corpo humano (SANTAELLA, 2004, p.98).

Para Santaella (2004, p.99) o corpo simulado é “o corpo feito de algoritmos, de tiras de números, um corpo completamente desencarnado”. O corpo digitalizado é “um corpo representado tridimensionalmente, detalhado anatomicamente, tanto masculino como feminino. Este corpo imagético foi criado a partir de dois cadáveres doados para esse fim, pela NLM (National Library of Medicine) como resultado do projeto *The visible human*” Santaella (2004, p. 100). O corpo molecular é o objeto de estudos da bioengenharia e da engenharia genética, o qual ganhou destaque em público após a decifração do genoma humano, segundo Santaella (2004).

Para este trabalho os tipos de corpos apresentados por Rosário (2009) e Santaella (2004) foram elencados para esclarecimento geral. Os conceitos de corpos que serão utilizados são: os de corpo eletrônico apresentado por Rosário (2009), e de corpo plugado apresentado por Santaella (2004), visto que são pertinentes aos procedimentos tecnológicos da identificados no filme *This is it* (ORTEGA, 2009).

3. 2.2. Composição da luz

A luz é constituída de matéria em forma de ondas de radiação eletromagnética, emitida entre as frequências infravermelhas e ultravioletas (MORANT, 2010) ⁴⁶. Este fato de a luz ser constituída por radiação eletromagnética atribui a ela a responsabilidade pela coloração dos corpos. Pedrosa (2003, apud POLIDORO, 2009, p. 40) explica-nos que toda substância é constituída por partículas portadoras de carga elétrica, de núcleos positivos e elétrons negativos que geram ondas eletromagnéticas invisíveis; entretanto, quando outras fontes energéticas emitem ondas eletromagnéticas de luz visível sobre as moléculas e átomos dessas substâncias fazem vibrar as partículas carregadas de eletricidade, então, a energia das ondas incidentes vê-se dispersa, absorvida e refletida simultaneamente em graus diferentes, o que produz o fenômeno da coloração.

As cores segundo Polidoro (2009, p.40) são classificadas em quentes e frias e, essa definição associa as cores às sensações que elas provocam em quem as percebe. Para ele, as cores quentes são formadas pelos tons de vermelho, amarelo e laranja e as cores frias são as tonalidades que vão do azul ao gelo. Conforme o autor, as cores quentes são associadas à

⁴⁶ http://www.4shared.com/file/111425296/44e9942f/A_camera_de_video_-_5_-_A_LUZ_.html

sensação de calor, fogo, sol e são utilizadas para dar intensidade à cena, criar um cenário romântico, erótico ou agressivo, dependendo da intensidade da cor. As cores frias são utilizadas para criar cenários tranquilos, vazios, revelar transparências, distâncias e imaterialidade. Entretanto, Polidoro (2009) explica que na física, a coloração dos corpos varia em relação à temperatura na qual se encontram e ao contrário do senso comum, quanto maior a temperatura dos corpos mais azulada será sua luz. O autor afirma que esse paradigma é proveniente do cálculo utilizado na medição da temperatura das estrelas. “O cálculo científico mostra que a temperatura das estrelas as classifica em: azuis: 30.000°K a 10.000°K; brancas: 10.000 °K a 7.000 °K; amarelas 7.000 °K a 4.000 °K; e vermelhas: 4.000 °K a 2.500°K. Assim, cientificamente quanto mais aquecido um corpo, mais azulada a sua luz e quanto menos aquecido, mais frio em relação aos demais, mais vermelho” (OSTROWER, 1983, p.243 apud: POLIDORO, 2009, p. 41).

Polidoro (2009) nos chama a atenção para o fato de que a luz se propaga em linha reta e que esse fato é determinante para a existência da sombra, pois todo o objeto que interrompe o caminho da luz impede que ela chegue até sua parte de trás e assim projeta uma sombra. Destaca que todos os corpos emitem luz ao terem temperatura superior ao zero absoluto (temperatura aproximada de -273°C), o que equivale a dizer que todos os corpos quentes emitem luz. “Quanto maior a temperatura, mais visíveis são os raios emitidos, enquanto os corpos fracamente aquecidos emitem raios infravermelhos, invisíveis aos olhos humanos” (POLIDORO, 2009, p. 40).

A luz, para Fellini (2000, p.182 apud POLIDORO, 2009, p. 52) “acrescenta, apaga, reduz, enriquece, anuvia, sublinha, alude, torna acreditável e aceitável o fantástico, o sonho, e ao contrário, pode sugerir transparências, vibrações, provocar uma miragem na realidade mais cinzenta, cotidiana”. A luz segundo Polidoro (2009) é imprescindível para o cinema, tanto quanto para a fotografia, pois é ela que realça a profundidade, o volume, dá dramaticidade à ação, determina o que é claro e o que é escuro.

Aumont (2004), em seus estudos sobre pintura e cinema, propôs um conjunto de funções principais da luz: função simbólica, função dramática e função atmosférica. A função simbólica é encontrada quando a luz visa remeter ou significar uma ação, como de poder, por exemplo. Este tipo de luz é encontrado nas pinturas barrocas, representa o poder de Deus através do foco de luz “divina” sobre os homens. A função dramática está na luz que determina a organização do espaço cênico, pois, é uma luz oriunda do teatro que visa preservar as zonas escuras e acentuar sentimentos presentes na obra. A função atmosférica é

atribuída à luz que cria o clima da cena ao marcar os claros e escuros, porém diferente da luz simbólica, não remete a um significado.

Aumont (2004) também afirma que toda a luz parte de um ponto onde tem mais brilho e se dispersa em uma direção até perder toda a sua força. A direção da luz refere-se à posição do refletor no set de gravação. Polidoro (2009), em sua dissertação descreve dois tipos de luz: natural e artificial. A luz natural é compreendida como proveniente da natureza, do sol ou da lua. As demais luzes são artificiais, oriundas de elementos colocados no ambiente de gravação e que emitem luz; são chamadas de diegéticas quando aparecem na cena e extra-diegéticas quando não aparecem em cena, embora a iluminação indique sua presença. Exemplos de luz artificial são: abajures, luminárias, objetos que trazem em si luminâncias, como a tela do computador, um relógio ou uma lanterna.

Polidoro também destaca que o resultado técnico da escolha do tipo de luz resulta no que se chama no meio audiovisual de iluminação “banhada” ou “contrastada”. A luz “banhada” esta presente quando o ambiente e os personagens são iluminados de maneira homogênea, ou seja, na cena tudo está iluminado, banhado numa mesma fonte de luz, sem claros e escuros; na luz “contrastada” a diferença está nas intensidades, entre os claros e os escuros. A luz “contrastada” procura esconder elementos no quadro, deixando-os em locais escuros, ou atingindo-os por uma luz tão intensa que a imagem torna-se branca. Neste caso, o espectador não vê os elementos que estão iluminados, pois há excesso de claridade (POLIDORO, 2009, p.57).

A partir das constatações feitas sobre as funções da luz para a coreografia audiovisual, percebe-se que ela é um elemento importante para criar sentidos de profundidade, volume e contraste aos corpos. Pode-se dizer que a luz emoldura a imagem porque vela e expõe os corpos e cenários na imagem. Sobre as cores, pensa-se que elas atribuem sensações ao expectador e quando associadas a outros elementos, como o som, por exemplo, intensificam a percepção. A partir destas considerações é que seguem as análises da incidência da luz no filme *This is it* (ORTEGA, 2009).

3.2.3. Incidência do som

Para analisar o som no audiovisual utilizaram-se referências sobre a constituição e função do som segundo Aumont (1995), Machado (1997) e Martin (2007). Aumont (1995)

apresenta a questão do surgimento da sonorização no cinema como um elemento insubstituível da representação fílmica. Para ele, desde o surgimento do som sincronizado à imagem houve avanços técnicos que possibilitaram “uma diminuição do tamanho da cadeia de registro do som” (p.45); o primeiro foi à invenção da fita magnética e, o segundo, o surgimento e o aperfeiçoamento das técnicas de pós-sincronização e de mixagem. Essa segunda técnica, segundo Aumont (1995), hoje em dia, é utilizada para acrescentar à trilha sonora pós-sincronizada, ruídos, música, efeitos especiais e etc. O autor também afirma que é possível gravar o som sincronizado no momento da filmagem, o que ele denomina de “som direto”. Esta afirmação de Aumont (1995) foi verificada no filme *This is it*, quando aparece o diretor musical combinando com Michael Jackson os arranjos sonoros para o show.

Aumont (1995) aponta que assim como “a imagem fílmica é capaz de evocar um *espaço* semelhante ao real, o som é quase totalmente despojado dessa dimensão espacial” (p.48), pois embora o cinema clássico visou *espacializar* os elementos sonoros, mostrando seus correspondentes na imagem, a diegetização do som é um paradoxo, visto que o som nem sempre seria tratado como um elemento expressivo autônomo do filme, podendo aparecer em diversos tipos de combinações com a imagem. Dessa forma Aumont (1995) propõe que a classificação do som não se limite a som *in* e som *off*, relativos ao espaço no campo e fora de campo na imagem; mas baseie-se em questões centrais como a fonte sonora e a representação da emissão de um som.

Para Machado (1997), os sons no filme se classificam em música e elementos sonoros: falas, ruídos e música incidental. As falas são citadas por ele como relativas à presença no campo diegético, como *voz-off* para designar a posição do som em relação a um corpo ausente no plano e *voz-in* quando associada a um personagem na imagem.

Machado (1997) cita o que Chion (1990) propõe sobre o filme só ser um filme “a partir do momento em que se refere a um quadro visual de projeção” (CHION, 1990, P.122, Apud MACHADO, 1997, P.150), para afirmar que os sons só podem ser considerados “cinematográficos” se referidos a uma fonte de emanção de imagens. O autor conclui que a essência do espetáculo cinematográfico reside na emolduração dos sentidos pela tela, sendo assim, segundo ele, o som deve ser uma moldura também.

Machado (1997) apresenta a diferença entre cinema e televisão e afirma que a diferença está no papel diferenciado que o som joga em cada meio. Para ele, conforme Chion (1990), na tevê o som tem um papel de “rádio ilustrado”, porque nela é a imagem quem ocupa o lugar de suplemento, pois o som que emana no auto-falante do aparelho é suficiente para tornar a mensagem inteligível. Segundo o mesmo autor, o som óptico é “uma tecnologia

genuinamente cinematográfica, pois se trata de uma interpretação do som em termos de densidade e variação luminosa, de modo a permitir que ele possa ser *fotografado* e lido por meio de *projeção*” (MACHADO, 1997, p.151).

Martin (2007) apresenta o som classificado em ruídos e música. Para ele os ruídos se classificam em dois tipos: ruídos naturais e ruídos humanos. Os ruídos naturais são gravados na natureza, como sons de vento, mar e animais; os ruídos humanos se dividem em: mecânicos, palavra-ruído e música-ruído. Os ruídos mecânicos, segundo ele, são os sons de maquinário, ferramentas ou objetos construídos pelo homem; as palavras-ruído são as falas; e a música-ruído é aquela proferida pelos próprios personagens ou por algum objeto de cena, como rádio, TV ou instrumentos musicais.

Berchman (2006) afirma que ele classifica os sons em: música, *sound design* e diálogos. Conforme Berchman (2006) o *sound design* se classifica em: sons das atividades físicas dos personagens, efeitos especiais e os sons de ambiência; e os diálogos são as falas entre dois ou mais atores. Portanto, pode-se afirmar que o som é constituído por música, ruídos e voz.

Martin (2007), baseado na obra de Eisenstein (1976), destaca que a música cinematográfica possui duas funções diferentes, a primeira como *papel rítmico*, pois o cinema sonoro se constitui a partir da sucessão de imagens visuais correspondentes ao movimento da música, e vice-versa; e a segundo como papel dramático. Nesse caso, a música cria uma ambientação que sustenta a ação psicológica, como exemplo, em *This is it*, a introdução da música *Thriller*, representando suspense.

Martin (2007) propõe ainda que a música também exerce papel rítmico dentro do filme, pois, segundo ele, a música, isenta de outros sons, realça algum movimento ou ritmo visual. Dentro do que ele propõe, crê que a música deva ser exercida na totalidade fílmica, como composição pensada no todo da história, onde as variações de tonalidade, ritmo e melodia devem ser trabalhadas com a imagem enquanto dois elementos de expressão independentes que possam se beneficiar mutuamente. Ele aponta para o uso da música no cinema como *empática*, quando uma trilha que não faz parte direta da ação fílmica, percebida como extra-campo; e como *música anempática*, encontrada como *música ambiente*, considerada pelo autor como música-ruído.

Após estas constatações elegeram-se três tipos de som para a análise fílmica: a música, os sons e os ruídos. A música, segundo Bennett (1986) é composta simultaneamente por diversos elementos musicais, entre eles: melodia, harmonia, ritmo, timbre, forma e tessitura. A melodia é definida, por Bennett (1986, p.11), como “sequência de notas, de diferentes sons,

organizada numa dada forma de modo a fazer sentido para quem escuta”. A Harmonia é definida, pelo mesmo autor, como o fenômeno que ocorre quando duas ou mais notas de diferentes sons são ouvidas ao mesmo tempo, produzindo um acorde, sendo os acordes de dois tipos: consonantes e dissonantes. Acordes consonantes são quando as notas concordam umas com as outras e dissonantes, quando as notas dissoam em maior ou menor grau, trazendo o elemento de tensão à frase musical. O ritmo é percebido pelo ouvido como o som de uma batida regular que é a pulsação da música; conforme a duração e acentuação dessa pulsação os sons musicais são distinguidos como ritmos: binário, ternário, quaternário e misto. O timbre é a sonoridade característica de um instrumento ou voz, é a particularidade do som. A forma é correspondente a linha estética adotada pelo compositor. E a tessitura é a organização dos sons numa composição musical.

Para o audiovisual, a música é classificada em diegética e não-diegética, e dentro dessas duas classificações pode acompanhar a cena, as ações ou as dominantes psicológicas dos personagens e suas alterações, ou estar presente apenas como parte do ambiente em que se inscreve a ação fílmica.

Os sons são classificados em: incidentais, quando *ambientam* a ação fílmica, permitindo que se identifique o local em que ocorrem, como exemplo, latidos de cachorro, sons de buzinas ou outros para situar a cena na rua; som *design*, produzido por sintetizadores e computadores para atribuir uma estética de som mecânico .

O ruído, conforme Martin (2007) é classificado de acordo com sua origem em natural, causado por sons da natureza e humano, subdividido em: mecânico, oriundo do som de máquinas e objetos; palavra-ruído, constituído pelas falas (voz-off) e diálogos; música-ruído, originado pelo som de objetos em cena.

Para analisar as coreografias audiovisuais identificadas em *This is it* (ORTEGA, 2009), são utilizados os conceitos trabalhados neste item. A incidência do som é proposta como uma moldura, que no arranjo com os outros elementos, agencia sentidos de movimento no filme, assim como o qualifica como coreografia audiovisual.

3. 3. Os processos de molduração e a predominância dos arranjos

Para compreender os processos de molduração e a predominância dos arranjos nas coreografias audiovisuais, partiu-se dos conceitos de molduras, moldurações e emolduramentos, formulados e definidos por Kilpp (2003) em sua tese de doutoramento. Para defini-los, Kilpp colocou-os em relação com outros conceitos e com seus objetos de pesquisa para posteriormente construir os conceitos de Ethicidades Televisivas (KILPP, 2003) e Mundos Televisivos (KILPP, 2005).

As molduras são as janelas, bordas, borrões, marcos e elementos que limitam a imagem e instauram sentidos em seu interior. Porém, as molduras não se limitam apenas a demarcações espaciais da imagem, mas abrangem também o espectador, o qual é considerado moldura pela autora, pois o espectador atribui outros sentidos às imagens, conforme suas experiências individuais, desejos e memórias.

No *This is it* (ORTEGA, 2009), podemos encontrar diferentes tipos de molduras, tais como os enquadramento e movimentos da câmera, os planos, a montagem/edição, o som, a luz, os corpos e a mídia como moldura. O processo de agenciamento de sentidos realizados pelas molduras sobrepostas é chamado de molduração. E a relação estabelecida entre o corpo-moldura do espectador, com toda sua bagagem cultural e seu imaginário audiovisual, e as molduras, Kilpp (2003) denomina de emolduração. Neste trabalho, interessam-nos os processos de molduração realizados pelo filme. As emoldurações envolvendo espectadores não são analisadas aqui. Como processo de molduração, convém referir que cada elemento é analisado como uma moldura e o arranjo entre os elementos como uma molduração.

Em se tratando de imagens propriamente audiovisuais, Kilpp (2003) alerta que os elementos que a constituem no interior das molduras não são apenas expressões das coisas que representam, mas são, sobretudo realidades propriamente audiovisuais. A tais realidades, Kilpp denominou ethicidades. Ethicidade, portanto, é um conceito que permite reconhecer a existência de procedimentos que são próprios apenas de um mundo, como o mundo audiovisual. É por essa razão que podemos tratar de uma coreografia audiovisual que não é simplesmente a escritura tradicional da dança, que podemos reconhecer corpos que dançam sem que sejam corpos humanos de bailarinos ou suas representações. A ethicidade é um acontecimento próprio de um mundo que tem suas regras específicas: o mundo audiovisual. É somente a partir desse acontecimento que se tornam relevantes todas as discussões produzidas nesta dissertação.

É porque as coreografias aqui estudadas só existem neste mundo audiovisual que se justifica buscar conhecer seus procedimentos técnicos, discursivos e de devires de cultura. Nesta perspectiva de devires de cultura é que os arranjos entre os elementos audiovisuais são compreendido como moldurações que atualizam o devir coreográfico audiovisual, porque é na molduração produzida no arranjo que se pode reconhecer a coreografia audiovisual. Os elementos isoladamente constituem partes a serem coreografadas. Cada elemento separadamente só é percebido como moldura no fluxo.

4. MICHAEL JACKSON: *THIS IS IT*

4.1. O filme documentário

Michael Jackson – This is it (ORTEGA, 2009) é um filme documentário: registra a concepção artística e os ensaios do que seria o último show do astro pop da música americana Michael Jackson, previsto para estrear em julho de 2009, em Londres, em 50 apresentações com lotação esgotada. O filme trata especificamente da preparação do show e não faz nenhuma alusão à vida pessoal do ator. Michael faleceu no dia 25 de junho de 2009. O filme foi lançado nos cinemas em outubro do mesmo ano pela produtora *Sonic Music*.

O show intitulado *This is it* nunca ocorreu conforme o previsto, no entanto se realizou como audiovisual. A produção utiliza imagens dos ensaios e de entrevistas com a equipe, como metalinguagem do espetáculo. O filme mostra os bastidores do estádio onde era elaborado o show. Também exhibe a seleção dos dançarinos, a relação entre os técnicos, o aprimoramento das músicas, os ensaios das coreografias (tradicionais), os cenários, a produção dos vídeos para projeção durante o espetáculo e a relação profissional de Michael Jackson com a equipe e o diretor.



FRAME 1



FRAME 2



FRAME 3

As cenas foram gravadas por três câmeras, com objetivos diferentes. Uma câmera captou as imagens para o *making off* do DVD do *Show*, outra para uso pessoal do cantor e a terceira como registro da criação artística. A edição e as técnicas de pós-produção audiovisual possibilitaram a realização do espetáculo como coreografia audiovisual, pois ao agruparem as imagens em determinados arranjos, com áudio específico para acentuar o ritmo da montagem, atualizaram como filme o *show* que permaneceu em devir.

O documentário apresenta-se de forma narrativa enfatizando a criação de cada elemento cênico do espetáculo. Entre eles, os efeitos de luz, o som, as coreografias, os

cenários, os figurinos e os vídeos. Os elementos são criados em equipe, por profissionais especializados e avaliados por Michael conforme suas exigências. Cada sequência fílmica destaca um elemento em torno da produção audiovisual de uma determinada música. O *show* utiliza linguagens como música, dança, artes cênicas e cinema. Na música, destaca-se o canto à capela, em dupla e em coro.



FRAME 4



FRAME 5



FRAME 6

Na composição musical, encontram-se arranjos com instrumentos de percussão, cordas e efeitos sonoros sintéticos. O estilo musical é eletrônico, segundo Bennett (1986), pois apresenta sons gerados eletronicamente, pré-gravados ou manipulados “ao vivo”, podendo ser combinados com vozes ou instrumentos, soando naturalmente ou transformados por processos eletrônicos.



FRAME 7



FRAME 8



FRAME 9

Na dança, verificou-se o uso de técnicas como a dança de rua, o *pull dance* e o *jazz*. A dança de rua é característica da cultura Hip Hop e surgiu nos Estados Unidos em 1929. Esse estilo usa músicas eletrônicas de batidas fortes e repetidas, como o *funk* e o *breaking*.

O *pull dance* é considerado dança aérea porque é um estilo de movimento feito no ar, sobre um mastro. Na dança no mastro, são utilizadas as curvas do corpo para alavancar-se, tais como as articulações dos joelhos, cotovelos, tornozelos, braços e nuca. Também são usadas as forças dos braços e pernas para segurar-se e pendurar-se.

O *jazz* é um estilo de dança híbrido, oriundo da cultura afro-americana, caracterizado por movimentos polirritmados, feitos em vários ritmos, chute das pernas no ar, movimentos balançados do quadril, postura de atitude, olhar focado e poses (BENVEGNO, 2004).



FRAME 10



FRAME 11



FRAME 12

Nas artes cênicas, observa-se o uso da dramatização e expressão corporal na criação de personagens, como exemplo, no trecho da música “Thriller”.



FRAME 13



FRAME 14



FRAME 15

Para o cinema e o vídeo verificam-se o uso de efeitos especiais de edição, como exemplo os que possibilitam a imagem do artista aparecer num filme em preto e branco de 1946: Gilda.



FRAME 16



FRAME 17



FRAME 18

Também, identifica-se a replicação da imagem dos corpos dos bailarinos, para três músicas. Estes efeitos ocorreram através da técnica de filmagem em frente a uma parede verde que possibilita a sobreposição das imagens na edição. A preparação do show incluiu a criação de filmes com simulações e uso de produção cinematográfica em 3D.



FRAME 19



FRAME 20

Para esta pesquisa, escolheu-se analisar o filme *Michael Jackson-This is it* (ORTEGA, 2009) porque encontra-se nele claramente aquilo a que nesta dissertação se define como coreografias audiovisuais. As coreografias audiovisuais são propostas nesta pesquisa como arranjos entre elementos da imagem e entre imagens que combinados revelam o movimento ritmado da e na imagem, atualizando uma coreografia própria do audiovisual e que só se realiza plenamente no espaço audiovisual. Os elementos audiovisuais foram observados segundo os conceitos de molduras e moldurações, conforme Kilpp (2003; 2005); entre eles: as atualizações da luz, a inferência do som, os movimentos de câmera, a montagem/edição, os corpos e a molduração ocasionada no arranjo entre eles. Cada elemento é considerado uma moldura porque na montagem técnica audiovisual atribui significados à imagem, designa uma estética, contextualiza a cena, vela e desvela o que é visto, instaura sentidos culturais ao audiovisual. A montagem feita entre as molduras no interior do frame (“uma mesma moldura”) é o que Kilpp (2005, p. 13) chamou de moldurações.

4.2. Elementos para uma coreografia audiovisual

Para identificar os elementos para uma coreografia audiovisual partiu-se do conceito de coreografia, apontado pelos autores Trindade (2008), Wosniak (2006), Fernandes (2002), Falbush (1990), Faro (1986), como uma combinação entre elementos que instauram movimentos ritmados. Segundo os autores Eisenstein (1990), Aumont (1993; 1995), Machado (1997) e Kilpp (2003), considera-se que no audiovisual os elementos que constituem uma coreografia são os elementos que caracterizam movimentos entre as imagens e nas imagens. Então, conforme os conceitos apresentados por estes autores, identificam-se como elementos que caracterizam os movimentos da imagem as operações de montagem, edição e os movimentos da câmera; e, os elementos que caracterizam os movimentos na imagem, conforme os autores Rosário (2009), Santaella (2004), Polidoro (2009), Martin (1997), Bennet (1986): os corpos, a luz e o som. Todos os elementos descritos no capítulo 3 são analisados no *This is It* (ORTEGA, 2009) segundo o conceito de moldura e moldurações dados por Kilpp (2003; 2005), com o objetivo de elucidar os arranjos entre eles que atualizam as coreografias audiovisuais no filme. Para explicar o processo de análise do corpus descrevem-se abaixo os procedimentos metodológicos utilizados nesta pesquisa.

4.2.1. Procedimentos metodológicos

Para analisar os arranjos entre os elementos das e nas imagens realizou-se uma revisão bibliográfica sobre os conceitos de montagem, edição, movimentos de câmera, planos, luz, som e corpos no audiovisual. Após a revisão bibliográfica escolheu-se o corpus para análise dos elementos. Primeiramente, selecionaram-se cinco vídeodanças, tendo como critério a participação e midiatização no Festival Internacional de Vídeodança Dança em Foco, através do sítio do festival, do livro e de links que o remediavam. Entretanto, ao assistir o filme *Michael Jackson - This is it* (ORTEGA, 2009) observou-se que este se constituiu através de coreografias audiovisuais e numa metalinguagem sobre as mesmas, o que levou a troca dos vídeos por este.

A análise do filme iniciou pela observação do mesmo e seguiu com a fragmentação dos trechos correspondentes a cada elemento. Para tal, utilizaram-se os seguintes critérios: 1) dividir o filme em unidades menores conforme o procedimento de dissecação; 2) estratificar essas partes decupando seus componentes internos; 3) identificar os arranjos internos entre os componentes; 4) recompor o panorama global para identificar os componentes que atualizam o movimento das imagens.

Para fragmentar o filme em sequências cronometrou-se o tempo do início ao fim de cada música, pois as sequências são diferenciadas musicalmente. A dissecação consiste na separação dos planos que constituem uma sequência fílmica e os planos em unidade menores que são os frames. Assim, selecionaram-se alguns frames para analisar cada elemento e identificar os sentidos coreográficos que eles produzem.

Para averiguar como os elementos produzem os sentidos de movimento ritmado na imagem e da imagem, partiu-se dos conceitos de moldura e molduração propostos por Kilpp (2003; 2005)⁴⁷. Para tanto, cada elemento foi tomado como uma moldura no interior de uma moldura maior que é o filme. O objetivo da análise foi identificar como a molduração se produz no arranjo entre os elementos som, luz, corpos, movimentos de câmera, montagem/edição e revelam uma emolduração de coreografia audiovisual.

⁴⁷ Estes conceitos foram descritos no capítulo 3.

4.2.2. Análise

A análise do filme foi baseada no procedimento de estudo de casos, segundo Yin (2004). O estudo de casos é apresentado por ele como um tipo de abordagem descritiva, interrogativa e analítica sobre um objeto. Este procedimento é utilizado em pesquisas qualitativas porque objetiva a descoberta de novos elementos, a contextualização do objeto e de suas relações. Para o estudo de casos utilizam-se várias fontes de informação para revelar a multiplicidade de fatos que envolvem o objeto. Neste tipo de estudo o pesquisador pode problematizar seu objeto, confrontá-lo, explorá-lo e propor novos desenvolvimentos para ele. Para esta pesquisa, optou-se pelo estudo de casos pela possibilidade de abordar os elementos audiovisuais por diversos aspectos e por considerar as percepções do pesquisador. Assim, em *This is it* (ORTEGA, 2009) verificou-se o arranjo produzido na combinação entre os elementos que o compõem na forma de uma análise combinatória.

A análise, através da fragmentação do filme, permite que se tenha uma visão de diferentes ângulos da articulação de imagens no momento da edição. Também permite observar detalhes como enquadramentos diversos, luminosidades, duração dos frames, movimentos da câmera e o tipo de montagem. O som foi analisado no fluxo e depois em cada trecho, o que possibilitou observar que as passagens entre as sequências são pontuadas pela mudança de tema combinadas a estilos e ritmos diferentes que compõem a trilha sonora, assim como por falas e sons incidentais da equipe técnica do espetáculo.

4.2.2.1 movimentos da imagem

Os elementos que caracterizam os movimentos da imagem, conforme já referido nesta dissertação, são a montagem/ edição e os movimentos da câmera. Segundo Eisenstein (1990) a idéia que temos de movimento durante um filme ocorre através da percepção dos frames, os quais são montados por sobreposição dos fotogramas. Conforme o autor, o cinema é uma arte do conflito entre a representação de um fenômeno e a percepção do próprio fenômeno. Aumont (1995) afirma que o filme é constituído por imagens fixas, dispostas numa película transparente, as quais são passadas num certo ritmo num projetor, o que origina a percepção de movimento da imagem na tela.

Vasconcellos (2006, p.49) lembra que Jean-Luc Godard afirmou que “O cinema é a verdade 24 quadros por segundo”. Vasconcellos, nesta frase, referia-se ao tempo percebido na sucessão dos frames. O que se observou nesta afirmação é que a passagem de 24 quadros por segundos imprime uma determinada velocidade na transição das imagens e, conseqüentemente, esta aceleração imprime o movimento das imagens.

Segundo Machado (1997), a partir do final do século XX, os procedimentos de edição foram aprimorados com a criação do vídeotape, a inserção digital e o tratamento eletrônico das imagens. Estes fatos possibilitaram a aceleração e desaceleração das imagens.

Os movimentos de câmera, segundo Aumont (1995), determinam o comprimento do plano e por este motivo, aqui, são tratados como característicos dos movimentos das imagens. Todas as possibilidades de movimento foram descritas no capítulo 3 e aqui são retomadas conforme aparecem nas análises do corpus.

4.2.2.1.1. montagem/edição

Para analisar a montagem/edição destacou-se a sequência da música *They don't really care about us* que inicia aos 17 minutos do filme, após a sequência da música *Who's bad*. Nesta sequência fílmica, que vai até os 19 minutos e 45 segundos, observou-se a montagem como uma atividade técnica de arranjo entre imagens e o som, em diferentes organizações dos frames, conforme Aumont (1995).

A montagem aqui é marcada pela música. Constatou-se a mudança dos quadros de forma a evidenciar a coreografia vista de vários ângulos. A disposição dos quadros revela o conjunto da coreografia executada pelos dançarinos, a *performance* de Michael Jackson, os músicos e o vídeo gravado para exibição no telão durante o espetáculo.

Os tipos de planos utilizados foram: plano conjunto, plano geral, plano americano, plano médio e primeiro plano, de acordo com os conceitos citados no capítulo 3. Os movimentos de câmera observados nos planos foram *Dolly in* (aproximação), *Dolly Out* (afastamento), *zoom* (do plano conjunto para o plano americano) e *travelling* horizontal.

Para descrever a montagem e edição na sequência da música, dissecaram-se os frames conforme a mudança de quadros e anotaram-se os planos e movimentos de câmera que aparecem em cada um, conforme o tempo em que aparecem no filme. Segue breve tabela com a identificação dos planos, na sequência em que aparecem no filme, para análise:

Música: *They don't really care about us*. Sequência da música no filme: 17:00 – 19: 45

Frame	Tempo	Tipo de Plano	Movimento Câmera	
1	17:01	conjunto	Dolly out	
2	17:06	geral		
3	17:09	Duplo: 1º Plano: médio 2º Plano: americano		
4	17:10	Duplo: 1º Plano: médio 2º Plano: conjunto		
5	17:13	americano		
6	17:14	geral		

7	17:16	conjunto		
8	17:18	Plano duplo: 1° Plano: conjunto frontal 2°. Plano: Médio de perfil		
9	17:22	conjunto		
10	17:23	geral		
11	17:26	médio		
12	17:27	geral		
13	17:30	conjunto		
14	17:32	geral		

15	17:35	médio		
16	17:38	conjunto		
17	17:40	Primeiro plano		
18	17:42	médio		
19	17:46	conjunto	Travelling horizontal da esquerda para direita	
20	17:51	médio		
21	17:53	conjunto		
22	17:55	médio		

23	17:57	conjunto		
24	18:01	médio		
25	18:03	conjunto		
26	18:08	americano		
27	18:10	Geral		
28	18:14	Conjunto		
29	18:15	Conjunto		
30	18:17	Plano duplo: 1º. Plano- médio 2º. Plano Conjunto		

31	18:20	Plano duplo: 1°. Plano- médio 2°. Plano- geral		
32	18:22	geral	Travelling horizontal da direita para esquerda	
33	18:25	conjunto		
34	18:27	conjunto		
35	18:32	conjunto		
36	18:36	conjunto	Dolly in	
37	18:39	médio		
38	18:43	americano		

39	18:46	Plano duplo 1º Plano:conjunto 2º Plano: americano		
40	18:54	geral	Travelling da esquerda para direita	
41	18:56	geral		
42	18:58	conjunto		
43	19:00	geral		
44	19:03	conjunto		
45	19:09	conjunto		
46	19:12	conjunto		

47	19:14	americano		
48	19:15	americano		
49	19:16	geral		
50	19:18	conjunto	Zoom(Dolly in)	
51	19:19	americano		
52	19:22	conjunto		
53	19:24	Conjunto ambiente		
54	19:30	conjunto	Dolly In	

55	19:31	americano	Close	
56	19:32	médio	Close	
57	19:34	americano	Dolly out	
58	19:37	conjunto		
59	19:41	americano		
60	19:43	americano	Início black out	
61	19:47	americano	black out parcial	
62	19:5	geral	black out total	

Após observar no filme a escolha e disposição dos frames, identificou-se um padrão de movimentos instaurado pelo corte e pelo tempo de passagem entre os planos. Cada plano tem

duração de 4 segundos em média e cada vez que muda o plano percebem-se diferentes momentos da coreografia realizada por Michael e os dançarinos. Os movimentos vistos na imagem são passos de dança de rua que se baseiam na marcha e em movimentos pontuados dos braços, como continências realizadas pelo exército.

A edição agrupou imagens de forma que aparece a continuidade da dança. A combinação entre as imagens, porém, realiza outra coreografia porque une planos captados em momentos diferentes, possíveis de serem identificados pela roupa utilizada pelos bailarinos e que passam a idéia de atemporalidade, pois criam um movimento entre as imagens. Os quadros possibilitam ver uma mesma cena de ângulos diferentes e realizada em locais diferentes.

Os movimentos de câmera são sutis e o enquadramento desvela uma porção da cena, conseqüentemente instauram limites ao que está sendo mostrado. Aqui, identificou-se um tipo de moldura. As bordas das imagens são outra moldura que indica para qual tipo de mídia determinada imagem foi editada, como, por exemplo, frames com tarjas pretas típicas do cinema.

Há frames em que aparecem duas imagens postas lado a lado; nestes, observou-se que cada imagem revela um aspecto do show, como, por exemplo, um plano que revela o baterista e o plano ao lado que exhibe o astro pop dançando. Este tipo de imagem instaura um sentido de televisivo, pois os aparelhos de tevê permitem abrir dois quadros ou mais, sincronicamente, e ver o que está passando em canais diferentes.

Outro destaque está no filme dentro do filme, ou seja, nas imagens do vídeo criado para o show, para serem passadas no telão. As cenas deste vídeo mostram 1.100 homens dançando, conforme entrevista explicativa dada pela assistente de produção no início do filme. Estas imagens foram criadas por computação gráfica, partindo da imagem de 11 dançarinos em frente a uma parede verde. Após a captação das cenas, as imagens foram replicadas e inseridas sobre outra imagem do cenário. Nesta sequência escolhida para análise, vemos apenas o resultado do processo.

A combinação entre a montagem/edição com a trilha sonora atualiza a música através das imagens do conjunto dos elementos do show. Embora os planos limitem o que é visto, esta porção desvelada é o que atualiza a coreografia audiovisual e tudo aquilo que é velado, porque está fora de cena, é o que está em potência para ser criado como coreografia.

Outra questão a ser destacada na análise da montagem/edição é o filme dentro do filme. Há três momentos que aparece o uso de vídeos produzidos pela própria equipe do show. O primeiro vídeo é na música *Smooth Criminal*, na sequência que inicia aos 24 minutos e

50 segundos e segue até os 31 minutos e 50 segundos do filme. Neste trecho, vemos uma montagem dentro do filme Gilda (1946), onde Michael Jackson aparece interagindo com os personagens do filme.



FRAME 21 TEMPO 25: 56



FRAME 22 TEMPO 25: 57

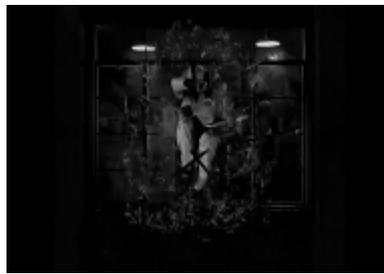


FRAME 23 TEMPO 25: 58

Este vídeo é utilizado para a abertura e para o final da música no show.



FRAME TEMPO 26:33



FRAME TEMPO 31:41



FRAME 26 TEMPO 31:50



FRAME 27 TEMPO 27:36



FRAME 28 TEMPO 27:38

A partir da análise da montagem/edição concluiu-se que as mesmas são o eixo de ligação da coreografia audiovisual, pois, a partir da seleção, organização e agrupamento dos frames, são atualizados todos os outros elementos da imagem e na imagem. Sendo a dança todo e qualquer movimento ritmado realizado por um corpo num determinado tempo e espaço conforme Fernandes (2002) e a coreografia a inscrição da dança no espaço através do arranjo e combinação entre os elementos cênicos, conclui-se que a coreografia audiovisual se realiza como produto audiovisual emergente dos processos de produção pertinentes à montagem e à edição, mas principalmente da co-presença entre os elementos luz, som, corpos, movimentos de câmera e planos nas imagens tratadas.

4.2.2.1.2. Movimentos de câmera

Os movimentos de câmera consistem na mobilidade da câmera filmadora em relação aos corpos/objetos filmados. A câmera pode ser usada sobre um tripé, sobre trilhos, na mão e em todos os tipos de maquinários que se possa criar. O meio utilizado para portar a filmadora determina o movimento na imagem como fixo ou móvel.

Os tipos de movimento são classificados tanto pela mobilidade da câmera como pelas percepções ópticas causadas por suas lentes. A mobilidade pode ser identificada como: deslocamento horizontal, podendo ser: travelling (câmera posta sobre um carro que se desloca num trilho), panorâmica, movimento em torno de um objeto ou sobre um determinado local; deslocamento vertical, caracterizado pelo subir e descer da câmera em relação ao que está sendo mostrado, chamado de *tilt* vertical; o movimento de inclinação da câmera para um dos lados também é chamado *tilt*, consiste num movimento de descentralização do eixo da câmera sobre um tripé.

Os movimentos relativos às lentes são de aproximação da imagem, *Dolly in* e afastamento, *Dolly out*. Ou também conhecidas popularmente como *zoom*, conforme já descritos no capítulo 4 desta dissertação.

O movimento das câmeras foi analisado a partir dessas funções. Tais funções foram identificadas por Aumont (1995) e Eisenstein (1990), conforme descritas no capítulo 3. Escolheu-se o trecho da música *Who's bad* presente na sequência que inicia aos 15 minutos 54 segundos e termina aos 16 minutos e 56 segundos do filme. Os frames selecionados aparecem entre a duração 16:05 – 16:56



FRAME 29 TEMPO: 16: 05



FRAME 30 TEMPO: 16: 07



FRAME 31 TEMPO: 16:10

Nestes frames observa-se a câmera estática e o movimento de *Dolly in*, ou *zoom in* das lentes. Este movimento de aproximação na imagem é combinado ao arranjo dos

instrumentos na música e destaca a figura do Michael Jackson. A variação do movimento das lentes é muito sutil e contínua.

Outros movimentos de câmera foram observados nos frames já elucidados anteriormente na parte de montagem/edição. Naqueles frames observou-se o movimento de câmera associado ao arranjo entre imagens. O movimento de câmeras possibilita acompanhar o show, assim como a troca de imagens entre câmeras situadas em posições diferentes em relação à imagem, possibilitam atualizar o espetáculo de vários ângulos e os arranjos entre os elementos nas imagens.

Conclui-se que os movimentos gerados pelos componentes montagem/edição e movimentos da câmera influenciam na percepção dos elementos vistos nas imagens. Os elementos que caracterizam o movimento nas imagens são os corpos, o som e a luz. Sendo o som um componente determinante no arranjo dos elementos da imagem, por evidenciar a montagem rítmica no filme, pois se constatou nas sequências analisadas que a troca de frames ocorria na marcação da música.

4.2.2.2 Movimentos na imagem

Os movimentos na imagem segundo Aumont (1995) são caracterizados pela relação dos corpos/objetos, da luz e do som com o enquadramento dado pela câmera. A câmera neste caso é responsável pela captação óptica dos movimentos e atualizações destes elementos. As lentes da câmera aproximam ou distanciam os componentes na imagem e provocam sensações como profundidade, perspectiva e dimensões.

Machado (1997) e Santaella (2004) afirmam que a edição esta diretamente ligada a movimentação dos corpos nas imagens eletrônicas, pois possibilitam uma série de ações só possíveis no audiovisual. Rosário (2009) classifica a representação dos corpos no audiovisual conforme descrito anteriormente no capítulo 3.

Os conceitos de luz são tratados especificamente para o audiovisual permitindo compreender os sentidos criados por sua aplicação. O som é descrito e classificado conforme Martin (2007) e Bennet (1986). Assim, definidos os elementos coreográficos na imagem procedem as análises.

4.2.2.2.1. Corpos/objetos

Os corpos e objetos a serem analisados aqui obedecem aos conceitos descritos no capítulo 3, segundo Rosário (2009) e Santaella (2004). Parte-se do princípio proposto por Rosário (2009, p.55) que “o corpo eletrônico só tem existência nos domínios do audiovisual.” Portanto, compreende-se que o corpo eletrônico é uma construção audiovisual, através da seleção e mobilização das imagens em torno de um personagem, ator ou figura qualquer, que constitui sentidos identitários para este ente audiovisual. Assim, as narrativas imagéticas, as linguagens e gramáticas utilizadas nas imagens e nos processos técnicos entre imagens audiovisuais, chamados constructos audiovisuais por Kilpp (2003), constituem o corpo eletrônico.

Os tipos de corpos identificados em *This is it* são, portanto, da ordem dos corpos eletrônicos. Este corpo, por sua vez, é assistido e assimilado como o próprio produto audiovisual. A assimilação do corpo como produto ocorre através do processo de atribuição de sentidos feita pelo espectador - processo de emolduração (KILPP, 2003) - através de suas experiências sensório-motoras e memórias, conforme Bergson (1990) e Deleuze (2006).

Michael Jackson é apontado pela mídia mundial como ícone da música pop entre as décadas de 80 e 90. A eleição feita pelo público do ídolo como ícone ocorreu através da construção da imagem do cantor ao longo dos anos. Pode-se dizer que Michael é uma Ethicidade, nos termos de Kilpp (KILPP, 2003), pois desde sua infância seu trabalho como cantor, dançarino e compositor foi co-criado pela mídia televisiva. Na década de 80, Michael Jackson lançou-se como cantor solo numa estética de vanguarda na tevê, o vídeoclipe.

O vídeoclipe era apresentado num formato híbrido entre técnicas de vídeo, cenários cinematográficos, canto e dança; no caso dos clipes de Michael havia misturas de técnicas de jazz e dança de rua. Neste formato, destacava-se um jeito peculiar de filmar, no qual a gravação era feita em fita magnética e não mais em película, como no cinema. Os videoclipes têm menor tempo de duração porque objetivam a propaganda publicitária de um álbum, como num *trailer*, por isso foram designados clipes. As câmeras eram portáteis e isso possibilitou o uso da câmera na mão e o deslocamento corporal do videomaker junto aos movimentos dos dançarinos.

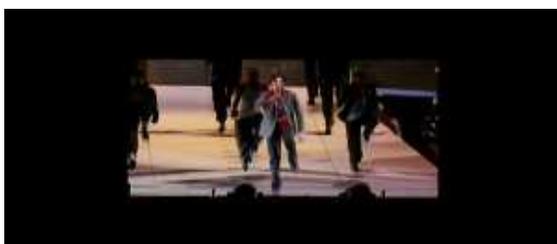
A trajetória artística de Michael foi paralela às inovações tecnológicas das mídias passando da gravação de *LP's* à *CD's* e posteriormente *DVD's*. Seus espetáculos também foram modernizados com o uso de maquinarias como elevadores, guias, projeções em telões,

robôs, pirotecnia, andaimes, efeitos audiovisuais, entre outros. Sua música foi aprimorada conjuntamente com os instrumentos musicais e sintetizadores. Os figurinos de suas apresentações passaram a ser confeccionados por estilistas e cientistas que juntos buscaram tecidos e acessórios capazes de criar efeitos de luz e brilho.

Seu corpo também mudou, após passar por várias cirurgias plásticas e transformação total na pigmentação da derme. A esta primeira constatação sobre o corpo do artista associou-se o conceito de corpo remodelado (SANTAELLA, 2004), no qual se atribui o aprimoramento físico a intervenções cirúrgicas de manipulação estética da superfície do corpo. O rosto do cantor é a parte do corpo que mais evidencia esta mudança ao longo de suas aparições públicas.

Michael Jackson foi midiaticizado pela primeira vez ainda criança, junto aos irmãos na Banda *Jackson Five*. Ao se separar do grupo, artisticamente passou por vários momentos de fama e de escândalos sobre sua vida pessoal. Na última década, que antecedeu à criação do show *This is it*, Michael afastou-se dos palcos. Em sua aparição no pré-lançamento do show, na Inglaterra, o cantor prometeu que este seria “o último show antes de fechar as cortinas”, pois pretendia se aposentar. O que ele não sabia é que viria a falecer no dia 25 de junho, por problemas cardíacos causados pela ingestão excessiva de medicamentos para dor, como morfina, e não viria a se apresentar na turnê, com cerca de 50 espetáculos agendados.

A conclusão tirada após assistir o filme é que o show se realiza enquanto audiovisual. Michael Jackson é antes de tudo uma Etnicidade construída pela mídia. No filme é um exemplo de corpo eletrônico que se atualiza enquanto imagem de artista completo, porque compõe, canta, dança e interpreta. Este mesmo corpo eletrônico se desterritorializa e se reterritorializa em outras atuações dentro do próprio filme, como metaligagem da criação do espetáculo.



FRAME 32



FRAME 33

Os dançarinos, os cantores, os músicos e a equipe técnica também aparecem como corpos eletrônicos. Dentro da classificação dos tipos de corpos eletrônicos (*ciborgue*, *avatar*, *robô* e *mutante*), observou-se a presença de dois corpos robôs. Estes corpos aparecem em dois

momentos, um no início do filme, na explicação sobre a abertura do show, onde várias imagens seriam projetadas sobre este robô e, após, parte por parte se abriria até Michael Jackson sair de dentro dele.



FRAME 34



FRAME 35



FRAME 36

O segundo é um robô em forma de aranha e aparece no vídeo sobre a música *Thriller*. Para o show, no filme, a imagem da aranha aparece no telão, enquanto o mesmo robô entra no centro do palco e Michael sai de dentro dele.



FRAME 37



FRAME 38



FRAME 39

No quesito imersão, identificaram-se corpos digitalizados e replicados na imagem, através de simulação, usados na edição, já citados anteriormente no sub-ítem edição e montagem. No filme é explicado o processo de multiplicação da imagem dos dançarinos.



FRAME 40



FRAME 41



FRAME 42

Onze deles dançam em frente a uma parede verde, a imagem é captada e passada para o computador, onde é feito tratamento de simulação que permite acrescentar um cenário ao fundo do frame, efeitos de luz e multiplicação da imagem dos corpos. Após ocorre a gravação e o resultado tem por objetivo ser exibido na tela, durante a apresentação de três coreografias.

O movimento dos corpos pode ser analisado pelas danças que executam ou pelo tipo de imersão computacional que possibilita o movimento nas imagens. Na maioria das

coreografias, observou-se que os movimentos apresentam marcação rítmica, feitas nas batidas das músicas e nos contratempos musicais. Estes tipos de movimentos são chamados de sincopado e assincopado, na técnica de jazz. Os movimentos são fortes, pontuados, diretos, pausados no espaço. A coreografia dos corpos foi captada pelas câmeras por ângulos diferentes e editada de modo que cada frame parece dar continuidade aos movimentos dos corpos, porém como se o observador estivesse em vários lugares ao mesmo tempo, olhando através de janelas. Refere-se a janelas porque o enquadramento da câmera em relação aos corpos algumas vezes mostra apenas porções da dança ou dos corpos. Os planos utilizados na filmagem usam como referência a altura do corpo em cena, como exemplo o plano americano que mostra a partir dos joelhos e o plano médio a partir da cintura.

O arranjo entre os movimentos dos corpos, a edição e movimento da câmera em relação aos corpos são emoldurados pelos sentidos do observador como conjunto coreográfico, onde algumas vezes a câmera parece dançar junto, como exemplo no *travelling*.

A imagem dos corpos em movimento somada à luz também produz um efeito de luz dançante. A luz por sua vez realça nuances e atualiza os corpos na cena, enquanto a ausência da luz vela os bastidores, os personagens fora de foco e os músicos em determinados momentos.

A coreografia na imagem combinada ao som contextualiza a duração das sequências fílmicas. O som tem um papel importante neste filme porque é a temática principal. Há cenas em que o movimento corporal verificado é apenas facial, geralmente presentes nas entrevistas, capturadas em primeiro plano e também na composição com o filme *Gilda* (1946).

Há outros corpos que aparecem no filme, todos corpos eletrônicos, mas diferentes da representação do humano. Aparecem corpos de tecidos representando fantasmas, presos em marcos de madeira e que passam a sensação de movimentos suaves e leves, chamados noivas e noivos cadáveres, no trecho sobre a montagem do vídeo para *Thriller*. Também vemos corpos imagéticos como borboletas exibidas no vídeo sobre o meio ambiente. Chamou-se imagético porque foi produzido por simulação na imagem. Outros corpos de bailarinos são vistos no ensaio de *pull dance* e aparelhos aéreos. Estes corpos são vistos desafiando a gravidade em maquinarias construídas para o show e baseadas na anatomia humana.

Para finalizar a análise sobre os corpos, convém pontuar que este filme atualiza o corpo eletrônico da equipe do show *This is it*, não apenas nas coreografias das músicas, mas em todos os contextos da preparação do show. Os arranjos entre o movimento das imagens e nas imagens (corpos dançantes) constituem uma coreografia própria do audiovisual, porque esta só existe neste encontro proporcionado pelo procedimento técnico da montagem/edição.

A adição a este encontro dos elementos som, luz e movimentos de câmera atualizam a coreografia audiovisual diferenciando-a da coreografia executada apenas pelos corpos. Entretanto, à medida que se alterar a ordem de um dos frames e/ou dos elementos na imagem constitui-se outra coreografia audiovisual, diferente daquela vista no filme.

Constatou-se que a coreografia em sua virtualidade é reterritorializada no audiovisual e atualiza o devir de cultura coreografia audiovisual como procedimento de convergência entre técnica e estética na linguagem audiovisual. Assim, conclui-se que ao propor as coreografias audiovisuais como procedimentos de produção, pode-se inclui-las, também, como qualidades da imagem e pertinentes ao eixo de constructos audiovisuais, visto que atribuem sentidos estéticos de dança ao filme.

4.2.2.2.2. Luz

A luz no audiovisual, segundo Aumont (2004), exerce as funções simbólica, dramática ou atmosférica, conforme sua utilização, pois pode atribuir ou não sentidos à cena. A iluminação é fundamental tanto para o audiovisual quanto para o espetáculo teatral, porque possibilita revelar, esconder, dar profundidade e volume aos corpos e objetos em cena.

Observou-se a incidência da luz, no filme *This is it*, a partir: 1) dos contrastes entre claridade e escuridão, sombra e luminosidade; 2) das nuances entre cores quentes e frias; 3) a origem da luz (natural ou artificial); 4) a sua presença ou ausência em cena (diegética ou extradiegética); 5) o tipo encontrado na cena perante a observação dos corpos (luz banhada ou contrastada) e 6) as funções, conforme os conceitos trabalhados no capítulo 3.

No início do documentário aparece o diretor Kenny Ortega explicando como seria utilizada a luz para o show *This is it*. A iluminação contava com equipamentos de projeção programados por computador. Além disso, foi preparada a abertura com fogos de artifícios, um clipe com *flashes* dos melhores momentos para serem projetados sobre um robô. Este robô é descrito e explicado na análise dos corpos.

O filme é rico em contrastes de luz, pois, embora tenha sido filmado durante os ensaios, em todas as cenas identifica-se a utilização da luz cênica, mesmo na gravação dos vídeos. Após dissecar os frames e tomá-los como fotografias para verificar a composição da luz, constatou-se o uso de luzes quentes, frias e na maior parte do filme artificiais.

Para exemplificar, destacaram-se os frames a seguir.



FRAME 43



FRAME 44

Nestas duas imagens verifica-se a co-presença de luz artificial e natural. A luz artificial é a projetada por holofotes no teatro e a natural pela luz do próprio fogo. O frame 43 mostra a luz contrastada e o frame 44 é banhado pela luz de forma homogênea, sendo que ambos atribuem sentidos de calor ao espectador. As cores das luzes são quentes, entretanto, na primeira imagem, ao observarmos atentamente, constatamos luzes azuladas vindas de cima e que causam o contraste com as luzes dos fogos.

A luz vinda do alto é classificada como extradiagética, pois se encontra fora da cena, e evidencia a função dramática do fogo, pois lhe dá foco. A luz do fogo é simbólica porque representa a ação de incendiar. No frame 44, a luz é classificada como atmosférica, pois apenas cria um clima de calor.



FRAME 45



FRAME 46

Nos frames 45 e 46 observamos o uso da luz do próprio palco na imagem. Nos dois frames identificou-se uma luz oriunda do holofote central, a qual marca o foco de luz no centro do palco. Todavia, há que se considerar a posição da câmera em relação ao corpo do artista, a qual está na lateral esquerda da platéia, na ribalta do palco. Isto significa que nos frames a inserção dessa luz aparece em diagonal.

No primeiro frame vemos essa mesma luz vinda de cima refletida no piso e na parte superior do corpo do cantor. No segundo frame vemos menor intensidade de luz comparada ao frame 45. Na sequência do filme, a luz alterna-se várias vezes entre claro e escuro e como se pode averiguar no frame 46, ao diminuir-se a intensidade da luz projetada sobre Michael Jackson, outra luz vinda da direção do tecladista desvela o baterista. No frame 45, o destaque

na luz ao fundo está sobre o baixista. O contraste claro e escuro cria um movimento na imagem e associados ao som integram a dança das imagens. A câmera nesta sequência é estática e moldura o que é visto na cena. A imagem do cantor refletida no chão cria uma imagem especular, pois como num espelho reflete a imagem do cantor e apanha essa imagem como num cristal. Cito a imagem especular apenas para constar como moldura, sem a pretensão de desenvolver uma discussão sobre o conceito de imagem-cristal. O reflexo no chão também é compreendido como um tipo de luz.

Nestes frames citados não há uso de luzes coloridas, apenas luz branca e sombra, o que dá contorno ao corpo evidenciando seu volume e profundidade às cenas, possibilitando enxergarmos o que está mais ao fundo do palco. Há também luzes extradiegéticas (fora da cena) provenientes da lateral do palco e frontais, identificadas pela luz no rosto do artista.



FRAME 47



FRAME 48

Nos frames 47 e 48 observa-se o conjunto luz, corpo, montagem/edição. Nesses frames a luz aparece no máximo de sua intensidade. Identifica-se uma luz mista, composta pelas cores: azul e vermelho. Estas cores quando projetadas juntas provocam a percepção de uma luz lilás. Nestas imagens, o primeiro plano utilizado na montagem em conjunto com a luz instaura a qualidade de transbordamento da luz. Neste caso, a luz parece invadir todos os espaços. No frame 47 observa-se o artista banhado em luzes que vêm de cima e da lateral. Há luz na cena e fora dela. A câmera ao focar em primeiro plano esconde a proveniência da luz e o conjunto cênico.

No frame 48, ao examiná-lo observa-se um erro, se é que podemos assim dizê-lo, no tratamento da imagem, pois aparece outra imagem do cantor em pé como reflexo dentro da imagem percebida a primeira vista no frame. Pensar a luz no frame como na fotografia ajuda a entender a transparência na imagem que permite que outra imagem se revele no seu interior. Neste caso, crê-se que a luz do palco, por estar tão intensa naquele instante, vazou de tal maneira que afetou as lentes da câmera causando um reflexo e alterando a gravação. Como nos processos de captação fotográfica com rolos de filmes, onde na revelação das fotos algumas vezes ocorria impressão de duas imagens sobrepostas na mesma foto.



FRAME 49



FRAME 50

Destacaram-se os frames 49 e 50 para evidenciar a luz como moldura. No primeiro frame, vemos uma imagem sem tarjas, ao contrário do segundo frame em que se identifica um tipo de moldura que contextualiza um determinado tipo de mídia.

A segunda moldura é apontada pela luz, pois a luz no primeiro frame instaura uma estética limpa, de transparência da imagem, onde podemos ver o artista e os músicos, assim como a proveniências das luzes. Na figura 50 observamos uma estética cinematográfica tanto nas tarjas, como na dramaticidade da luz. Nesta imagem, referente à música *Thriller*, a luz azul junto com a fumaça provoca várias sombras e contrastes entre claros e escuros. A luz vinda de cima assume uma função simbólica de poder divino, emoldurando a imagem com sentidos religiosos oriundos do imaginário audiovisual e das imagens – lembranças dos filmes sobre a crucificação do Cristo. Mera coincidência ou não, a imagem corporal traz em si o signo da cruz usada pelos cristãos.

A música deste trecho fala dos mortos e figuras lendárias que se levantam para dançar após a meia noite. A melodia dançante é acompanhada de uivos e ranger de portões, finalizando com o som de uma risada. A análise do som é tratada a seguir.

O encontro entre a luz, os corpos, a câmera, as tarjas e o som, é percebido como resultado de um arranjo entre molduras no interior da cena, molduração. Cada elemento é considerado uma moldura porque, tanto isoladamente, como na relação estabelecida com os outros elementos, agrega sentidos de movimento à cena. Este movimento, portanto, é percebido como atualização da coreografia audiovisual.

4.2.2.2.3. Som

O som no audiovisual pode ser proveniente do ambiente da filmagem e/ou gravado após a edição das imagens, como trilha sonora, conforme Aumont (1995). A fonte que emite o

som determina sua classificação, como ruído, música ou som design, conforme descrito no capítulo 4, segundo Martin (2007).

O ruído é classificado de acordo com sua proveniência em natural e humano. O natural é aquele produzido por sons da natureza, tais como vento, ondas do mar, crepitar do fogo, trovões e animais. O ruído humano é subdividido em: mecânico, oriundo do som de máquinas e objetos; palavra-ruído, constituído pelas falas (voz-off) e diálogos; música-ruído, originado pelo canto dos personagens, rádio, tevê em cena e instrumentos musicais.

A música é produzida por instrumentos musicais, eletrônicos e canto. A presença da música na ação filmada é chamada de música ambiente e define a carga psicológica na cena. A música fora da ação, mas em sincronia com o movimento e o ritmo da imagem é denominada de ritmo visual.

O som *design* é adicionado ao filme por programas de computador e pode ser tanto instrumental como feito por ruídos diversos. Para analisar a incidência do som no *This is it* (ORTEGA, 2009) considerou-se estes aspectos citados.

No documentário constata-se a presença de todos os tipos de sons citados. Entre eles o de maior predominância foi o uso de trilhas sonoras como determinante do ritmo visual. Há vários trechos do filme em que Michael aparece conversando com o diretor musical e alguns músicos sobre como gostaria de ouvir suas músicas no show. Estas partes são explicativas da concepção e afinação do som. Também pode-se observar alguns trechos em que se ouve a voz *off* do diretor Kenny Ortega dando instruções para a equipe. Nas entrevistas identifica-se o som como palavra-ruído, dentro da classificação ruído humano.

As trilhas sonoras são compostas por instrumentos, vocal, ruídos sintéticos e ruídos mecânicos e palavras ruídos. Para exemplificar destacaram-se os frames abaixo (51,52 e 53). Os frames 51 e 52 podem ser conferidas no filme aos 32 minutos. Nesta parte, as imagens mostram a relação do cantor com o diretor musical no ensaio de uma música. Aqui, identificaram-se o som instrumental e a palavra ruído. A seguir, o diretor aparece relatando sua experiência e sua admiração pelo trabalho de Michael, pois, segundo ele, o cantor conhece bem suas músicas, todos os ritmos, sons e tons. A cena se desenrola mostrando o ensaio e as combinações feitas entre Michael e o músico. O próximo frame visto é o 53.



FRAME 51



FRAME 52



FRAME 53

O frame 53 é encontrado aos 34 minutos e 56 segundos do filme. Nela vemos o coral formado pelo vocalista principal e os *backing vocals*. Após, aparece o estúdio de som e Michael Jackson solicitando que os músicos deixem fluir a música. Em seguida aparecem os frames que seguem das figuras 54, 55 e 56, no tempo de 35 minutos e 34 segundos a 35 minutos e 50 segundos. Nestas imagens vemos a troca de frames e o movimento da câmera que realiza um *travelling* aos 35 minutos e 48 segundos.



FRAME 54



FRAME 55



FRAME 56

Cada frame aparece numa batida da introdução da música e com troca de luz. Após há uma pausa e Michael surge cantando. Esta sequência fílmica termina aos 41 minutos e refere-se à música *You make me fell good*.

O próximo trecho analisado refere-se à música *Thriller*, presente no trecho que inicia aos 58 minutos e 59 segundos e vai até 1 hora, 4 minutos e 32 segundos. A música inicia com o som de uma risada em voz *off*, ruídos naturais de trovão e ruídos de vidros estilhaçando. Após ouve-se uma narração acompanhada de imagens de fantasmas num cemitério, visto da janela da sala de estar de uma casa, junto com ruídos naturais de uivos e bater de asas de morcegos. Depois ouvimos Michael Jackson cantando.

Esta música no filme dá o ritmo visual, pois a edição e a montagem foram feitas segundo a letra e ritmo da música. A coreografia feita pelos dançarinos foi adaptada para este show e vista por vários ângulos. Isto só foi possível através da edição das imagens e das

câmeras que a captaram de pontos diferentes no palco. As imagens são intercaladas entre as imagens do vídeo feito para projeção e as cenas dos ensaios no palco.



FRAME 57



FRAME 58

No frame 58, a imagem atualiza a sonoridade, pois podemos ver o solo da guitarrista na música *Black or White*. Aqui, o som foi combinado com a imagem, a qual é moldurada pela luz, pela fumaça e pelo equilíbrio dos corpos no enquadramento da câmera, no plano americano. O arranjo entre as molduras luz e som criou um sentido de destaque para o instrumento e constituiu uma experiência coreográfica só possível no espaço audiovisual.

4.2.2.3. Processos de moldurações nos arranjos

Os processos de moldurações, como foi referido anteriormente, ocorrem no conjunto entre os elementos na imagem e nos arranjos entre imagens. As moldurações são identificadas nesta análise conforme os sentidos de movimento que atribuem ao filme. Para apontá-las, destacou-se o seguinte frame:



FRAME 59

O frame 59 localiza-se aos 18 minutos e 17 segundos do filme. Este frame é pertinente a sequência da música *They really don't care about us*. Destacou-se esta imagem para analisar as molduras e moldurações porque se identificou a presença de dois quadros co-existentes no mesmo frame, no qual vários elementos simultâneos atribuem sentidos coreográficos à cena.

Após assistir a sequência da música, observou-se que neste frame o conjunto das duas imagens evidenciou o arranjo na música simultâneo à dança; pois no primeiro quadro vemos o músico em seu solo e no segundo quadro vemos o conjunto dos dançarinos com Michael Jackson executando a coreografia. Ao posicionar as duas imagens no mesmo frame criou-se um sentido de sincronicidade, o qual se identificou como uma moldura de tempo.

O frame com as tarjas pretas nas bordas também foi considerado uma moldura de mídia, pois acrescenta o sentido de imagem cinematográfica porque as tarjas molduram o quadro como na projeção utilizada no cinema. Também constatou-se que a colocação das imagens paralelas traz uma molduração televisiva, o que se identificou pelos procedimentos técnicos da televisão digital, na qual é possível abrir vários quadros na tela e verificar a grade de programação de canais diferentes ao mesmo tempo.

Nesta mesma sequência fílmica vemos o movimento das câmeras e dos corpos eletrônicos como molduras que evidenciam o movimento na imagem. A câmera no primeiro quadro (da esquerda) realizou um enquadramento em plano médio do músico e manteve-se fixa. A câmera do segundo quadro (da direita) realizou um movimento de travelling da esquerda para a direita com Dolly out, ou seja, moveu-se horizontalmente ao mesmo tempo em que a lente objetiva fazia um movimento de afastamento da imagem, o que resultou na imagem a mudança de plano conjunto para plano geral.

Os corpos observados nesta cena são representações do humano. A movimentação destes corpos foi apenas capturada pela câmera sem intervenções tecnológicas. Nesta dança observaram-se movimentos lentos, contínuos e em alguns momentos pausados, poses. Aqui podemos classificar os corpos midiáticos como eletrônicos segundo Rosário (2009).

A luz nestes dois quadros no frame moldura a imagem como *show*, pois, no primeiro quadro, verificamos o uso da luz branca vinda de cima no fundo do palco. Esta iluminação banha o músico e todo o espaço ao seu redor. Acredita-se que há outra luz vinda da frente, porém fora do campo diegético, o que não permite afirmar onde se localiza; e em virtude desta luz o rosto do músico aparece desfocado na imagem. No segundo quadro observou-se a presença de duas luminescências, uma branca e outra azul, sendo a primeira projetada lateralmente e frontalmente, e a segunda de cima, no fundo do palco. A combinação entre essas luzes destacou o volume dos corpos e deu um clima de espetáculo à cena. Neste quadro também foram observados dois aparelhos de iluminação, *moving light's*, o que mostra a presença da luz.

O som como moldura neste frame se autorreferencia pela imagem no primeiro quadro. A melodia dançante é misturada com sintetizadores eletrônicos e arranjos de instrumentos de

corda, tais como guitarra e baixo. As batidas da música são utilizadas na marcação coreográfica e elucidadas no segundo quadro pela coreografia no interior da imagem.

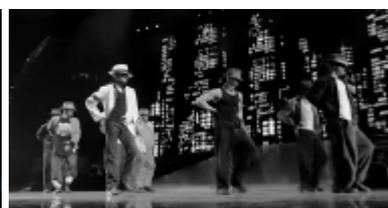
O arranjo entre todos os elementos descritos como molduras anteriormente foi percebido como coreografia audiovisual porque atualiza movimentos ritmados além dos movimentos dos corpos na imagem. Esses sentidos são emoldurados pelo meu corpo enquanto espectadora e pelas minhas vivências e memórias que permitem ter esta percepção, de acordo com Deleuze (2006). A coreografia audiovisual só é percebida no fluxo das imagens, embora tenhamos destacado os frames para análise, pois é no fluxo que se consegue perceber o arranjo coreográfico.



FRAME 60



FRAME 61



FRAME 62

Os frames 60, 61 e 62 pertencem ao trecho da música *Smooth criminal*, que inicia aos 24 minutos e 53 segundos e dura até 31 minutos e 50 segundos no filme. O primeiro frame é verificado na duração de 27 minutos e 45 segundos. Neste frame, podemos observar a montagem e edição como metalinguagem da produção do vídeo dentro do filme. Esta imagem é constituída por ruídos de voz *off*, movimento de câmera *tilt* vertical de cima para baixo, plano médio em relação à tela que aparece na imagem, corpos estáticos, e iluminação em preto e branco. Observou-se uma tela branca no fundo da imagem, um corpo em pose de dança à esquerda da tela e três corpos menores em duas imagens na tela dentro do frame.

Destacou-se esta imagem porque à primeira vista constatou-se uma moldura com duas outras molduras interiores. Logo após, percebeu-se a co-presença dos outros elementos na cena como outras molduras. O primeiro sentido agenciado no interior da imagem foi o da dimensão das audiovisuais que afirma que o audiovisual se autorreferencia. Este fato é destacado pela imagem da tela de vídeo que revela as técnicas de produção de montagem. Neste frame reparou-se também na estética de filme em preto e branco que remete à lembrança do início do cinema. A luz observada é a que reflete do ciclorama e da tela. O arranjo entre os elementos neste quadro denota uma molduração de bastidor e o movimento principal é revelado no arranjo entre o movimento de câmera, a montagem e a edição.

O frame 61 está localizado no tempo de 29 minutos. Neste trecho, observou-se a dança feita pelos dançarinos. A técnica utilizada foi dança de rua, com acrobacias de solo como

reversões de tronco no ar, “estrelas” e paradas de mão. Também se notou o uso de giros, saltos e quedas realizadas pelo corpo de baile. Aqui as principais molduras identificadas são o movimento dos corpos, a incidência da luz e do som. O movimento de câmera percebido foi *travelling* horizontal da direita para a esquerda. Neste frame observa-se a presença de um videomaker no canto esquerdo da tela, a imagem especular dos corpos refletidos no piso, a incidência da luz sobre os corpos, sendo projetada de cima, no campo diegético e da frente extra-diegético. A ausência da luz, nas laterais no fundo do palco, atualiza a percepção ocular do foco de luz branca nos bailarinos, no centro da imagem. Este foco é feito por uma luz projetada do alto e que reflete no chão. Também, observaram-se reflexos de luzes azul e vermelha projetados do alto no fundo da imagem como luz contra. Essa luz é típica de teatros.

O som é definido pela música e dá ritmo à montagem, pois a cada *beat* (batida na música) troca a imagem. Na troca entre imagens verificamos a mesma cena vista de vários ângulos e determinada pelo posicionamento das câmeras em relação ao palco.

O coreográfico audiovisual neste frame é atualizado no encontro entre a dança, o som, a luz, os corpos eletrônicos e o movimento de câmera como molduras principais. A montagem e edição estão presentes, contudo neste frame são secundárias, pois o arranjo entre os elementos que instauram sentidos de movimento ritmado evidenciam-se no interior desta imagem.

No frame 62 observou-se o cenário como moldura, pois é composto pela projeção de um vídeo. Aqui o audiovisual é reterritorializado tanto no espetáculo como dentro do filme como cenário. A montagem/edição combinadas à luz são ressignificadas pela pós-produção neste frame, a qual atribui sentidos estéticos de filme antigo, semelhante ao filme *Gilda* (1946), que foi atualizado com imagens de Michael para o show. O frame 62 enfatizou a movimentação dos dançarinos no ritmo da música. A câmera apareceu fixa e a cena foi observada no plano conjunto. A sobreposição das imagens colorida e preta e branca criou um sentido de atemporalidade, pois, ao atualizar a cor, avivou a memória e o imaginário audiovisual, tanto televisivo quanto cinematográfico.

Outra emolduração atribuída no interior dos três frames é a musical. Esta moldura se revela à medida que se constata a sincronicidade rítmica entre a montagem, o som e a dança realizada pelos corpos eletrônicos.



FRAME 63

FRAME 64

Os frames 63 e 64 pertencem ao trecho do filme correspondente à música *Thriller*. Estes frames mostram o camarim e a preparação dos atores feita pelos maquiadores. No frame 63, verificou-se a presença de vários espelhos como molduras especulares no interior da moldura plano geral. Na imagem observou-se a luz branca proveniente das lâmpadas nos espelhos do ambiente. O som foi classificado como ruído humano. A câmera parece estática. No frame 63, a molduração ocorreu entre a luz, o som e os corpos e objetos.

No frame 64, observou-se o enquadramento em primeiro plano do rosto do ator e a mão de um corpo fora da cena. A iluminação banha todo o cenário e é identificada como luz branca e extra-diegética. O som percebido é o da introdução da música e consiste na melodia e no arranjo eletrônico combinado a ruídos naturais. Neste frame, o plano combinado com o som e a luz é que revela o coreográfico na imagem. A troca de frames oportuniza a percepção da molduração montagem/edição.

Após analisar todos estes frames, constatou-se que os mesmos revelam uma moldura de imagem de registro, encontrada em vídeos documentais; pois, no arranjo entre montagem/edição, plano e movimentação da câmera, a câmera desloca-se em *travelling* e apresenta o enquadramento como plano conjunto, também, característico dos filmes de registro. O movimento na imagem ocorre nos arranjos entre os corpos que dançam, a movimentação das câmeras, o som e a luz. A luz emoldura os corpos como eletrônicos ao atualizá-los na sua locomoção, seus volumes, sombras, cores e imagicidade. E também virtualiza-os ao velá-los no escuro. O contraste entre luz, sombra e cores projetadas por luzes artificiais conferem sentidos de espetáculo teatral às cenas. A molduração entre as luzes, o som e a dança revelam um caráter de show musical e, somados à montagem e à edição, emolduram o filme numa estética *Hollywoodiana*.

A música, os ruídos, as vozes e os arranjos eletrônicos caracterizam a inserção do som durante todo o filme. Há poucos momentos de pausa, ou silêncio. Estes geralmente aparecem associados aos *blackouts* da luz ao final das sequências musicais e são antecidos pela voz *off* do diretor, que pede à equipe para aguardarem a escuridão total para se moverem.

Considerou-se o som como a moldura central em todo o filme, pois independente da sequência o ritmo da edição é dado pelo som. Portanto, o som emoldura o movimento das imagens, confirmando o conceito de montagem rítmica apresentado por Eisenstein (1990).

A produção dos vídeos vista no filme atualiza os procedimentos técnicos da montagem e edição, pois oscila entre imagens dos bastidores das filmagens e edições dos vídeos propriamente ditos. Sob este aspecto, estas cenas contextualizam as tecnologias empregadas nos processos de pós-produção, como no exemplo da multiplicação das imagens dos corpos dos bailarinos, devido à sobreposição das imagens por programas de computação; assim como no trecho da gravação de Michael como intérprete do filme Gilda. O ir e vir entre as imagens gravadas em momentos diferentes, evidenciadas pelos figurinos, cenários e iluminação, compõe uma sequência cinematográfica que incita a inteligência audiovisual.

A inteligência, segundo Vasconcello (2006), é a capacidade mental de percepção, compreensão e raciocínio sobre as imagens. Ao percebê-las, notaram-se fatores próprios do movimento, como os executados na dança, tais como ritmo, velocidade, fluxo e espaço. A única exceção foi o fator peso, que não têm como ser percebido no fluxo da imagem, apenas na representação das imagens dos corpos que dançam. Estes fatores foram propostos para estudar os movimentos humanos por Laban e relidos por Fernandes (2002). Eles co-existem em todo e qualquer movimento feito por um corpo. Portanto, ao identificar os fatores de movimento nas coreografias audiovisuais concluiu-se que a dança midiaticizada se diferencia da dança realizada nos palcos pela representação da imagem, pelos tempos de corte e colagem das cenas, pelas inúmeras possibilidades de organização dos frames captados que atualizam a mesma coreografia em múltiplas coreografias audiovisuais conforme são reeditados.

A coreografia carrega em si tanto o virtual como o atual. O virtual coreográfico é tudo aquilo que está para ser criado como dança, como no audiovisual, por exemplo; e o atual é o que ao ser criado, se atualiza. Ao atualizar-se passa a ser da ordem do possível, portanto passa a fazer parte também da gramática do coreográfico ao mesmo tempo em que permite novas criações.

A coreografia audiovisual, portanto, transcende o aspecto coreográfico limitado dos estúdios de dança, dos teatros e espaços culturais, atualizando a dança nas mídias como Ethicidade dança. A dança como Ethicidade é uma construção audiovisual porque só existe no audiovisual, conforme se demonstrou nesta pesquisa. Este fato foi constatado ao analisar o filme *This is it* (ORTEGA, 2009), à luz dos conceitos de Kilpp (2003; 2005), Silva; Rossini (2009) e ao pré-selecionar outros materiais para o corpus deste trabalho. Chegou-se a esta afirmação após verificar que a dança ao ser midiaticizada é moldurada pelos procedimentos

tecnológicos e estéticos e pela mídia em que aparece. Ao passar pelos processos técnicos, como registro, montagem, edição, tratamento da imagem e do som assume formatos próprios da gramática audiovisual. A dança midiaticizada passa a ser subtexto do texto cinematográfico, televisivo ou cibernético, conforme Wosniak (2006). A coreografia na mídia é incorporada pela programação às estéticas, aos corpos criados pela mesma e por suas tecnologias. Os personagens tornam-se entes, construídos pelos sentidos atribuídos a eles no ambiente audiovisual. Neste processo percebido, concluiu-se que a coreografia também compartilha das convergências entre os procedimentos midiáticos, sendo pertinente a dimensão devir de cultura audiovisual. Este devir coreográfico foi proposto ao longo desta pesquisa e verificado como procedimento análogo à função de direção audiovisual, pois a coreografia audiovisual se constitui na criação das imagens como atualização resultante do encontro entre os elementos na imagem e das imagens. Principalmente nos procedimentos de captação, montagem, seleção, cortes, colagem, edição, arranjo, disposição e fragmentação das cenas. Contudo, a composição da coreografia audiovisual também envolve procedimentos de iluminação, inserção do som, movimentos de câmera e enquadramento dos planos. Portanto, os elementos que caracterizam o movimento na imagem são os propulsores das atualizações coreográficas no audiovisual.

CONSIDERAÇÕES

This is It era o projeto de um espetáculo musical do cantor Michael Jackson, o qual não se realizou nos palcos devido à sua morte. Entretanto, o espetáculo se realizou como produto audiovisual graças aos registros imagéticos dos ensaios e procedimentos de produção audiovisual. Portanto, o documentário *Michael Jackson – This is it* dá existência ao *show* na ambiência audiovisual porque atualiza o espetáculo, que estava em devir, como filme.

O filme *This is It* (ORTEGA, 2009) é considerado uma metalinguagem audiovisual porque apresenta como o espetáculo estava sendo produzido e como se constitui no audiovisual. Para tanto, reuni imagens dos bastidores e dos ensaios, criações de vídeos para o espetáculo, os quais em determinados momentos integram o próprio filme e coreografias diversas. As gravações utilizadas na produção do filme contêm cenas em que aparecem algumas entrevistas com componentes da equipe técnica, a seleção dos bailarinos, os ensaios, a composição dos arranjos musicais, a escolha dos efeitos de luz, a confecção dos figurinos, os maquiadores, a equipe de filmagem, os cantores, os músicos, os coreógrafos, os bailarinos, o diretor e o próprio Michael Jackson interagindo com a equipe através de uma narrativa imagética, própria do audiovisual.

O filme apresenta-se como um grande espetáculo, pois cada elemento que compõe o *show* é mostrado no contexto de uma música, a qual está associada a imagens da sua coreografia. As coreografias de cada música no filme são resultantes dos processos de seleção e arranjo entre as imagens, o que as torna existentes e próprias do audiovisual. Perante esta constatação identificou-se *This is it* (ORTEGA, 2009) como um caso típico de coreografias audiovisuais.

A partir dos conceitos de audiovisual e audiovisuais, propostos por Silva; Rossini; Rosário; Kilpp (2009) percebeu-se a coreografia audiovisual como uma audiovisualidade que emerge dos processos de produção das mídias, proveniente do arranjo entre os elementos: luz, som, corpos, movimentos de câmera, planos, montagem, edição e tratamento das imagens. Estes elementos são considerados molduras, que ao serem combinadas atualizam o movimento ritmado entre os frames e no interior dos mesmos. Neste processo de atualização do movimento se produzem sentidos estéticos, percebidos como coreografia, a qual se manifesta como um procedimento e uma construção codificada, convergente entre as mídias audiovisuais e próprias delas.

As coreografias audiovisuais são identificadas como audiovisualidades, pois se atualizam nas mídias como virtual da coreografia, independente do conteúdo do material audiovisual. Santaella (2004, p. 21) considera a coreografia “um desenho de subjetividades em movimento e continuamente produzidas” como um rizoma com múltiplos pontos de entrada e de saída. Perante esta afirmação, o entendimento da coreografia é proposto como uma e mesma coreografia para todos os estados de existência da coreografia. Os estados de existência foram apresentados no primeiro capítulo como: virtual, atual, possível e real. Por esta afirmação, compreende-se que na medida em que o virtual e o atual da coreografia são reconhecidos como existentes, tanto quanto o possível e o real, a operação coreografia é compreendida como a mesma nos quatro estados, apenas diferenciando-se nas diferentes ordens. Pois, sendo o virtual da coreografia a multiplicidade criativa de arranjos entre elementos que dão a ver movimentos ritmados, que se diferenciam de si mesmos e desencadeiam a atualização da coreografia como diferença de estado, espaço e função, esta multiplicidade virtual passa a afetar também o possível. Então, cada vez que ocorre a atualização de um virtual coreográfico, independente do meio pelo qual é atualizado ou o modo, ele é percebido como atual. Sob esta perspectiva, esta relação de influência do virtual sobre o possível se dá na proporção em que concebemos ambos como existentes, porém respondendo a diferentes ordens de problemas: o virtual respondendo aos problemas da criação coreográfica e o possível aos das regras e códigos de composição. Assim a coreografia é concebida em sua unicidade, a partir dos conceitos de Deleuze (2006), como a atualização de um conjunto de elementos coreográficos virtuais que, simultâneos, instauram movimentos de dança.

No audiovisual a coreografia se diferencia pelos elementos que a constituem, pois na composição da coreografia tradicional de dança o arranjo acontece entre movimentos corporais e os componentes cênicos, porém na ambiência audiovisual a coreografia se constitui entre as representações dos elementos e corpos, os quais muitas vezes só se configuram neste espaço devido às técnicas de suas produções. Assim, a compreensão dos elementos que pertencem ao processo da coreografia muda e as relações com os mesmos também. Este fenômeno foi observado primeiramente através das relações com os corpos eletrônicos e posteriormente com a luz e o som. Após observar as múltiplas possibilidades de criação através de intervenções eletrônicas e digitais, notou-se que a percepção das imagens e dos sons é naturalizada pelo espectador e incorporada em sua cultura audiovisual. Esse fenômeno ocasiona alterações na forma de percepção e relação com o tempo, com seu corpo e com o espaço. O espectador também agencia sentidos psicológicos e identitários conforme

Killp (2003) afirmou. No caso das coreografias audiovisuais as sensações percebidas são de movimento, de ritmo, de estéticas da dança e os sentidos agenciados são de coreografias em devir.

Sobre as fronteiras da coreografia observou-se que elas são tênues e à medida que vão sendo permeadas pela comunicação e suas tecnologias, tornam-se híbridas e rizomáticas, possibilitando a co-existência dos processos de atualização e virtualização do coreográfico. Ao longo da história da dança observou-se que as desterritorializações da coreografia, tanto nas experimentações midiáticas como artísticas, atualizaram devires coreográficos e vanguardas estéticas, como a vídeoarte, a vídeodança, a dança para câmera, os videoclipes, vídeoinstalações, ciber-dança, filmes e programas televisivos metalinguísticos sobre dança. Entretanto, nesta pesquisa a proposta de coreografias audiovisuais destina-se a uma abrangência maior que as linguagens estéticas da interface da dança com o audiovisual, estendendo-se a todo e qualquer produto audiovisual, visto que o conceito é proposto como uma audiovisualidade, um procedimento técnico e estético para o audiovisual, porém sem descaracterizar-se do monismo coreografia, apenas diferenciando-se como criação.

Por fim, surge a analogia entre os movimentos da câmera com os passos da dança num sentido genérico. Esta reflexão estende-se de forma alegórica às atualizações da luz e da montagem/edição, porque se constatou em *This is it* (ORTEGA, 2009) que em determinados trechos a câmera deslocava-se em *travelling* junto com a locomoção dos corpos eletrônicos dos bailarinos e em determinados momentos a luz era projetada em movimentos circulares, como os giros realizados nas coreografias. A partir destas verificações, as percepções sensoriais da imagem remetem ao conceito de duração apresentado por Bergson (1990), pois essas percepções no espectador só ocorrem pelas memórias que ele tem, através das sensações de movimento. Assim a duração é a intensidade da vivência que permanece na memória, representada por imagens lembranças que são acionadas no encontro, segundo Bergson (1990), do meu corpo com o audiovisual. Portanto, a coreografia audiovisual se constitui como *Ethicidade*, conforme o conceito proposto por Killp (2003). Segundo a autora, a *Ethicidade* é uma construção identitária da cultura audiovisual, através dos sentidos subjetivos percebidos e agenciados nas imagens e, só existem no audiovisual, conforme se demonstrou nesta pesquisa no capítulo 3.

Então, após verificar que as imagens, ao passarem pelos processos técnicos de registro, montagem, edição e tratamento eletrônico do som assumem formatos próprios da gramática audiovisual e manifestam-se como audiovisualidades, concluiu-se que as

coreografias audiovisuais também são ethicidade audiovisuais. *This is it* é a ethicidade que nos apresenta um Michael Jackson como obra de arte.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALLIEZ, Eric. **Deleuze filosofia virtual**. São Paulo: Ed. 34, 1996.

AUMONT, Jaques. et. al. **A imagem**. Trad: Estela dos Santos e Cláudio Santoro. Campinas – SP: Papyrus, 1993.

_____. **A estética do filme**. Trad: Marina Appenzeller. Campinas – SP: Papyrus, 1995.

_____. **O olho interminável: cinema e pintura**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

_____. **As teorias dos cineastas**. Campinas, SP: Papyrus, 2004.

BAZIN, André. À margem do erotismo no cinema. In: XAVIER, Ismail. **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Embrafilme/Graal, 1983.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: LIMA, C.L. **Teoria da cultura de massa**. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

BENNETT, Roy. **Uma breve história da música**. 3ª. Edição. Rio de Janeiro: Jorge Zahar editor, 1986.

BENVEGNU, Marcela. **De onde vem o jazz dance**. In: Artigos – www.conexaodanca.art.br, agosto de 2004.

BERCHMAN, Tony. **A música do filme: tudo o que você gostaria de saber sobre a música de cinema**. 2a.edição. São Paulo: Escrituras, 2006.

BERGSON, Henri. **Matéria e Memória** – Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

_____. **A evolução criadora**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

_____. **Duração e Simultaneidade: a propósito da teoria de Einstein**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

BERTONI, Iris Gomes. **A dança e a evolução; O ballet e seu contexto teórico; Programação didática**. São Paulo: Tanz do Brasil, 1992.

BLAKE, Michele C. Professional Edge Instruction Creating Choreography. In **American Fitness**, março/abril, p. 45 – 50, 2004.

BOURCIER, Paul. **História da dança no ocidente**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

BRUM, Leonel. Vídeodança uma demanda de mercado. In **Dança, Arte & Ação**, no URL: http://www.dancecom.com.br/daa/col_brum.php, 2006. Sítio consultado em out., 2009.

CALDAS, Paulo, BONITO, Eduardo, LEVY, Regina (orgs.). **Dança em Foco**, vol. 3: Entre Imagem e Movimento. Textos de Andréa Bardawil, Christina Galanopoulou, Cristiane Wosniak, Luis Cerveró, Robert Wechsler. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria/ Oi Futuro, 2008.

CHION, Michel. **La audiovisión**: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Barcelona: Paidós Ibérica, 1990.

DELEUZE, Gilles. **Diferença e repetição**. 2ª. Ed. Rio de Janeiro: Graal, 2006.

_____; GUATTARI, Felix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**, vol.1. Rio de Janeiro: Editora 34. Coleção Trans., 1995.

_____. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**, vol.3. Rio de Janeiro: Editora 34. Coleção Trans., 1996.

DUNCAN, Isadora. **Isadora Duncan: Fragmentos autobiográficos**. Trad.: Lya Luft. Porto Alegre: L&PM, 2001.

EISENSTEIN, Serguei. **O sentido do filme**. Rio de Janeiro: Zahar, 1990.

_____. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

ELLMERICH, Luís. **História da dança**. São Paulo: Boa Leitura, 1987.

FAGÁ, Luiza. **Câmera que dança** – coreografia pensada para o vídeo. In. *Revista eletrônica Continuum- Itaú Cultural- Idéias sem fronteiras*, 2 de agosto de 2007. URL: http://www.itaucultural.org.br//index.cfm?cd_pagina=2689&mes_revista=8&ano=2007
Acesso em: 16 de fev. 2009.

FAHLBUSH, Hannelore. **Dança Moderna Contemporânea**. Rio de Janeiro: SPRINT, 1990.

FARO, Antonio José. **Pequena história da dança**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1986.

FAUSTO NETO, Antônio. **Mediatização**: pratica social, prática de sentido. Paper. Seminário Mediatização, Bogotá, 2006.

FERNANDES, Ciane. **O corpo em movimento**: o sistema Laban/Bartenieff na formação e pesquisa em artes cênicas. São Paulo: Annablume, 2002.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta**. Ensaaios para uma futura filosofia da fotografia. Editora Hucitec, São Paulo, 1985.

_____. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.

GALANOPOULOU, Christina. In. **Dança em Foco**, vol. 3: Entre Imagem e Movimento. CALDAS, Paulo, BONITO, Eduardo, LEVY, Regina (org.). Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria/ Oi Futuro, 2008.

GARAUDY, Roger. **Dançar a vida**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980.

GERBASE, Carlos. **Impactos das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2003.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 1987.

_____. **Como elaborar Projetos de Pesquisa**. -4ª. Edição - São Paulo: Atlas, 2002.

GIL, José. **Movimento Total: O corpo e a Dança**. São Paulo: Iluminuras, 2004.

GREINER, Christine. **O Corpo: pistas para estudos indisciplinados**. São Paulo: Annablume, 2005.

HAESBAERT, Rogério e BRUCE, Glauco. **A Desterritorialização na obra de Deleuze e Guattari**. Niterói: Ed. UFF, 2006.

KATZ, Helena. O Coreógrafo como DJ. In: **Lições de Dança 2**, Rio de Janeiro: Univer Cidade Editora, p. 11-24, 2000.

_____. A Dança é o Pensamento do Corpo. In: Aduato Novais. (Org.). **O Homem Máquina**. 1ª. ed. São Paulo: Companhia das Letras, v. 1, p. 261-274, 2003.

_____. O Corpo Como Mídia do Seu Tempo. **Cd Rom Rumos Itaú Cultural Dança**, Itaú Cultural São Paulo, 2004.

_____; GREINER, Christine. Corpo e processo de comunicação. **Revista fronteira**, São Leopoldo, v. 3, n. 2, p. 65-76, 2001.

_____.; _____. A natureza cultural do corpo. In: Roberto Pereira; Silvia Sotter. (Org.). **Lições de Dança 3**. 1ª. ed. Rio de Janeiro: Editora UniverCidade, v. 1, p. 77-102, 2002.

KILPP, Suzana. **Apontamentos para uma história da televisão no Rio grande do Sul**. São Leopoldo: UNISINOS, 2000.

_____. **Ethnicidades televisivas sentidos identitários na TV: moldurações homológicas e tensionamentos**. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2003.

_____. **Mundos televisivos**. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2005.

- _____. Mundos imaginados pela TV: Muvuca e outros programas de entrevistas. **Revista FAMECOS**. Porto Alegre, n. 27, agosto, quadrimestral, 2005.
- _____. Audiovisualidades de TV: apontamentos preliminares sobre imagem-duração. **Contemporânea**. Vol. 4, nº 1 p.99-116, Junho, 2006.
- _____. Especularidade em mundos reality: o espelho do voto em Casa dos Artistas. **INTERCOM**- revista Brasileira de Ciências da Comunicação. São Paulo, v. 30, n. 2, p. 149-164, jul./dez.2007.
- _____. **Audiovisualidades do voyeurismo televisivo** – apontamentos sobre a televisão. Porto Alegre, RS: Zouk, 2008.

LABAN, Rudolf. **Domínio do movimento**. São Paulo: Summus, 1978.

LAVILLE, C. e DIONNE, J. **A construção do saber: manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas**. Porto Alegre: Artes Médicas; Belo Horizonte: Editora UFGM, 1999.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual** São Paulo: Editora 34, 1996.

LOBATO, Lúcia (org.) **O Ballet sem a Realeza cai na Real**. Estudos monográficos Contemporâneos em Dança. Universidade Federal da Bahia/ Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas/ Salvador, Bahia, 2007.

LOPES, Tiago. Personagem-Rizoma: passagens e transformações da forma do personagem no documentário Kilmayr. In: SILVA, Alexandre Rocha da; ROSÁRIO, Nísia Martins do; KILPP, Suzana (org.). **Audiovisualidades nas mídias**. Viamão: Entremeios, 166p. p. 25 – 40, 2009.

_____. **Linguagem audiovisual**: introdução à terminologia técnica. Material desenvolvido para a disciplina de produção audiovisual, UNISINOS. (S.I.: s.n.),[In Mimeo].

LOUIS, Murray. Criatividade e coreografia In.: **Dentro da Dança**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1992

MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1995.

_____. **Máquina e Imaginário**: o Desafio das poéticas Tecnológicas. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1996.

_____. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas, SP: Papyrus, 1997.

MARQUES, Isabel A. **Ensino de dança hoje: textos e contextos**. 2ª. Ed., São Paulo: Cortez, 2001.

_____. **Dançando na escola**. São Paulo: Cortez, 2003.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2007.

MONTEIRO, Marianna. **Noverre: cartas sobre a dança**. São Paulo: FAPESP, 1998.

MORANT, Ronaldo. **A câmera de vídeo**. No URL:
http://www.4shared.com/minifolder/.../CINEMA_-_Livros.html? Acesso em 11 de nov., 2009.

MUNDIM, Ana. Uma possível história da dança jazz no Brasil. In **Anais do III Fórum de Pesquisa Científica em Arte, Escola de Música e Belas Artes do Paraná**, Curitiba, p.96-108, 2005.

NÍSIA, Martins do Rosário. Corpos eletrônicos em discurso de audiovisualidades. In SILVA, Alexandre Rocha da; ROSSINI, Mirian de Souza (org.). **Do audiovisual às audiovisualidades: convergência e dispersão nas mídias**. Porto Alegre, RS: Asterisco, p. 45– 65, 2009.

NUNES, Ana Paula. Cultura e Mídiação na relação do cinema com a dança. In IV **ENECULT - Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura**, Faculdade de Comunicação/UFBA, Salvador-Bahia-Brasil, maio de 2008.

PAIXÃO, Paulo. **É para dançar perder o juízo?** In IV Reunião Científica de Pós Graduação em Artes Cênicas, GT Dança e Novas tecnologias, 2006.

PARENTE, André. **O virtual e o hipertextual**. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999. p. 13-45.

PEREIRA, Roberto (org.). **Licões de Dança 2**. Universidade Editora, Rio de Janeiro, 2000.

PORTINARI, Maribel. **História da dança**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

ROBATTO, Lia. **Dança em processo: a linguagem do indizível**. Salvador: Centro Editorial e Didático da UFBA, 1994.

ROSENBERG, Douglas. Video Space: A site for Choreography. In **Artist's article**, vol. 33, no. 4, p. 275-280, 2000.

ROSSINI, Mirian de Souza. Traduções audiovisuais: múltiplos contatos entre cinema e tevê. In: SILVA, Alexandre Rocha da; ROSSINI, Mirian de Souza (orgs.). **Do audiovisual às**

audiovisualidades: convergência e dispersão nas mídias. Porto Alegre, RS: Asterisco p. 9-43, 2009.

ROVEGNO, Inez; BANDHAUER, Dianna. Teaching Elements of Choreography. In **Teaching Elementary Physical Education**, set., p. 6-36, 2000.

SANTAELLA, Lúcia. **Comunicação e pesquisa: projetos para mestrado e doutorado.** São Paulo: Hacker Editores, 2001.

_____. **Corpo e comunicação: sintoma de cultura.** São Paulo: Paulus, 2004.

_____. **Linguagens líquidas na era da mobilidade.** São Paulo: Paulus, 2007.

SILVA, Alexandre Rocha da. Semiótica e Audiovisualidades: ensaios sobre a natureza do fenômeno audiovisual. In **Revista Fronteiras- estudos midiáticos/Universidade do Vale do Rio do Sinos.** – v.IX, n. 3 set./dez.2007. – São Leopoldo: Unisinos.

_____; ROSÁRIO, Nísia Martins do. KILPP, Suzana. (Orgs.) **Audiovisualidades nas mídias.** Viamão: Entremeios, 2009.

_____; ROSSINI, Miriam de Souza. (Orgs.). **Do audiovisual às audiovisualidades: convergências e dispersão nas mídias.** Porto Alegre, RS: Asterisco, 2009.

_____; ROSSINI, Miriam de Souza; ROSÁRIO, Nísia Martins do; KILPP, Suzana.

Manifesto Audiovisualidades. In SILVA, Alexandre Rocha da; Miriam de Souza. (Orgs.). **Do audiovisual às audiovisualidades: convergências e dispersão nas mídias.** Porto Alegre, RS: Asterisco, 2009.

TRINDADE, Ana Ligia. **A escrita da dança: a notação do movimento e a preservação da memória coreográfica.** Canoas: Ed. ULBRA, 2008.

VARGAS, Lisete Arnizaut Machado de. **Escola em dança: movimento, expressão e arte.** Porto Alegre: Mediação, 2007.

VASCONCELLOS, Jorge. **Deleuze e o cinema.** Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna, 2006.

WISNER, Heather. When bad Choreography happens to good dancers – How to deal with an inevitable professional hazard. In **Dance Magazine**, Portland: associate editor, janeiro, p. 90-94, 2009.

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

_____. In. **Dança em Foco**, vol. 3: Entre Imagem e Movimento. CALDAS, Paulo, BONITO, Eduardo, LEVY, Regina (org.). Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria/ Oi Futuro, 2008.

_____. **Apostila Workshop de Coreografia**. Prefeitura Municipal de Curitiba. 2002. [In Mimeo]

YIN, Roberto K. **Estudo de Caso: planejamento e métodos**. 3ª. ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.

Dissertações de mestrado:

EIKMEIER, Martin. **Trilha sonora: a música como elemento de sintaxe do discurso narrativo do cinema**. Dissertação (Mestrado em Multimeios). Campinas, Universidade Estadual de Campinas, 2003. Disponível em: <http://libdigi.unicamp.br/document/?code=vtls000366672> Acesso em: 02 abr. 2009.

PAIXÃO, Paulo. **Processos de comunicação em evolução: coreografia e gramaticalidade**. Dissertação de Mestrado em Comunicação e Semiótica – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2003.

POLIDORO, Bruno Bortoluz. **Sobre a luz e as potências do escuro na fotografia**. Imagens técnicas de alcova no cinema. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação). São Leopoldo, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2009.

Vídeos eletrônicos:

http://www.youtube.com/watch?v=jh_srk8jJqQ Acesso em: 30 de out. de 2009.

<http://www.youtube.com/watch?v=xrWNXLPFz40&feature=related> Acesso em: 30 de out. de 2009.

http://www.youtube.com/watch?v=wHZPeUbT_II Acesso em: 30 de out. de 2009.

<http://www.merce.org> Acesso em: 30 de out. de 2009.

<http://www.youtube.com/watch?v=VGYdmLXjDDo> Acesso em: 30 de out. de 2009.

<http://www.youtube.com/watch?v=aI6fzoJ5gRc> Acesso em: 30 de out. de 2009.

<http://www.youtube.com/watch?v=EEGpBjT57IU> Acesso em: 30 de out. de 2009.

<http://www.youtube.com/watch?v=dDm3VJMQM&feature=Playlist&p=A8E8E7629F2181B1&index=7> Acesso em: 30 de out. de 2009.

http://www.youtube.com/watch?v=ZmfjC6KZ_OU&feature=Playlist&p=A8E8E7629F2181B1&index=4 Acesso em: 30 de out. de 2009.

<http://www.youtube.com/watch?v=eTlhYrphlk&feature=PlayList&p=A8E8E7629F2181B1&index=6> Acesso em: 30 de out. de 2009.

<http://www.youtube.com/watch?v=03BUVgc9vj8> Acesso em: 30 de out. de 2009.

<http://www.youtube.com/watch?v=0J92WqHGrLs&feature=PlayList&p=A8E8E7629F2181B1&index=5> Acesso em: 30 de out. de 2009.

Endereços Eletrônicos:

http://www.4shared.com/file/111425296/44e9942f/A_camera_de_video_-_5_-_A_LUZ_.html Acesso em dez. de 2009.

<http://www.conexaodanca.com.br> Acesso em junho de 2008.

<http://necinfo.blogspot.com/2006/10/frame-festival-internacional-de-vdeo.html>

<http://www.filmfestival.gr/videodance/uk/vd.htm>

<http://www.dancaemfoco.com.br> Acesso em: 9 de out. de 2009.

<http://www.dancefilmsaas.org>

<http://www.southeastdance.org.uk>

<http://www.americandancefestival.org>

<http://www.danceforthecamera.org>

<http://www.verve.arte.br>

ANEXO

FICHA TÉCNICA: *Michael Jackson -This is It*

Diretor: Kenny Ortega

Produção: Craig Conolly

Fotografia: Kevin Mazur

Trilha Sonora: Michael Jackson

Duração: 112 min.

Ano: 2009

País: EUA

Gênero: Documentário

Cor: Colorido

Distribuidora: Sony Pictures

Estúdio: Sony Pictures Entertainment / AEG Live / The Estate of Michael Jackson.