

Videodança e a produção/difusão de conhecimento em arte

Joana Wildhagen*
Mariana Baruco Machado Andraus**

RESUMO:

Com o intuito de investigar a videodança, a partir dos estudos intermídia, este artigo procura sistematizar alguns dos aspectos condizentes à sua produção e à sua difusão, bem como apresentar uma reflexão acerca da experiência do próprio fazer. Propõe-se, portanto, refletir sobre a concepção dicotômica de lugar “entre fronteiras”, problematização proposta por Santana (2006), em relação à dança na cultura digital, e das subcategorias identificadas por Rajewsky (2012) para os estudos intermídia.

Palavras-chave: Videodança. Produção. Difusão. Fronteiras.

Dança como conhecimento intermidiático

Desde as duas últimas décadas, observa-se a emergência de manifestações artísticas pautadas pelo caráter experimental em contato com as novas mídias digitais. No cenário brasileiro, a vídeodança, uma forma artística originada de raízes experimentais com o cinema, a videodança¹, tem sido escolhida por dançarinos contemporâneos e videastas como forma de expressão, principalmente dada à facilidade de sua difusão em redes sociais. Por ser ainda linguagem artística incipiente, nota-se a escassez de produção crítica em torno de seu objeto, ficando a reflexão circunscrita aos próprios artistas que lhe dão corpo.

Para além dos círculos sociais ligados à arte, salienta-se, neste artigo, que há ainda um longo caminho a ser percorrido, no sentido de conscientizar a sociedade sobre as potencialidades da dança e da arte como veículo educacional e transformador. Assim, o objetivo não é analisar produções específicas em videodança; procurar-se-á, antes, problematizar alguns dos conceitos e sistematizar uma parcela significativa da crítica produzida no Brasil. Por fim, será compartilhada uma reflexão sobre a experiência de elaboração da videodança intitulada *Maria, tão Eva* (2014)², que se pautou em uma pesquisa em torno dos conflitos esboçados entre corpo, imagem e representação, a partir de afrescos da arte sacra europeia dos séculos XVI e XVII.

Ressalta-se que o termo mídia será utilizado para reforçar o aspecto híbrido da videodança, o que conseqüentemente leva a revisitar e a repensar a compreensão usual daquela ser uma arte entre fronteiras, por se tratar de uma visão delimitadora de áreas, de “[...] um mundo visto como dual, e não como incorporado” (SANTANA, 2006, p. 29).

Ademais, trata-se de um termo que abarca as artes e as novas tecnologias, atualmente empregado pelos estudos intermídia. Conforme observa Clüver (2007), a palavra “mídia” é relativamente nova no vocabulário da língua portuguesa, mas tem longa tradição de uso em língua inglesa. Dentre as maneiras pela qual é empregada, Clüver sugere que o sentido de “mídia de comunicação” (CLÜVER, 2007, p. 9) poderia conduzir a estudos mais relevantes no campo da intermedialidade. Segundo esse ponto de vista, as artes plásticas, a música, a dança e o texto passam a ser categorizados como mídias. Acredita-se que seja possível encontrar, nesse eixo de estudo, parâmetros para se compreender o fenômeno da videodança, já que a intermedialidade, segundo Clüver (2007), está além da compreensão de

se estudar a inter-relação entre mídias e passa, em muitas áreas do conhecimento, pela tentativa de compreensão do que é mídia.

A produção crítica sobre videodança no Brasil: histórico e questões

As primeiras experiências com videodança ocorreram na década de 1970 e são atribuídas ao norte-americano Merce Cunningham, com a obra *Westbeth*, e à brasileira Analívia Cordeiro, com a obra *M3x3* (SOUZA, 2008). Desde essa época, eventos e festivais proliferaram pelo mundo, incentivando a produção de videodanças e promovendo sua difusão. Contudo, elas ainda podem ser consideradas escassas e pouco difundidas, ficando limitadas ao próprio meio artístico, isto é, aos artistas e videastas que se aventuram pelo campo da videodança. Em geral, são eles os grandes fruidores e críticos dessa forma de arte. Diferentemente do videoarte³, que ganhou espaço em museus, provavelmente por seus criadores serem artistas plásticos e visuais, os produtores de videodança acabaram encontrando circulação em espaços não tradicionalmente vinculados à dança, como festivais de cinema e de vídeo.

Outro meio de divulgação dessa mídia são as redes sociais, a exemplo do *You Tube* – o canal mais popular de veiculação de vídeos atualmente. Apesar das facilidades que esse canal oferece, ao se realizar uma busca pelo termo “videodança”, os resultados que aparecem nem sempre carregam a característica de hibridização das linguagens do vídeo e da dança. Conforme esclarece Spanghero:

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

Nota-se, assim, a necessidade de caracterizar a videodança enquanto linguagem híbrida – nem dança ilustrativa para o vídeo, nem vídeo didático sobre dança – e de mais publicações que discorram sobre essa forma de arte, colaborando para a difusão de conhecimento em arte intermediária. Mas quais tipos de reflexões poderiam colaborar para essa ampliação?

De fato, existe desde o final do século XX uma crescente produção crítica no cenário brasileiro sobre a relação entre dança contemporânea e as novas tecnologias vinculadas à imagem. Videodança, performances interativas, instalações coreográficas, espetáculos multimídia são apenas algumas das manifestações tematizadas nessas discussões teóricas. Dentre essas publicações, podem-se destacar produções acadêmicas na área de artes da cena, em Santana (2002) e Nunes (2009), e em quatro livros derivados do *Dança em Foco – Festival de Vídeo & Dança*, projeto criado em 2003, na cidade do Rio de Janeiro. Em seus eventos, o festival promove exposições de videodanças nacionais e internacionais e publica artigos de autores brasileiros e estrangeiros, em sua maioria, artistas e videastas.

Não se tratam, todavia, de discursos homogêneos, a começar pela diversidade de tentativas de definição da dança em sua relação com as novas tecnologias, por vezes conflitantes, como será visto nos próximos parágrafos; porém, ainda faltam maiores desmembramentos da crítica para que se possa identificar nesses discursos linhas específicas de estudos. Especialmente em relação à videodança, o foco desses textos transita entre preocupações quanto à estrutura, o *modus operandi* (técnicas de edição e captação), quanto à forma (ora se ocupando com a produção de sentidos, ora tomando o corpo em suas relações com a câmera como eixo central de debate) e quanto aos seus aspectos históricos, nos quais

se analisam percursos de determinados artistas e suas contribuições para a área, como é o caso de Santana (2002) em relação à obra de Cunningham.

Uma reflexão fundamental para se pensar em termos de produção crítica se encontra no artigo de Temperley, *Escrita perplexa: por um possível encontro entre crítica e videodança*, no qual a autora atenta para a carência de estudos sobre essa manifestação artística por parte dos críticos de arte e para o fato dessa reflexão ser realizada pelos próprios sujeitos que produzem videodanças. A autora vê, nesse fenômeno, aspectos positivos e problemáticos, porque, por um lado, a produção crítica feita por artistas é o único metadiscorso existente na área, porém “[...] tende a gerar um hermetismo estrutural no circuito de difusão das obras” (TEMPERLEY, 2012, p. 331), pois os próprios pesquisadores referenciam e fundamentam suas elaborações artísticas. Essa “ausência de crítica” (TEMPERLEY, 2012, p. 330), fundamental para erigir e ampliar o debate sobre as manifestações artísticas, assiste a um processo de inversão da crítica, conforme observa a autora, fato que revelaria a manifestação de um sintoma, isto é, “[...] a presença de um novo modelo de artista-escritor que, sem negar o molde inicial de sua gestação (ter-se formado numa arte pura), situa-se para escrever neste mesmo lugar indefinido que lhe permite moldar suas obras por intermédio de um código próprio” (TEMPERLEY, 2012, p. 345).

Uma possível saída ao impasse apontado por Temperley seria a difusão da crítica sobre videodança para fora de seus campos de atuação (sejam estes da dança ou das artes da cena), de forma a divulgar essa mídia e propiciar a ampliação de seu debate.

Para compreender um pouco o cenário da videodança a partir dos discursos de seus realizadores, serão abordados a seguir seus aspectos históricos e conceituais. O que artistas como Brum (2012) e Rosiny (2012) têm procurado concretizar por meio de seus estudos é mapear as origens do diálogo entre a dança e a tela, afim de que se possa identificar a transformação de seus mecanismos técnicos ao longo do século passado. Conforme ambos explicam, trata-se de uma história que se cruza com a própria evolução do cinema. Assim, as primeiras manifestações da dança no cinema se situam em um contexto experimental, caracterizando-se por meio do registro de coreografias, com poucas variações de cenários e perspectivas, em que os dançarinos não interagem com a câmera. Tratavam-se de manifestações inovadoras para a época, conforme ressalta Brum (2012). Os efeitos da imagem em movimento proporcionados pelo cinema produziram impactos sobre técnicas de composições coreográficas, as quais, por sua vez, também auxiliaram o cinema em seu desenvolvimento.

Uma das pioneiras a introduzir essa nova tecnologia para a cena foi a bailarina Loïe Fuller (1862-1928), com as chamadas *Serpentine Dances*⁴, performances realizadas especialmente para a câmera. Sua técnica consistia em promover efeitos visuais com jogos de luz, imagem e ação, nos quais feixes de luzes coloridas incidiam sobre compridas vestes de seda, enquanto a bailarina realizava rápidos giros com o corpo. Esses primeiros experimentos foram essenciais para o desenvolvimento da dança digital, conforme ressalta a pesquisadora Spoladore (2012), ao afirmar que a importância de Fuller reside no fato de ela “[...] fazer dança em ambientes analógicos e porque anteriormente a ela todas as projeções eram realizadas sobre uma tela estática e plana. O inovador [...] em seu trabalho estava na ação de mover com seu corpo a tela, que era seu figurino, [...] assim, transforma a tela em algo móvel e flexível” (SPOLADORE, 2012, p. 4).

Os esboços do que atualmente se concebe por videodança remetem aos anos 1940, cujas maiores experimentações foram realizadas por Maya Deren (1917-1961), uma artista múltipla que transitava entre dança, literatura, fotografia, tendo dirigido alguns filmes, como *Meshes of the Afternoon* (1943). Nessa obra, a artista simula situações que se repetem, semelhantes a um sonho, na qual uma mulher (encenada pela própria Deren) entra em sua casa e encontra indícios de que alguém fora assassinado com uma faca. Cada vez que ela abre a porta de entrada, encontra os mesmos elementos – faca, chave, espelho, flor – em locais

diferentes, conduzindo o espectador a um labirinto de situações ilusórias e angustiantes. Essa estética experimental ficou conhecida pela denominação *choreo cinema*⁵ e influenciou cineastas de renome, como David Lynch (1946-), a exemplo do filme intitulado *Estrada Perdida* (1997), no qual se observam claras referências à obra de Deren.

Ainda que tenha sido uma artista que revolucionou procedimentos e temas, Santana (2006) acredita que Deren não produziu frutos mais efetivos na área da dança, pois não bastaria colocar um artista do corpo e do cinema juntos para produzir uma linguagem efetivamente nova. Para a autora, “[...] foi necessário que o contexto como um todo – a área da imagem (vídeo ou cinema), a dança, a tecnologia e o meio que habitavam – oferecesse uma condição tal que propiciasse a emergência desse fenômeno, hoje reconhecido pelo título de videodança” (SANTANA, 2006, p. 36). A partir das décadas de 1960 e 1970, a difusão de novos dispositivos de gravação, como a câmera de vídeo, permitiu a rápida difusão da videodança, pois tornou mais acessível a elaboração de trabalhos na área com muito menos recursos do que se fazia na era do cinema com as bobinas de filme, conforme observa Rosiny (2012). Esta mesma autora acrescenta que o advento do vídeo possibilitou seu emprego na dança na função de registro, vindo a substituir descrições, registros fotográficos e notações de passos de dança.

É nesse período que artistas da cena começaram a se destacar pelos seus projetos multimídia, principalmente o bailarino e coreógrafo norte-americano Merce Cunningham (1919-2009) em suas parcerias com o músico John Cage (1912-1992). Posteriormente, ao final da década de 1980, Cunningham passou a utilizar o *software Life Forms*⁶, a partir do qual criava coreografias. Também é possível atribuir o advento multimídia à cultura da performance e aos *Happenings*, que combinavam artes visuais com teatro e dança de maneira experimental, tendo aproximado artistas de diferentes áreas de atuação. Conforme observa Trindade, “[...] *Happening* e videoarte estiveram próximos de bailarinos na década de 1960, que passaram a incorporar objetos cotidianos em seus trabalhos e apontar para novas atitudes ante o corpo e o espaço [...]” (TRINDADE, 2009, p. 3637).

Em 1971, foi criado nos Estados Unidos o primeiro festival que relacionava as duas áreas:

o *Dance on Camera* (DANCE FILMS ASSOCIATION, 2015), que até hoje continua apresentando documentários, curtas-metragens e vídeos ligados à dança. Assim, no decorrer da segunda metade do século passado, uma rede de artistas do corpo, influenciados por Cunningham, emergiu no cenário cultural, sobretudo nos Estados Unidos. São eles: Meredith Monk (1942-) e alguns dos fundadores da Judson Church – Yvonne Rainer (1934-), Trisha Brown (1936-) e Twyla Tharp (1941-). Seus experimentos com a videodança marcaram toda uma geração de artistas do corpo, dando vida ao que se convencionou denominar dança pós-moderna, caracterizada pelas experimentações livres e rupturas com os paradigmas vigentes até então na dança, fossem os clássicos ou os modernos.⁷

Em termos de conceituação da videodança, consoante ao que foi dito anteriormente, não existe um consenso entre os artistas. Alguns autores partem de um sistema comparativo em relação às outras manifestações artísticas, no intuito de afirmar o caráter elementar daquela, caracterizando-a por meio da técnica, segundo aponta Trindade:

Ela [a videodança] não existe como apresentação ao vivo e tampouco pode ser caracterizada como um registro de uma performance. Sua autonomia passa a valer quando os processos de captação e edição da imagem tornam-se integrantes da obra artística. É a diferença entre o filme de dança e a videodança, quando esta passa a trabalhar com valores inerentes à própria mídia e a incorporá-las no processo artístico (TRINDADE, 2009, p. 36).

Em geral, os pesquisadores visualizam nela um espaço “entre” discursos ou linguagens. Nunes, na dissertação de mestrado *Cinema, Dança, Videodança*, define esta última por um “[...] estado-imagem que fica em um intervalo, dançando entre a linguagem do cinema e as novas tecnologias digitais” (NUNES, 2009, p. 73). Semelhantemente, Rosiny, no artigo *Videodança*, acredita que tal linguagem se refere “[...] a um discurso do corpo e de suas imagens, e é paradigmática para a discussão de um gênero no entre lugar do discurso sobre a intermedialidade”

(ROSINY, 2012, p. 117). Enquanto a primeira destaca o caráter representacional, isto é, um estado artístico; a segunda, por sua vez, sobrevaloriza o corpo e a sua imagem, colocando como figura central o artista.

Já Santana (2006) questiona essa visão de transposição de uma estética artística em outra para definir a videodança. A autora, que vem produzindo uma bibliografia consistente em torno do tema “dança e novas mídias”, acredita que a compreensão da videodança sendo uma arte que transita entre o vídeo e a dança, na qual o *videomaker* e o coreógrafo produzem cada um em suas áreas distintas, mantém uma relação dicotômica na qual se acredita haver uma real produção nova de linguagens ou mídias. A autora refuta a concepção de fronteira, dizendo que essa ideia assume uma “[...] relação de ‘corpos’, ‘partes’, ligados por aproximação ou hífen; mecanismos de um universo ‘maquínico’ que funciona por fricção ou engate entre peças e dispositivos distintos” (SANTANA, 2006, p. 29). A videodança, parte integrante de uma “cultura digital”, parafraseando a autora, seria um fenômeno que ocorre junto a outras manifestações, de acordo com os comentários aqui tecidos em relação à cultura das décadas de 1960 e 1970, e emerge como um “[...] sistema único apenas possível pelo entendimento claro das artes envolvidas e não da justaposição ou ligação paralela de ambas” (SANTANA, 2006, p. 31). A autora fala ainda em “simbiose”, em produção de “novas questões” por meio do “contato entre a dança e a Cultura Digital” e a “redescoberta da percepção” por meio da influência dessa cultura. Propondo uma solução ao problema, a autora aposta em uma reflexão que vise ao aprofundamento nas diferentes mídias, para conduzir a uma interlocução profícua em que não seja mais possível discernir uma linguagem da outra.

A crítica empreendida por Santana (2006) pode ser situada naquilo que Rajewsky (2012) identifica como uma tendência atual pertinente ao campo da intermedialidade, quando compreendida em sua concepção mais ampla, na qual a possibilidade de delimitações midiáticas e mesmo a discussão sobre cruzamento de fronteiras midiáticas são vistas com desconfiança por parte daqueles que produzem arte. Segundo a autora: “[...] na verdade, qualquer referência à intermedialidade presume que é possível fixar os limites de mídias individuais, já que seria complicado discutir *intermedialidade* caso nós não conseguíssemos discernir e apreender as entidades distintas envolvidas na interferência, na interação ou na reciprocidade” (RAJEWSKI, 2012, p. 53, grifo do original).

Para se afastar de definições totalizantes, a autora identifica tendências de análise no campo da intermedialidade, que permitiriam estudar fenômenos particulares com maior consistência. Assim, ela identifica nos estudos intermídia três subcategorias: 1) a transposição midiática (em adaptações fílmicas e novelizações); 2) a combinação de mídias (ópera, dançateatro, instalações multimídias); 3) as referências intermidiáticas (como na literatura se pode identificar referências a uma pintura, por exemplo). A primeira envolve a transformação de uma forma midiática em outra; as outras, envolvem a participação direta ou indireta de uma ou mais mídias. Rajewsky (2012) observa que em manifestações artísticas são mais recorrentes as combinações de mídias e as referências intermidiáticas, a exemplo da dança-teatro, cujos próprios meios e instrumentos (expressão corporal, coreografia, iluminação, cenário, figurino etc.), podem evocar qualidades pictóricas. Outra situação por ela citada são aqueles espetáculos que envolvem a projeção de um vídeo no palco com o qual o(s) artista(s) interage(m), sem os quais não seria possível produzir o mesmo efeito.

As três subcategorias parecem pressupor a existência de algo pré-dado, anterior ao vídeo e à criação artística, e talvez não sejam parâmetros a ser seguidos em uma proposta de análise sobre videodança, dado o caráter experimental de sua estrutura e a heterogeneidade de temas e conceitos. Rajewsky (2012), contudo, não se propõe a lidar com estruturas como videodanças e videoartes. As subcategorias listadas por ela indicam a carência de parâmetros efetivos para analisar criticamente essas manifestações artísticas. Ainda assim, é possível aproximar algumas de suas análises aos efeitos produzidos, por exemplo, pelos videoartes do norte-americano Bill Viola (1951-). Mesmo não se tratando de um exemplo propriamente de videodança, acredita-se que seja emblemático para os estudos propostos neste artigo.

*Emergence*⁸ é o título de uma obra que compõe parte da exposição *The Passions*, organizada por Bill Viola para o *Getty Museum*, em Nova Iorque, no ano de 2003. Trata-se de um videoarte inspirado na pintura *Pietà* (1424), de Masolino de Panicale (1383-1447), na qual o Cristo crucificado é mostrado no momento da Ressurreição (VIOLA, 2003). Viola preserva a mesma composição do afresco de Panicale, porém reelabora uma situação narrativa. Duas mulheres estão sentadas, silenciosas, uma diante da outra, em frente a uma espécie de esquife de mármore⁹, quando repentinamente um homem nu, de pele muito branca, emerge desse esquife, que jorra água em abundância. Ele então cai sobre o colo da mulher mais velha, que o acolhe. Toda a ação se passa em câmera muito lenta, o que permite visualizar cada detalhe de um instante de choque. As cores de fundo, o figurino e a edição de vídeo produzem a sensação de se estar observando uma pintura em movimento. Assim, pintura, performance e vídeo se encontram, produzindo uma espécie de ilusão, um “como se” (RAJEWSKY, 2012, p. 62).

Esse “como se”, sob o signo do arranjo ficcional, conduz o espectador à atualização da cena canônica bíblica e o eleva à categoria de testemunha de uma profecia. O ato de testemunhar a efetiva divindade do Cristo, no instante em que ela se processa, produz um efeito em que se equacionam saber ficcional artístico (“o como se”) e saber dogmático da fé. Ambos, ao produzirem saberes diferenciados (mas não excludentes ou não hierárquicos), necessitam, para existirem ou persistirem no espaço-tempo, do testemunho (seja ele presencial ou não) do público. O artista, aproveitando-se das novas tecnologias de criação e de divulgação, ainda poderia ser um “ser” da criação. Assim como a fé poderia (re)criar, em sua ritualística, a ressurreição de Cristo.

Em outras palavras, a famosa dúvida de São Thomé (“ver para crer”), em relação ao testemunho emitido pelas mulheres ao visitarem o túmulo do Cristo, é realocado à condição de ato contínuo, repetitivo e instaurador. Afinal, a água que jorra incessantemente é a mesma metáfora para a vida cristã (“eu sou a luz, o caminho e a vida”) e a mesma metáfora para a vida explicada pela ciência. Não seria ela, também, a imagem vital da existência da arte?

Se a resposta se mostrar, ao menos nalgum instante, positiva, surge uma questão profícua, qual seja: os saberes do “como se” artísticos não seriam inferiores numa escala hierárquica aos saberes da fé ou da ciência. As duas mulheres (testemunhas) da cena, são metáforas-sínteses do espectador, que revelam que a arte sem o público não se concretiza. Em *Emergence*, a água que jorra incessantemente seria o instrumento condutor da vida, a imagem que produz um efeito de criação artística conjunta. O instante em que o vídeo se mostra gera um ato de criação. É o momento em que a tradição canônica se articula, se reinventa.

Em análise a uma pintura fotorrealista, Rajewsky (2012) tece considerações que se aproximam muito da composição de Viola. “[...] não se trata aqui de duas ou mais formas diferentes de articulação midiática, presentes na sua materialidade específica [...], mas de evocar naquele que a observa a impressão de uma qualidade fotográfica” (RAJEWSKY, 2012, p. 62). É claro que, tanto na cena de Viola, quanto na pintura fotorrealista, não é o objeto de referência que se manifesta em sua materialidade, mas “[...] são os instrumentos e meios típicos da pintura, estes sim, que se realizam na pintura, de um tal modo que o

observador recorda-se de experiências ou ‘enquadramentos’ midiaticamente similares aos da fotografia [...]” (RAJEWSKY, 2012, p. 62). A autora acredita que, mais do que um “cruzar as fronteiras midiáticas” (RAJEWSKY, 2012, p. 62), a pintura fotorrealista – e, pode-se acrescentar, o videoarte de Viola – joga com elas.

No caso de *Emergence*, Viola utiliza recursos tanto do vídeo, quanto das artes cênicas, tematizando e evocando o afresco de Panicale, de modo a “[...] impactar [...] a qualidade da referência em si mesma” (RAJEWSKY, 2012, p. 63, grifos do original). Após *Emergence* é impossível olhar para *Pietà* da mesma maneira.

A análise de Rajewsky (2012) conclui que existe um transitar entre fronteiras, mas não seria possível discernir ou fixar limites no instante em que ocorre a interação entre as mídias, isto é, no momento em que as pessoas estão impactadas ao assistirem à interação não usual de diferentes tecnologias. Nesse caso, a autora atribui a concepção de fronteiras não àquele que teoriza sobre uma mídia, mas ao próprio espectador, que se baseia em parâmetros já conhecidos para significar o que viu e experienciou. No entanto, para o artista, talvez não seja importante pensar que se está, de fato, realizando uma transposição intermediária ou uma combinação de mídias quando produz, por exemplo, uma videodança. Bastaria lidar com questões técnicas próprias ao fazer corporal, de lidar com dispositivos e recursos audiovisuais, como montagem e edição, e de tornar o seu trabalho interessante para ser exibido. O debate teórico sobre intermedialidade, no entanto, pode permitir ao artista se ver inserido em um campo mais amplo, no qual os procedimentos podem ser repensados, conscientemente, dentro de uma rede de influências, tornando o sentido do fazer muito mais interessante e relevante.

Esse exemplo do videoarte de Viola (2003) foi evocado por apresentar semelhanças ao que ocorre em algumas videodanças e, mais especificamente, em uma produção recentemente realizada a partir de um estudo de pinturas de determinados artistas dos séculos XVI e XVII, que buscou captar consonâncias entre o gesto representado nas artes plásticas e o gesto em movimento na dança, compor um experimento de linguagens em vídeo. Apresenta-se, a seguir, uma reflexão a partir dessa experiência.

Elaboração da videodança *Maria, tão Eva*: corpo feminino, imagem e representação

A videodança intitulada *Maria, tão Eva* (2014) foi uma produção realizada no centro histórico de Ouro Preto, em Minas Gerais, cuja composição cênica se inspirou na iconografia de Nossa Senhora, representada em afrescos da arte europeia no período entre os séculos XVI e XVII. As associações e abstrações que foram realizadas para o processo de criação resultaram em uma livre adaptação em torno da representação do corpo feminino, a partir da reflexão sobre o secular conflito cristão entre o sagrado e o profano. As análises das obras selecionadas se deram por meio da apreensão subjetiva das sensações, das tensões e da corporeidade desses elementos imagéticos, que resultou em um exercício de improvisação em dança, cuja construção de sentido foi possibilitada pelas características do espaço urbano e do recurso audiovisual. A trajetória que orientou esse trabalho (pesquisa, criação e reflexão) possibilitou um rico mergulho nas tensões delineadas pelas obras artísticas estudadas e tornou o espaço geográfico da cidade permeável a novas sensorialidades. A experiência permitiu lidar e interagir com a simbiose das mídias, pois a pesquisadora assumiu diferentes papéis em todo o processo de produção: roteirização, execução de dança-improvisação, montagem e edição.

Dentre as obras selecionadas e estudadas para a criação dessa videodança, a pintura de Ticiano, *Assunta* (1615-1518), conforme mostra a figura 1, foi a que gerou o argumento desencadeador das cenas. O afresco apresenta o mito da Assunção da Virgem Maria, no momento de sua morte, que teria subido aos céus com seu corpo físico, de acordo com o dogma católico. Foi importante considerar que se trata de uma obra de arte vinculada

diretamente aos preceitos cristãos do período, cumprindo com programas ideológicos e políticos no contexto da Contra-Reforma. Portanto, sua elaboração seguiu determinados preceitos que se basearam na releitura dos códigos clássicos delineados, por exemplo, em obras de Horácio e Aristóteles. Conforme observa Hansen (2000), um dos princípios recorrentes na época foi a reinterpretação do pensamento horaciano, presente em sua *Arte Poética* (vs. 361-365), do *ut pictura poesis*— assim como na pintura, também é na poesia — no qual deveria existir um princípio de similaridade entre pintura e poesia. Hansen (2000) explica que esse pensamento passaria a abarcar também as artes da escultura e da arquitetura, ocasionando uma série de escritos, podendo-se exemplificar com o *Tratado della pittura e scultura*, de Gian Domenico Otonelli e Pietro Berretini, de 1652. A ideia de que as obras de arte são textos que podem ser lidos a partir dos parâmetros da literatura perdurou por muitos séculos no pensamento ocidental.



Figura 1: *Assunta*, 1515-1518, óleo sobre tela, 690 x 360 cm.

Fonte: The Yorck Project (2002)

Essa característica narrativa das obras de artes plásticas selecionadas evoca situações de movimento, em que passado, presente e futuro ocupam espaços simultâneos e episódicos. O que *Assunta* e outras obras de artes sacras representam nos dias atuais é demasiado distante daquele contexto em que foram concebidas. Reatualizá-las por meio de um processo de criação artística é evocar uma presença, semelhante ao que se analisou no tópico anterior acerca do videoarte do artista Bill Viola.

A leitura das obras selecionadas para *Maria, tão Eva* se pautou em pequenos detalhes, tendo o corpo de Maria e o seu gestual como metáforas poéticas, aberta a sentidos, não restritas apenas a uma dada época. O princípio básico comumente utilizado pelos dançarinos em uma criação pautada em obras de artes plásticas é delinear, intuitivamente ou por meio de estudos analíticos, um conjunto de tensões gestuais que suscitem situações de movimento. Assim, elementos tais quais força, peso, oposição e leveza encontram ressonância de qualidades em uma pintura, como será visto por meio da leitura da pintura *Assunta*, a seguir.

A figura 1 é uma reprodução da imensa pintura de Ticiano, que ocupa quase sete metros de altura do altar central da Basílica de Santa Maria, em Veneza. Conforme Gibellini (2003) observa, Ticiano suprimiu a tradicional cena da Assunção, representada com o túmulo

e outras referências à morte da Virgem, para dar foco e vida ao movimento ascendente de seu corpo físico, criando uma aparência divina em meio a chamas. Gibellini (2003) afirma que essa seria a genialidade de *Assunta*.

A cena é apresentada em três registros temporais sobrepostos: no nível baixo, estão os Apóstolos; no nível médio, Maria é levada pelos Anjos em uma nuvem; e, no nível alto, estão Deus Pai e os Arcanjos.

Ademais, as personagens na pintura são ligadas por um retorno contínuo de olhares, gestos e linhas de força. Gibellini (2003) observa que o homem vestido de vermelho, de costas para o primeiro plano, é a peça visual central da parte terrestre da pintura e se liga ao plano médio pela disposição dos braços, voltados para o corpo de Maria. Os dois Anjos paralelos entre si e acima desse homem reforçam essa linha diagonal, ampliando a sensação de movimento ascendente.

Analisando o gestual das personagens no plano baixo, é possível perceber o conjunto de olhares e de mãos que apontam para a mulher. Seja portando as mãos unidas, seja recostando uma delas sobre a altura do coração ou, ainda, abertas, são todas situações que revelam admiração e surpresa, metaforizadas na relação maravilhamento-suspensão.

A conformação das linhas e planos, de olhares, da disposição corporal e das vestimentas na pintura cria um movimento serpentino, ascendente e dinâmico. Na cena, Maria está dentro de um círculo iluminado, que separa o mundo profano (mais escuro), do plano iluminado, circundado por Anjos e Arcanjos.

Os dois homens com as vestes vermelhas formam uma triangulação com a cor vermelha da túnica de Maria. O azul do manto esvoaçante cria mais uma triangulação, conectando as duas figuras no plano alto, também gerada pela conformação de olhares das três personagens. As vestes esvoaçantes do manto azul e a roupa do Anjo maior acima, além de criar sensação de voo e elevação, revelam mais do que uma movimentação esteticamente bonita. Conforme Buckhardt ressalta a respeito da composição de um ícone: “[...] as dobras das roupas, cujo esquema também deriva da Antiguidade grega, expressam não um movimento físico, e sim um ritmo espiritual: não é o vento que enfuna os tecidos, e sim *um ritmo espiritual*” (BUCKHARDT, 1995, p. 117, grifo das autoras).

Essa espécie de ritmo pode ser evocada em uma construção cênica, por meio de gestos; do corpo em movimento em composição com o espaço; do corpo que dança com vestes leves e vermelhas contrastando com o azul do céu ao amanhecer, flagrado em uma perspectiva de contra-*plongée* (plano de baixo para cima); do manto azul movimentado livremente em *slowmotion*, captando cada conformação visual do tecido que, ora se espalha para fora do corpo, ora se enrosca a ele, em uma composição espiralar, iniciada com os sinos de uma Igreja que ressoam ao fundo. São meios próprios a uma dança mediada, recursos de tradução da pintura.

Outro ponto interessante a perceber, conforme explica Viola (2003) sobre a feitura do videoarte *Emergence*, é o que acontece quando essas imagens da pintura são apreendidas pelos sentidos, passando a viver e a crescer dentro de si, dando origem a outras formas. O afresco de Ticiano, *Assunta*, despertou questões subversivas na composição de *Maria, tão Eva*, pois tudo nela evoca movimento. Quando se faz um recorte na figura central, como mostra a figura 2, pode-se perceber os detalhes da expressão facial e do gestual, que configuram uma situação de plena entrega e abertura, de uma maneira libertadora. Nela, não há a alegria esfuziante de alguém que celebra uma conquista, ela apenas se eleva.



Figura 2: *Assunta*. Detalhe das mãos.

Fonte: The Yorck Project (2002)

Em atenção ainda à figura 2, ela apresenta um gesto específico, com as mãos elevadas e as palmas abertas voltadas para quem observa a cena. Tal gesto, dentre outros recorrentes na arte sacra, não são aleatórios. Eles preservam a força de algo que precede as palavras. Conforme analisa Zuffetti (2008) em sua obra *Le Manidi Maria*, existem temas recorrentes na iconografia sacra cristã, que podem ser agrupados por meio do gestual das mãos. O autor apresenta uma seleção de pinturas com a iconografia de Maria a partir obras de grandes artistas dos séculos passados, tais quais: Fra Angelico, Caravaggio, Giotto, Mantegna, Rafael, Ticiano etc. O foco de sua leitura é o tema das mãos e as interpretações se pautam na relação dos gestos com a ritualidade cristã, tendo em vista os aspectos do mito da santa. Assim, o autor encontra na dramaticidade dos gestos os seguintes aspectos: o sofrimento, o sentimento maternal, a mística, a proteção, o medo e a fragilidade.

O estudo de Zuffetti (2008) foi essencial ao processo de criação, no sentido de ter conduzido a tradução dos gestos em movimentação corporal, ainda que a intenção não tenha sido mimetizar as formas das mãos, nem traduzir a linguagem religiosa para a cena. As mãos simbolizaram a “porta de entrada” para dar vida a uma nova corporalidade. A reinterpretação em vídeo buscou evocar situações contrárias, de peso e de leveza, simbolizadas pela trajetória do corpo feminino que ascende a formas mais livres. A narrativa por trás da iconografia de Maria também revela muito sobre sua disposição corporal; o estudo do cerne histórico que a perpassa auxiliou a perceber o terreno movediço das seculares relações conflituosas entre imagem, corpo e representação, que se reflete na história da arte e no corpo ideológico da sociedade ocidental.

De uma maneira geral, a relação entre corpo, imagem e representação na história do ocidente parece ter sido um campo de constante embate, tanto por parte do pensamento filosófico clássico quanto pela estreita relação entre a arte e a Igreja Católica. Sem pretender aprofundar esse debate, pode-se dizer que a tradição cristã ocidental propôs, em suas questões fundamentais, possibilitar (pela imagem) a simulação do contato com o corpo de Cristo, por meio dos traços e vestígios de sua existência, ao contrário da representação na arte grega, na qual a imagem é um reflexo distorcido, que marcaria a distância do sublime, conforme observa Matesco (2009). Ao retomar as raízes históricas que constituem as relações entre corpo, imagem e representação do ponto de vista das artes plásticas, a autora observa que, na tradição cristã ocidental, o corpo era visto como uma imagem decaída do criador, expressa de uma maneira assimétrica e hierárquica, “[...] pois fixa uma cópia que se assemelha a seu modelo, cujo inverso nunca deve ser dito [...]” (MATESCO, 2009, p. 17). A autora sumariza o conflito da semelhança da seguinte maneira:

O nó filosófico da questão da semelhança e da figura humana consiste na evidência que reveste uma característica de interdição exemplar: quando se diz que duas coisas se assemelham, supomos, normalmente, que elas não se tocam, que elas permanecem num distanciamento material mais ou menos afirmado, ou seja a matéria não deve tocar a forma (MATESCO, 2009, p. 19).

A doutrina da encarnação inaugura a possibilidade dessa relação, pois é possível compreender que, mesmo sendo irrepresentável, existiria alguma substância de Deus no homem, conforme Matesco assinala (2009). Essa ideia marca profundamente a concepção de corpo na Europa e estabelece uma mentalidade que perdurou por muitos séculos: a de um corpo pensado como imagem separada de um modelo ideal, do qual se deve tentar aproximar. “O corpo é uma substância individual que se relaciona ao modelo não corporal de que é imagem” (MATESCO, 2009, p. 18).

Repensando essa questão do corpo, a proposta de criação de *Maria, tão Eva* buscou captar a relação paradigmática cristã do corpo feminino, fixado pela Igreja Católica, que ora assume o elemento de salvação (em analogia ao corpo de Cristo), ora de danação. Assim, justifica-se a escolha pela recriação da iconografia de Nossa Senhora representada de maneira singular e distinta entre os séculos XVI e XVII, por revelar um corpo idealizado e impossível; um corpo de conflitos e sofrimento, ao mesmo tempo coberto de sensualidade e movimento. Esse elemento antagônico é identificado por Ribeiro no artigo *Ser Eva e dever ser Maria: paradigmas do feminino no Cristianismo* (RIBEIRO, 2000). Nele, as imagens da mulher projetadas pelo Cristianismo e pela Igreja Católica são analisadas do ponto de vista sociológico, em questões relativas ao gênero, à identidade e à construção da imagem feminina. Deste modo, Ribeiro (2000) identifica dois modelos paradigmáticos de mulher simbolizados pelas figuras de Eva e Maria, revelando um conflito secular ainda reproduzido na contemporaneidade ocidental. Eva é vista em função do Pecado Original, seu corpo é símbolo do elemento que conduziu ao mal da humanidade, devido a uma atitude de desobediência; já Maria, em contraposição, é a mãe que deu origem a um filho por meio de um milagre, pois era virgem. Torna-se santa por ter originado o “salvador”, desfazendo o mal de Eva e tornando-se virtuosa por meio da obediência. Para Ribeiro (2000), o grande conflito é que as mulheres são identificadas simbolicamente a Eva, porém devem seguir a conduta de Maria. Esta, em contraposição, é um ideal impossível a ser atingido (mãe e virgem ao mesmo tempo).

Nesse sentido, identificar essas contradições permitiu compreender e buscar recriar essas tensões no corpo mediado pelo vídeo, contribuindo para um dos objetivos propostos pela videodança *Maria, tão Eva*: evidenciar um determinado tipo de olhar sobre a obra de arte de outros tempos, considerando a importância da memória em constante processo de recriação. Daí a relevância desse diálogo para os dias atuais, tendo em vista as atribuições visuais para a compreensão da relação significativa entre obra de arte e arquitetura e as relações que se estabelece com o ambiente, configurando as posturas corporais e gestuais apreendidas pelos sentidos, que influenciam os comportamentos sociais. Ao escolher a cidade de Ouro Preto, em Minas Gerais, como local de composição e ação, tinha-se em mente a apropriação da geografia e da arquitetura urbana. Os principais elementos e pontos encontrados nesse trajeto contemplaram os templos construídos em topos de montanhas, escadarias, grandes portas e arcos, muros altos e vistas panorâmicas, que confeririam a ideia de caminho, passagem, barreira e elevação.

Quando se toma o espaço urbano para a criação artística, a diversidade de seus elementos pode compor e enriquecer a obra: os sons e as cores, as ruas com seus becos e vielas, escadarias que dão acesso às igrejas. Os pés que tocam as pedras, as mãos que tocam muros, grades e portas. Quanto à composição, o jogo de oposições pode ou não se dar por meio das tensões ocasionais do corpo em movimento, porém, tal qual demonstra a obra *Assunta*, as oposições são criadas por toda a composição da cena, que vai desde a triangulação entremeada pelas personagens até o jogo entre as vestes de Maria e a sensação de que ela, de fato, ascende.

Conclusão

Na última década, é crescente o acesso a uma considerável produção de videodanças, divulgada principalmente em festivais e em sítios da *internet*. O *You Tube*, por exemplo, é um importante canal de veiculação de vídeos. Apesar de poder ser considerado um canal de massificação do conhecimento, é, antes disso, um potencial meio de difusão e ampliação de fronteiras entre o que se produz academicamente e a sociedade. Adentrando o âmbito das redes sociais, o *Facebook* tem sido usado por artistas, mas a dinâmica da própria rede – as postagens dos usuários são geralmente vistas por seus amigos, ou amigos de amigos, a depender das configurações de conta que ele escolhe – leva a reincidir o problema de apenas artistas, ou públicos ligados ao mundo artístico, terem acesso a conhecimentos em arte. Isso reflete dinâmicas sociais nas quais os sujeitos tendem a procurar por seus pares; então, suas redes são parametrizadas e o conhecimento fica com sua difusão restrita apenas àqueles que já são potenciais fruidores.

Nesse sentido, a videodança e o potencial que ela tem de ser um meio de difusão da arte são considerados, neste artigo, importantes elementos no âmbito da produção de conhecimento e epistemologia da arte, visto que carregam em si a possibilidade de atingir públicos que habitualmente não vão ao teatro ou a espaços ortodoxos de divulgação das artes da cena. Ademais, propõem uma possibilidade nova, que é o rompimento das seculares barreiras entre a produção artístico-intelectual e a sociedade em geral, galgando espaço de relevo no âmbito da arte-educação.

Consoante ao que foi observado, a videodança é uma mídia que permite explorações criativas de perspectiva, de cenário, com a presença ou não de pessoas dançando, dentre várias outras possibilidades. A abrangência de definições em torno de seu objeto torna o campo amplo para experimentações e suposições, o que foi posto em questão, sobretudo a partir de Santana (2006), na discussão anterior.

A tentativa de definir o campo de estudo levou a perceber que existe um problema conceitual quando se trata de considerar a videodança como local entre fronteiras. Talvez analisar cada fenômeno em sua especificidade, a exemplo do que Rajewsky (2012) faz em relação a outras manifestações artísticas, seja mais interessante do que buscar conceitos totalizantes. Dessa maneira, os vários mecanismos e as mídias postos em ação podem ser apreendidos, gerando sistemas próprios de apreensão sensível. Consequentemente, é possível reunir pontos mais pertinentes para delinear uma discussão sobre as novas mídias em relação com as “antigas” mídias.

A experiência relatada com a feitura da videodança *Maria, tão Eva* (2014) permitiu perceber diferentes etapas de um processo de criação, na qual aquele que atua, também manipula a mídia gravada, alinhavando e recriando as etapas da produção.¹⁰ Isso só é possível dado o elevado grau de elaboração e difusão tecnológica, com equipamentos e *softwares* bastante refinados e acessíveis nos últimos anos.

Na mente do artista contemporâneo, talvez não existam protocolos nem parâmetros determinados para se seguir, conforme as obras sacras de séculos passados. Todavia, quando se traz a reflexão teórica para o ato de produzir uma videodança, a consciência de que se está lidando com uma rede que a concebeu e a desenvolveu emerge. Os notáveis artistas que realizaram as primeiras experimentações com o cinema, com as câmeras de vídeo, com as técnicas de montagem e edição, deixaram uma memória da dança, impensável nos séculos passados. Aqueles que se reuniram e agregaram fazeres distintos junto às novas mídias, em busca de se comunicar por meio das artes imateriais, foram pioneiros para a preservação da memória da dança digital.

Ademais, o fato de lidar com saberes que se constroem a partir de aspectos híbridos é algo tão antigo quanto a própria existência humana. Existe uma rede de conceitos construída e lapidada ao longo dos séculos, o que torna o saber algo conjunto. As disciplinas

são forjadas e fazem parte de protocolos sociais, econômicos e culturais, porém a vida e o ser humano são muito mais complexos do que as frágeis linhas que separam as áreas de conhecimento.

Videodance and the production/dissemination of knowledge in art

ABSTRACT:

In order to investigate the videodance from Intermedia studies point of view, this article aims to systematize some relevant aspects to its production and dissemination, as well as to present a reflection on the experience of its own process of construction. Therefore, it is proposed the questioning of the dichotomous concept of place between borders, from Santana (2006), about dance on digital culture, and the subcategories identified by Rajewsky (2012) for Intermedia studies.

Keywords: Videodance. Production. Dissemination. Borders.

Notas explicativas

*Mestre em Letras – Estudos Literários (UFMG, bolsa Fapemig), Especialista em Cultura e Arte Barroca (UFOP). Organizou os livros: “Almanarte: saberes e fazeres da cultura popular” (Editora Crisálida, 2010); e “Mitos e Símbolos na Cena Contemporânea: Interloquções Oriente-Occidente” (Paco Editorial, 2014). □□

* Pós-Doutora em Educação (PUC-Campinas, bolsa Capes), Doutora em Artes da Cena (Unicamp, bolsa Capes). Organizadora do livro “Mitos e Símbolos da Cena Contemporânea: Interloquções Oriente-Occidente” (Paco Editorial, 2014). Autora do livro “Arte Marcial na Formação do Artista da Cena” (Paco Editorial, 2014).

¹A palavra videodança ora é empregada como substantivo feminino; ora, masculino. Neste artigo, optou-se pela primeira opção, dada a recorrência de uso pelos principais pesquisadores da área.

²Trata-se de um trabalho que integra a Monografia *Maria, tão Eva: estudo da corporeidade plástica na arte barroca para uma criação em videodança*, desenvolvida pela primeira autora deste artigo, sob orientação da segunda autora, em 2014.

³Forma artística que surgiu nas décadas de 1960/70, muito usada em videoinstalações.

⁴Vários registros das *Serpentine Dances* são facilmente encontrados em sítios da *internet*, como o *You Tube*.

⁵*Choreocinema* é o neologismo cunhado pelo crítico de dança John Martin, na década de 1940, para indicar um novo tipo de arte virtual, em que a dança e a câmera passam a integrar uma só obra (AUSTVOLL, 2004).

⁶“*Life Forms* é um computador para dança. Tem três telas: na primeira [...] pode-se projetar uma forma, como uma forma humana. A segunda [...] é empregada para fazer a figura se mover no tempo. Uma vez desenhada a figura na primeira tela, a “linha do tempo” pode ser ativada nas mais diversas durações, até que se chegue a uma segunda figura, que então será também fixada na memória. Estamos, então, com duas formas corporais diferentes, e o computador vai passar da primeira para a segunda, compondo uma pequena sequência de movimento (CUNNINGHAM, 2001, p. 10).

⁷Bales (2008) argumenta que as características principais do movimento moderno, no caso da dança, aparecem de fato no período Judson, hoje identificado pela categorização “pós-moderno”, que até hoje tem reverberações na caracterização da dança contemporânea como espaço de experimentação efetiva e rupturas conceituais em relação ao que é tradicionalmente entendido por dança.

⁸O *making off* de *Emergence*, com Bill Viola, encontra-se publicado no sítio do *You Tube* pelo próprio *GettyMuseum*: <https://www.youtube.com/watch?feature=player_detailpage&v=hx5Cu7U-Fkg>.

⁹A imagem do esquife de mármore, em determinado momento, parece representar um altar: lugar sagrado para a tradição cristã, e palco, genuíno, do processo de sacralização e partilhamento da hóstia e do vinho – iconografia do corpo e do sangue do Cristo.

¹⁰A descrição desta etapa encontra-se em Wildhagen (2014).

Referências

AUSTVOLL, A. *Choreocinema*. 2004. 121 f. Dissertation (Master of Arts) – Department of Dance Studies & Labannotation Institute School of Arts, University of Surrey, Surrey, 2004.

BALES, M. Training as the medium through which. In: BALES, M.; NETTL-FIOL, R. *The body eclectic: evolving practices in dance training*. Chicago: University of Illinois Press, 2008. p. 28-42.

BRUM, L. Videodança: uma arte do devir. In: CALDAS, P. (Org.) et al. *Dança em foco: ensaios contemporâneos de videodança*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012. p. 75-113.

BURCKHARDT, T. Fundamentos da arte cristã. In: _____. *A arte sagrada no oriente e no ocidente: princípios e métodos*. Trad. Eliana Catarina Alves. São Paulo: Attar, 1995. 268 p.

CLÜVER, C. Intermidialidade. *Pós: Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal de Minas Gerais*, v. 1, n. 2, p. 8-23, nov. 2007.

CUNNINGHAM, M. Estações do Corpo. *Folha de São Paulo*, São Paulo, jun. 2001. Mais, p. 10. Entrevista concedida à Inês Bogéa.

DANCE FILMS ASSOCIATION, 2014. Disponível em <<http://www.dancefilms.org>>. Acesso em 15 fev. 2015.

ESTRADA perdida. Direção: David Lynch. Roteiro: Barry Gifford, David Lynch. EUA/França: PlayArte Filmes, 1997. 1 DVD (135 min.), NTSC, color. Título original: Lost Highway.

GIBELLINI, C. *Ticiano: La vita e l'arte. Classici dell'arte*, v. I. Milano: Rizzoli, 2003. 96 p.

HANSEN, J. A. Ler & ver: pressupostos da representação colonial. *Veredas: Revista da Associação Internacional de Lusitanistas*, Porto, Fund. Eng. Antonio de Almeida, v. 3, n. 1, p. 7590, 2000. Disponível em: <<http://www.lusitanistasail.org/publicacoes/revista-veredas/veredasnumero-3-tomo-i.html>>. Acesso em: 15 fev. 2015.

HOUAISS, A.; VILLAR, M. S. *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. 1 CD-ROM (versão digital integral). Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.

MATESCO, V. *Corpo, imagem e representação*. Rio de Janeiro: Zahar, 2009. 64 p.

MARIA, tão Eva. Orientação: Mariana Andraus. Produção: Joana Wildhagen. Ouro Preto, 2014. 1 vídeo (6 min), widescreen, son., color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?feature=player_detailpage&v=7lgVknZtH1M>. Acesso em: 15 fev. 2015.

MESHES of the Afternoon. Direção: Maya Deren e Alexander Hammid. Música original: Teiji Ito. Hollywood: [S.I.], 1943. 1 vídeo (14 min), NTSC, p&b.

NUNES, A. P. *Cinema, Dança, Videodança (entre-linguagens)*. 2009. 135 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Instituto de Artes e Comunicação Social, Universidade Federal Fluminense Niterói, 2009.

RAJEWSKY, I. A fronteira em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermidialidade. In: DINIZ, T. F.; VIEIRA, A. S. *Intermidialidade e Estudos Interartes: desafios da arte contemporânea*. v. 2. Belo Horizonte: UFMG, 2012. p. 51-74.

RIBEIRO, S. M. Ser Eva e dever ser Maria: paradigmas do feminino no Cristianismo. *IV Congresso Português de Sociologia*, Coimbra, Universidade de Coimbra, p. 17-19, abr. 2000.

ROSINY, C. Videodança: história, estética e estrutura de uma forma de arte intermidiática. In: CALDAS, P. (Org.) et al. *Dança em foco: ensaios contemporâneos de videodança*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012. p. 115-149.

SANTANA, I. L. Esqueçam as fronteiras! Videodança: ponto de convergência da dança na Cultura Digital. In: CALDAS, P.; BRUM, L. *Dança em foco: dança e tecnologia*. v.1. Rio de Janeiro: Inst. Telemar. 2006. p. 29-37.

_____. *Corpo Aberto*. Cunningham, dança e novas tecnologias. São Paulo: EDUC/Fapesp, 2002. 220 p.

SOUZA, I. C. Especificidades da Videodança: o hibridismo, experiência tecnestésica e individualidade no trabalho de jovens criadores brasileiros. *e-Com*, v. 2, n. 1, Belo Horizonte, 2º sem. 2008. Disponível em: <<http://revistas.unibh.br/index.php/ecom/article/view/504>>. Acesso em: 15 fev. 2015.

- SPANGHERO, M. *A dança dos encéfalos acesos*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003. 141 p.
- SPOLADORE, B. Loie Fuller: Aproximações entre corpo-imagem e cinema de corpo. *Anais do II Congresso Nacional de Pesquisadores em Dança – ANDA*, Comitê Memória e Devires em Linguagens de Dança, Bahia, p. 1-13, jul., 2012. Disponível em: <<http://www.portalanda.org.br/anaisarquivos/5-20125.pdf>>. Acesso em: 15 fev. 2015.
- TEMPERLEY, S. Escrita perplexa: por um possível encontro entre crítica e videodança. In:
CALDAS, P. (Org.) et al. *Dança em foco: ensaios contemporâneos de videodança*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012. p. 328-346.
- TICIANO, V. Assunta.1515-1518. Óleo sobre tela. 690x360cm. Reprodução fotográfica: 1,050 × 1,932 pixels. Tam. arquivo: 1.41 MB. Tipo: imagem/jpeg. The Yorck Project: 10.000 Meisterwerke der Malerei. 1 DVD-ROM (biblioteca digital). Berlin: Directmedia, 2002.
- VIOLA, B. Emergence. *The J. Paul Getty Museum*, Los Angeles, 2002. Disponível em: <<http://www.getty.edu/art/collection/objects/184037/bill-viola-emergence-american2002/?dz=0.5360,0.3032,2.13>>. Acesso em: 15 fev. 2015.
- WILDHAGEN, J. *Maria, tão Eva*: estudo da corporeidade plástica na arte barroca para uma criação em videodança. 2014. 65 f. Monografia (Especialização em Cultura e Arte Barroca) – Instituto de Filosofia, Arte e Cultura, Universidade Federal de Ouro Preto, Ouro Preto, 2014. ZUFFETTI, Z. *Le Mani di Maria*. Milano: Ancora, 2008. 176 p.

Recebido em: 24 de março de 2015

Aprovado em: 12 de agosto de 2015