

CORPO NA TELA

Imagem e presença

Guilherme Barbosa Schulze

Resumo

As formas de manipulação visual do corpo na tela, provocam contornos expressivos em distintos estados de presença que vão das representações análogas à figura humana, à subjetivações onde o corpo se apresenta disforme e fragmentado. Este artigo apresenta uma reflexão centrada nos possíveis aspectos que a presença do corpo humano pode assumir, enquanto material para a produção artística mediada. Adota-se como su-por-te teórico central, as ideias sobre iconologia do teórico da arte alemão, Hans Belting, explicada através da percepção dos diferentes papéis que imagem, mídia e corpo podem assumir. Esta reflexão foi baseada na observação de uma seleção de peças artísticas produzidas para a tela nas quais o corpo humano cumpre papel principal.

Palavras-chave

Corpo na tela, presença, percepção do movimento

Abstract

Forms of visual manipulation of the body on screen, evoke expressive contours in different states of presence ranging from analog representations of the human figure, to the subjectivities where the body appears deformed and fragmented. This article presents a reflection focused on the possible ways the presence of the human body can take as material for mediated artistic production. The ideas on iconology of German art theorist, Hans Belting, explained by the perception of the different roles that image, media and body can take, are adopted as a central theoretical support. This reflection was based on the observation of a selection of art pieces produced for the screen where the human body has a central role.

Keywords

Body on screen, presence, perception of movement

Não mais a arte, mas sim a tecnologia que se apoderou da mimesis da vida. Suas analogias ao corpo remetem ao espelho e à sombra, que já foram mídias arquetípicas para representar os corpos. (Belting, 2006: p. 36)

Ao debruçar-se sobre um assunto tão amplo e controverso, faz-se necessário a visualização de alguns parâmetros que balizem esta reflexão introdutória sobre o corpo na tela. A presença tem sido abordada por diversas disciplinas como psicologia, comunicação e filosofia. É uma discussão multidisciplinar e pode, eventualmente, ser conclusiva apenas em algumas situações particulares. Esse tema não deixa de ser provocativo e estimulante para o campo das artes que envolvem o corpo interagindo com contextos tecnológicos.

A linha mestra desta discussão está baseada nos estudos sobre iconologia do teórico da arte alemão Hans Belting, que busca, através da visão antropológica, compreender a iconologia a partir da forma como imagem, mídia e corpo interagem. Para Belting (2006), mídia é considerada como o agente pelo qual a imagem é transmitida. Cada imagem, nesses termos, depende de sua respectiva mídia para ser percebida como tal. Para o autor, as imagens não existem simplesmente, mas acontecem através da transmissão e percepção de representações externas e internas que ele considera como sendo dois lados da mesma moeda.

As mídias visuais competem, ao que parece, com as imagens que elas transmitem. Elas tendem tanto a se dissimularem quanto a reivindicar a primeira voz. Quanto mais prestamos atenção a uma mídia menos ela pode esconder suas estratégias. Quanto menos prestamos atenção a uma mídia visual, tanto mais nos concentramos na imagem, como se as imagens surgissem por conta própria. (Belting, 2006: p. 36)

A percepção define qual aspecto da unidade imagem/mídia será percebido como preponderante. A imagem reflete o que está sendo visto enquanto que o como isso é percebido depende da atuação da mídia. Como exemplo, é possível citar os problemas característicos das antigas tvs de tubo quando em meio a um filme, a imagem passava a oscilar horizontal ou verticalmente, deslocando a atenção do observador. O objeto de atenção ia da trama cinematográfica para o aparelho em si; da imagem de corpos em ação dramática para a mídia televisiva defeituosa.

A dança é uma arte que depende inteiramente da presença. Concordando com Moreira (2013: p. 08), pode-se considerar que o corpo é o lugar de movimento e resolução das questões que surgem durante o processo criativo. Consequentemente é o lugar da ação e principal foco da dramaturgia em dança. Por outro lado, as formas de presença mediadas se caracterizam pela imagem icônica, onde o corpo parece estar onde não está. “Na verdade, elas substituem a ausência do corpo com um tipo diferente de presença. A presença icônica mantém a ausência do corpo e a transforma no que deve ser chamado de ausência visível.” (Belting, 2006: p. 49)

A imagem de um corpo depende inteiramente da mídia digital, e a presença é percebida ou sentida com mais vigor na medida em que a mídia deixa de reivindicar a primeira voz e se esconde por trás da imagem. A profundidade das experiências imersivas pode depender em grande medida da ocorrência e duração dos conhecidos delays nas interações via rede por exemplo, ou interferências de qualquer espécie que tendem a afastar a sensação de presença do performer para o observador. A imagem ou representação de um corpo humano possui um sentido metafórico: mostra um corpo mas significa uma pessoa. “os corpos no vídeo tem características das pessoas” (Belting; Gonzalo, 2007: p. 110). Pessoas fazem parte de uma cultura similar àquela do observador que reconhece naquele corpo, elementos anatômicos, posturais e de movimento em níveis diversos de familiaridade.

Neste artigo, o interesse reside na presença mediada da imagem corporal e em como esse pensamento pode colaborar para uma reflexão sobre o assunto em peças artísticas apresentadas na forma de vídeo, tais como a videodança. Coreógrafos, dançarinos, videoartistas e diretores, têm adotado a videodança nos últimos anos como mídia alternativa àquela presencial, apresentada em teatros e outros espaços onde a presença física empírica é a principal característica. O suporte audiovisual, por seus atributos, amplia o universo criativo através da manipulação digital da imagem em movimento. Possui uma relação de transmissão/percepção assíncrona, ou seja, baseada no registro, processamento e visualização em momentos dispares, diferentemente da sincronidade ou simultaneidade na troca de informações típica da relação empírica física - compartilhando espaço e tempo - ou da interatividade telemática de tempo real com a utilização de contextos tecnológicos.

O estudo da videodança através das dimensões (Schulze, 2010) colabora aqui para a compreensão de algumas etapas de análise. É proposta uma observação isolada de cada dimensão para então buscar relações entre elas que possibilitem uma melhor compreensão de cada peça. A primeira dimensão se refere ao ambiente onde foi realizada a gravação, a locação com todas as suas características visuais e auditivas envolvendo o corpo em movimento em toda sua multiplicidade de possibilidades. A segunda dimensão aborda tudo aquilo que é capturado pela lente da câmera, envolvendo o recorte dos enquadramentos. Os planos cinematográficos fazem parte desta dimensão da mesma forma que os movimentos da câmera a partir de um eixo fixo como a panorâmica ou o tilt, ou aqueles movimentos realizados através do espaço aproximando/distanciando ou movendo junto ou ao redor do dançarino. Finalmente a terceira dimensão envolve as possibilidades de cortes e combinação das imagens na mesa ou software de edição.

Para esta reflexão, foram observadas algumas videodanças produzidas pela Cia. Etc., companhia de dança formada no ano de 2000 em Aracaju, Sergipe, e que, desde 2003, atua na cidade de Recife, Pernambuco. Sua produção é caracterizada pela multiplicidade de abordagens, sendo a videodança um dos aspectos de seu trabalho. As peças selecionadas aqui, tiveram a direção do videomaker Breno César que fez parte da companhia durante alguns anos.

Na videodança *Sobre*¹, a câmera enquadra corpos que são projetados sobre outros corpos. As formas e os movimentos apresentam-se distorcidos e alterados pelo volume da cada parte do corpo utilizada como suporte para projeção. O cinegrafista, como um dos corpos participantes da ação, juntamente com a ambientação sonora, estabelecem um vínculo direto, colaborando para que as imagens dos corpos se mostrem como presença fluída e ondulatória. É possível identificar algumas camadas de presença e suas respectivas mídias tais como corpos em movimento (1) sobre os quais são projetadas imagens de outros corpos (2); o cinegrafista portando a câmera na mão (3 - corpo que conduz o dispositivo de captura); o editor (4) cuja presença é mais percebida através dos fades (in e out) que pelos cortes secos, camuflados pela luz e interação dos demais corpos. Finalmente, a ambiência sonora que, mesmo não se apresentando visualmente, interfere diretamente na forma como o observador percebe as diversas camadas de presença.

¹Sobre: vídeo produzido a partir do intercâmbio entre a Cia. Etc. (Recife-PE) e Híbrido Dança (Ipatinga-MG). Um experimento a partir de projeções e sobreposições de imagens, promovendo uma relação entre o corpo projetado e corpo impresso. Duração: 4'32". Edição de Breno César, Nilmar Lage, Saulo Uchôa e Tande Campos; fotografia de Breno César; trilha sonora original de Marcelo Sena.

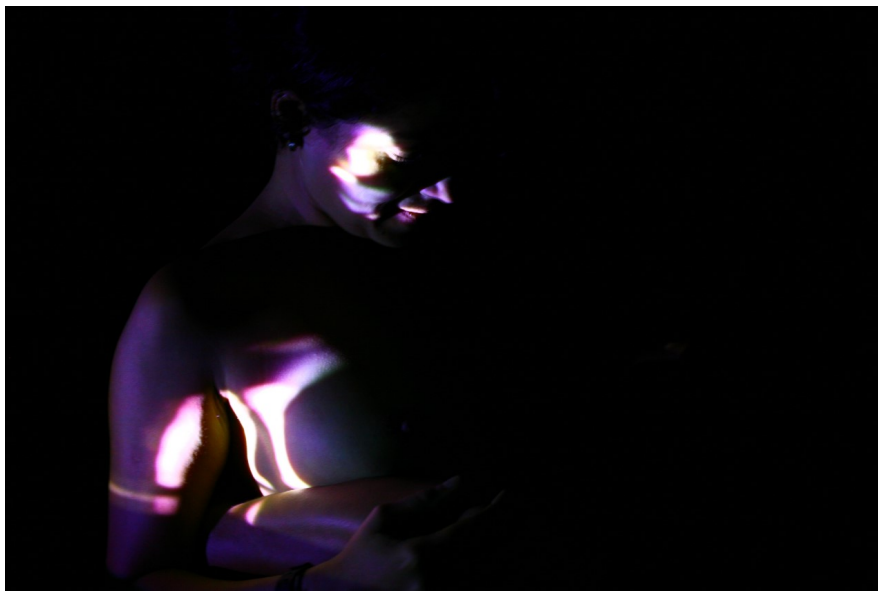


Ilustração 1: Sobre: <http://ciaetc.com.br/>

A primeira camada, que ganha força na segunda dimensão, ao ser capturada pela câmera, tem dupla função: antes de mais nada é composta por planos de detalhe onde aparecem fragmentos de corpos em movimento. Esse movimento provoca uma instabilidade nas imagens projetadas realizadas em plano médio de corpos em deslocamento. A projeção ocorre na primeira dimensão, ou seja, na própria locação. Essa instabilidade é reforçada pelos ângulos utilizados pelo cinegrafista. Os estados de presença e midialidade se deslocam continuamente entre essas três camadas naquilo que poderia ser chamado de intermedialidade (Belting, 2006 p. 51) para lidar com a mídia percebida em outra mídia. Dessa forma, nessa projeção de imagens em movimento, o corpo passa a ser mídia intermediária.

A ambiência sonora em *Sobre*, aparentemente foi criada harmonicamente com a edição. A dramaturgia resultante é articulada entre a sonoridade e a imagem através de sequências fragmentadas pontuadas por fades.

*Súbito*² centraliza a atenção na pele onde o corpo e suas articulações se utilizam da água, plástico e materiais adesivos como geradores de movimento e expressão. Aqui o corpo é imagem e portador. O movimento da água frequentemente compete com a presença corporal humana. O torço, inicialmente é foco e suporte para a propagação dos movimentos circulares na água que, em outra sequência, desliza pela frente de um dos performers, que se torna superfície para esse fluxo. Assim, aqui também se pode falar de camadas de presença onde a atenção do observador se desloca da pele para o líquido em movimento ou para a interação desse corpo com as características do plástico ou do adesivo.

²Súbito. 2009 . Direção e edição: Breno César. Com José W Júnior e Marcelo Sena. Trilha Sonora Original: Marcelo Sena. Duração: 5' 40"

A dramaturgia se desenvolve de forma similar àquela da videodança *Sobre*, ou seja, definida na terceira dimensão através da articulação entre ambiência sonora e estruturação visual em sequências fragmentadas organizadas por fades que, eventualmente, se atrelam à música. As alterações de tempo, presente em desaceleração e inversão de diversas imagens, colaboram para uma certa despersonalização do corpo, ao ser afastado da dinâmica do movimento cotidiano. Há uma intensificação da velocidade dos cortes na medida em que a videodança se aproxima de seu final.



Ilustração 2: *Súbito*: <http://ciaetc.com.br/>

*Maxixe*³ foi tema da dissertação de Ailce Moreira (2010), *Nexos da videodança*: a construção dramaturgic em *Maxixe*, onde a autora faz uma análise exaustiva do processo criativo envolvendo esta peça. O vídeo explora uma presença próxima da cotidiana, apresentando personagens arquetípicos. A primeira dimensão de análise, que é aquela composta pelos elementos presentes na locação onde foram feitas as gravações ganham importância, na medida em que são utilizados planos abertos, contextualizando a ação que ocorre primeiramente em um bar e, em seguida nos arredores do Mercado de São José, no centro do Recife. O estranhamento por parte do observador, é provocado pelo movimento circular e contínuo que pouco a pouco vai se instalando no corpo das personagens, contaminando ainda os corpos de alguns transeuntes em seu entorno. A presença é marcada, sobretudo, pela caracterização de cada performer enquanto personagem arquetípico daquele contexto reforçada pela trilha sonora que, aparentemente, vem de uma máquina de música estrategicamente instalada no bar. Para Belting, “nosso ouvido também participa da apropriação das imagens, quando elas surgem na companhia do som, que assim oferece um agente inesperado para percebermos as imagens.” (2006 p. 39). Interessante notar que esse ambiente sonoro persiste, inclusive nas sequências externas, alternando com sons típicos do ambiente de mercado.

As características físicas e de movimento de cada performer representam um dos elementos que, em maior ou menor grau, definem a qualidade de presença na tela. O corpo é mídia e imagem dele mesmo na medida em que é portador de uma história pessoal biológica e cultural, sendo, ao mesmo tempo, imagem dessa história. A mídia digital, pode filtrar ou potencializar aspectos desse corpo, modificando qualitativamente a expressividade de cada indivíduo. Os planos, sem dúvida contribuem na definição dessa expressão. A coreografia, entendida como a estratégia com que as ações corporais são organizadas no tempo e no espaço se aplica aqui como coreoedição onde é estruturada através das três dimensões (Schulze, 2010) abordadas neste artigo. No caso das videodanças observadas, a presença está em constante metamorfose, alternando-se entre imagem e mídia, provocando, questionando, marcando cada peça com expressividades específicas.



Ilustração 3: Maxixe: <http://ciaetc.com.br/>

Referências

BELTING, Hans; GONZALO, Marií a Vélez Espinosa. *Antropología de la imagen*. Buenos Aires: Katz, 2007.

BELTING, Hans. Imagem, mídia e corpo: uma nova abordagem à Iconologia. *Revista de Comunicação, Cultura e Teoria da Mídia - Ghrebh-*, v. 1, n. 08: São Paulo, 2006.

CAGLIANI, Ali. Dança em 2D: contingências e transformações - Katrina McPherson e a videodança nordestina. 2012. 23 pag. Relatório de pesquisa PIBIC - Departamento de Artes Cênicas - Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa.

MOREIRA, Ailce. Nexos da videodança: a construção dramaturgica em Maxixe. 2014. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Pernambuco.

SCHULZE, Guilherme. Um olhar sobre videodança em dimensões. VI Congresso de Pesquisa e Pós-Graduação em Artes Cênicas, 2010.

Súbito: <https://youtu.be/NmQuSnqiEkY>

Sobre: <https://youtu.be/c3ljhtlaG3c>

Maxixe: <https://youtu.be/hUvGk8JnV0Y>

Sobre o Autor

Guilherme Schulze é PhD em Estudos da Dança pela Universidade de Surrey – Inglaterra e professor assistente do Departamento de Artes Cênicas da Universidade Federal da Paraíba onde atua no Mestrado Profissional em Artes, Mestrado Acadêmico em Artes Visuais, além dos cursos de teatro e dança a nível de graduação.