

# ALGUMAS AFINIDADES ENTRE O VÍDEO E A IMPROVISAÇÃO CÊNICA

Daniela Guimarães

## Resumo

A Improvisação tratada neste artigo assume o lugar do Vídeo designada como processo cênico, ou melhor, algo (obra) que se constrói em processos contínuos em tempo presente. É uma escolha do modo de ação cênica, ou seja, improvisar é esteticamente como no Vídeo: a “outra face quase nunca visível” (DUBOIS, 2004, p. 73). Essa face processual do Vídeo funciona por um sistema de circulação de informação. A ação de improvisar é conectada aqui à ação de um editor de imagens na timeline (programa de edição de imagens), ou seja, às escolhas que se realiza para a composição de imagens visuais e sonoras no ato da criação. Metaforicamente, editor e improvisador agem da mesma maneira ao criar suas composições. Assim, Improvisação Cênica e Vídeo são aqui consideradas como linguagens de processos que se estabelecem por recortes artísticos próprios em constante de-scoberta. Para este estudo foram utilizados os seguintes autores: Philippe Dubois, Arlindo Machado, Edgar Morin e Sérgio Bairon.

**Palavras-chave:** Corpo, imagem, tempo-presente, composição

## Abstract

The Improvisation treated in this article takes over Video designated as scenic process, or rather something (work) that builds on ongoing processes in the present tense. It is a choice of scenic mode of action, ie improvise is aesthetically as in the video: the “other face almost never visible” (DUBOIS, 2004, p.73). This procedural face Video works by a circulation system information. The action to improvise is connected here to the action of an image editor in the timeline (image editing program), than, the choices are usually done to the composition of visual and sound images in the act of creation. Metaphorically, editor and improvisational act the same way when creating his compositions. So Scenic Improvisation and video are considered here as process languages that are established by own artistic cutouts in constant discovery. For this study were used the following authors: Philippe Dubois, Arlindo Machado, Edgar Morin e Sérgio Bairon.

**Keywords:** Body, image, time-present, composition

## Vídeo e Improvisação: ação em processo

O termo vídeo, segundo o pesquisador francês de estética da imagem Phillipe Dubois (2004), traz uma série de ambiguidades fundamentais geradas pela sua própria natureza indefinida. Funciona com mais frequência como complemento nominal do que como um substantivo, próprio ou comum, e isto deixa claro a ausência de uma entidade intrínseca ou de uma “consistência própria e uma identidade firme” do vídeo (DUBOIS, 2004, p.71) O termo acaba funcionando mais como sufixo ou prefixo, um complemento, quase nunca como “raiz”, ou seja, age não no centro, mas em um lugar periférico.

Na língua francesa “vidéo”, ao ser usado como substantivo não é definido como feminino ou masculino, e o autor faz uma reflexão que pela ausência de um gênero, por não possuir um sexo definido, acaba por não possuir também um corpo. Pode-se dizer, na verdade, não pertence a nenhuma língua sendo o mesmo em “francês e em inglês (videotape, videogame), italiano (videoarte), alemão (Videobandern, Videoskulptur, Videokassette, Videokunstwerken) ou português (videopôquer, “videocassetada”). Palavra esperanto, intraduzível, desprovida pois de imaginário” (DUBOIS, 2004, p.72).

Video, sem acento, é etimologicamente um verbo que origina do latim: *videre*, “eu vejo”. E como verbo configura todas as artes visuais por englobar a ação de ver, “um ato mesmo do olhar”. Todas as artes da imagem se fundam neste princípio. Paradoxalmente, esta raiz etimológica não possui um corpo, mas funda todos os demais corpos de imagens existentes. Além do mais, o verbo em latim não é só um verbo, mas está conjugado na primeira pessoa do singular do presente do indicativo: “eu vejo”. Por esta conjugação, o que se percebe é que “video é um ato de olhar se exercendo, *hic et nunc*<sup>1</sup>, por um sujeito em ação” (DUBOIS, 2004, p.72) Da mesma forma, é importante examinar a natureza temporal da Improvisação, a sua configuração em tempo presente. O Vídeo pensado como ato de olhar, como um estado presente em processo no tempo, apresenta-se justamente à maneira com que se processam as ações improvisacionais na cena, durante o acontecimento. Não é algo passado ou futuro, mas algo presente, configurando-se no tempo do fazer, pois:

Isto implica ao mesmo tempo uma ação em curso (um processo), um agente operando (um sujeito) e uma adequação temporal ao presente histórico “eu vejo”. É algo que se faz “ao vivo”, não é o “eu vi” da foto (passadista), nem o “eu creio ver” do cinema (ilusionista) e tampouco o “eu poderia ver” da imagem virtual (utopista) (DUBOIS, 2004, p.72).

<sup>1</sup> “*Hic et nunc*” é uma expressão originária do latim que significa literalmente “aqui e agora”.

Para o improvisador, os embates acontecem neste tempo presente e é a partir exatamente destes embates do corpo com o ambiente que as “imagens cênicas” (cenas) são criadas, que sua Dramaturgia da Improvisação se inscreve, aos poucos, imagetivamente através de fluxos ativos de pensamentos.

## **Vídeo e Improvisação: ausência de naturezas únicas**

Ao relacionar Vídeo e Improvisação, outra aproximação se mostra nas ambiguidades que apresentam em suas naturezas. Tanto para um, quanto para o outro, não é possível falar diretamente o que são. Na maioria das vezes, é necessário deixar claro de que maneira estão se manifestando, ou seja, se é uma técnica ou uma linguagem, se é um processo ou uma obra fechada, se é uma imagem (a própria manifestação) ou um meio, um dispositivo.

A Improvisação se mostra também sob estes vários recortes, e é preciso discriminar seu uso: como preparação de um ambiente lúdico e aberto para que uma pesquisa se desenvolva; utilizada por vários grupos como um método de aproximação dos integrantes entre si, destes com a pesquisa da obra ou da direção com um elenco; pode se apresentar também como meio de descoberta, investigação prévia de possibilidades de criação de cenas a serem posteriormente organizadas, como o caso do Tanztheater, de Pina Bausch, e de Grupos brasileiros, como Grupo Primeiro Ato (MG) ou a Cia. de Danças do Palácio das Artes (MG). Ainda, como um modo de transitar por uma estrutura determinada no tempo e espaço cênicos com liberdade de trânsito pelas estruturas determinadas, como é o caso do Grupo Poéticas Tecnológicas (que nomeia este procedimento na cena como “Processos de Propósitos”<sup>2</sup>) ou grupos de Dança Butô, como por exemplo, a companhia japonesa Sankai Juku (1975). Nestes casos, a Improvisação se assemelha ao Vídeo por esta ausência de definição de natureza. Pode ser um procedimento, um meio, um dispositivo, uma base para que algo surja dos experimentos, organize-se nos ensaios e seja posteriormente apresentado ao público.

A Improvisação tratada nesta pesquisa assume o lugar do Vídeo designado como processo (cênico), ou melhor, algo (obra) que se constrói em processos contínuos em tempo presente. É uma linguagem cênica possível, uma escolha do modo de ação cênica, ou seja, improvisar é esteticamente, como designado por Dubois no Vídeo, como a “outra face quase nunca visível” (DUBOIS, 2004, p.73). Essa face processual do Vídeo funciona por um sistema de circulação de informação. A ação de improvisar é conecta-da aqui à ação de um editor de imagens na timeline, ou seja, às escolhas que se realiza para a composição de imagens visuais e sonoras no ato da criação. Metaforicamente, neste estudo, editor e improvisador agem da mesma maneira ao criar suas composições, abordagem que será aprofundada posteriormente.

<sup>2</sup> Diz Santana: “[...] espero que o dançarino se posicione em cena, livre para escolher a melhor forma de movimento, mas de acordo com um objetivo claro. A este procedimento dei o nome de processo de propósitos. O objetivo de utilizar o processo de propósitos é propiciar ao dançarino a responsabilidade pela condução aberta do espetáculo no momento que ele ocorre, mas sem perder o sentido da obra. [...] Este processo permite o estabelecimento de uma taxa de estabilidade, o “propósito” de cada cena, enquanto que as decisões tomadas a cada instante pelo dançarino, no momento da cena, promove a emergência da parcela de instabilidade”.(2006, p. 152-153)

Sob este aspecto multifacetário quanto às suas naturezas, Vídeo e Improvisação também se assemelham, e é justamente sob este ponto de vista processual continuado que se ancoram os trabalhos da Cia. Ormeo<sup>3</sup> ( Minas Gerais), que existiu sob minha direção de 2003 a 2013; e que presume-se, funcionar da mesma forma, os trabalhos de outros artistas como: a Companhia Nova Dança 4 (São Paulo), na maioria de suas criações; os solos de Dudude Hermman (MG); as performances dos americanos Steve Paxton, Lisa Nelson e Katie Duck.

## **Vídeo e Improvisação como estados**

Os desdobramentos que surgem pelas tentativas de dar ao Vídeo uma natureza são inúmeros. Sendo assim, investiu-se de maneira sistêmica, entre os anos de 1970's e início dos anos de 1980's, em articular, nominar, dar ao Vídeo uma natureza. O Vídeo foi tido como revolucionário, inédito, como propositor de uma estética particular. No entanto, quanto mais se buscava uma identidade e especificidade do Vídeo, mais esta busca se apresentava como um fantasma. O Vídeo era vivido até então como experiência. Nos anos seguintes, final de 1980's e os anos de 1990's, essa tentativa cai por terra e os interesses pelo Vídeo diminuem. Havia uma urgência em buscar “por algo sólido, tangível, imediatamente consistente. Preferia-se agarrar o literal do que sonhar com o metafórico” (DUBOIS, 2004, p.74).

Outras invenções tecnológicas se sobrepuseram e o Vídeo se diluiu dentro deste movimento histórico. Dubois (2004) mostra que essa interrupção das tentativas em dar ao Vídeo um corpo próprio somente o faz refletir (dentro dos anos 1980/90's em que ele mesmo se insere como pensador) sobre o que teria sido o Vídeo para a grande maioria das pessoas: um modo de passagem entre o cinema e o computador, uma “ilha destinada a submergir instável, transitória e efêmera. Um curto momento de passagem no mundo das tecnologias do visual” (DUBOIS, 2004, p.99). A partir daquele momento, o Vídeo foi levado ao vazio como uma transição, um modo de passagem ou uma ilusão. Visto como algo somente imaginado como plenitude.

<sup>3</sup>A prática da Improvisação na Cia. Ormeo é ponto de partida para as (re)formulações que arquitetam uma complexidade de novos conhecimentos acerca do corpo, das relações que o corpo estabelece, de sua lógica de composição entre linguagens e, finalmente, sua configuração na cena, sua Dramaturgia. Improvisação como possibilidade de praticar e verificar nas próprias ações como é que essas progressivas mudanças que têm regido o comportamento humano afetam esse tipo de fazer artístico. Improvisação como cerne deste estudo, de onde parte não só uma escolha artística e uma prática cênica, mas também uma filosofia de trabalho e de vida, base do percurso estabelecido em minha pesquisa e alicerce também da formação dos nove integrantes da Cia. Ormeo, criada em 2003, em Cataguases, Minas Gerais.

Houve um modo extremado e comum de se pensar o Vídeo nos trinta anos que se seguiram de sua trajetória: somente como imagem. Dubois defende que o percebe de maneira muito mais ampla, além do campo do visível. As tentativas de articular o Vídeo com o desenho, pintura, foto e cinema, enquadrá-lo somente neste campo das artes visuais, é compreendido pelo autor como um erro. Assim, a esfera reduzida na qual foi enquadrado o levou quase à beira do esgotamento (DUBOIS, 2004).

De maneira similar, é também reduzível colocar a Improvisação como uma forma única de manifestação escolhida para a cena, somente como forma de criação. Como linguagem cênica, a Improvisação promove implicações sérias no que concerne à articulação que realiza entre as linguagens cênicas. Estas articulações promovem uma ação também social através de acordos estabelecidos pelas interações que cria entre momentos de aceitação, de negação, de dúvida, de escolha, entre os diálogos contínuos construídos na cena. Ação no tempo presente que trafega entre as percepções internas do corpo, suas reverberações e co-implicações externas no ambiente. Um pensamento de implicação de arte e vida: estado de corpo em constante reflexão.

Faz-se necessária, mais uma vez, a utilização das palavras de Dubois, tomando a liberdade de imaginá-las no plural, por entender que possam servir às confluências entre o Vídeo e a Improvisação:

[...] talvez devamos parar de vê-lo como uma imagem e de remetê-lo à classe das (outras) imagens. Talvez, não devamos vê-lo, mas concebê-lo, recebê-lo ou percebê-lo. Ou seja, considerá-lo como um pensamento, um modo de pensar. Um estado, não um objeto. O vídeo como estado-imagem, como forma que pensa (e que pensa não tanto o mundo quanto as imagens do mundo e os dispositivos que a acompanham). (DUBOIS, 2004, p.100)

O autor, ao apresentar as características do Vídeo como ausência de identidade, natureza incerta, de considerá-lo como um modo de pensar, um estado que surge e lida com o presente delinea, ao mesmo tempo, a Improvisação aqui compreendida. Estes paralelos com a linguagem do Vídeo não só fundamentam a investigação acerca da Improvisação em tempo presente, como alicerça a analogia com a Timeline do Vídeo: que materializa, reflete, constrói e organiza um pensamento dramático no momento da criação de uma obra.

## Vídeo e Improvisação: a Timeline como escrita organizativa análoga

O Vídeo surge por volta dos anos de 1950 como um invento que se distingue do cinema pelas características que carrega: ser uma imagem eletrônica. Sua constituição, originalmente, mostra através das linhas de varredura uma imagem com aparência de mosaicos, com baixa definição e por isso apresenta uma profundidade de campo bem distinta do cinema. O Vídeo sugere uma profundidade de superfícies, por imagens estratificadas em camadas; e essas características iniciais parecem ter construído uma estética. No entanto, com o desenvolvimento crescente da qualidade da imagem no momento atual, a estética inicial do Vídeo, surgida por uma necessidade, é hoje uma escolha.

É interessante o modo como diferentes autores, como Dubois (2004) e Machado (2008), caracterizam, sob este contexto inicial qualitativo, estes dois tipos de imagens: a do Cinema e a do Vídeo. No Cinema, a profundidade de campo é obtida dentro de um único quadro, que, através da alta qualidade da imagem, apresenta uma “escala de planos que vai da frente (foreground) ao fundo (background) e que permite compor graus variados de densidade dramática” (DUBOIS, 2004, p.74). Ao contrário, no Vídeo, inicialmente, quase não há profundidade de campo pelo detalhe da imagem, que vai se dissolvendo pela baixa qualidade, sendo pouco comum ter somente uma imagem no quadro. A profundidade desejada era geralmente obtida pela sobreposição ou incrustação das imagens umas nas outras. Assim, a edição de imagens no Vídeo aparece muito maior do que no Cinema, que apresenta, na sua edição, poucos e longos planos-sequências.

Ao contrário, a edição das imagens videográficas se mostrou como uma espécie de colagem: “umas sobre as outras (sobreimpressão), ou umas ao lado das outras (efeito-janela), ou ainda umas dentro das outras (incrustação) e sempre dentro do mesmo quadro” (DUBOIS, 2004, p.14-15). Nesse sentido, propõe-se opor a noção cinematográfica de profundidade de campo à noção mais videográfica de espessura da imagem:

O mundo é visto e representado como uma trama de relações de uma complexidade inextricável, em que cada instante está marcado pela presença simultânea de elementos os mais heterogêneos, e tudo isso ocorre num movimento vertiginoso, que torna mutantes e escorregadios todos os eventos, todos os contextos, todas as operações. Os recursos de edição e processamento digital permitem hoje jogar para dentro da tela uma quantidade quase infinita de imagens (mais exatamente, fragmentos de imagens) fazê-las combinarem-se em arranjos inesperados, para, logo em seguida, repensar e questionar esses arranjos, redefinindo-os em novas combinações. A técnica mais utilizada consiste em “abrir janelas” dentro do quadro para nelas invocar novas imagens de modo a tornar a tela um espaço híbrido de múltiplas imagens, múltiplas vozes e múltiplos textos. Essa espécie de escritura múltipla, em que texto, vozes, ruídos e imagens simultâneas se combinam e se entrecrocaram para compor um tecido de rara complexidade, [...] Trata-se numa palavra, de superpor tudo (textos, imagens, sons) ou de imbricar as fontes umas nas outras, fazendo-as acumularem-se infinitamente dentro do quadro, de modo a saturar de informação o espaço da representação (MACHADO, 2008, p.74).

O entendimento da Dramaturgia criada em tempo presente na Improvisação Cênica, ao lidar com a sua construção, traz semelhanças no modo exposto por Machado quanto à composição da imagem através dos “recursos de edição e processamento digital”. A “presença simultânea de elementos” colocada se apresenta naquilo que na Improvisação foi definido como parte de seu “mundo” cênico: os elementos heterogêneos que estão ali, na criação da performance, potentes para interagir, transformar e serem transformados. É preciso observar, perceber, selecionar e inter-relacionar estes elementos, como no Vídeo, com os demais elementos no ato da cena e, assim, iniciar, desenvolver e organizar uma tessitura – o que Machado (2008) chama de “trama de relações de uma complexidade”, “escritura múltipla” ou “compor um tecido de rara complexidade”.

O “movimento vertiginoso” apresentado no texto acima se estabelece na Improvisação Cênica como um ciclo de diálogos inin-terruptos, que são parte deste jogo arriscado em que a cada instante uma reviravolta em termos de tempo, espaço e ação (corpo, luz, som, imagem videográfica, objetos de cena, texto) pode ocorrer. É aquele acontecimento que, em alguma medida e interesse, levaria a uma escolha cênica, de repente, transforma-se antes que esta escolha seja realizada e, algumas vezes, finalizada. Essa “desorganização” acaba por criar a possibilidade de uma nova configuração não imaginada, articulada emergencialmente para solucionar uma nova questão que surge na cena. O que acontece são loopings de possibilidades e mutabilidades entre acasos e escolhas.

Ao se traçar o percurso do Cinema e do Vídeo por uma lógica visual, ambos não devem ser percebidos somente como registro e narração (características que se apresentam logo no início da descoberta do Cinema), mas serem vistos como um modo de pensar. Segundo Dubois (2004), através dos tempos é que a colocação do Cinema como pensamento foi sendo constituída.

Machado (2008) mostra que alguns autores, como Jacques Aumont, defendem a ideia de que o cinema fala a respeito de ideias, emoções e afetos através de um discurso de imagens e sons tão potente e denso quanto o discurso das palavras. Mostra, ainda, que Gilles Deleuze (DELEUZE; GUATTARI, 1985) afirma que alguns cineastas, principalmente Jean-Luc Godard<sup>4</sup>(1930), fizeram o cinema pensar com tanta força com seu discurso imagético quanto os filósofos com sua escrita verbal.

Trazer a ideia de pensamento, algo que funciona por fluxos, camadas e sobreposições de ideias, conceitos, experiências e associações significativas criando sua tessitura de informação e fruição simultaneamente, aproxima mais uma vez a Improvisação da lógica audiovisual descrita, na qual a modalidade discursiva se desloca de um modo de comunicar (exclusivamente) verbal para um modo de comunicar por imagens.

<sup>4</sup>Cineasta franco-suíço; produz um filme de vanguarda e polêmico. Considerado como cineasta da Nouvelle Vague (Nova Onda), movimento artístico do cinema francês que se insere no movimento de contestação próprio dos anos sessentas. O cinema de Godard nessa fase caracteriza-se pela mobilidade da câmera, pelos demorados planos-sequências, pela montagem descontínua, pela improvisação e pela tentativa de carregar cada imagem com valores e informações contraditórios.



Ao pensarmos na Improvisação, o discurso do corpo é que apresenta os diversos “textos” imagéticos possíveis surgidos das inter-relações entre as linguagens. A proposta é entender os “textos do corpo” como negociação e não imposição, assim como a não hierarquia entre linguagens enquanto se improvisa. Como exemplo, mesmo que no ato improvisacional exista a palavra – o uso de textos (aqui entendido como literários, discursos pessoais, dramáticos) por meio de fragmentos ou até mesmo grandes trechos de texto que apresentem uma lógica verbal impressa na construção da obra –, as interações dos “textos do corpo” e o texto (palavra falada, projetada como escrita ou gravada usada na cena) não apresentam como característica a imposição do texto sobre qualquer outra linguagem, mas se apresentam na Improvisação também como imagens cênicas criadas pelas relações estabelecidas “entre” linguagens.

Assim, como não se apresenta somente por uma via, cada “texto” possível que surge na cena como “imagem” vai se colar a uma enxurrada de outras imagens do corpo, da luz, da música, do objeto, da palavra. A comunicabilidade surge por meio da lógica das imagens tramadas pelo improvisador: o discurso imagético é criado durante a Improvisação como um fluxo de imagens em interação.

O pensamento marxista dos anos de 1920, na Rússia Soviética, foi responsável pela busca de um discurso imagético através do cinema mudo. Nele se descobre uma saída, um salto para esta outra modalidade discursiva fundada já não mais na palavra, mas numa sintaxe de imagens que, neste processo de associações mentais, recebe nos meios audiovisuais o nome de montagem ou edição.

De maneira diferenciada, os cineastas russos Dziga Vertov (1896-1954) e Sergei Eisenstein (1898-1948) pensaram a montagem: o primeiro de maneira mais arrojada e aberta na construção, o segundo utilizou uma forma mais estruturada e determinada. Eisenstein formulou um pensamento conceitual para estas associações mentais, e segundo Machado (1997) através destes estudos é o primeiro a trazer a ideia de Timeline para a montagem. De outro lado, o gênio destas associações “intelectuais” na Rússia revolucionária, sem sombra de dúvidas, foi o cineasta construtivista Dziga Vertov, que de maneira mais direta e radical rompe com a ideia de fábula, modelo narrativo clássico cinematográfico.



*O homem da câmera, de Dziga Vertov (1929): o encontro de olhares*





Desta forma, para que se avance na discussão de Timeline como a escrita da Improvisação é importante trazer o filme de Vertov, realizado em 1929, intitulado O homem da câmera (Tchelovek s Kinoapparatom).

Vertov se debruça em seu objetivo de fazer um filme, e nele ao mesmo tempo mostrar como é esse fazer, e também como montá-lo. Assim, apresenta dentro do próprio filme diferentes olhares: da jovem mulher, da janela e da câmera, do diretor para revelar algo que nos escapa cotidianamente. O posicionamento destes olhares mostra imagens que surgem destas posições específicas e tudo isso é organizado por uma montagem que obedece a lógica do discurso imagético do tema que ele se propõe – a multiplicidade de pontos de vista. Simultaneamente e de maneira primorosa, demonstra na edição as possibilidades de criação da montagem fílmica. Em O homem da câmera Vertov apresenta, ao mesmo tempo, uma incrível montagem enquanto demonstra as técnicas descobertas para sua confecção. Machado (2008, p. 18) discorre sobre o filme:

Denso, amplo, polissêmico, o filme de Vertov subverte tanto a visão novelística do cinema como ficção, como a visão ingênua do cinema como registro documental. O cinema torna-se a partir dele, uma nova forma de “escritura”, isto é, de interpretação do mundo e de ampla difusão dessa “leitura”, a partir de um aparato tecnológico e retórico reapropriado numa perspectiva radicalmente diferente daquela que o originou.

Vertov funda o cinema como teoria. O próprio cineasta declara em *Articles, Journaux Projects*, em 1972: “Esse filme não é apenas uma realização prática, mas também uma manifestação teórica na tela.” Vertov encontra um modo de, na própria obra (o filme), apresentar seu modo de fazer e, ao mesmo tempo, mostrar que este modo de fazer constitui a própria da obra.

Acredita-se que na Improvisação esta relação entre modo de fazer e o feito, ou melhor, os modos de compor na cena são, ao mesmo tempo a obra em si, a sua própria dramaturgia. Uma inseparabilidade que se apresenta como neste filme de Vertov: “[...] a montagem não ocorre somente na interlocução de fotogramas, mas sobretudo no cruzamento e na multiplicação do encontro de olhares, sendo que o próprio argumento do filme impede um único olhar emissor” (BAIRON, 2008, p.1).

É no processo de fazer, na construção da Dramaturgia da Improvisação Cênica em tempo presente, que se experimenta modos de fazer. Não existindo “um” modo de fazer, mas modos variados de experimentação na cena que configuram o feito, a obra se apresenta em sua Dramaturgia de maneiras também diferentes a cada performance, ou seja, diferentes olhares reconfigurando diferentes organizações a cada dia de criação. Quanto ao fato de se criar em tempo presente, a partir de treinamentos desenvolvidos para o recorte específico da obra e daquilo que nela se deseja imprimir, Bairon (2008) traz uma questão importante de Vertov, quando planejamento e imprevisibilidade permeiam seu processo:

O naco de imprevisibilidade no caso da metodologia de Vertov está no momento da montagem. Momento no qual, apesar do acaso poder até mesmo ser planejado, emerge uma reinauguração conceitual na própria ação de perda do controle das associações. Há uma unidade conceitual mantida pelos enormes cuidados metodológicos nos vários momentos do planejamento. Apesar de uma aparência contraditória, é a existência concomitante do todo planejado com o imprevisto na montagem, que define este método de criação. Ou seja, o aleatório depende da perda de controle no interior de um todo planejado. Textos, fotografias, pinturas, cenas improvisadas do cotidiano se transformam, individualmente, em mais uma das tantas expressividades estéticas que até então se apresentavam separadas em nível midiático (BAIRON, 2008, p.4)

Este processo de Vertov demonstra o olhar e ação da Cia. Ormeo no que diz respeito à força da preparação da pesquisa da obra e de tudo, ou quase tudo que se pode, ininterruptamente, extrair dos estudos do tema, do corpo, da cena para lidar com a complexidade de escolhas no momento da “montagem” da performance. Como Vertov, a busca do improvisar cênico está na ação de “montar” e no seu poder de risco, que faz com que a construção da obra possa emergir de “enormes cuidados metodológicos” nos vários momentos da investigação prévia do que se quer mapear da obra em construção, bem como “da perda de controle no interior” em lidar com a aleatoriedade e o acaso no momento presente da criação.

Bairon diz ainda que se faz interessante refletir que a criação em Vertov – que surge do imprevisto e de uma ausência de programação da montagem – pode ser pensada como na criação em hipermídia. O filme *O homem da câmera*, apresenta [...] “olhares que apontam um caminho à navegação hipermidiática” (2008), pois:

Este improvisar planejado, defendido por Vertov, explora a valorização do olhar pela ausência do mundo. Temos algo primordial para aprendermos com o cine-montagem para a hipermídia: a denegação da falta. A condição à toda criação de sentido está vinculada à renúncia de qualquer condição constituída de linearidade narrativa. A falta constitutiva que se manifesta neste conjunto de rupturas é o que faz daquele que está navegando co-editor da montagem. (BAIRON, 2008, p.6)

A relação intensa que a Cia. Ormeo estabelece com a linguagem audiovisual a partir de 2005 - através do Cineport – Festival de Cinema de Países de Língua Portuguesa – transforma o modo de compreensão, de prática e de elaboração cênica da Improvisação e, desde então, instauram-se novas reflexões sobre a Dramaturgia por ela realizada. A questão se estabelece em como criar e organizar na cena em tempo presente as ações improvisacionais, como se estas fossem imagens possíveis de serem editadas em uma linha do tempo, como em uma Timeline.

A Timeline é um software de edição que apresenta de forma cronológica as sequências abertas de um projeto de edição de imagens e onde é possível aplicar múltiplas sequências em cada projeto. Quando um programa de edição de imagens é utilizado, a Timeline disponibiliza uma pista para vídeo e duas para áudio, mas é possível trabalhar até com noventa e nove pistas de cada segmento, ou seja, pode haver sobreposição de noventa e nove imagens e/ou sonoridades em um único espaço de tempo. O uso das diferentes possibilidades de edição de imagem e de som é que irá configurar sua narrativa: não-linear e múltipla, considerada como forma narrativa também da Improvisação em estudo.

Dentro da Cia. Ormeo, o processo de compreensão foi aos poucos se transformando da forma narrativa do pensamento cinematográfico para um modo de pensar videográfico, pautado na multiplicidade de camadas de significações, como mencionado anteriormente. No entanto, esta reflexão apareceu de maneira mais clara no espaço de discussão e aprofundamento que a pesquisa de Mestrado provocou em diferentes contextos: pelo encontro com os estudos e as montagens cênicas realizadas junto ao Grupo Poéticas Tecnológicas por meio de participação como pesquisadora, bailarina e cocriadora em diferentes trabalhos; nos estudos de meu solo “Teias de um Jogo Aberto” e nas práticas e discussões do Mestrado junto à Cia. Ormeo.

Quando surge este processo de diálogo com outras linguagens – Cinema e Vídeo – para se pensar em uma Dramaturgia da Improvisação, o que se percebe é que existia a princípio algo ainda “aristotélico” em questão na pesquisa da Companhia. Existiam questionamentos complexos acerca de qual lógica se trabalhava: uma lógica na linearidade, na continuidade e em uma organização definida - começo, meio e fim – ou por uma lógica de criação e de produção de sentido que emergia de uma instabilidade, multiplicidade e enxurrada de signos ou semioses possíveis na cena?

Dubois (2004, p. 75) diz que a montagem no Cinema é uma “operação de agenciamento”. Os planos são encadeados e formam o filme: seu corpo. Esta operação obedece a princípios ideológicos e estéticos que configuram sua lógica:

Em primeiro lugar, na concepção mais generalizada do cinema (o cinema narrativo clássico), a montagem é o instrumento que produz a continuidade do filme. Ela é a sutura (Jean-Pierre Oudart) que apaga o caráter fragmentário dos planos para ligá-los organicamente e gerar no espectador o imaginário de um corpo global unitário e articulado. [...] Para cumprir esta função “unitarista”, a montagem institui algumas “regras” técnicas e discursivas que visam assegurar este efeito de continuidade (nas direções do olhar, no movimento no eixo, regras de 180 graus, dos 30 graus, etc). Por outro lado a montagem cinematográfica é também concebida sistematicamente sob o modo da sucessividade linear: a união dos planos por ela proporcionada é sempre uma questão de adição, sequência de pedaços combinados sutilmente. [...] O filme se elabora tijolo por tijolo [...] Encadear imagens. Cada bloco em que consiste um plano se acrescenta a outro bloco-plano, até que se construa o bloco-filme, sólido como rocha, cimentado como um muro, funcionando como um Todo. (DUBOIS, 2004, p. 76)

Esta forma de cinema narrativo surge, segundo Machado (1997), pela tentativa de alcançar um público mais sofisticado, uma vez que o cinema, a princípio – de 1895 (data das primeiras exibições do cinematógrafo pelos Lumière) até aproximadamente 1905 – não era tido como uma atração exclusiva dos vaudevilles<sup>5</sup>, mas como uma entre tantas outras oferecidas. O cinema não derivava das [...] formas artísticas eruditas (teatro, ópera, literatura) dos séculos XVIII e XIX, mas, principalmente, das formas populares de cultura provenientes da Idade Média e de épocas imediatamente posteriores. O cinema não só buscava inspiração nos espetáculos populares, como seus “atores/figurantes” eram artistas também populares: cantoras, bailarinas e acrobatas das vaudevilles. Um exemplo é o célebre *Voyage dans la lune* (1902) de Méliès (MACHADO, 1997, p. 80).

<sup>5</sup>Vaudevilles são as casas de variedades onde, também, se comia, dançava e bebia. Recebem diferentes denominações como music halls (Inglaterra), café concerts (França), vaudevilles ou smoking concert (Estados Unidos). Aqui é empregado o termo vaudeville, como no texto de Machado, genericamente para tratar deste tipo de casa de variedade.

A partir deste contexto, o cinema foca no erotismo e na pornografia, e filmes curtíssimos eram criados especialmente para os peepshows (salas dotadas de quinestoscópios, onde os expectadores espiavam os filmes por visores individuais), e em outras formas, quase sempre individuais, mas sempre que causassem a provocação coletiva.

Para que o desenvolvimento comercial do cinema acontecesse era preciso a mudança de seu público. E foi isto o que fizeram. Primeiro diziam, pela prática da autocensura, o que não era permitido mais fazer no cinema, mas não sabiam o que deveriam fazer para torná-lo diverso e atraente ao novo público desejado. Machado (1997, p.85) mostra então, que o cinema se agarra a um modelo “dado pelo romance e pelo teatro oitocentistas”. Era preciso que o cinema aprendesse a contar uma história, colocar os conflitos na linearidade dos acontecimentos, propor um enredo e apresentar, psicologicamente, seus personagens:

O naturalismo começa a se impor então como uma espécie de ideologia da representação: supõe-se que a experiência humana só ganha credibilidade na medida em que sua simulação na tela se dá “em condições naturais”, a fábula legitimada pela mimese. Toda a exuberância e toda a esquizofrenia de um cinema de fuga e desterritorialidade se estreitam no reconhecimento da culpa e na purgação pela representação da cena da verdade, “recalam-se o prazer e o fascínio, entram em cena a moral e o sentido” (XAVIER, 1984, p.6) Com o ascenso da geração de Griffith, o novo espetáculo passa a cuidar do “coeficiente da realidade” com que se molda a fábula, ou seja, com o enquadramento do imaginário pela moldura legitimadora do naturalismo. (MACHADO, 1997, p.85)

Não existe nada que venha impedir ao Vídeo esse mesmo modo de gerar planos com “imagens registradas com suporte magnético e captadas por uma câmera eletrônica” (DUBOIS, 2004, p.77), como se faz com as câmeras cinematográficas de 16 e 35 mm, ou pelo modo similar de montagem do Cinema feito por sucessão de planos. No entanto, esta narrativa de ficção com personagens, ações, organizações do tempo, desenvolvimento de acontecimentos, crença do espectador “[...] não apresenta o modo discursivo dominante do Vídeo” (DUBOIS, 2004, p.79) e, complementa:

Em vídeo, os modos principais de representação são, de um lado, o modo plástico (a “videoarte”<sup>6</sup> em suas formas e tendências múltiplas) e, de outro, o modo documentário (o “real”- bruto ou não – em todas as suas estratégias de representação). E sobretudo – é o que os une contra a transparência – ambos com um senso constante do ensaio, da experimentação, da pesquisa, da inovação. Não por acaso, o termo mais englobante que se escolheu para falar desta diversidade de gêneros das obras eletrônicas foi videocriação (DUBOIS, 2004, p. 77).

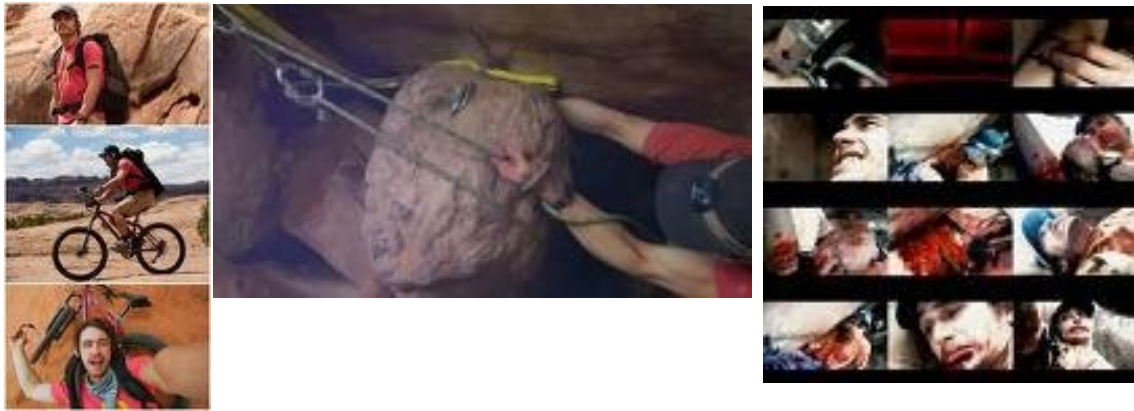
Evidentemente, a distinção entre seus modos de montagem (mais chamado de edição, no Vídeo) não impossibilita o atravessamento de seus pensamentos no modo de lidar com a imagem ao ser editada. Muitos princípios da narrativa caracterizada como sendo do Vídeo são usados no Cinema e vice-versa.

A edição do recente filme *127 horas* (2010), do diretor Danny Boyle, que é baseado no livro de Aron Ralston, apresenta a história real do escritor: um famoso alpinista que, depois de uma queda, fica preso em um desfiladeiro isolado (Blue John Canyon, no Parque Nacional de Canyonlands em Utah, Estados Unidos), tem seu braço direito preso e esmagado e com pouquíssimos recursos (pouca água, alguns equipamentos de escalada, uma lanterna, uma câmera e um canivete praticamente cego) vive um processo vertiginoso de cento e vinte e sete horas, que culmina na amputação do próprio braço na tentativa de sobrevivência. A tensão do filme é crescente, quase não existem falas e a música propositadamente muito alta e com sons acelerados, instrumentos por vezes distorcidos ou temas que levam à introspecção, remete à ideia de haver fones ligados aos ouvidos, traz uma sensação de proximidade com a circunstância ali vivida, uma cumplicidade.

As imagens recortadas, entrelaçadas, sobrepostas e às vezes difusas da edição, mostram o estado interno do personagem e seus conflitos diante da urgência de uma ação única: soltar-se.

<sup>6</sup>Associada a correntes de vanguarda, desde 1960, a videoarte ou vídeo arte é um expressão artística que se utiliza da tecnologia do vídeo nas artes visuais. Tem como principais representantes: Nam June Paik, Wolf Vostell, Joseph Beyus, Bill Viola; no Brasil: Eder Santos, Paulo Bruscky, Fernando Cocchiarale, entre diversos outros.





*Cenas do filme 127 horas, de Danny Boyle (2010)*

A edição se apresenta por um modo de pensar do Vídeo, pela ideia de “estados” das cenas, da colocação de modo sensorial de estados do pensamento, aqui compreendido segundo Dubois. A temática, o jogo de tensões da impossibilidade de ação externa do “personagem” em contraponto com a turbulência interna de seus pensamentos, emoções, sonhos e depois delírios que vêm à tona surgem pela edição das imagens em sobreposição; atingem cores e enquadramentos atípicos, imagens incrustradas, quatro imagens distintas em tema e enquadramento são colocadas no mesmo quadro. Uma infinidade de maneiras de edição que tem por finalidade organizar as ideias, as sensações e os tempos do filme de acordo também com os “estados” das imagens. Um diálogo de acontecimentos através de seus estados de percepção.

Desta maneira, a narrativa obedece a uma sequência de certa forma imposta pela emergência em tomar decisões, uma pulsação que age sobre a narrativa. Assim, o modo de lidar com as imagens, de organizá-las na edição, proporciona a experiência do tempo vivido de maneira fortemente corporal. Não se assiste a algo, mas sim, como que se vivencia esse algo. Quanto mais se aproxima das horas-título, prometidas e demonstradas na tela por meio de um cronômetro, mais o espectador também se acelera, em um jogo entre o tema, a ideia de tempo e a edição audiovisual fragmentada e múltipla.

Outro fator interessante desta mescla de linguagens, deste filme que pensa o Vídeo, é que este “personagem” possuía uma câmera de vídeo portátil, controlando seu tempo de uso para que aquelas horas fossem registradas e pudessem mostrar o que realmente havia acontecido com ele. Em alguns momentos a câmera funciona como os olhos de outras pessoas com quem o “personagem” imagina dialogar por meio das visões, delírios e reflexões que se apresentam de maneira crescente. As imagens desta câmera são colocadas, entremeadas na edição final do filme. Por ser uma história real, o montador mescla imagens do filme, da ficção, com as imagens do momento presente daquele acontecimento registradas em vídeo. Isto traz não só um ponto de vista, mas um universo prismático de olhares sobre um mesmo objeto, produzindo ficção no real e realidade na ficção.

Outro filme de importância para esta discussão, que promoveu uma pesquisa extensa com a Cia. Ormeo acerca de composição cênica e do estudo de estruturas dramáticas para se improvisar, é *Vocês, os vivos*.



Figura 4 - *Cenas de Vocês, os vivos, de Roy Anderson (2009)*

Este filme é do diretor sueco Roy Anderson, realizado em 2009 e considerado por diversos críticos de lugares distintos como: surrealista, divertido, delirante, excêntrico; que transita do risco à melancolia. No encarte da Seleção Cultura Mostra (2009), projeto de lançamentos de filmes da Mostra pela Livraria Cultura, consta:

Composto por 57 vinhetas filmadas com câmera estática, *Vocês, os vivos* é um filme sobre o ser humano, sobre suas conquistas e misérias, suas alegrias e sofrimentos, sua autoconfiança e ansiedade. Personagens que trazem em comum um aspecto solitário, mesmo quando estão cercados por outras pessoas. Um ser humano de quem se quer rir e também por quem se quer chorar. É simplesmente uma tragédia cômica ou uma comédia trágica sobre nós mesmos. A história narrada se passa em Estocolmo e serve universalmente para qualquer lugar ou época.

A escolha de estrutura dramática do diretor, por colagens de cenas filmadas com câmera estática, é que o torna original. Toda a compreensão traçada até aqui quanto ao pensamento do Vídeo funciona neste filme como um pensamento que se realiza paralelo e complementar ao que se assiste, ou seja, quando se acompanha cada vinheta filmada com câmera fixa coladas umas às outras, o nosso olhar vai selecionando e editando, escolhendo o que quer ver ou o que vem de maneira mais significativa ao olhar. A composição é realizada pelo olhar de cada observador sobre cada vinheta e, depois, através das relações que cada uma delas vai possibilitando tramar.

Foi percebido então que, embora houvesse pontos comuns de leitura, havia associações diferenciadas sobre os mesmos personagens (pessoas) que participam de acontecimentos diversos em duas ou mais vinhetas, e detalhes da cena que para um dos integrantes da Cia. Ormeo passava despercebido, para outro, trazia o cerne de um entendimento e criação de significado.

Nas diversas vezes em que foi assistido, comentado e analisado, os modos de ver a composição do filme funcionaram como um exercício de compreensão e constatação que, desta mesma forma, nossas ações e escolhas surgem na cena em tempo presente. Escolhas e ações que surgem da multiplicidade da criação de cada improvisador, e que se supõe possibilitar ao fruidor um mesmo tipo de experiência. Assim, o fruidor é responsável por criar suas próprias leituras, bem como o improvisador quando age na cena.

O trabalho de Improvisação Cênica busca proporcionar a mesma experiência apresentada pelo filme *Vocês, os vivos* (2009): deixar aberta a construção de uma leitura particular do fruidor como a que acontece na cena com os improvisadores. É uma proposta que por vezes encontra diálogo ao propiciar esta “liberdade” de leituras; mas também se percebe que ainda há uma insistência ou uma expectativa para que a obra conte uma história única e comum, e que todos saiam “entendendo” o que se deveria ser compreendido.

Embora, o estudo da recepção não seja o objetivo deste artigo, é importante trazer que se acredita que a recepção aconteça através das diferenciadas possibilidades oferecidas de leitura da performance. Se o público “comprar” ou não esse modo de fruir uma Dramaturgia improvisacional, é parte do risco, pelas condições de sistema aberto em que ela opera, tanto internamente quanto externamente. Assim, faz-se necessário para a reflexão trazer Morin (2011, p. 22):

[...] duas consequências capitais decorrem da ideia de sistema aberto: a primeira é que as leis de organização da vida não são de equilíbrio, mas de desequilíbrio, recuperado ou compensado, de dinamismo estabilizado. [...] A segunda consequência, talvez ainda maior, é que a inteligibilidade do sistema deve ser encontrada, não apenas no próprio sistema, mas também na sua relação com o meio ambiente, e que esta relação não é uma simples dependência, ela é constitutiva do sistema.

Portanto, o modo de organizar uma obra e de fruí-la, na perspectiva da aproximação das linguagens do Vídeo e da Improvisação Cênica em discussão, está no risco constante apresentado pelas desestabilizações da proposta cênica; pelo “dinamismo estabilizado” colocado acima por Morin. As possíveis leituras do fazer e do fruir se fazem na relação, todos implicados na organização da obra: de dentro ou de fora, para dentro ou para fora. Criar, tanto para o fruidor quanto para o improvisador, não está em organizar uma única obra, mas em estabelecer a “sua” própria obra.

Desta maneira, as ações e interações coletivas se constroem pelos pressupostos da contemporaneidade – que também norteiam a cultura digital e as novas tecnologias – e isto permite, ou se espera permitir, que o mundo, seu tempo e espaço (incluindo aí uma obra de arte) sejam organizados na multiplicidade de escolhas co-implicadas e através das variadas e possíveis organizações conectivas em constante transformação.

### **TIMELINE: Escritas Dramatúrgicas da Cia. Ormeo**

Quando a proposta é descobrir cenicamente um modo de organizar as cenas, enquanto as mesmas são criadas, a analogia à Timeline funciona como “imagem organizativa” daquilo que é criado e possível de ser “editado” (montado) na cena. Assim, a Dramaturgia se apresenta de maneira análoga por meio da lógica organizativa do Vídeo, pautada na multiplicidade, simultaneidade, incompletude, bifurcação, acasos, não-hierarquia, retroações, descontinuidade, fragmentação, instabilidade, caracterizada por princípios do pensamento complexo.

A influência da linguagem audiovisual no processo de pesquisa da Cia. Ormeo em Improvisação Cênica é que gera aos poucos o uso desta analogia ao se improvisar. Tudo começa quando a Fundação Ormeo Junqueira Botelho, criadora e gestora do Cineport – Festival de Cinema de países de Língua Portuguesa, encomenda à Companhia, nas edições de 2005, 2006, 2007 e 2009, trabalhos artísticos baseados em filmes ou conjunto de obras dos cineastas – portugueses, brasileiros e africanos – homenageados em cada uma das quatro edições deste Festival.

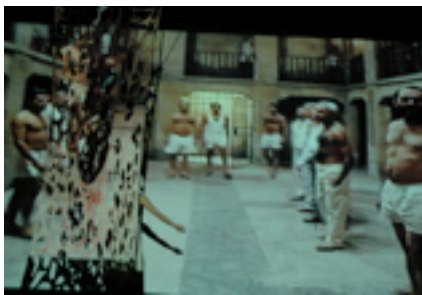


**Cinco dias e cinco noites (1996):** O uso do tempo do movimento das imagens selecionadas do filme para o diálogo na cena, coincide com a dinâmica corporal dos quatro bailarinos homens (Ver Figuras 5, 6 e 7). Essa sincronia traz uma fusão entre imagem projetada e corpo que improvisa em tempo presente. Qualidade melhor alcançada também pelo uso similar de cores da imagem com os figurinos criados. (Claudinei Mendonça, Joel Rocha, Leonel Messias, Marcus Diego).

Com o objetivo de criação artística pautada na interação do corpo com as imagens cinematográficas dos cineastas homenageados, um trabalho de análise fílmica foi realizado a cada edição: estudo da temática e da dramaturgia dos filmes, da composição da montagem, do estudo das imagens, da composição de trilhas e textos falados, escritos ou em off; das escolhas estéticas de cada realizador.

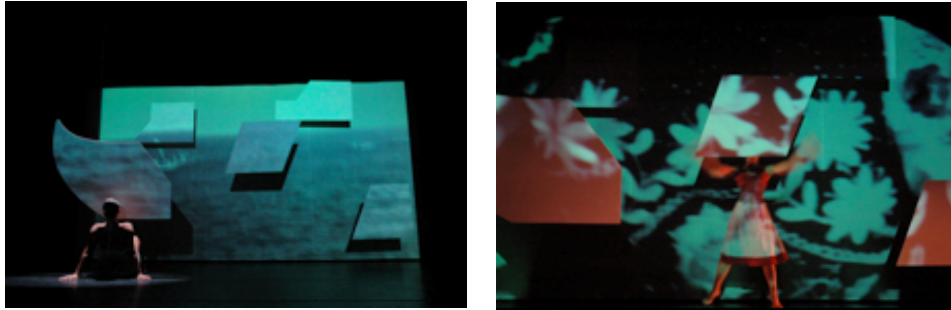
Esse estudo da Cia. Ormeo teve como objetivo delinear, mapear as particularidades de cada produção e, ao mesmo tempo, fomentar os estudos de corpo, de cena, de interação entre corpo e imagem e da reedição das imagens fílmicas – um longa-metragem sendo transformado em uma edição de quatro a oito minutos, como o caso de *Memórias do Cárcere* (1984), de Nelson Pereira dos Santos, *Os sermões – A história de Antônio Vieira* (1989), de Julio Bressane, *Nha fala* (2002), do cineasta africano Flora Gomes, *Cinco dias e cinco noites* (1996), do português José Fonseca e Costa, e *O Delfim* (2002), dos também portugueses Leitão de Barros e Fernando Lopes, respectivamente. Este trabalho, desafiador e inédito para a Cia. Ormeo construiu um terreno e um suporte para a interação da linguagem do Cinema com a Dança e, posteriormente, da Dança com as imagens também da Fotografia e do Vídeo em diversificadas abordagens e contextos de criação.

**Memórias do Cárcere (1984):** Para esta cena foi desenvolvido um cenário de tecido claro que pudesse absorver as imagens e que se apresentasse como uma trama, uma rede, uma “cela”, com o objetivo de metaforizar a ideia da prisão e do isolamento e ao mesmo tempo, que trouxesse diálogo com as imagens através das sombras impressas na tela (Ver Figuras 9 e 10).





A interação também improvisacional tinha como proposta movimentos corporais lentos, que pudessem criar uma conexão do filme com o corpo da cena, como se os personagens dos filmes espiassem “a si mesmos” na solidão. Esta qualidade do olhar do filme sobre a cena vivida era intensificada pelo tamanho amplo da imagem projetada em relação a figura menor e frágil da performance. (Daniela Guimarães).



**Alla-Arriba! (1942):** O trabalho do cineasta português Leitão de Barros trazia de maneira recorrente filmes que retratavam o povo e suas manifestações. O universo do mar, das embarcações, da pesca aparece como o grande tema deste cineasta. Partindo da ideia de construção deste universo e focados na pesquisa de diferentes suportes de projeção, foi desenvolvido um barco de acrílico, dividido em cinco pedaços que pudesse ser montados em cena. Uma mesma cópia dos pedaços desta “embarcação” acrílica foi feita em madeira, pintada de branca e colocada como mobile na cena inicial como revelam as duas fotos acima (Figura 13).

O mote improvisacional era jogar com as imagens que surgiam, que se destacavam dentro destes pedaços. Os mobiles eram mudados a cada dia da performance, o que fazia com que as imagens reveladas também se modificassem. Era um jogo de solos entre os bailarinos, dialogando estados corporais que surgiam daquilo que a imagem de trechos dos filmes revelava ao improvisador. A luz em focos variados, e também podendo existir ou não, completava a negociação: corpo, superfície, imagem e luz geradas em tempo presente traziam a composição narrativa.

Nos momentos finais da performance havia a construção do barco acrílico (Figura 10) realizado como parte da improvisação. Com o barco montado, a ideia era trabalhar com movimentos e pausas corporais que trouxessem uma ideia de fotografia no tempo. Da possibilidade de trabalhar com três camadas de imagens: a da tela de projeção, a do corpo escondido e esfumado pela superfície acrílica diante do corpo, e a parte do corpo exposto, como em um primeiro plano.





A imagem da grande embarcação surgia ao final, depois da interação do barco cênico com os movimentos das ondas do mar (imagens bastante fechadas), que colocavam barco e corpos também em movimento. A fusão destas embarcações trazia a última imagem da performance (Figura 14). (Carolina Resende, Daniela Guimarães, Elizabeth Scaldaferrri, Joel Rocha, Marcus Diego, Mariana Martins, Rayane Rodrigues, Tatiane Dias).



Por un lado, en la instancia de producción, se pone en juego una corporeidad plenamente asumida en una lógica relacional, en la que ese cuerpo físico y sus posibilidades semióticas pasan del lugar histórico reservado a él en la Danza, esa posición en el linde entre la mediación y mediatización, a su desmaterialización y fragmentación en los soportes digitales. Donde el orden indicial de su registro se desvanece detrás del orden simbólico (un saber externo y anterior cristalizado culturalmente en un estado de creencia).

Os sermões – A história de Antônio Vieira (1989): A motivação deste diálogo estava na fragmentação de informações, no exagero dos gestos, da quantidade de objetos e dos jogos múltiplos ocorridos em uma mesma cena. Esta é uma característica do filme trazida para a performance. Existia um caleidoscópio de imagens, de informações visuais e sonoras (trechos do áudio do filme também foram utilizados) que completavam a complexidade de signos. (Ver Figura 15). Uma criação narrativa trazia um modo operante que se presume mais ligado ao teatro-dança, pelo discurso esgarçado, saturado e implacável de significações que apresenta. (Carolina Resende, Daniela Guimarães, Elizabeth Scaldaferrri).

As respirações, os tempos, as tessituras das imagens, os cortes, as fusões, todo o processo de recomposição dos filmes era decidido a partir de uma improvisadora, bailarina e coreógrafa que estava aplicando o que compreendia no corpo nas novas edições dos filmes para as Cerimônias do Festival Cineport. Desta maneira – pelas possibilidades que a edição (a timeline) suscita –, tenho estudado o corpo, a cena e a interação, a fim de compor uma dramaturgia no momento presente.

Tudo decidido no fazer cênico e na elaboração desta Timeline enquanto se improvisa. Esta analogia é uma proposta para a formulação de uma composição no imaginário dos improvisadores enquanto se improvisa. Por isso, o uso da Timeline funciona como um modo de compreender a composição na cena, em que se experimenta e busca a possibilidade do improvisador criar, escolher e organizar a cena. Para que, enquanto o improvisador cria, seja também capaz de “visualizar” o feito, fazer uma leitura da obra enquanto ele mesmo a constrói.

A escrita dramática se dá pelas afinidades entre o Vídeo e a Improvisação Cênica, considerada como uma Timeline, e se apresenta como a arquitetura de um pensamento de ação na cena, uma forma de organização da composição e comunicação deste fazer criado em tempo presente.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAIRON, Sérgio. Os movimentos da estética: o cinema de Dziga Vertov como reflexão à Hipermídia. A RUA - Revista Universitária do Audiovisual, Universidade Federal de São Carlos, set. 2008. Disponível em: <<http://www.ufscar.br/rua/site/?p=613>>. Acesso em 10 nov. 2011.

MACHADO, Arlindo. Pré-cinemas & pós-cinemas. Campinas: Papirus, 1997.

\_\_\_\_\_. Apresentação. In: DUBOIS, Philippe. Cinema, vídeo, Godard. São Paulo: Cosac Naify, 2004, p. 11-20.

MACHADO, Arlindo. O sujeito na tela. São Paulo: Paulus, 2007.

\_\_\_\_\_. Arte e mídia. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

MORIN, Edgar. Os sete saberes necessários à educação do futuro. 12. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

\_\_\_\_\_. Introdução ao pensamento complexo. Porto Alegre: Sulina, 2011.

### ***Sobre o Autor***

Professora da Escola de Dança da Universidade Federal da Bahia. Doutorado em andamento (2013) em Artes Cênicas pela Universidade Federal da Bahia. Mestrado em Artes Cênicas pela Universidade Federal da Bahia (2012). Graduação em Dança pela Universidade Federal da Bahia (2009). Atualmente é Diretora e bailarina da Cia Ormeo (desde 2003) e Diretora e Coordenadora Pedagógica Café com Pão Arte ConFusão (desde 2000), atuando principalmente nos seguintes temas: interação de linguagens cênicas; corpo e improvisação; cinema/video/fotografia e novas mídias; educação, arte, cidadania no trabalho em artes. Em 2014, circulou por distintas universidades brasileiras: UFMG- Universidade Federal de Minas Gerais, UFPE- Universidade Federal de Pernambuco e UFPA- Universidade Federal da Paraíba ministrando workshops de Contato- Improvisação, Composição em Dança e Jogos de Improvisação em teatro e dança. Na III Bienal da Bahia, em Julho de 2014, ministrou workshop de criação em Videodança, produzindo o filme Res(X)istência.