

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PARANÁ  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CINEMA E ARTES DO VÍDEO  
MESTRADO EM CINEMA E ARTES DO VÍDEO

YURI AZEVEDO RIESEMBERG MARTINS

**MOVIMENTO E MEDIAÇÃO COMPUTACIONAL: PROCESSOS DE CRIAÇÃO DE  
UM PROTÓTIPO INTERATIVO PARA A VIDEOINSTALAÇÃO “3/4”**

CURITIBA

2025

YURI AZEVEDO RIESEMBERG MARTINS

MOVIMENTO E MEDIAÇÃO COMPUTACIONAL: PROCESSOS DE CRIAÇÃO DE UM  
PROTÓTIPO INTERATIVO PARA A VIDEOINSTALAÇÃO “3/4”

Dissertação apresentada como requisito parcial para a  
obtenção de grau de Mestre pelo Programa de Pós-  
Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV)  
– linha de pesquisa: Processos de Criação no Cinema e  
nas Artes do Vídeo da Universidade Estadual do Paraná  
– *campus* de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná.

Orientador: Prof. Dr. Fábio Jabur de Noronha

Curitiba  
2025

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema de Bibliotecas da UNESPAR e Núcleo de Tecnologia de Informação da UNESPAR, com Créditos para o ICMC/USP e dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Azevedo Rieseberg Martins, Yuri  
MOVIMENTO E MEDIAÇÃO COMPUTACIONAL: PROCESSOS DE CRIAÇÃO DE UM PROTÓTIPO INTERATIVO PARA A VIDEOINSTALAÇÃO 3/4 / Yuri Azevedo Rieseberg Martins. -- Curitiba-PR, 2025.  
95 f.: il.

Orientador: Fábio Jabur de Noronha.  
Dissertação (Mestrado - Programa de Pós-Graduação Mestrado em Cinema e Artes do Vídeo) -- Universidade Estadual do Paraná, 2025.

1. Videodança. 2. Videoinstalação. 3. Corpo. 4. Dispositivos. 5. Processos. I - Jabur de Noronha, Fábio (orient). II - Título.

# TERMO DE APROVAÇÃO

**YURI AZEVEDO RIESEMBERG MARTINS**

**“MOVIMENTO E MEDIAÇÃO COMPUTACIONAL: PROCESSOS DE CRIAÇÃO DE UM PROTÓTIPO INTERATIVO PARA A VIDEOINSTALAÇÃO “3/4””**

Esta dissertação foi julgada e aprovada para a obtenção do título de Mestre em Cinema e Artes do Vídeo na Universidade Estadual do Paraná.

Curitiba, 30/06/2025.

---

Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV)  
Linha de pesquisa 2: Processos de Criação no Cinema e nas  
Artes do Vídeo

Documento assinado digitalmente  
 **FABIO JABUR DE NORONHA**  
Data: 01/07/2025 08:44:44-0300  
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

**Prof. Dr. Fábio Jabur de Noronha**  
Presidente da Banca (PPG-CINEAV UNESPAR)

Documento assinado digitalmente  
 **CRISTIANE DO ROCIO WOSNIAK**  
Data: 12/08/2025 12:32:07-0300  
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

**Profa. Dra. Cristiane do Rocio Wosniak**  
Membro Interno (PPG-CINEAV UNESPAR)

Documento assinado digitalmente  
 **MARCUS RAMUSYO DE ALMEIDA BRASIL**  
Data: 13/08/2025 16:16:18-0300  
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

**Prof. Dr. Marcus Ramusyo de Almeida Brasil**  
Membro Externo (PRPA/IFMA)

## **AGRADECIMENTOS**

Gostaria de agradecer a todos que me acolheram durante esses turbulentos últimos anos: meus amigos e família, especialmente meus pais que sempre me apoiaram nesta jornada pelas artes.

Aos meus amigos, em especial minhas melhores amigas que me ajudaram diretamente: Dr<sup>a</sup> Luciane Carvalho, Historiadora; Doutoranda Beatriz Malaquias Pimenta, Neurocientista e Bailarina.

Gostaria de citar a importância das parcerias de: Doutorando em Design Felipe Santos Gomes (UFPR), Doutoranda em Artes Cênicas Larissa Lorena (PPGAC UDESC), Bacharela e Licenciada Tainara Moraes Vestena (UNESPAR), sem as quais não seria possível a realização do protótipo.

Obrigado ao PPGCINEAV por permitir o desenvolvimento do meu projeto. Gratidão aos meus colegas de turma, em especial Mateus Colpani e Livia Sene Touron, que me motivaram a buscar novos conhecimentos para a execução da minha obra.

Agradeço também a banca de defesa e qualificação: Dr<sup>a</sup> Cristiane Wosniak, Dr. Marcus Brasil, que contribuíram com diversos apontamentos que enriqueceram e aprimoraram esta pesquisa. Gostaria de agradecer o meu orientador Dr. Fábio Noronha, por todo o apoio nestes últimos anos e todo o aprendizado que me cedeu. Por último, mas não menos importante, gostaria de agradecer em especial à minha sobrinha Valentina por me trazer alegria e momentos de leveza durante o processo do mestrado e o processo do tratamento de esclerose.

## RESUMO

Esta dissertação traz o processo de criação de uma videodança realizada para fins de uma videoinstalação interativa, fundamentada em experiências prévias com o formato da videodança coreografada para a tela. Seguindo o processo criativo descrito pela autora e pesquisadora Cecilia Almeida Salles, mapeio as etapas e processos da criação de um novo dispositivo (*hardware*) feito para operar usando código aberto (*open source*) um programa (*software*) que permite a manipulação de reprodução imagética em tempo real na videoinstalação. Por meio dessa abordagem, investigo as possibilidades criativas que surgiram na interseção entre dança, audiovisual e interação, contribuindo para expandir os limites da linguagem artística contemporânea que vem a ser debatida por autores como Maira Spanghero, Cristiane Wosniak, Christine Greiner entre outros. Trago registros deste processo por meio de: entrevistas com a equipe realizadora, *storyboards*, planta-baixa, esquemáticas, vídeo-bastidores, fotografias e escrita reflexiva. Também trago referências históricas que serviram como inspiração para o conceito da obra: Nam June Paik, pela implementação da interatividade entre público e dispositivos; Maya Deren pela manipulação cronológica encontrada em seus filmes; Abel Gance, pela quebra dos paradigmas de projeção com o uso de múltiplas telas; Eija-Liisa Ahtila, pela forma a qual suas obras tornam a audiência de observadores passivo em observadores ativos; Bill Viola, pela exploração da manipulação do tempo na tecnologia do vídeo.

Palavras-chave: Videodança; Videoinstalação; Corpo; Dispositivos; Processos.

## ABSTRACT

This dissertation presents the creative process of a dance film created for an interactive video installation, based on previous experiences with the dance-for-camera format. Following the creative process described by the author and researcher Cecilia Almeida Salles, I map the stages and processes of creating a new hardware device made to operate, using open-source code, a software program that allows for the real-time manipulation of image playback in the video installation. Through this approach, I investigate the creative possibilities that emerged at the intersection of dance, audiovisual media, and interaction, contributing to the expansion of the boundaries of contemporary artistic language, as discussed by authors such as Maira Spanghero, Cristiane Wosniak, Christine Greiner, among others. I document this process through: interviews with the production team, storyboards, floor plans, schematics, behind-the-scenes videos, photographs, and reflective writing. I also bring historical references that served as inspiration for the concept of the work: Nam June Paik, for implementing interactivity between the audience and devices; Maya Deren, for the chronological manipulation found in her films; Abel Gance, for breaking the paradigms of projection through the use of multiple screens; Eija-Liisa Ahtila, for the way her works turn the audience from passive observers into active observers; Bill Viola, for his exploration of time manipulation in video technology.

Key Words: Body; Electronic Devices; Videodance; Videoinstallation; Processes.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 – E'in Sof.....	13
FIGURA 2 – Olhar Quadrado.....	14
FIGURA 3 – Envelhecer.....	15
FIGURA 4 – Long March: Restart.....	16
FIGURA 5 – Inadequado.....	17
FIGURA 6 – Ressonância magnética.....	18
FIGURA 7 – Stack.....	19
FIGURA 8 – Palíndromo I.....	24
FIGURA 9 – Câmera Zenit Quartz.....	25
FIGURA 10 – Storyboard I.....	26
FIGURA 11 – Storyboard II.....	26
FIGURA 12 – Palíndromo II.....	27
FIGURA 13 – Palíndromo III.....	28
FIGURA 14 – Palíndromo IV.....	28
FIGURA 15 – Palíndromo V.....	29
FIGURA 16 – Poema Soror.....	30
FIGURA 17 – Soror I.....	31
FIGURA 18 – Soror II.....	33
FIGURA 19 – Cigarra I.....	35
FIGURA 20 – Cigarra II.....	35
FIGURA 21 – Cigarra III.....	36
FIGURA 22 – Cigarra IV.....	37
FIGURA 23 – Cigarra V.....	38
FIGURA 24 – Magnet TV.....	40
FIGURA 25 – Wrap Around The World.....	41
FIGURA 26 – Le Cake-Walk Infernal (Méliés, 1903).....	42
FIGURA 27 – Napoleão.....	43
FIGURA 28 – Meditation On Violence.....	45
FIGURA 29 – Consolation Service.....	46
FIGURA 30 – Cameras Are Keepers Of The Soul.....	47
FIGURA 31 – Telas.....	51

FIGURA 32 – Mapa espaço da arte digital.....	53
FIGURA 33 – Protótipo I.....	55
FIGURA 34 – Protótipo Ii.....	56
FIGURA 35 – Esquema do controle.....	57
FIGURA 36 –Protótipo Iii.....	57
FIGURA 37 – Códigos do software.....	58
FIGURA 38 – Esquema do Arduino Leonardo.....	59
FIGURA 39 – Gravações da videodança <sup>3</sup> / <sub>4</sub> .....	61
FIGURA 40 – Tomada 1.....	63
FIGURA 41 – Tomada 2.....	64
FIGURA 42 – Tomada 3.....	65
FIGURA 43 – Tomada 4.....	65
FIGURA 44 – Tomada 5.....	66
FIGURA 45 – Tomada 6.....	66
FIGURA 46 – Tomada 7.....	67
FIGURA 47 – Tomada 8.....	67
FIGURA 48 – Tomada 9.....	68
FIGURA 49 – Tomada 10.....	68
FIGURA 50 – Tomada 11.....	69
FIGURA 51 – Tomada 12.....	69
FIGURA 52 – Tomada 13.....	70
FIGURA 53 – Tomada 14.....	70
FIGURA 54 – Demonstração I.....	72
FIGURA 55 – Demonstração II.....	73
FIGURA 56 – Maquete.....	74
FIGURA 57 – Larissa Lorena.....	77
FIGURA 58 – Felipe Santos Gomes.....	83

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>11</b>
1.1 MEMORIAL DO ARTISTA-PESQUISADOR .....	11
1.2 PROBLEMÁTICA.....	19
1.3 METODOLOGIA.....	20
1.4 OBJETIVOS DA PESQUISA.....	21
<b>2 O CORPO EXPANDIDO: CONCEITOS E NOÇÕES.....</b>	<b>22</b>
<b>3 PROCESSOS DE CRIAÇÃO / ESTUDO DE CASO HARDWARE E O CORPO.....</b>	<b>24</b>
3.1 PALÍNDROMO .....	24
3.2 SOROR .....	29
3.3 CIGARRA.....	34
<b>4 O SURGIMENTO DE UM NOVO VOCABULÁRIO.....</b>	<b>39</b>
4.1 PRIMÓRDIOS DE UMA NOVA LINGUAGEM.....	39
4.2 CONTEMPORANEIDADE.....	45
<b>5 O PROCESSO DE CRIAÇÃO DA VÍDEOINSTALAÇÃO .....</b>	<b>49</b>
5.1 PRÉ-MONTAGEM (EM BUSCA DE UM VOCABULÁRIO NOVO).....	49
5.2 O PROJETO COMO DESEJADO.....	50
5.3 O PROJETO COMO PROTÓTIPO.....	57
5.4 FILMAGEM.....	61
5.5 DEMONSTRAÇÃO.....	71
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>75</b>
<b>APÊNDICES.....</b>	<b>77</b>
APÊNCIDE I - ENTREVISTA COM LARISSA LORENA.....	77
APÊNDICE II - ENTREVISTA COM FELIPE SANTOS GOMES.....	83
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>93</b>
<b>GLOSSÁRIO .....</b>	<b>95</b>

## 1 INTRODUÇÃO

As artes do vídeo existem de várias formas híbridas, dialogando com cada uma das outras áreas artísticas. Estas possibilidades estão sempre em expansão com os avanços tecnológicos tanto físico (*hardware*) quanto virtual (*software*). O corpo humano, diante de tal metamorfose entre meios de interpretação e interação, necessita se adaptar. Detalharei, neste capítulo, meu percurso pelo audiovisual buscando deixar em evidência minhas inspirações e quais os motivos das minhas escolhas na criação de uma obra interativa. Esta busca pela arte mediada em tempo real é somente possível por meio da contemporaneidade, utilizando de programas abertos ao público (*open-source*) e impressão 3D. Farei uma revisão literária trazendo à tona tanto teóricos das artes do corpo (dança, performance), quanto das artes do cinema e vídeo; e nesse encontro apontar as semelhanças nas artes híbridas (videoinstalação, videodança). Seria possível uma videoinstalação ser considerada uma videodança? Em qual ponto, se existente, delimitamos a videodança como uma arte do vídeo presa às telas bidimensionais? Irei explicar as escolhas e os métodos utilizados em cada etapa do processo ao longo do texto, escolhas de interfaces digitais e planejamentos de filmagens. Culminando na resposta à pergunta, de qual maneira este protótipo pode transformar uma videodança em formato de videoinstalação interativa com inúmeras possibilidades de exibição?

### 1.1 MEMORIAL DO ARTISTA-PESQUISADOR

A presente dissertação é fruto de uma jornada nas artes de cinema e vídeo que começou há muito tempo, por isso conta com muitos fatos pessoais que dificilmente seriam transmitidos por meio da terceira pessoa. Por essa razão, opto agora por escrever em primeira pessoa para melhor narrar minhas ideias e motivos.

Desde pequeno, sempre que me perguntavam o que eu queria fazer quando crescesse, eu respondia que gostaria de ser diretor, não de escola, mas sim de cinema. Eu assistia muita televisão, e adorava gravar em fita VHS os programas para rever quando eu quisesse, e acabei sendo influenciado desde pequeno por um programa da *Discovery* que mostrava como os efeitos especiais eram executados nos filmes hollywoodianos. Naquela época eu não sabia qual era a real função do diretor. Eu apenas gostaria de estar imerso nos fabulosos sets de filmagem, assistir a magia do cinema ganhando vida em tempo real com cada tomada de cena. Contudo, minha infância teve um grande foco na televisão, eu passava muito tempo no quarto dos meus pais assistindo programas de diversos temas no que eu achava ser um monitor gigantesco que

na realidade tinha trinta e três polegadas. Da mesma forma, eu aprendi a tocar as fitas de VHS da locadora para poder assistir os filmes que eu quisesse, quando eu quisesse, algo que não era possível pela TV a cabo. Passei muitas e muitas noites com a TV ligada no meu quarto enquanto passava pelos canais em busca de algum programa para assistir. Enfim, eu era muito fascinado pelo aparato televisão, adorava sentir a estática na tela e mexer no foco e brilho para obter vários resultados de imagem, seja assistindo programas nacionais, como *Castelo Ra-Tim-Bum*, ou internacionais, como *O Pequeno Urso*.

Em 2006 migrei para os Estados Unidos com minha família, onde passei minha adolescência. Estudar em outro país, conviver com estrangeiros e ter de aprender outra língua foi uma experiência marcante na minha vida. Novamente, a televisão e os filmes me ajudaram nesta adaptação, quando aprendi a maior parte das falas do dia-a-dia replicando o que ouvia em programas de TV e filmes. Foi o meu querer compreender as narrativas que me impulsionou a aprendizagem.

Retornando ao Brasil, fui aceito na Universidade Positivo no curso de Jogos Digitais, do qual eu cursei dois bimestres e aprendi sobre programação nas linguagens C#, C++ e Javascript, enquanto ao mesmo tempo cursava Rádio & TV na Universidade Tuiuti do Paraná. Na realidade, eu escolhi esses dois cursos para tentar me aproximar ao que eu sempre quis, o cinema. Tempos depois, quando descobri que havia um curso de Cinema e Vídeo na Faculdade de Artes do Paraná (FAP), comecei meus estudos para passar no vestibular.

No ano 2013, eu iniciei minha jornada dentro do curso de cinema, cujas aulas eram oferecidas na sede CINETVPR, dentro do Parque da Ciência Newton Freire Maia, na cidade vizinha de Pinhais. Esse deslocamento entre cidades, que acontecia quase todas as tardes, era facilitado pelo ônibus fretado pela faculdade que saía do campus Cabral. Essa distância física, somando ao fato de o curso tomar conta das nossas tardes, dificultou a troca entre os alunos do curso de cinema e das outras artes. Todavia, no ano seguinte, tive meu primeiro contato com a videodança. Esse caminho veio por meio da edição e montagem. Uma colega que foi bailarina me convidou para realizar duas obras de videodança na qual ela estava fazendo a direção de fotografia. Estas duas obras de tons distintos me interessaram por demonstrar como as obras de vídeo, em específico a videodança, ofereciam ilimitadas possibilidades de captura e montagem.

A primeira dessas obras é intitulada *E'in Sof* dirigido pela própria bailarina, Lhais Monteiro (Figura 1), realizada para a matéria “Dança e Tecnologia”, gravada no Jardim Botânico de Curitiba numa tarde nublada. Lhais criou a coreografia para o palco e adaptou-a para a tela. Durante as filmagens eu acompanhei como assistente de fotografia e percebi como a escolha dos planos acontecia em virtude da coreografia, diferentemente de como as ações são

escolhidas em virtude do enquadramento no cinema tradicional. Eu também editei a videodança: por ser a primeira vez que editava nesta linguagem desconhecida, tive o auxílio de Lhais sobre as escolhas de planos e também uma breve descrição sobre o significado da dança, com o uso da música “Princípio e Fim” de Leonardo Gonçalves. Essa minha primeira experiência com a arte híbrida da videodança me intrigou a buscar conhecer melhor tal forma de expressão audiovisual. Após as filmagens, me matriculei na matéria eletiva intitulada Dança e Tecnologia em busca de novos olhares.

FIGURA 1 - *E'IN SOF*



(fonte: <https://youtu.be/WDtZ2gDPvo4?feature=shared>. Acesso em: 28 de novembro de 2024)

A segunda obra que realizei na videodança foi *Olhar Quadrado*, realizada para a matéria eletiva citada. Nesta obra, utilizamos mais de uma câmera. Fiquei encarregado das filmagens em perspectiva de primeira-pessoa (POV), para as quais usamos uma GoPro Hero 3. Tínhamos uma cinta de cabeça para acoplar a câmera ao bailarino, mas não tínhamos como assistir às tomadas durante a filmagem. Estas filmagens ocorreram pelo centro da cidade. Rodrigo Rhenan, o bailarino e coreógrafo, utilizou uma mistura de improviso de dança com a adaptação coreográfica para a tela. *Olhar Quadrado* foi realizado em duas partes, duas diárias diferentes: as primeiras filmagens foram feitas na Galeria Júlio Moreira, utilizando a câmera de primeira-pessoa e improviso de dança. Durante essas filmagens, tive que ficar escondido atrás dos pilares da entrada do Teatro Universitário de Curitiba (TUC) para não aparecer em cena. A segunda diária foi realizada no Passeio Público e pelas ruas ao redor do parque. As filmagens foram realizadas em plano aberto para capturar a coreografia de Rodrigo por completo. Durante a edição experimentamos o reenquadramento digital criando uma alusão às vanguardas

cinematográficas, tendo referência o filme *Ballet Mecanique* (Fernand Léger e Dudley Murphy, 1924).

FIGURA 2 - OLHAR QUADRADO



(fonte: <https://youtu.be/P9mLv6xIH18>. Acesso em 13 de dezembro de 2024)

Tais experiências me influenciaram a querer me aprofundar mais sobre esta forma de linguagem híbrida entre o corpo e a câmera, bem como me inspiraram a imaginar novas formas de interação entre o corpo e a câmera. Para isso, decidi me inscrever nas outras matérias de dança na faculdade com o objetivo de criar vínculos com artistas da dança e realizar obras inéditas.

Naquele momento, no final de 2014, eu ainda não sabia como manusear o aparato da câmera, por isso dependi de colegas convidados para direção de fotografia. Entre estes projetos de minha autoria destaca-se *Envelhecer* (Figura 3), obra de codireção com uma aluna de dança, Daniele Sena Durães, onde tivemos a possibilidade de usar o estúdio de cinema da FAP, ao invés de depender de luz natural e espaços públicos ao ar livre. A experiência de finalmente poder utilizar luzes de estúdio e outros equipamentos, tais como a grua e trilhos para a filmagem, foi algo que me satisfez muito, pois influenciou de forma positiva o resultado final da obra. A parceria entre dança e vídeo foi algo muito natural naquele momento: cada um cuidou da parte com a qual estava mais familiarizado, eu montei as luzes para criar sombras na parede e dirigi os movimentos da grua, sempre pensando na edição final. A edição aconteceu na casa de um dos integrantes da equipe, eu não pude acompanhar pois era distante, e ainda

estava estudando regularmente na graduação, mas aprovei todos os cortes incluindo o corte final.

FIGURA – 3 *ENVELHECER*



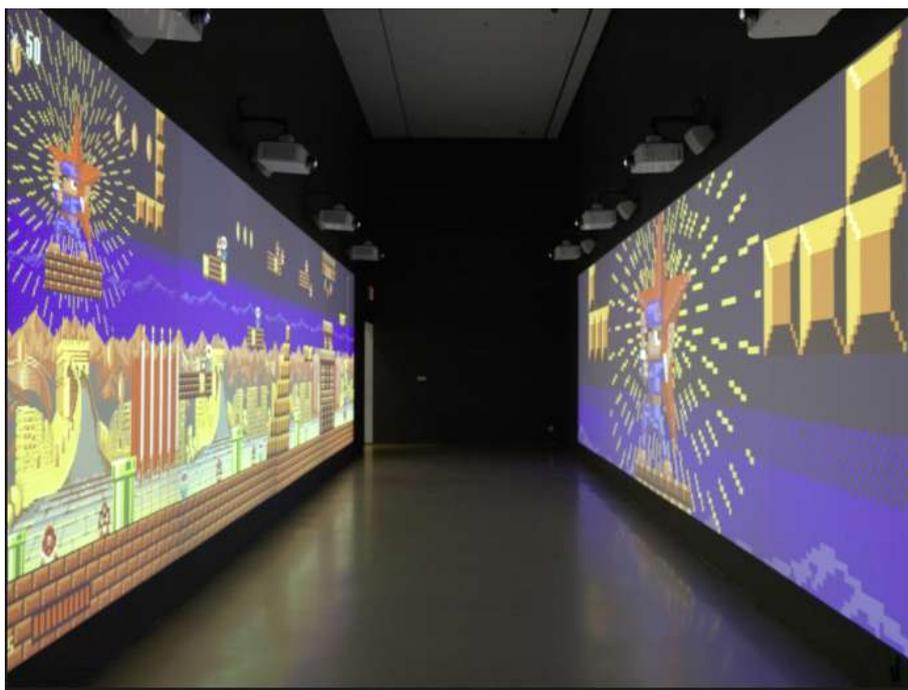
(fonte: <https://youtu.be/BA4YOlir-KQ?feature=shared>. Acesso em: 28 de nov.2024)

Posteriormente, realizei mais três videodanças, antes das férias de inverno de 2015. Durante as férias viajei para os Estados Unidos, onde estudei fotografia em cursos de verão. Naquele momento, porém, eu não sabia que aquelas aulas seriam da maior importância para minha carreira como artista.

Ao chegar em Nova Iorque, me matriculei no curso “*Photography I*” da PhotoManhattan visando aprender melhor sobre o funcionamento das câmeras e como realizar a operação dos aparatos tecnológicos para realizar minhas próprias obras. As aulas eram práticas e bem rigorosas, aprendi diversas técnicas de fotografia e também a filmar utilizando equipamentos de última geração. Foram dois meses convivendo com alunos de todo o mundo. Obtive diversas experiências singulares a cada dia, consegui visitar o MOMA<sup>1</sup> e foi lá onde tive meu primeiro contato com uma videoinstalação interativa. Em um dos corredores do andar superior do museu estava instalado *Long March: Restart* (2008) de Feng Mengbo. A obra consiste de uma projeção em cada uma das duas paredes de um longo corredor; em cada parede existe um controle de *videogame* que permite a interação direta da audiência com a obra.

---

<sup>1</sup> Museum of Modern Art

FIGURA – 4 *LONG MARCH: RESTART*

(fonte: <https://www.moma.org/collection/works/122872> Acesso em 09 de junho de 2015)

Naquele momento percebi a importância de ter estudado no curso de de Jogos Digitais. Percebi que existia demanda e espaço para a interatividade dentro da arte contemporânea que normalmente questiona a legitimidade de aceitar os jogos digitais como uma forma de arte.

Ao retornar dos EUA, realizei várias filmagens de curtas, longas e registros para eventos ligados às artes e à faculdade para treinar meu conhecimento fotográfico e exercitar minha criatividade. Com meus estudos ocupando a maior parte do meu tempo, não pude filmar projetos de minha autoria durante esse período. Realizei na maior parte do tempo a função de diretor de fotografia e/ou editor.

Em 2016 realizei várias videodanças aproveitando que as aulas se tornaram mais escassas. Valendo-me de todos os contatos e vínculos que criei no meu percurso na dança, fiz meu TCC, intitulado *Inadequado*, em forma de videodança. Durante a filmagem eu aprendi muito sobre o fazer fílmico. Foram cinco diárias em locais completamente diferentes uns dos outros; tivemos uma filmagem noturna onde nossa equipe foi abordada pela Polícia Militar por não ter permissão para filmar à noite, em uma rua sem saída ao lado da minha casa; tivemos outra filmagem em meio a uma plantação de trigo, onde a bailarina ficou com medo de encontrar cobra no meio do trigal; e finalizamos com uma filmagem em um terreno coberto com terra vermelha. Foi uma experiência peculiar. A edição precisou ser feita em um computador alugado por causa do formato e peso dos arquivos da câmera 2.5K.

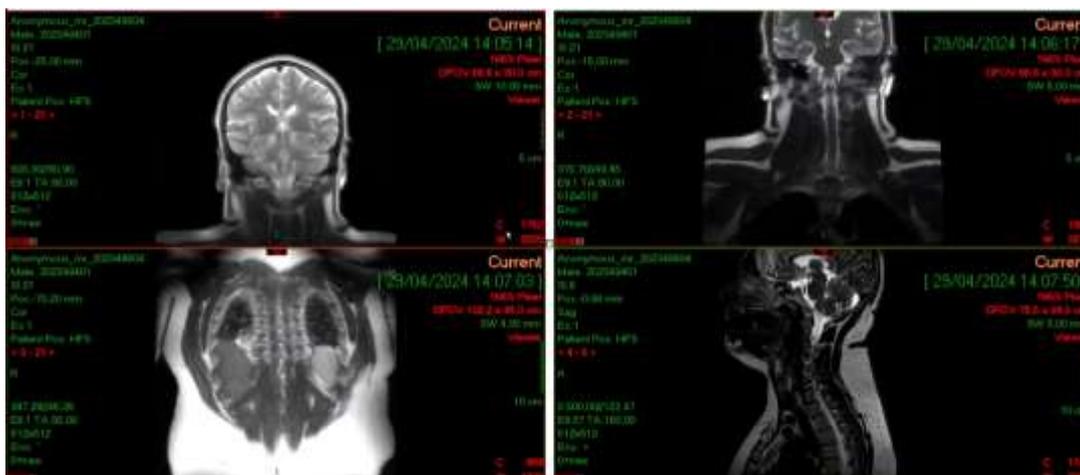
FIGURA – 5 *INADEQUADO*

(fonte: <https://youtu.be/EkZN6AnZtPE?feature=shared>. Acesso em: 28 de nov.2024)

Em 2018, fui diagnosticado com Esclerose Múltipla Remitente-Recorrente (depois atualizada para Primária-Progressiva). Essa doença autoimune implicou em mudanças radicais em minha vida, impedindo-me de realizar muitas coisas que conseguia anteriormente. Atualmente participo do grupo de pacientes para a investigação de novos tratamentos para a EM, onde periodicamente vou a uma clínica para a realização dos seguintes procedimentos: infusão do medicamento, coleta de sangue, consulta com os médicos, eletrocardiograma, e ressonância magnética. Realizei vários exames desagradáveis ao longo do tratamento, e essa experiência acabou se tornando uma das chaves desta pesquisa de mestrado. Durante os referidos procedimentos, muito demorados, tive muito tempo para refletir sobre minhas aspirações na arte.

Os resultados desses exames de ressonância magnética ficam online para poderem ser revisados a qualquer momento. A forma pela qual as imagens da ressonância são reproduzidas serviu como gatilho para a minha proposta de pesquisa. Nos resultados do exame podemos ver cada imagem gerada pela máquina em ordem cronológica, que são reproduzidas com o acionamento do *mouse*. As imagens podem ser controladas para reprodução mais rápida ou mais lenta, mais próxima ou mais longe, para a frente ou em reverso. Assim como no nascimento do aparato cinematográfico, a câmera criada para a realização dos estudos da medicina e depois sendo utilizada pela vanguarda, logo imaginei como poderia fazer uso deste controle espaço-temporal da reprodução de imagens de uma forma que pudesse servir em diálogo com as artes.

FIGURA – 6 RESSONÂNCIA MAGNÉTICA



Ressonância Magnética (<https://youtu.be/6O2U78AMvFY> acesso em: 08 de Junho de 2025)

No começo de 2019 estabeleci meu primeiro contato com o Mestrado em Cinema e as Artes do Vídeo, quando estudei como aluno especial na disciplina de Metodologia de Pesquisa. Naquele momento tive o primeiro estímulo para realizar meu projeto de pesquisa, não só para abordar a videodança e os passos tomados em sua realização, mas também para explorar a forma de reprodução.

Para isso, mergulhei no mundo da programação digital, integrando códigos de projeção a vídeos de teste, experimentando com as possibilidades do que seria alcançável para o projeto de Mestrado. Durante esse primeiro ano no curso, realizei sete novas videodanças com a mesma intérprete-criadora, Larissa Lorena. A forma como criamos juntos as videodanças serviu como uma ótima fonte de experiências na criação audiovisual. Notamos em conjunto que a maioria dos locais onde poderíamos enviar projetos de videodança convencionais (festivais), não possui estrutura para uma videoinstalação. Também percebemos a importância de ter uma trilha sonora original, não apenas por ser mais uma forma criativa de se inserir na obra, mas também pelos direitos autorais que impedem muitas obras de alcançarem festivais, principalmente internacionais.

FIGURA – 7 *STACK*

(fonte: <https://youtu.be/T-U1Ukf4Yss>. Acesso em: 28 de nov.2024)

Comecei a procurar soluções de como produzir ou inserir músicas sem direitos autorais (*creative commons*) nas obras durante a edição. Para a videoinstalação, por ser uma obra em constante reprodução, descobri que a forma mais viável de áudio seria contar com uma biblioteca de músicas livres. Desta maneira, a reprodução das imagens com música seria quase sempre diferente. Além disso, se por algum acaso as imagens se repetirem na mesma sequência em algum momento, porém com outra música, ou vice-versa, poderíamos ter uma nova experiência mesmo com alguns elementos já familiares.

## 1.2 PROBLEMÁTICA

De que forma (conceitual e prática de criação/realização) se dá o processo de encontro criativo entre duas linguagens híbridas, a videodança e a videoinstalação, na concepção de uma obra interativa? O quanto de linguagem cinematográfica persiste na arte da videoinstalação? Como a linguagem cinematográfica persiste (ou não) quando é controlada pelo público?

Neste sentido, as produções da bailarina, coreógrafa e cineasta Maya Deren são vitais para esta investigação. Tanto seus manifestos teóricos (textos, cartas, rascunhos e entrevistas) como suas obras podem auxiliar no alicerce de um raciocínio estético e conceitual acerca das artes do vídeo. Abordarei, nas próximas páginas, os pressupostos de Christine Mello em seu livro *Extremidades do Vídeo* onde a autora declara: “a videoinstalação expande o vídeo para o espaço físico, transformando o espectador em participante ativo da obra.” (Mello, 2008, p. 170),

e Philippe Dubois, para o qual “o vídeo instaura novas modalidades de funcionamento do sistema de imagens. Com ele, estamos diante de uma nova linguagem, de uma nova estética” (Dubois, 2004, p. 95). Ao propor uma nova possibilidade de escritura para a dança, uma espécie de entre-imagem (Bellour, 1997), a videodança em forma de videoinstalação amplia o repertório deste fazer artístico pela introdução de um sistema de códigos novos: a adaptação do material audiovisual para uma nova interface com interação da audiência para além da tela de projeção.

Para isso trago Josep M. Català (2010): “a interface não é apenas uma ferramenta técnica, mas um espaço de relação que redefine as interações entre usuários, tecnologia e conhecimento”, e complemento a distinção da imagem do cinema e do vídeo, no que se refere ao tamanho. Roy Armes (1999), relata que tradicionalmente as imagens no cinema são filmadas para serem projetadas em telas grandes (imagens maiores do que na vida real) enquanto que no vídeo a escala as posiciona em tamanho menor do que as dimensões humanas. A partir destas escalas e dimensões é o próprio corpo que será afetado, ou seja, a noção de representação audiovisual deste corpo:

Passamos a lidar com um corpo que é imagem(s), e apenas imagem: podemos despedaçá-lo, furá-lo, queimá-lo como imagem, e ele jamais sangra, pois é um corpo superfície, sem órgão; ao mesmo tempo (e esta é a força da reversibilidade da figura), é a própria imagem que se apresenta plenamente, organicamente, como um corpo (Dubois, 2004, p. 89).

Partindo de tais ideias, esta pesquisa busca refletir sobre o conceito de corpo expandido pela mediação computacional. Aplicando estes conceitos, relato a criação de uma videodança a partir de ampla investigação teórica/reflexiva sobre perspectivas conceituais, históricas e estéticas diferenciadas na proposição do uso do corpo, da câmera, do espaço, tempo e interação com o público em linguagem artística audiovisual contemporânea.

### 1.3 METODOLOGIA

Início com um percurso de Revisão Bibliográfica ou Revisão de Literatura Narrativa acerca da temática sobre as artes do vídeo (Christine Mello e Josep M. Català), a videodança e os conceitos de corpo dançante na contemporaneidade (Maira Spanghero e Christine Greiner). Em um segundo momento, a intenção da pesquisa recai sobre um processo de criação artística – videodança – refletindo justamente sobre a noção da videoinstalação. A partir de análise dos materiais que foram mapeados (rascunhos, desenhos, pré-roteiros, storyboard, fotografias)

trago para a ancoragem metodológica a abordagem da Crítica de Processos proposta por Cecília Almeida Salles.

A Crítica de Processos, como descrita por Salles, parte da análise de documentos de processo, sejam eles sob a forma de cadernos, anotações, diários, esboços, fotografias, ou outros suportes, incluindo arquivos digitais como banco de imagens ou registros audiovisuais preexistentes à obra. Os arquivos de processo podem ser de fontes, matrizes e origens diversas e cada artista traz características específicas em seu processo criativo. Como característica importante sobre os documentos de processo é preciso destacar que eles carregam um caráter dialógico inerente, em que “o artista faz reflexões, registros de leitura e discussões acerca de tomadas de decisão. O processo de criação é um ato permanente de tomada de decisões” (Salles, 2008, p. 48). Os documentos são uma fonte essencial para a dissertação, portanto, a abordagem metodológica possui características específicas, ou seja, deverá se apresentar como indutiva, gerativa, construtiva e subjetiva.

#### 1.4 OBJETIVOS DA PESQUISA

Registrar as etapas da criação de um protótipo que permita a interação entre uma obra (videodança) e o público (videoinstalação) por meio de *instant-feedback*, que utiliza *software* (*Visual Studio Code*) e *hardware* específico (*Arduino Leonardo*) para controlar três projeções simultaneamente, permitindo a manipulação do vídeo não só em termos iconográficos, mas também cronológicos (*freeze-frame*, *slow-motion*, *play*, *rewind*).

## 2 O CORPO EXPANDIDO: CONCEITOS E NOÇÕES

Na minha trajetória pelas artes híbridas, o corpo sempre esteve presente, seja pela reprodução da forma física em contraste com o mundo ou a abstração do corpo reproduzido com o uso de cortes planos próximos e outras técnicas que distorcem nossa realidade. Em seu livro *Entre-Imagens*, Raymond Bellour discute sobre a reprodução visual dos corpos:

Antes de mais nada, há o corpo. O corpo visível. Mas também uma espécie de corpo interior, do qual a obra traduz o impulso, e do qual o corpo visível se torna emanção. Ambos se tomam possíveis com base em um corpo errante, disponível. Blanchot diz: um corpo "ocioso" (Bellour, 1997, p.340).

O nosso corpo físico, humano, é uma forma biológica que segue padrões e apresenta similaridades estruturais, mas, ao mesmo tempo, é singular em sua individualidade. Essa singularidade está intrinsecamente ligada a fatores genéticos, experiências vividas à forma como interagimos com o mundo ao nosso redor, o que gera uma bagagem cognitiva única que influencia diretamente nossas capacidades motoras, perceptivas e habilidades. Porém, quando um corpo se compromete a fazer parte de uma obra, seja como forma de referência (corpo visual) ou como forma ativa (corpo físico), ele deixa sua bagagem como indivíduo e se torna um elemento pictórico (e muitas vezes chave) para a composição artística. Este elemento pictórico que é o corpo dentro da obra audiovisual pode sofrer diversas mutações, *slow motion*, cortes, efeitos, lentes com distorção, etc, sem causar estranhamento ao público, como afirma Dubois em *Cinema, Vídeo, Godard* (2004).

O conceito do corpo expandido, dentro das artes do vídeo, aborda uma gama de teorias sobre a representação do corpo e o que se trata quando falamos de corpo. Por um lado, as imagens capturadas em nossa realidade e depois reproduzidas, sejam elas analógicas ou digitais, são sujeitas a distorções e manipulações, transformando o corpo-carne em corpo-imagem. Por outro lado, podemos também alterar o corpo-carne com auxílio da tecnologia, se tornando em uma forma de ciborgue, bem como podemos criar corpos virtuais utilizando diversas técnicas e tecnologias para depois unir esses corpos-imagem (como na rotoscopia, *motion capture* e realidade-ampliada). Para Christine Mello essa união entre corpo e a tecnologia é algo que se torna parte do nosso dia-a-dia:

Compartilha-se atualmente, um momento em que o corpo natural e o corpo artificial confluem, e a tecnologia torna a comunicação entre o cérebro e o computador uma via de mão dupla. As relações cotidianas com as coisas do mundo são cada vez mais mediadas, interfaceadas pelas máquinas. O corpo torna-se um campo de passagens entre elementos orgânicos e sintéticos, uma estrutura híbrida, fluida e dinâmica, como uma comunidade em que todos os elementos acionam intercâmbios, ou mesmo como um ambiente capaz de ser transformado e moldado (Mello, 2008, p.141).

O acostumar do corpo humano com os dispositivos periféricos auxilia a compreensão do uso de novos dispositivos sem a necessidade de conhecimento prévio de manuseio. Com isto em mente, acredito que o protótipo de controle para uma videoinstalação interativa seja de fácil domínio para o público em geral.

### 3. PROCESSOS DE CRIAÇÃO / ESTUDO DE CASO HARDWARE E O CORPO

Durante os últimos dois anos realizei diversos projetos que exploraram o corpo dentro do audiovisual. Trago aqui duas videodanças e um curta-metragem em película como exemplos de processo de criação. Larissa Lorena,<sup>2</sup> contribuiu como intérprete corporal, coreógrafa e atriz em todas as filmagens a seguir. Analisando essas três obras, irei contrastar as diferentes formas em que contemplei o corpo dentro do audiovisual: um roteiro original de curta-metragem, uma adaptação de poema para videodança, e por fim uma videodança criada a partir do encontro entre a dança e vídeo. Em cada uma destas obras reflito sobre o papel da câmera dentro das diversas linguagens audiovisuais e quais foram as minhas escolhas como diretor, em contraste com as minhas decisões como editor ou diretor de fotografia. O enquadramento rege as ações em cena ou o corpo rege sobre o enquadramento da câmera? Essas três obras foram realizadas com diversos *hardware*, os quais em alguns momentos limitaram as possibilidades de movimentos e enquadramentos, e em outros permitiram realizarmos sequências além do possível apenas com o corpo humano. Retomando Bellour,

a imagem vídeo traduz mais diretamente as impressões do olho (como que além de suas percepções), os movimentos do corpo (como que além de sua superfície), os processos do pensamento (como que além de suas racionalizações) (Bellour, 1997, p. 336).

#### 3.1 PALÍNDROMO

FIGURA – 8 PALÍNDROMO I



(Palíndromo - <https://youtu.be/w5eQOzg-RL4?feature=shared> (noite de exibição)  
<https://youtu.be/E4LRLGusfSI?feature=shared> (remontado em digital). Acesso em 28 de novembro de 2024)

*Palíndromo* é um roteiro original de minha autoria, realizado em formato de curta-metragem em película super 8. Por se tratar de um modo analógico de filmagem, existiram muitas limitações durante a realização. A câmera utilizada foi uma Zenit Quartz 1x8s-2 (figura

<sup>2</sup> Larissa Lorena é artista da dança e professora, doutoranda em Artes Cênicas pela Universidade do Estado de Santa Catarina - (PPGAC). Mestre em Artes pela Universidade Estadual do Paraná - UNESPAR - (PPGARTES). Possui especialização em Arte Cultura e Educação pelo Centro Universitário de Maringá (UNICESUMAR). É graduada no curso de licenciatura em Arte na Universidade Estadual do Centro-Oeste (UNICENTRO)

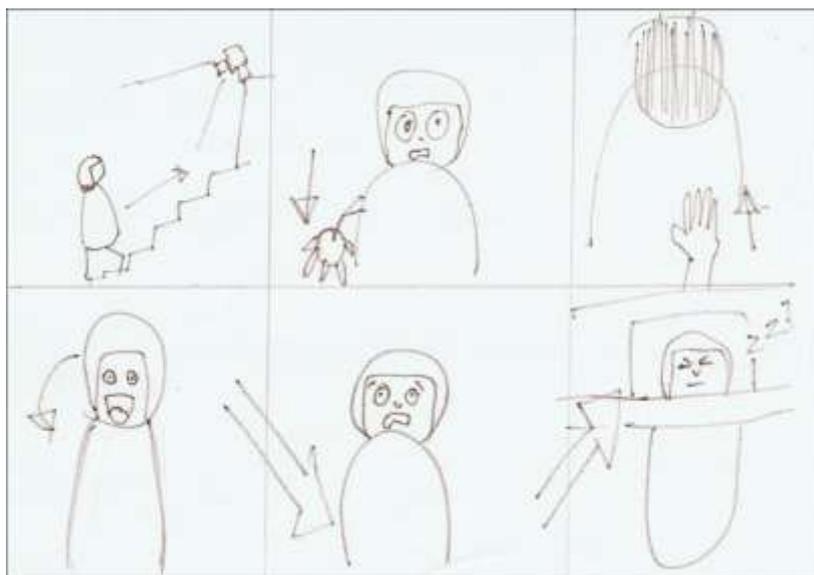
9), fabricada na União Soviética entre os anos 1974 e 1993. Ela possui a abertura de diafragma máxima de 1.8, porém a película de super 8, por ser menor comparada a um sensor de câmera digital, é bem mais escura, exigindo muita luz, e não permite o desfoque de fundo (*bokeh*). Esse curta foi desenvolvido para o Curta 8: Festival Internacional de Cinema Super 8 de Curitiba. O filme foi registrado em tomada única, onde não podemos editar a filmagem, ou seja, cada plano tem que ser planejado para se encaixar com o prévio, e só temos acesso ao filme revelado e seu resultado durante a projeção pública no festival.

FIGURA – 9 CÂMERA ZENIT QUARTZ

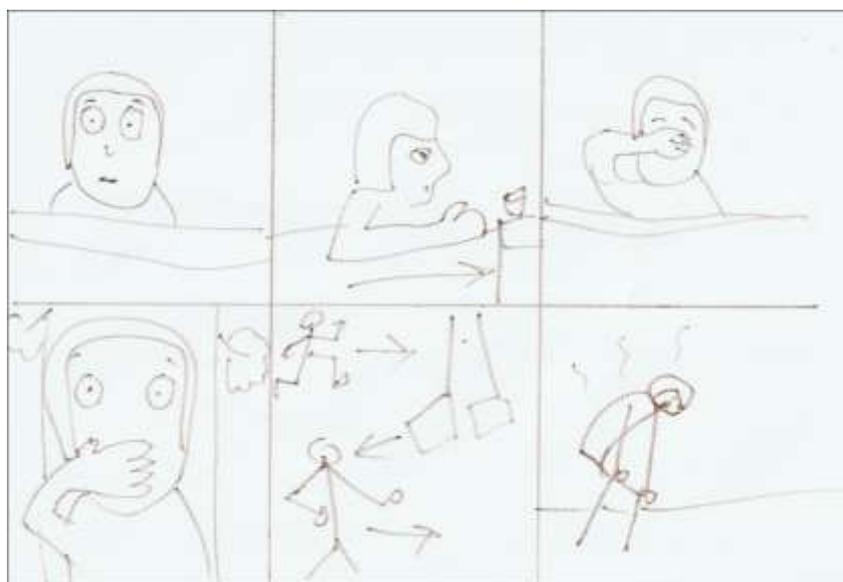


(Fonte: [https://www.filmkorn.org/super8data/database/cameras\\_list/cameras\\_zenit/quartz\\_1x8s\\_2.htm](https://www.filmkorn.org/super8data/database/cameras_list/cameras_zenit/quartz_1x8s_2.htm) acesso em 08 de maio 2025)

Por ser um filme sem áudio sincronizado, ou seja, sem falas, a narrativa deu ênfase às ações da personagem. O roteiro foi realizado com o auxílio de um *storyboard* de movimentos (figura 10 e 11), algo semelhante aos meus *storyboards* de coreografia para videodança, composto de desenhos para recordar a composição visual (posição da câmera, sequência de movimentos, cortes). Ao convidar Larissa para ser a atriz principal, eu já tinha em mente as possibilidades de ações e movimentos de cada plano.

FIGURA – 10 *STORYBOARD 1*

Essa primeira sequência de imagens descreve a ideia de filmar a personagem subindo uma escadaria e se deparando com ela mesma. As flechas são simbólicas para eu lembrar que são planos curtos de reação (plano-contraplano). As figuras são simples para dar ênfase na ação e permitir a adaptação das tomadas para outros cenários caso não encontrássemos uma locação adequada.

FIGURA 11 – *STORYBOARD II*

O primeiro plano, idealmente, seria igual ao último plano, para lembrar um palíndromo, porém a película não engatou corretamente na câmera, o que causou a falha de captura deste início. Imprevistos como este não aconteceriam com o uso de outro equipamento, como uma câmera digital.

Narrativamente, *Palíndromo* explora um pesadelo inacabável, um loop temporal que segue a personagem entre sonhos, pesadelos e o acordado. Para obter essa sensação visualmente sem o uso de sobreposições ou efeitos visuais (*VFX*) optamos por seguir algumas das técnicas utilizadas nos cinemas de vanguarda do século XX. O uso da câmera em ponta-cabeça, o corte seco entre planos com um salto entre o espaço-tempo, a câmera como um dublê de corpo, usando filmagens de ponto de vista e a repetição de tomadas foram algumas das estratégias utilizadas para a narrativa visual.

FIGURA 12 – *PALÍNDROMO II*



Nas cenas onde a personagem interage com si própria utilizamos o plano-contraplano com algumas cenas em primeira pessoa com o uso de minha mão para a transição. A mão da Larissa e a minha mão naquele momento se tornam a mesma mão de uma única personagem.

FIGURA 13 – PALÍNDROMO III



FIGURA 14 – PALÍNDROMO IV



Por ser realizado com um único cartucho de película, a quantidade de filme que tínhamos para captar as imagens era aproximadamente de 3 minutos e vinte segundos. Sabendo desse limite de tempo, não poderíamos errar durante as filmagens. Por fazer parte da competição de tomada única do festival, as filmagens foram realizadas de forma cronológica, qualquer salto de espaço-tempo teria que acontecer na vida real para ser registrado no filme. Utilizamos o ensaio prévio em cada locação antes de filmar cada tomada, e pelo motivo de deslocamento tivemos que realizar as filmagens em duas diárias.

FIGURA 15 – *PALÍNDROMO V*

### 3.2 SOROR

Soror foi um trabalho realizado para a I Mostra Interartes de Poesia no Câmpus Universitário Santa Cruz, da Universidade Estadual do Centro-Oeste, UNICENTRO. Se destaca por ser uma videodança onde a coreografia foi inteiramente criada por Larissa Lorena.

Fui convidado como câmera para a captura e montagem dessa dança, baseada em um poema (figura 16) da autoria de Érica Dias Gomes<sup>3</sup>.

FIGURA 16 – POEMA SOROR

(poema para as Maris em nós)

Medo dói  
Me dói  
Me mói  
Me rói

O modo do medo mutar  
De modo que cedo, se dói

O medo emudece  
Cedo cede, solda  
Sem seminar, se molda  
Muda, ela gela  
Congela, seca  
Se rende, suspende

Medo dói  
Te dói  
Te mói  
Te rói

A corda que te sufoca  
A rede que é tua cova

Tente a sorte  
Mente que molda  
Sente e solta  
Semente que brota

Lótus, do lodo explora

Essa experiência como parte da equipe de criação, porém não como autor, foi de grande importância para a minha percepção do corpo em tela. Realizamos ao menos três tomadas em plano-sequência da coreografia por completo para obter material suficiente na edição. Em cada tomada eu percebia os passos que a câmera deveria tomar para valorizar o corpo em tela. Foi um *pseudo-pas de deux* entre o aparato e a bailarina. A troca rápida de foco e a filmagem em sequência somente foram possíveis pelo uso de *hardwares* específicos: uma lente automática com uma câmera digital de *full-frame* acoplada a um *gimbal*.

<sup>3</sup> Doutoranda em Educação na Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG), na linha de pesquisa Ensino e Aprendizagem. Mestre em Educação pela Universidade Estadual do Centro-Oeste (Unicentro) e Licenciada em Música (piano) pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Também é mestre em Ciência e Tecnologia de Alimentos pela Universidade Federal de Viçosa (UFV), mesma instituição em que obteve o grau de Engenheira de Alimentos. Professora assistente de música no Departamento de Arte (Deart) na Unicentro. É membro do Grupo de Pesquisa Labecir e do Grupo de Pesquisa Gepec – gênero, e atuou em Projetos de Extensão nas áreas de cultura e de educação, nas linhas de extensão: artes integradas; música e formação docente.

FIGURA 17 – *SORORI*

(Fonte: <https://youtu.be/yNeUuPNQ6eY?feature=shared> Acesso em 28 de novembro de 2024)

Para a edição houve também restrições, o corte final teve que ser aprovado pela equipe e tinha um tempo de duração limite para a participação da mostra. Durante a montagem, me inspirei no movimento de Cinema Impressionista Francês, com o uso de sobreposições, além das tomadas em detalhe próximos para demonstrar uma visão somente possível nas filmagens.

A textura do vídeo foi escolhida para complementar a temática do poema: o áspero com a dor, o breu com o medo, enquanto a escolha do monocromático proposital realça o contraste entre luz e sombra. As sobreposições foram escolhidas como uma forma de traduzir o caráter concretista do poema: as três estrofes se tornam três vídeos em playback simultâneo.

A coreografia foi concebida originalmente para apresentação ao vivo. No entanto, devido a diversos fatores, foi necessário repensá-la e adaptá-la para o formato audiovisual. Esta adaptação de uma coreografia existente para o vídeo cabe dentro das três modalidades elaboradas pela autora pesquisadora Maíra Spanghero “A terminologia engloba três tipos de prática: o registro em estúdio ou palco, a adaptação de uma coreografia preexistente para o audiovisual e as danças pensadas diretamente para a tela.” (Spanghero, 2003, p.36)

Larissa Lorena afirma:

Eu acho a videodança uma possibilidade interessante da gente experimentar como expandir a dança com as tecnologias digitais. Acho que isso começou num contexto, é, que a gente estava bem menos imerso a essas tecnologias digitais de redes sociais, de interação com a internet. Mas isso já possibilitou tencionar quem é o coreógrafo, onde termina a coreografia da dança, porque me parece que quando eu estou num processo de videodança tem um momento que eu crio, ou que eu executo algo que criaram, para eu fazer como dançarina; mas ela não termina ali. Porque na edição é que vai se escolher a coleta, vai fazer os recortes, vão se inserir efeitos. Esse olhar é muito importante porque também vai conduzir o espectador, parece que é na edição que vai se fazendo a escolha para onde que vai o nosso olhar. Visse que as pessoas vão ter acesso a esse recorte da ilha de edição, então pra mim é interessante porque sempre nas experiências que eu tive acontece uma outra dança na ilha de edição do que foi pensado no papel quando sou eu a coreógrafa e a dançarina, ou quando me passam também a coreografia, ou o caminho de criação, quando é improvisação e quando a gente vê o resultado final.

FIGURA 18 – *SOROR II*

(Fonte: <https://youtu.be/yNeUuPNQ6eY?feature=shared> Acesso em 28 de novembro de 2024)

### 3.3 CIGARRA

Na videodança *Cigarra*, explorei as possibilidades de filmagens com o uso de lente macro com abertura de diafragma de 1.5 e o sistema de estabilização (*gimbal*). Isso permitiu planos de detalhe próximos em foco e, ao mesmo tempo, planos abertos desfocados sem muitos movimentos indesejáveis.

A ideia inicial para essa obra foi o ciclo de vida de uma cigarra. Ela nasce como uma larva e vive como um verme subterrâneo durante décadas. Quando chega a maturidade, sua pele endurece e se torna um inseto com exoesqueleto; consegue cavar para a superfície e escala a estrutura mais alta que encontra; ao chegar na altura desejada ela sofre uma metamorfose. Diferente da borboleta, ela não cria um casulo: a mudança acontece sob sua própria carapaça. Ao concluir sua transformação ela emerge como um inseto voador com receptores fotossensíveis e a habilidade de produzir sons de até 120 decibéis. A maior parte da vida da cigarra transcorre no preparo, ensaiando para uma última apresentação, que conclui com sua morte. A temporada de acasalamento, em muitas espécies, chega a durar uma semana; nesse tempo, os ovos fecundados são depositados na terra e o ciclo continua.

Com essa ideia em mente, convidei a bailarina Larissa Lorena para participar como a principal artista da dança, o corpo dançante. Ela trouxe um grande repertório de estilos de dança, mas optamos pela improvisação. A escolha foi feita pensando nas possibilidades da filmagem com o devido *hardware*. Contemplamos que a câmera pode se mover livremente com foco nos detalhes próximos sem tremer. Logo, decidimos que o início poderia acontecer com movimentos corporais minúsculos que seriam capturados nos planos detalhe. Essa falta de grandes movimentos do corpo no começo da videodança, dando ênfase aos detalhes da roupa e movimentos de dedos, também reflete o estado de larva na vida de uma cigarra.

FIGURA 19 – *CIGARRA I*

(Fonte: <https://youtu.be/x4iMh9BP4No?feature=shared> acesso em 28 de novembro de 2024)

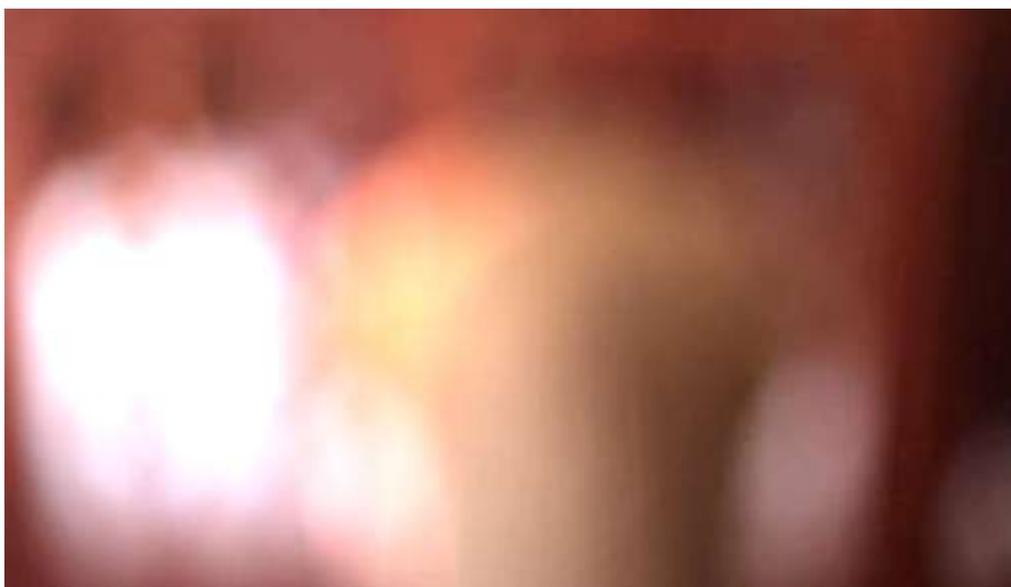
No segundo momento, vemos a personagem em pé agarrada a uma estrutura de madeira, lembrando a etapa de ninfa. A câmera focando em seu rosto, detalhes dos olhos, mãos, o movimento corporal é majoritariamente executado com o pescoço para contrastar com o movimento do eixo da câmera ao se afastar e aproximar.

FIGURA 20– *CIGARRA II*

(Fonte: <https://youtu.be/x4iMh9BP4No?feature=shared> acesso em 28 de novembro de 2024)

A transição para o terceiro momento acontece com a quebra do corpo vertical para o horizontal. Refletindo sobre o processo de transformação esse seria o passo onde a superfície deixa de ser uma pele e se torna rígida. Não vemos mais o corpo frontalmente, ele deixa de ser uma forma humana e passa a ser um objeto abstrato, colorido, desfocado, indeterminado de faces ou movimentos.

FIGURA 21 – *CIGARRA III*

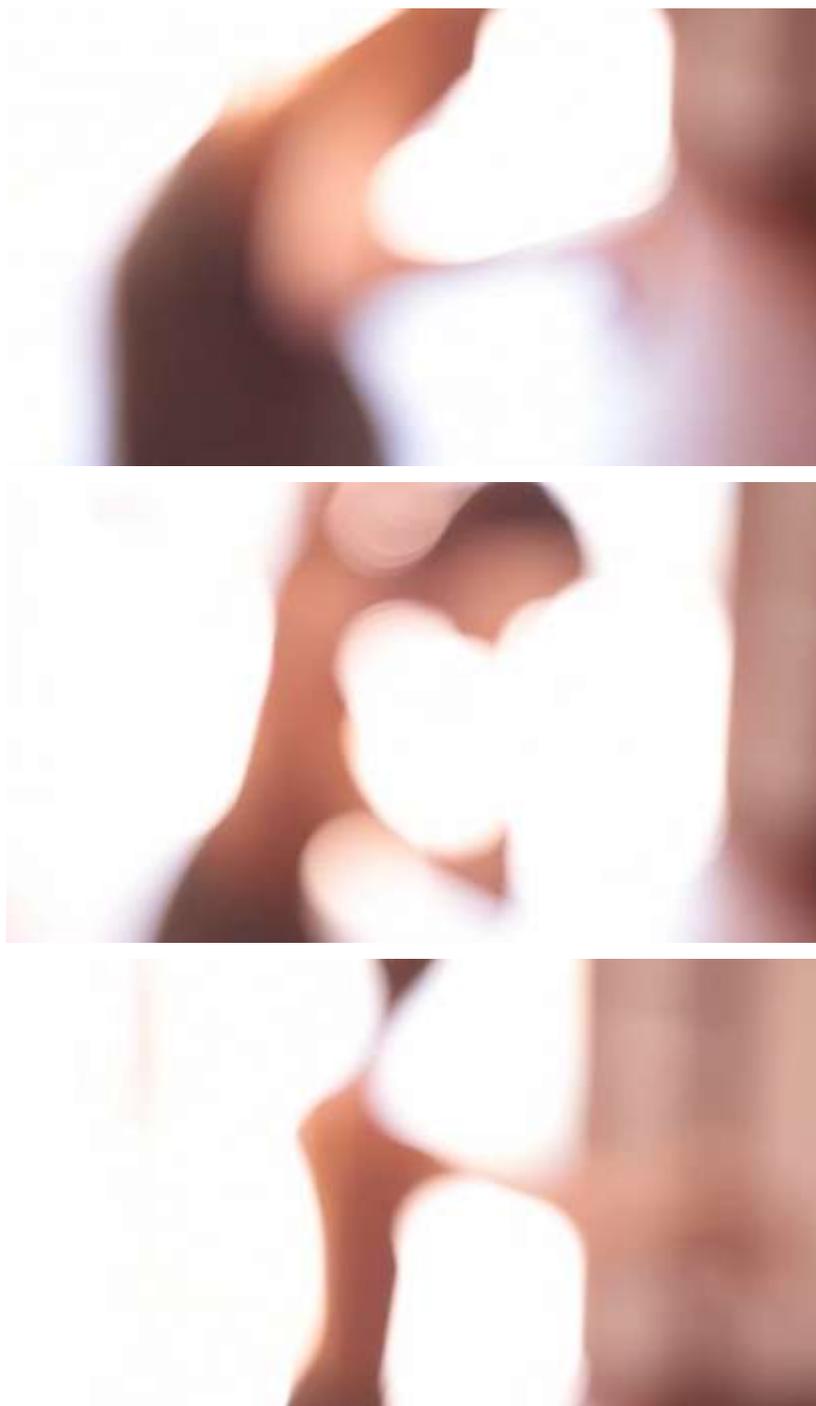


(Fonte: <https://youtu.be/x4iMh9BP4No?feature=shared> acesso em 28 de novembro de 2024)

O ápice chega no momento da transformação final da cigarra, já não mais um verme, e nem mais uma ninfa. Seu corpo recebe asas e novos olhos. Como poderíamos representar tal mudança? Do ponto de vista coreográfico, Larissa escolheu usar seus braços com grandes movimentos para evocar as asas da cigarra, o giro de seus ombros remete às ações do inseto ao quebrar sua carapaça. Já na parte da captura, eu optei por filmar contra luz, sabendo que o *hardware* da lente de grande abertura iria distorcer o corpo de uma forma só capaz de ser vista com o uso da câmera. Neste momento, o corpo e a câmera se encontram em uma junção única onde o aparato possibilita movimentos e formas que são distintas da nossa realidade. Nas palavras de Spanghero, sobre a câmera e a dança:

(...)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).

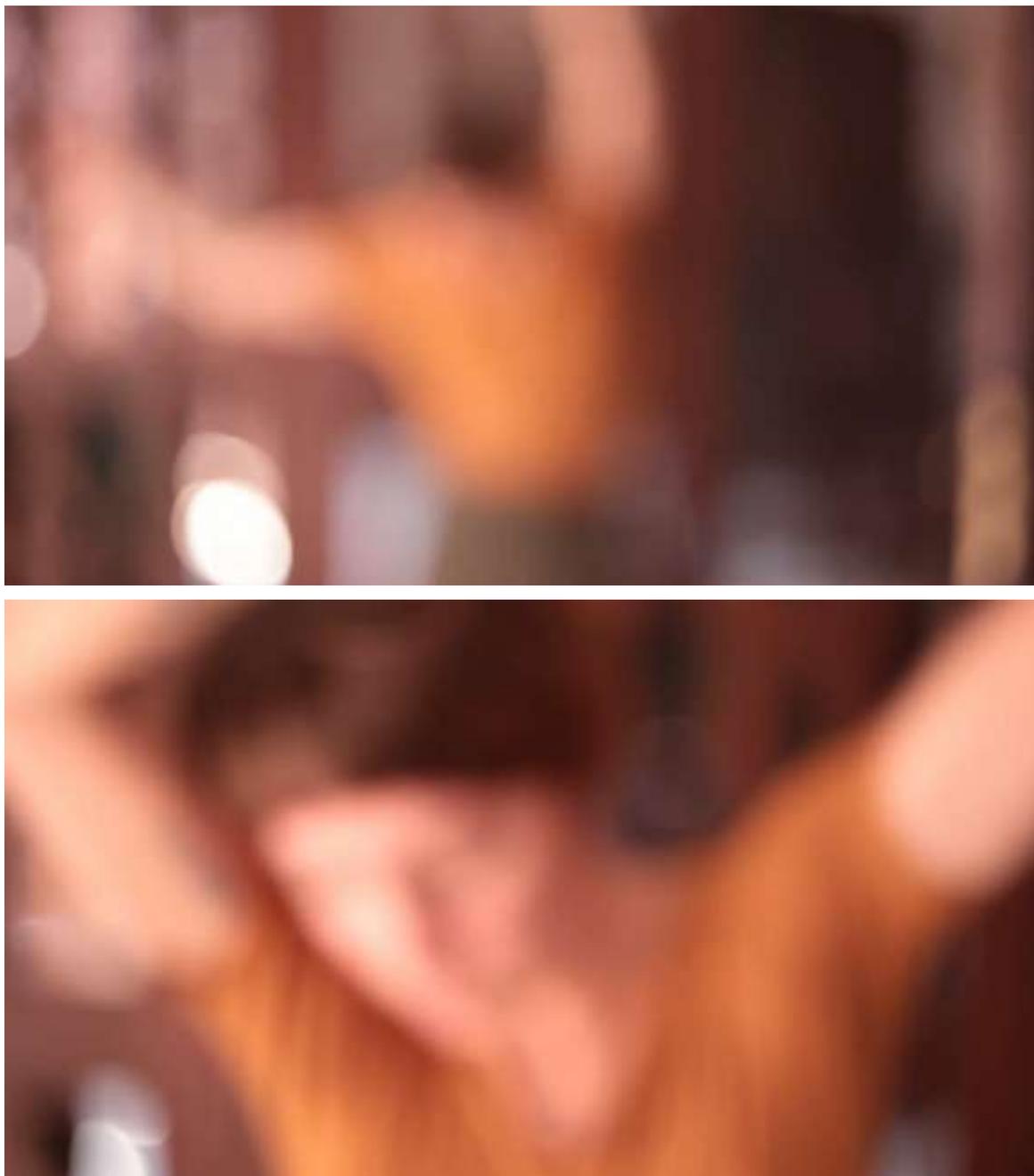
FIGURA 22 – CIGARRA IV



(Fonte: <https://youtu.be/x4iMh9BP4No?feature=shared> acesso em 28 de novembro de 2024)

Finalmente, concluímos com o canto da cigarra. A dança se torna mais esporádica com movimentos longos e rápidos. Observamos a troca de eixo com os giros do corpo. Como registro do processo criativo, disponibilizo também cenas dos bastidores onde é possível ouvir as minhas direções para a bailarina durante o processo de criação dessa videodança: <https://youtu.be/58°2dfpTzDU>.

FIGURA 23 – CIGARRA V



(Fonte: <https://youtu.be/x4iMh9BP4No?feature=shared> acesso em 28 de novembro de 2024)

## 4 O SURGIMENTO DE UM NOVO VOCABULÁRIO

A videodança, enquanto linguagem híbrida que transita entre o corpo em movimento e a mediação tecnológica, encontra na videoinstalação um desdobramento de suas possibilidades expressivas. Se a primeira já tensiona os limites entre dança e cinema ao ressignificar o espaço coreográfico através da câmera, da edição e dos efeitos visuais, a segunda amplia essa ruptura ao inserir o espectador como agente ativo na construção da obra. Na videoinstalação interativa proposta, a videodança deixa de ser uma narrativa linear e imutável para se tornar um campo de experimentação sensorial, onde o público manipula, por meio de interfaces digitais, elementos como velocidade, nitidez e ordem temporal, dissolvendo a fronteira entre observador e criador. Essa transformação ecoa as reflexões de Dubois (2004) sobre o vídeo como movimento: assim como a câmera expande o corpo do dançarino na videodança, a videoinstalação expande o próprio conceito de autoria, tornando a experiência estética um diálogo contínuo entre tecnologia, corpo e espaço. O que era gesto coreografado para a lente torna-se agora um vocabulário aberto à intervenção, onde cada interação gera uma nova camada de significados, aproximando-se da ideia de corpo expandido que permeia ambas as linguagens.

### 4.1 PRIMÓRDIOS DE UMA NOVA LINGUAGEM

*O que é dança e o que é televisão? Além disso, o que é videodança? O que eu gosto no trabalho com a dança é que ainda há a possibilidade de criar ideias novas para plateias novas. A forma não é fixa, não é estabelecida. (Bob Bentley apud Rosiny, 2012, p. 17-18).*

A videodança e a videoinstalação surgiram com os avanços tecnológicos do século XX, são artes híbridas que exploram novas formas de expressão e linguagem.

O artista Nam June Paik, considerado por muitos como o pai da videoinstalação, explorou em suas obras formas de expressar-se usando a tecnologia como um meio inédito, alterando e modificando as funções dos aparatos mecânicos para servirem a outras funções dentro da obra. Essa curiosidade em modificar objetos cotidianos em nossa realidade para fins da arte pode ser associada ao envolvimento do artista com o grupo *Fluxus*, na década de 1960, quando executou sua primeira instalação em galeria, *Magnet TV* (figura 24), em 1965.

FIGURA 24 – *MAGNET TV*

(Fonte: <https://whitney-org.translate.google/collection/works/6139? x tr sl=en& x tr tl=pt& x tr hl=pt& x tr pto=tc> acesso em 28 de novembro de 2024)

Esta obra, executada utilizando um monitor de televisão em preto e branco com um ímã industrial colocado sobre seu gabinete, foi realizada como uma forma de explorar o *instant feedback*, ou *instant feedback*, onde o observador pode interagir diretamente com a obra com o uso de algum dispositivo que deixe aparente instantaneamente as mudanças causadas pela interação. Ao trocar de canal, as imagens abstratas simultaneamente sofriam mudanças. Seria essa então uma das primeiras obras em galeria a utilizar-se de um dispositivo tecnológico eletrônico do cotidiano e, ao mesmo tempo, é uma peça que funciona devido a fatores fora do controle do artista. É necessária conexão elétrica para o funcionamento; é preciso sinais de emissoras de televisão para afetarem as formas geradas ao trocar de canal; o ímã tem que estar posicionado próximo ao monitor; ou seja, inúmeros fatores que na época pareciam triviais, porém com o passar das décadas percebemos que torna-se cada vez mais difícil preservar e reproduzir mídias baseadas em tecnologias obsoletas.

Em 1973, Paik realiza seu primeiro experimento com videodança, *Global Groove*, onde tenta replicar a forma na qual ele imaginava que a televisão funcionaria no futuro, utilizando várias camadas de efeitos visuais somente possíveis naquele meio (vídeo) naquela época. Diferentemente de *Magnet TV*, onde o objeto em exposição é um aparato real e concreto, *Global Groove* existe apenas em forma virtual: foi uma transmissão que hoje existe armazenada como dados que se repetem cada vez que é reproduzida. O resultado da edição do vídeo abstrai a forma do corpo humano, vemos a reprodução de imagens em *close* dos próprios dançarinos

sendo utilizada como plano de fundo, a coreografia existe em nossa realidade, porém a execução com todos os cortes, efeitos visuais e cores só existe no vídeo, videodança.

Quanto mais os territórios do virtual são explorados atualmente, mais central é a questão do corpo, da (des)corporalidade deste corpo na dança (...). trata-se dos pressupostos do século XXI e a evolução das artes corporais que assumem que a vida do corpo e seus ambientes externos e mesmo internos estão sendo cada vez mais mediados pelas máquinas, potencializando desta maneira, sua capacidades expressiva (Wosniak, 2006, p. 37).

Paik sempre procurou vincular a tecnologia com o natural: “nossa vida é metade natural e metade tecnológica. Metade e metade é bom” (Paik, 1986). A maior dificuldade naquela época para o artista era o tempo de reprodução e o alcance da obra. Em 1988, uma semana antes das olimpíadas em Seul, Paik realiza uma transmissão intercontinental intitulada *Wrap Around The World* (originalmente, *Rainbow Olympics*), onde reúne artistas de dez países virtualmente, utilizando a televisão como plataforma da performance. Essa obra foi realizada com intuito de ser reproduzida por redes transmissoras de programação em massa, ou seja, existia um parâmetro esperado pelos produtores. Essas limitações do que poderia ser reproduzido talvez tenham influenciado as escolhas do diretor sul-coreano. Entre os artistas que participaram dessa transmissão destacam-se: David Bowie, Merce Cunningham, David Tudor, Serginho do Pandeiro, Escola de Samba Unidos de Vila Isabel e o grupo La La La Human Steps (figura 25).

FIGURA – 25 *WRAP AROUND THE WORLD*



(fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=9Vb63BIefpk&ab\\_channel=misterkrusty](https://www.youtube.com/watch?v=9Vb63BIefpk&ab_channel=misterkrusty) Acesso em: 28 de novembro de 2024)

Houve vários artefatos de simulação antes do cinema: lanternas mágicas, zootrópios, bonecos de sombra, entre outros, mas nenhum deles conseguiu imitar a nossa realidade tão

fielmente quanto as imagens em movimento que são reproduzidas nas projeções audiovisuais. Para a cineasta ucraniana Maya Deren, o motivo dessa aceitação da audiência e a realidade da projeção como sendo parte de sua própria realidade vem a ser aceita pela forma como o filme é capturado. No início do século XX, enquanto Deren era viva, só se capturavam as imagens a partir da realidade, ou seja, quando a câmera estivesse presente no mesmo local em que a filmagem acontecia. Como coloca Deren (2012, p.137): "(...) a fotografia de um cavalo não é o próprio cavalo – uma fotografia é uma imagem". Então a película só reproduzia o que era enxergado pela lente, ou o que era fixado no filme, as manipulações seriam feitas na montagem e edição do filme. Por exemplo o cineasta francês Georges Méliès, que utilizava a sobreposição de imagens diferentes para obter uma terceira imagem de aspecto fantástico (figura 26).

FIGURA 26 – *LE CAKE-WALK INFERNAL* (MÉLIÉS, 1903)



(Fonte <https://www.youtube.com/watch?v=iGuycZcXbWY> Acesso em: 28 de nov.2024)

Enquanto isso, para outro francês, Abel Gance, já pensava no próprio espaço físico onde aconteceria a projeção, Gance explorava o cinema como uma nova forma de arte e não apenas um passatempo como era visto na época. O Cinema Impressionista Francês foi um movimento de vanguarda liderado por Gance, nele os cineastas exploravam o que era apenas capaz de ser executado (de forma plausível) com o aparato câmera. Esta vanguarda foi caracterizada pela exploração de diferentes aspectos das possibilidades do cinema: o foco na reprodução imagética, o uso de *sinédoque* (máscaras, *close-ups*), *mise-en-scene* (a iluminação, os cenários e o movimento das figuras dentro do plano), uso da edição (sobreposição, *timelapse*,

*cross-dissolve*), a posição da câmera (plano *plongée* e *contra-plongée*, plano zenital e *contra zenital*), uso de filtros coloridos na projeção, e o movimento da câmera (ponto de vista, trilhos). A mais famosa dentre as obras Impressionistas é *Napoleão* (1927) de Abel Gance, neste filme o visionário diretor utilizou três projetores para criar uma imagem de aspecto horizontal alongado, diferente das projeções quadradas que eram comuns na época, o uso de três projetores também possibilitou momentos onde as três imagens contrastam entre si além de momentos onde se unem para formar um plano homogêneo.

FIGURA 27 – *NAPOLEÃO* (Gance, 1927)



(Fonte <https://kangyy1.wordpress.com/2015/03/19/napoleon-abel-gance/> Acesso em 30 de jul. 2025)

Com os avanços tecnológicos, hoje em dia é possível se criarem imagens fantásticas a partir de outras imagens fantásticas, não é necessário mais basear ou ter matéria prima na realidade. Patrícia Silverinhas, pesquisadora portuguesa, resume esse ato como “a criação de um espaço e de objectos, sem qualquer relação a referentes preexistentes.” (2009, p.2): o que o sociólogo Jean Baudrillard chamaria de simulacro, uma simulação de uma simulação (Baudrillard, 2014). Essa aceitação da reprodução como sendo uma própria realidade com sua própria cronologia e seus próprios elementos fantásticos cabem ao termo Suspensão de Descrença, conceito desenvolvido no século XIX pelo poeta Samuel Taylor Coleridge.

A suspensão de descrença existe logo na origem das projeções, ou seria uma atividade consciente do espectador? Como propõe Deren:

Mas o termo "imagem" também traz implicações positivas: ele presume uma atividade mental, seja em sua forma mais passiva (as "imagens mentais" da percepção e da memória) ou, como nas artes, a ação criativa da imaginação materializada pela ferramenta artística. Aqui, a realidade é antes filtrada pela seletividade de interesses individuais e modificada pela percepção prejudicial para tornar-se experiência; ela é, assim, combinada a experiências similares, contrastantes e modificadoras, tanto esquecidas como lembradas, para se assimilar a uma imagem conceitual; esta, por sua vez, é sujeita às manipulações da ferramenta artística; e o que finalmente emerge é uma imagem plástica que é, por direito próprio, uma realidade (Deren, 2012, p.137).

Nesse caso, já se pressupunha que a imagem final seria uma imagem de sua própria realidade, e não limitada à nossa. A cineasta da vanguarda independente também coloca em questão a fácil aceitação de elementos de montagem como o uso de câmera-lenta: para Deren, o uso da câmera-lenta ou até o *freeze-frame* são digeridos pela audiência sem muita dificuldade, já que fazem parte da esfera dos sonhos. Ou seja, podemos aceitar que um salto dure muito além do tempo que normalmente duraria porque já tivemos sonhos onde a ação não correspondia à nossa realidade. Essa teoria é vista em prática em seu filme *Meditation on Violence* (Deren, 1949) (figura 27), onde cortes entre ação e espaço e o uso de câmera-lenta criam uma montagem visceral de uma coreografia de artes marciais.

Assim, numa fotografia, começamos com o reconhecimento de uma realidade, e nossos concomitantes conhecimentos e atitudes entram em ação; só então o aspecto se torna significativo em referência a ela. A forma de uma sombra abstrata numa cena noturna não é entendida, até ser revelada e identificada como uma pessoa; a forma vermelho-brilhante sobre um espaço pálido que poderia, num contexto abstrato e gráfico, comunicar um sentido de alegria, transmite algo completamente diferente ao ser reconhecida como um fermento (...) a veracidade da imagem fotográfica, ela exerce uma autoridade que se equipara à autoridade da própria realidade. (Deren, 2012, pp 140-141).

Em certo sentido, a ausência da presença física do ator em filmes, que é tão importante para o teatro, pode até contribuir para nosso sentido de realidade. Podemos, por exemplo, acreditar na existência de um monstro se não formos solicitados a acreditar em sua presença na sala, conosco. A intimidade nos imposta pela realidade física de outras obras de arte nos apresenta escolhas alternativas: seja pela identificação ou pela negação da experiência que elas propõem, ou pela escapada a um reconhecimento desapegado daquela realidade como mera metáfora. Mas a imagem do filme – cuja intangível realidade consiste de luzes e sombras irradiadas através do ar e apreendidas na superfície de uma tela prateada – chega até nós como o reflexo de um outro mundo. (Deren, 2012. p.140).

FIGURA 28 – *MEDITATION ON VIOLENCE*

(Fonte: <https://youtu.be/BmVQ3YcMUuc?si=K8Sg4JYAIP5gQ21-> Acesso em 25 de maio de 2025)

Com estas imagens de uma nova realidade, longe de seguir os nossos parâmetros da física ou continuidade cronológica, Deren conseguia manipular a duração de uma ação indefinitivamente. Este controle temporal é algo que foi muito explorado por subsequentes videoartistas, entre eles os mais relevantes para minha obra foram Eija-Liisa Ahtila e Bill Viola.

#### 4.2 CONTEMPORANEIDADE

Eija-Liisa Ahtila, videoartista finlandesa, explora o uso de múltiplas telas em suas obras criando um espaço físico (instalação) com múltiplas formas de contemplação narrativa (vídeo). Em suas obras, Eija-Liisa experimenta com as dissincronias criadas quando somos expostos a diversas reproduções audiovisuais com informações variadas. Por exemplo, na videoinstalação *Consolation Service*, a audiência é apresentada com duas telas, cada tela acompanha um personagem diferente, existem momentos onde as duas telas reproduzem o mesmo momento narrativo, porém de pontos de vista diferentes. As ações apresentadas em uma tela não são reproduzidas na outra, para assistir a história por completo (até onde possível) seria recomendado reassistir a videoinstalação três vezes. Esta forma de escolha proposta ao observador o torna de um “observador passivo” a um “observador ativo, fazendo escolhas a partir do material que se desdobra no espaço” explica Eija-Liisa na sinopse da obra.

FIGURA 29 – *CONSOLATION SERVICE* (Ahtila, 1999)

(Fonte: [https://crystaleye.fi/eija-liisa\\_ahvila/installations/consolation-service](https://crystaleye.fi/eija-liisa_ahvila/installations/consolation-service) Acesso em 30 de jul. 2025)

Semelhante ao Impressionismo Francês, a videoinstalação procura se destacar das outras formas de arte utilizando elementos encontrados somente nela. O vídeo tende a imitar, ou ser influenciado, pela linguagem do cinema por ambas serem artes audiovisuais. Porém, a tecnologia do vídeo (código digital) permite com que a manipulação da reprodução da imagem e do som seja muito mais específica em sua função artística. Contudo, o cinema em troca vem se aproveitando dos avanços do vídeo, filmes na atualidade não precisam ser filmados em película necessariamente, a maior parte das salas de cinema só utiliza projetores digitais, desta forma a fronteira entre as duas linguagens audiovisuais se torna cada vez mais tênue.

William John Viola Jr., conhecido por seu nome artístico Bill Viola, foi um videoartista estadunidense que utilizou da câmera-lenta em quase todas as suas obras. Viola, aos seis anos de idade, quase morreu afogado: uma experiência marcante que inspirou muitas de suas obras. Em suas videoinstalações podemos notar o constante uso da água em diversas formas: corpos submersos, jatos em câmera-lenta, cachoeiras em constante movimento de queda. Também se observa o uso da câmera lenta para destacar a forma da água, e como ela afeta os outros corpos em cena. Vejo em suas obras como ressignificar experiências marcantes, boas ou más, com o uso do audiovisual.

FIGURA 30 – *CAMERAS ARE KEEPERS OF THE SOUL*

(Fonte: [https://youtu.be/w3VfWLlkuRI?si=Cqo5dwn4WAoEnU\\_9](https://youtu.be/w3VfWLlkuRI?si=Cqo5dwn4WAoEnU_9) Acesso em 25 de maio de 2025)

Muitas obras de videoarte contemporâneas, além das de Bill Viola, utilizam tecnologias inéditas para sua época. Se pensarmos nas obras de Maya Deren, Nam June Paik ou até Georges Méliès todas utilizaram novas tecnologias para sua execução. Sem a inovação da câmera portátil de 16mm muitos dos planos de *A Study in Choreography for Camera* (Maya Deren, 1945) seriam quase impossíveis de realizar, e precisariam de um orçamento muito elevado. Sem a televisão de tela grande e estrutura compacta talvez *MagnetTV* não teria o *instant feedback* tão notável. Por fim, claramente sem a invenção da câmera de filmagem as narrativas de Méliès teriam que ser realizadas em formato teatral.

A maior vantagem da atualidade, além de ter como referência mais de um século de obras, é a possibilidade da utilização de *softwares* para facilitar quaisquer funções imagéticas. Hoje em dia existem diversos programas de edição de imagem para fins diferentes, programas de edição de áudio, edição de cada aspecto necessário para a criação de arte. A própria forma da dissipação das imagens é gerenciada, na maioria das vezes, por meio de plataformas de aplicativos, sites, e outras vias virtuais. O processo de interação com a tecnologia se tornou algo mais acessível: muitos possuímos microcomputadores na palma da mão (*smartphones*) que nos permitem inúmeras funções.

Para facilitar o desenvolvimento de programas com funções específicas, *websites* como *GITHUB* foram criados. Trata-se de um *website* voltado à comunidade de programadores de todos os perfis. Lá, usuários podem baixar e fazer *upload* de códigos em diversas linguagens computacionais para compartilhar programas, ou pedir ajuda para arrumar erros em seus

códigos. Por ser uma comunidade baseada no compartilhamento de aprendizagem, muitos dos recursos são de código aberto, ou seja, qualquer usuário pode baixar e modificar os arquivos divulgados.

## 5: O PROCESSO DE CRIAÇÃO DA VÍDEOINSTALAÇÃO

A videoinstalação é uma arte híbrida na qual o virtual pode ocupar espaços físicos, seja por meio de telas digitais, telas analógicas, projeções ou com o uso de diversos instrumentos visuais. Essas tecnologias implementadas muitas vezes servem para uma finalidade fora do uso cotidiano esperado delas. O artista deve pensar em como cada elemento em uso presta a uma função dentro de sua própria obra. Artistas que se expressam usando essa forma híbrida tendem a planejar previamente uma temática principal e depois desenvolvem em torno dela não apenas o espaço que será utilizado, mas também quais os dispositivos que estarão em uso. Para a presente dissertação, decidi criar um dispositivo inédito que combina a interatividade da edição em tempo real com os sons efêmeros criados por cada gesto do usuário.

O vídeo é uma questão de tempo: tempo inscrito na imagem, tempo de transmissão da imagem e duração de tempo necessária à sua apreensão sensorial. A dimensão temporal do vídeo é uma característica fenomenológica que o transforma num acontecimento eletrônico (MELLO, 2008, p. 51).

O *dimmer* é uma peça comum, criada para outros fins, adaptada para este projeto de forma crucial para a interação do público com a obra. Para a execução da obra  $\frac{3}{4}$ , o processo de criação passou por algumas etapas que seriam relacionadas ao clássico processo do audiovisual: a pré-montagem, a montagem e a execução. Porém, por se tratar de uma obra interativa de vivência (instalação), com linguagem híbrida, a pré-montagem foi voltada para pesquisa teórica.

### 5.1 Pré-montagem (em busca de um novo vocabulário).

Antes de começar as filmagens ou qualquer criação de código, tive que me aprofundar sobre esta arte híbrida chamada de videoinstalação. Para isso fui orientado a ler *Extremidades do Vídeo* de Christine Mello. Nesse livro encontrei muitas respostas sobre perguntas pertinentes à minha obra. Como pensar na forma a qual a audiência percebe a obra, quando a obra não está em plano bidimensional? Como, e se, devemos planejar a obra para a interação da plateia? O que deveria levar em conta ao montar um espaço físico dedicado ao vídeo? Obtive várias respostas ao ler o livro:

A videoinstalação compreende um momento da arte de expansão do plano da imagem para o plano do ambiente e da supressão do olho como único canal de apreensão sensorial para a imagem em movimento. Nesse contexto, insere-se de modo radical a idéia do corpo em diálogo com a obra, a idéia da obra de arte como processo e do ato artístico como abandono do objeto (Mello, 2008 p.169)

Quando o artista rompe a lógica material, ele deflagra a idéia de que importa menos o objeto de arte, a obra acabada, e mais o processo de criação. A partir dessa noção, ele passa a gerar trabalhos em que o sentido não é mais dado só a partir do espaço material escultórico ou do espaço bidimensional da tela, mas também pela inclusão da dimensão temporal na obra, a dimensão da vivência, e por uma comunicação mais direta tanto do seu corpo quanto do corpo de quem se relaciona com a obra (Mello, 2008 p.169).

De certa forma, a videoinstalação reintroduz o visitante na caverna imersiva do cinema deixando-o ciente da presença do dispositivo e sem deixa-lo prisioneiro no espaço. Nela, o visitante é parte do processo gerador da obra, podendo, muitas vezes, deslocar o seu corpo no espaço e ficar o tempo que julgar suficiente para que os seus estímulos sensoriais mantenham diálogo com o trabalho (Mello, 2008, p.171)

Ponderando sobre as possibilidades de realização de uma videoinstalação, eu optei por seguir uma linha interativa entre obra e público, utilizando o conceito de *instant feedback* proposto por Nam June Paik na obra *Magnet TV*, onde o público poderia manipular os canais da televisão e o imã localizado na superfície superior para gerar novas imagens em tempo real. Dessa forma, eu precisei adequar meus conhecimentos, sobre o cinema e as artes do vídeo, para um novo vocabulário que utiliza códigos de computação e interfaces digitais. Percebi, como Mello já havia citado que “desse modo, a videoinstalação é um dispositivo contaminado de linguagem, entre o vídeo, o ambiente e o corpo do visitante” (Mello, 2008, p.172).

## 5.2 O PROJETO COMO DESEJADO

Para meu mestrado, inicialmente, propus realizar uma análise sobre a realização de uma videodança pelo olhar do cineasta. Porém, ao longo das disciplinas, percebi que o que eu realmente gostaria de realizar seria uma videoinstalação com a videodança. Com a ajuda do meu orientador, Prof. Dr. Fábio Noronha, participei em oficinas de interface digital no Museu Municipal de Arte (MuMA), e consegui entrar em contato com vários realizadores dessa forma de arte híbrida.

O plano originalmente constava em realizar uma videoinstalação consistindo de três obras distintas: uma projeção de parede com interação utilizando o aparato Kinect; um curta imersivo de três paredes com som tridimensional; e um aparato reminiscente do *Educatron*, composto por uma tela e uma placa de botões para a mixagem em tempo real de som e imagem. Ao me dar conta da realidade financeira de realizar três obras distintas, e com pouco tempo, optei por me aprofundar na realização de um protótipo de interface mecânica interativa para videoinstalação, unindo aspectos dessas três ideias em uma obra só.

Para isso entrei em contato com o Felipe Santos Gomes<sup>4</sup> do laboratório de criação Araucárialabs, para quem expliquei meu conceito para o protótipo e quais os requisitos que eu buscava. Trata-se de um painel semelhante a uma mesa de *DJ*, ou uma mesa de som, com três *dimmers* grandes espalhados simetricamente na superfície e dois *sliders*, um em cada lado; esse *layout* é propositalmente pensado para incentivar o usuário a experimentar de forma separada cada elemento do controle. Na base desse dispositivo haverá uma fileira de detectores fotossensíveis que acionam sons de acordo com a distância dos braços ou mãos do objeto, e também pela espessura da sombra de cada membro, criando assim um teremim óptico que gera sons ao mesmo tempo em que a pessoa manuseia o vídeo. Quanto ao vídeo, trata-se de uma videodança de longo formato. Essa escolha foi feita por vários motivos, mas o principal é que uma videoinstalação normalmente fica aberta ao público por um tempo muito mais longo comparado ao cinema de forma geral: a obra deve acontecer quase ininterruptamente.

Foi durante a realização de meus exames de Ressonância Magnética que tive a inspiração para minha videoinstalação, pois esse processo ocorre dentro de uma máquina claustrofóbica onde não se pode mexer durante aproximadamente duas horas. Adicionalmente, antes de entrar na máquina, tem que vestir-se com um aparato semelhante a uma gaiola que impede os movimentos do pescoço, e também são inseridos tampões de ouvido para não danificar a audição durante o barulhento exame. Essa perda temporária dos sentidos, junto à imobilização do corpo, foi algo difícil de se adaptar. Para isso, comecei a imaginar formas (figuras 29) dançantes usando a vibração rítmica da maquinaria como partitura.

FIGURA 31 – TELAS



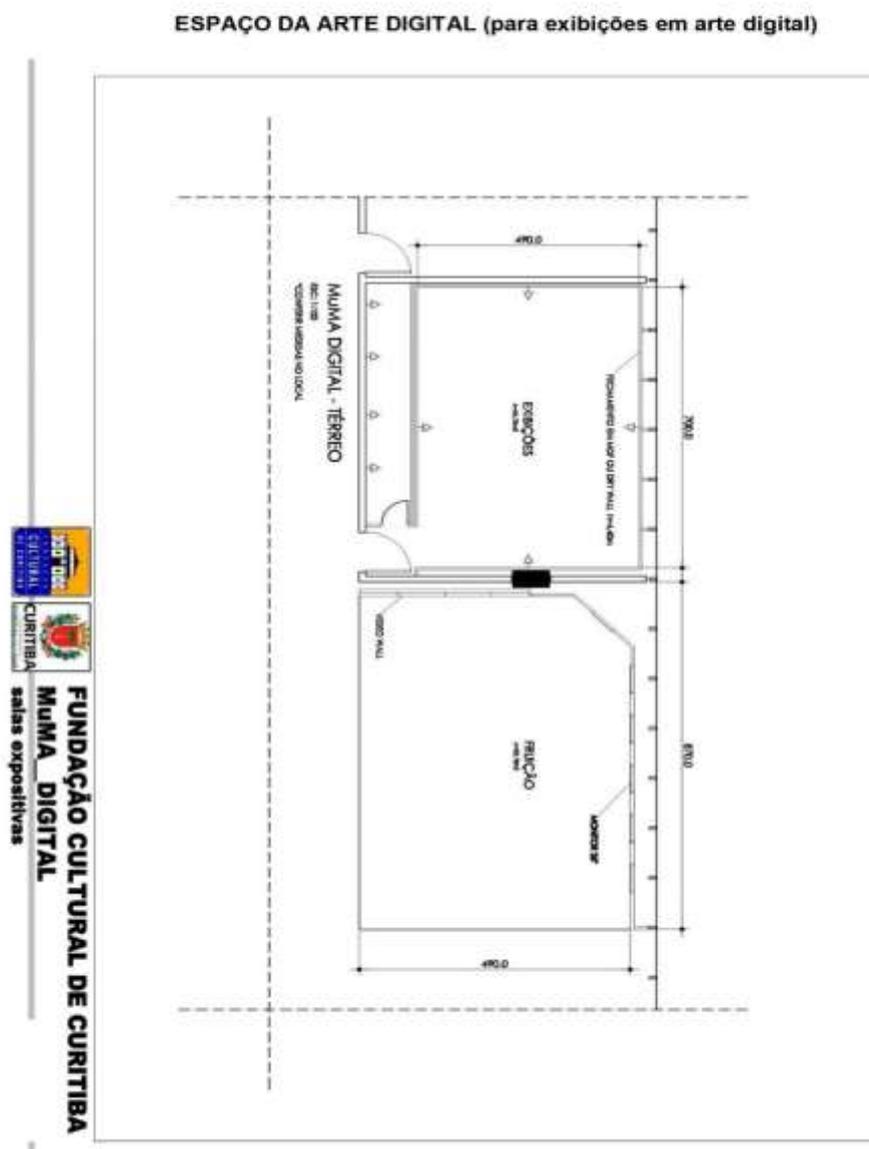
Por todos esses aspectos, imaginei alguma forma de trazer essa ideia da dança com sons randômicos misturado à tecnologia, dessa forma elaborei a ideia de três possibilidades: usar a realidade virtual (*VR*) para simular em primeira pessoa a sensação da minha experiência; montar uma projeção imersiva com vídeo em *looping* com diversas camadas criando um ruído

<sup>4</sup> Formado em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Federal do Paraná (2015); Pós graduado em Cinema com ênfase em Produção pela FAP/UNESPAR (2017) e especialista em Fabricação Digital pelo programa Fab Academy, cursado no node Barcelona (2019); Mestre pelo PPGTE - Programa de pós graduação em Sociedade e Tecnologia UTFPR (2022).

visual além do ruído sonoro; e por último, uma videoinstalação interativa usando um dispositivo remetente à mesa de operação da Ressonância Magnética (RM) para oferecer a possibilidade de participação do público com a obra. Dessa forma, me aventurei em experimentar cada uma dessas formas de videoinstalações antes de decidir qual rumo tomar. Foi em uma instalação com *VR* que descobri a maior dificuldade relacionada à esclerose: a incapacidade de utilizar óculos de realidade virtual, já que sofro com labirintite. Com isso, descartei a possibilidade de executar a obra de forma que eu não pudesse testar antes de apresentar ao público.

Considerando as possibilidades de finalização da videoinstalação, conduzi uma entrevista com Felipe para discutir quais os componentes necessários nessa montagem (Anexo II). Poder contar com a ajuda de alguém com tanta experiência em montagem e programação de videoinstalações me trouxe um alívio. Descobri então que ambas as ideias seriam possíveis de se realizar, porém para isso seria necessário recursos financeiros fora do meu alcance. Fui instruído então a entrar em programas de incentivo à cultura. Para tal, eu precisaria explicar detalhadamente os passos que tomaria para a criação da obra, e ter em mente uma contrapartida cultural para se encaixar aos critérios dos editais. Com isso em mente, elaborei um breve roteiro de filmagem com *shootingboard* da exposição após montagem:

FIGURA 32 – MAPA ESPAÇO DA ARTE DIGITAL



(fonte: Diretoria do MuMA)

A filmagem ocorreria no *Estúdio Vieira*, mais especificamente no *Estúdio 1*. Esta escolha se deu por vários motivos, entre os quais o formato da área de uso com fundo infinito em três paredes formando um panorama branco. A escolha do fundo em branco está relacionada a simulação do fundo branco da máquina de RM, e também auxilia no destaque da personagem (que seria a bailarina Larissa Lorena) que estaria usando um figurino verde. A cor do figurino foi uma escolha que partiu de estudos conduzidos utilizando a edição de vídeos do meu

portfólio, experimentando quais as cores que conseguem emitir mudanças mais notáveis ao controlar os níveis de temperatura das cores da projeção. Porém, um pouco antes da data de inscrição do projeto, o estúdio encerrou suas atividades por tempo indeterminado e não pude submeter meu projeto a tempo do edital.

Sobre a escolha da videodança: a dança é uma arte que não pode ser encapsulada pelo vídeo. O que assistimos é apenas uma versão deliberadamente reconstruída, seja com o uso de várias tomadas ou planos, de uma sequência de movimentos que nunca sofrerá variações independente de quantas vezes seja assistida. A dança em si sempre está em um estado de metamorfose; a coreografia (quando existente) serve apenas como guia para um certo passo em um certo tempo. Os corpos que dançam nunca são os mesmos. O espaço físico que ocupam, a atmosfera, o figurino, e os inúmeros fatores imprevisíveis da nossa realidade que afetam a execução da dança em um momento que nunca se repetirá. De certa forma, o instrumento da minha videoinstalação foi criado com o intuito de aproximar a videodança à arte efêmera, os movimentos projetados continuariam os mesmos *ad infinitum*, porém, da perspectiva da plateia, a imagem raramente será a mesma (eu digo raramente porque caso ninguém interaja com o painel de controle o vídeo se repetirá).

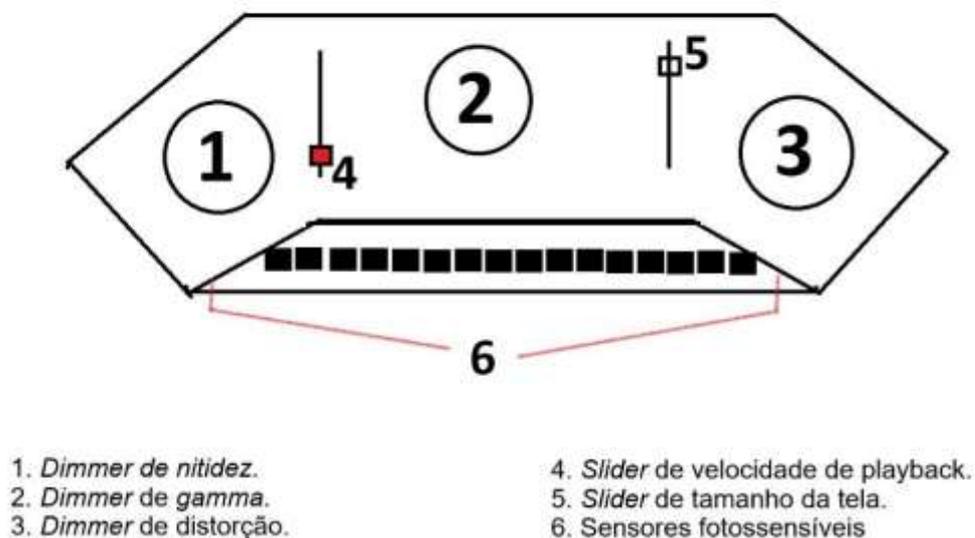
Quanto às possibilidades de variações da obra: existem cálculos sobre quantas formas existem para embaralhar um baralho de cartas, mesmo tendo apenas cinquenta e duas cartas diferentes, as possibilidades são tão imensas, que a probabilidade de um baralho ser misturado e apresentar a mesma sequência de cartas que outro é praticamente impossível. Tendo isso em mente, um vídeo de vinte e cinco minutos com cinco camadas de variações controladas pela audiência também deverá resultar em incontáveis variações visuais. As camadas que proponho deixar sobre o controle do público serão:

1. Nitidez;
2. Temperatura de cor;
3. Distorção;
4. Velocidade de *playback*;
5. Tamanho da tela (os três primeiros itens serão controlados pelos *dimmers*, enquanto os dois últimos serão controlados por *sliders*);

Para a realização dessa videoinstalação, originalmente a meta era utilizar o Estúdio Vieira para a captura das imagens, e também planejava exibir gravações de entrevistas realizadas sobre o processo de montagem de videoinstalações na forma de breves depoimentos em áudio com dispositivos de reprodução sonora.

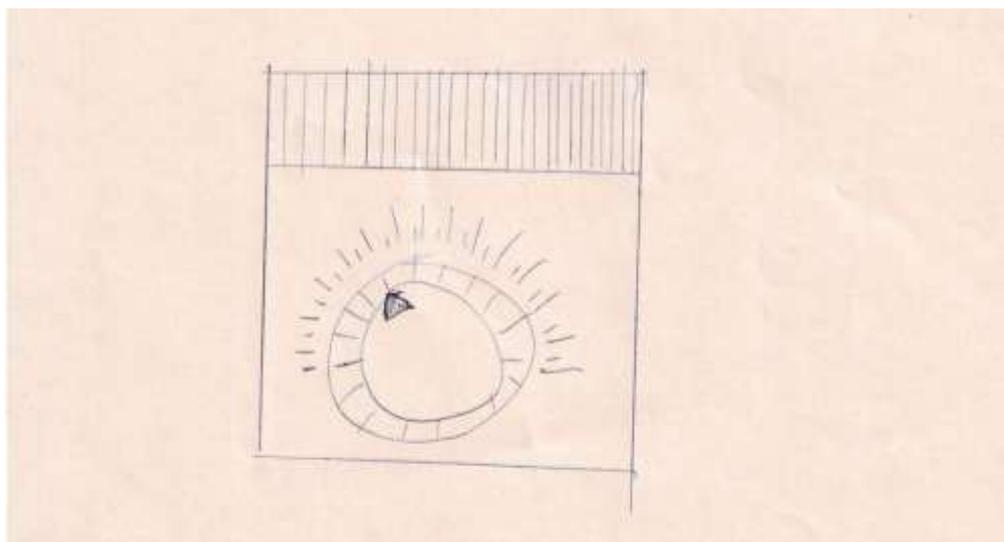
Originalmente usaria caixas de som construídas de isopor e montadas pelos cantos da sala para criar um espaço de som tridimensional. Esta técnica de reprodução de som em estéreo auxilia na imersão da ambientação acústica. O áudio seria projetado a partir do momento em que os sensores fotossensíveis fossem ativados no painel de controle. Os sons gerados pelo teremin-óptico sofrem alterações de frequência dependendo da distância do corpo em relação à máquina. As notas geradas são precisas, porém difíceis de controlar o que introduz um fator randômico no áudio da obra (Figura 31).

FIGURA – 33 PROTÓTIPO I



(fonte: autor; Ilustração do dispositivo protótipo inédito de interatividade da videoinstalação)

FIGURA – 34 PROTÓTIPO II

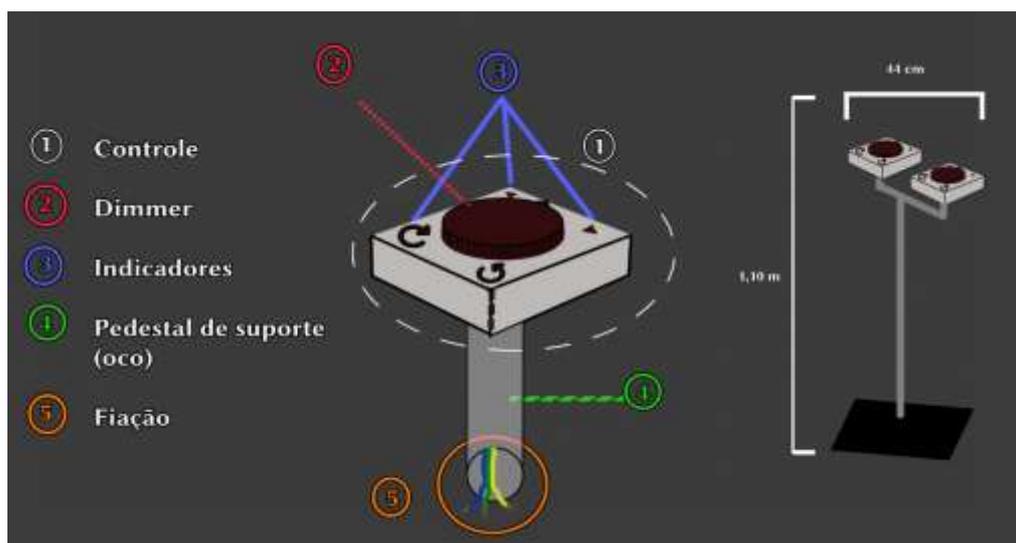


O segundo protótipo visava diminuir o tamanho do controle. No entanto, a condensação do tamanho também afetou as propriedades de interação. Neste formato, haveria apenas um controlador *dimmer* com a banda de células fotossensíveis mais básica comparada ao primeiro protótipo. Além disso, este controle precisaria de várias cópias interligadas para cumprir as funções. Essa ideia foi descartada em favor de um único controle com múltiplas funções.

*Para Cecília Almeida Salles, as relações existentes entre construção e desconstrução do objeto artístico são conseqüências de o artista lidar com sua obra em estado de permanente inacabamento. Essa forma de visão desenvolvida por ela diz respeito aos estudos da crítica genética, que substitui a análise do produto (ou obra acabada) pela análise do processo (ou obra inacabada). Para ela, o “inacabado tem um valor dinâmico, na medida em que gera esse processo aproximativo na construção de uma obra específica e gera outras obras em uma cadeia infinita”. Nessa direção, tomando a continuidade do processo e a incompletude que lhe é inerente, Salles defende que mesmo o objeto tido como acabado continua em processo, porque todo projeto criativo revela-se sempre em movimento (sic) (Cecília Almeida Salles apud Mello, 2008, p.118-119).*

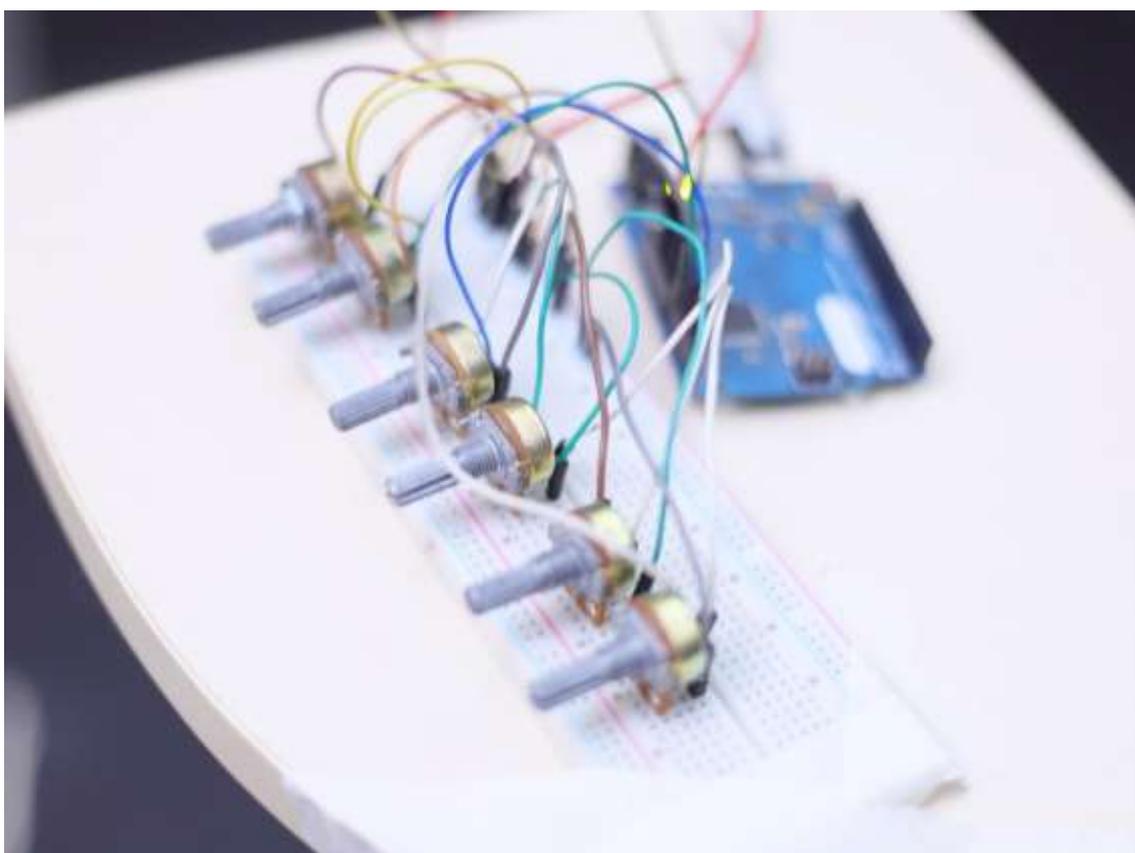
Utilizando o programa de edição de imagens em 3D, *Blender*, eu criei um esquema ilustrando como seria a montagem dos microcontroladores com pedestal de suporte. Nesta configuração não há manipulação de áudio, descartada para dar ênfase no controle da imagem, e o botão de *dimmer* é maior para permitir a manipulação mais precisa.

FIGURA 35 – ESQUEMA DO CONTROLE



### 5.3 O PROJETO COMO PROTÓTIPO

FIGURA – 36 PROTÓTIPO III



A língua é um sistema de signos que exprimem ideias, e é comparável, por isso, à escrita, ao alfabeto dos surdos-mudos, aos ritos simbólicos, às formas de polidez, aos sinais militares etc., etc. Ela é apenas o principal desses sistemas (Saussure, 2006, p 24).

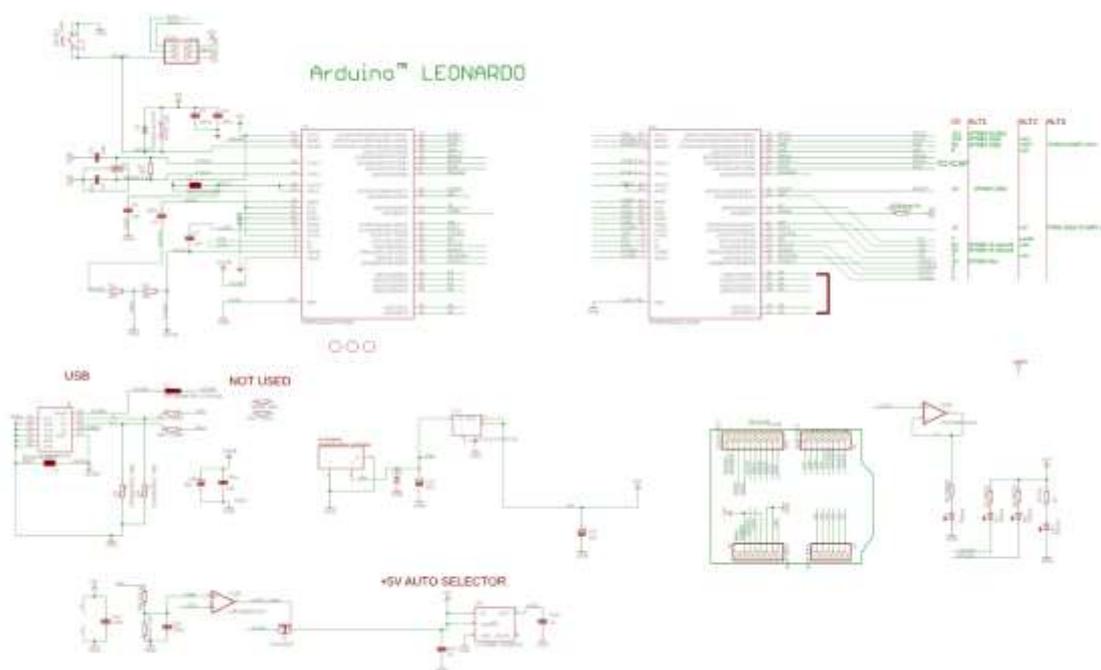


corretamente. Por outro lado, Python é uma linguagem mais acessível que oferece resultados mais rápidos e exige menos manutenção. Outra vantagem do Python foi a existência de inúmeros auxílios online encontrados no site *GitHub*, onde outros programadores trocam ideias e se ajudam de forma cooperativa e sem fins lucrativos.

O primeiro passo para começar a desenvolver o código foi escolher qual microcontrolador seria utilizado para processar as funções. Entre os microcontroladores disponíveis (dentro do possível) eu optei pelo *Arduino Leonardo* por ter fácil manutenção, baixo custo e permitir o uso de várias portas de acesso para *inputs* analógicos.

A imagem a seguir retrata o esquema da placa *Arduino Leonardo*, ilustrando as portas de acesso e de saída, a entrada de alimentação via USB, seletor automático de voltagem, e indicadores LED de funcionamento.

FIGURA 38 – ESQUEMA DO ARDUINO LEONARDO



[https://www.arduino.cc/en/uploads/Main/arduino-leonardo-schematic\\_3b.pdf](https://www.arduino.cc/en/uploads/Main/arduino-leonardo-schematic_3b.pdf)

Feita a escolha do microcontrolador, o próximo passo foi a seleção de funções para cada *input*. Para essa primeira demonstração, foram escolhidos dois botões *dimmer*, para cada uma das seis entradas utilizadas, permitindo que a pessoa que estiver manuseando o controle altere a orientação cronológica da reprodução dos vídeos (em reverso ou seguindo

normalmente), a velocidade de reprodução dos vídeos com a possibilidade de pausar em qualquer frame da ação, e o preenchimento da tela de reprodução (*zoom-in, zoom-out*).

## 5.4 FILMAGEM

FIGURA 39 – GRAVAÇÕES DA VIDEODANÇA 3/4



Para as filmagens da videodança que seriam exibidas em formato de videoinstalação contei com a parceria da bailarina profissional Tainara Moraes Vestena<sup>5</sup>. A experiência foi breve, porém fantástica: pudemos finalizar todas as tomadas em uma única diária.

---

<sup>5</sup> Bacharelado e Licenciatura em Dança pela Universidade Estadual do Paraná – Campus II Faculdade de Artes do Paraná (UNESPAR - FAP); Curso técnico/profissionalizante em Curso Técnico Integrado de Nível Médio em Agrimensura pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR)

A videodança se insere nessa categoria híbrida que termina por fugir às próprias categorizações, ao lado da performance e das videoinstalações, entre outras modalidades sem fronteiras definidas. Ela 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).

As filmagens ocorreram de forma externa durante o dia com variações de luz causadas pelas nuvens. A câmera principal foi montada sobre um tripé fixo para reduzir a quebra de continuidade de fundo de tela no máximo possível entre as variações de cada tomada realizada, garantindo a uniformidade durante a reprodução. Uma segunda câmera foi posicionada afastada da área de filmagem para registrar o processo de criação, enquanto uma terceira câmera foi utilizada para registrar fotografias em alta qualidade. Tainara foi instruída sobre o enquadramento da filmagem e o uso de um alarme de um minuto garantiu que cada tomada pudesse ser utilizada de forma uniforme.

A proposta como ponto de partida do corpo e da dança surgiu do pensamento de quantas formas poderíamos variar um minuto de dança utilizando o repertório da Tainara.

(...)quando eu falo desenhar formas pelo espaço tem o William Forsythe<sup>6</sup> que ele é um bailarino estadunidense e ele trabalha com improvisação e desenho de formas pelo espaço tem uma parte ali que eu faço caminhada e reversas de movimento que da pesquisadora Lisa Nelson<sup>7</sup> ela usa elementos como o vídeo por exemplo e disparadores como usar o olhar como disparador – Vestena, Tainara M.

A escolha do figurino ficou a critério de Tainara, instruindo apenas que fossem roupas confortáveis para realizar as danças durante a filmagem e com variações de parte superior e inferior para possibilitar um grande leque de variações visuais. Foram utilizados três calças e três *tops*; além disso, foi utilizada uma jaqueta em três filmagens para gerar 6 variações de figurino.

A coreografia nasceu a partir de instigações durante a etapa de *brainstorming* que ocorreu no encontro com Tainara. Lá, propus a ideia das múltiplas telas com variações de tempo, e outros aspectos da projeção, controladas pelo público. Logo, optamos pela improvisação para aumentar a aleatoriedade entre cenas; porém, quando digo improvisado, é claro que teria base nas vivências e nos estudos de dança da bailarina. Disponibilizo o vídeo de *making of* das filmagens que ocorreram durante aquele dia na íntegra e também na versão *timelapse* (anexo I).

<sup>6</sup> Mestre em Dança, teórico da dança com diversos livros e exposições, coreógrafo do *Ballet Frankfurt*.

<sup>7</sup> Coreógrafa, teórica da dança, artista com diversas instalações.

O plano de fundo foi mantido igual em todas as tomadas para que durante a videoinstalação ocorresse a possibilidade de de uma personagem sair de um dos quadros projetados e entrasse em outro logo em seguida, passando a ilusão de continuidade temporal e física.

As tomadas também foram planejadas para que cada vídeo começasse com uma entrada em cena, e uma saída de quadro diferente da outra. É possível notar a diferença entre cinco formas de entrada e cinco formas de saída. Tainara às vezes surge pelo canto inferior do quadro, outros planos ela avança em cena pelo lado direito da tela; e, em outras ocasiões, entra ou sai pela diagonal; deixo um vídeo editado com todas as entradas e saídas em forma sequencial (anexo I). Esta escolha de alteração das entradas e saídas serve como mais uma forma de diversificar cada um dos planos.

Para auxiliar a compreensão das escolhas de dança trago um *frame* de cada tomada realizada com uma breve descrição das teorias utilizadas na execução dos movimentos do corpo a partir das palavras da própria bailarina:

#### FIGURA 40 – TOMADA 1

Tomada 1 – ([https://youtu.be/Xotl86\\_luME](https://youtu.be/Xotl86_luME))



(Fonte: [https://youtu.be/Xotl86\\_luME](https://youtu.be/Xotl86_luME) Acesso 30 de jul. 2025)

“Círculos com articulações e outras partes do corpo como mãos e pés; expansão do movimento e vetores de alcance inspirado por William Forsythe”. – (referencia)

A primeira gravação foi utilizada como referência para estabelecermos os parâmetros do enquadramento nos três eixos da filmagem. A duração dessa tomada excedeu o estipulado um minuto por ser a primeira vez em que realizamos essa prática.

Os movimentos longilíneos de braços e pernas auxiliaram a determinar os limites, tanto superiores quanto inferiores, do enquadramento. As ações iniciam em um ritmo lento (*adágio*) e progredem gradualmente se tornam mais rápidas (*allegro*). A composição

coreográfica integra diversas formas movimentares (*développé a lá seconde*, *balancé derrière*, *kick*, etc) de diversas técnicas de dança (*breakdance*, *floorwork*, dança africana, etc) para gerar uma improvisação que reflete, e parte, das experiências da Tainara como profissional e pesquisadora de dança.

Como descrito por Grant (1982), movimentos como *développé à la seconde*, *balancé derrière* e *arabesque* fazem parte do vocabulário técnico do balé clássico, sendo amplamente utilizados tanto em composições coreográficas codificadas quanto em improvisações que se apropriam desse repertório.

FIGURA 41 – TOMADA 2  
Tomada 2 – (<https://youtu.be/dlucir0Co4w>)



(Fonte: <https://youtu.be/dlucir0Co4w> Acesso 30 de jul. 2025)

“Caminhada e *reverse* inspirado em Lisa Nelson, com outros movimentos a partir do repertório corporal obtido pela prática de yoga, *floorwork* e improvisação”.

Durante a segunda tomada eu saí de trás da câmera para poder fotografar *stills* do processo de filmagem. Por esse descuido a cena durou um pouco mais que a primeira tomada. Podemos perceber uma maior segurança nos movimentos de Tainara nesta segunda tomada, devido ao seu conhecimento dos limites do enquadramento. Os movimentos têm maior foco no quadrante inferior da tela. O *floorwork* é protagonista nesta tomada de dança.

FIGURA 42 – TOMADA 3  
Tomada 3 – (<https://youtu.be/EjH-kowCYeM>)

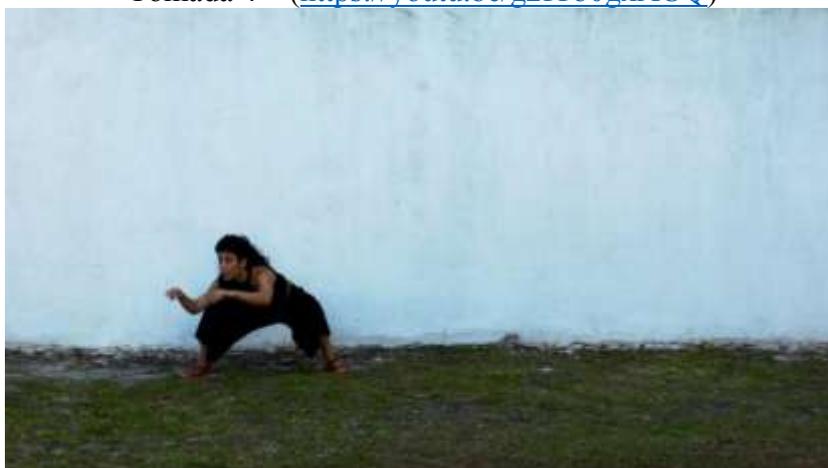


(Fonte: <https://youtu.be/EjH-kowCYeM> Acesso 30 de jul. 2025)

“Ondulações com a coluna, caminhos com os olhos”.

A terceira tomada apresenta uma variação notável entre a entrada e saída da bailarina do quadro. Desta vez ela entra e sai pelas diagonais do campo de vista. Os movimentos da coluna, os olhares e a troca de eixos do corpo serviram para destacar essa tomada das demais com este mesmo figurino.

FIGURA 43 – TOMADA 4  
Tomada 4 – (<https://youtu.be/g2fTb0gxAUQ>)

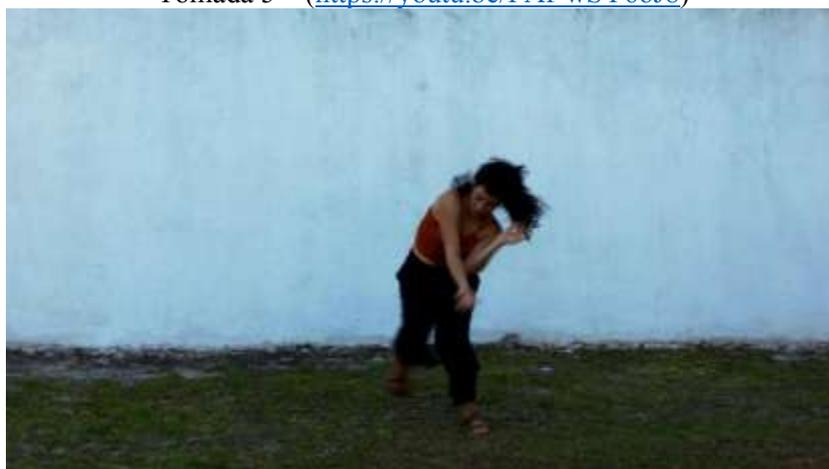


(Fonte: <https://youtu.be/g2fTb0gxAUQ> Acesso 30 de jul. 2025)

“Ondulação de coluna e o uso dos olhos para auxiliar a guiar o movimento. Mãos no chão com movimentos lentos”.

A quarta tomada consiste de movimentos precisos e lentos seguidos por movimentos explosivos de expansão. A entrada de ponta-cabeça ajuda a destacar essa tomada entre as outras.

FIGURA 44 – TOMADA 5  
Tomada 5 – (<https://youtu.be/FAf-wSY6oJ8>)



(Fonte: <https://youtu.be/FAf-wSY6oJ8> Acesso 30 de jul. 2025)

“Braços bailam pelo ar com pouca tensão muscular e bastante fluência pelo espaço”.

A quinta tomada foi a primeira tomada feita com um novo figurino. Nela, Tainara escolheu realizar movimentos de braços mais soltos e a dança tem um ritmo mais energético com pequenos pulos.

FIGURA 45 – TOMADA 6  
Tomada 6 – (<https://youtu.be/IRo2U8I31YU>)



(Fonte: <https://youtu.be/IRo2U8I31YU> Acesso 30 de jul. 2025)

“Bailar o quadril e deixar respingar nas extremidades”.

A sexta tomada conta com pouco movimento de braços, o protagonismo é dos quadris. As posições de respiro são mais estáveis e estruturadas.

FIGURA 46 – TOMADA 7  
Tomada 7 – (<https://youtu.be/zBkd5dyEois>)



(Fonte: <https://youtu.be/zBkd5dyEoi> Acesso 30 de jul. 2025)

“Mãos passam pelo chão pelo ar em forma aberta, espalmada”.

A sétima tomada é quase uma releitura da quarta tomada, ambas iniciam com a entrada de Tainara pelo canto direito do quadro em movimento de estrelinha (giro lateral), porém nesta tomada as ações acontecem majoritariamente na porção inferior do quadro. Há bastante ênfase nos movimentos dos joelhos.

FIGURA 47 – TOMADA 8  
Tomada 8 – (<https://youtu.be/xqPIBqsH4hs>)



(Fonte: <https://youtu.be/xqPIBqsH4hs> Acesso 30 de jul. 2025)

“Pernas e pés exploram o ar em nível alto”.

A oitava tomada conta com muitos saltos e *grand battements*. A energia e o uso da porção superior do quadro destacam essa tomada das outras.

FIGURA 48 – TOMADA 9  
Tomada 9 – (<https://youtu.be/YxGekItbobe>)

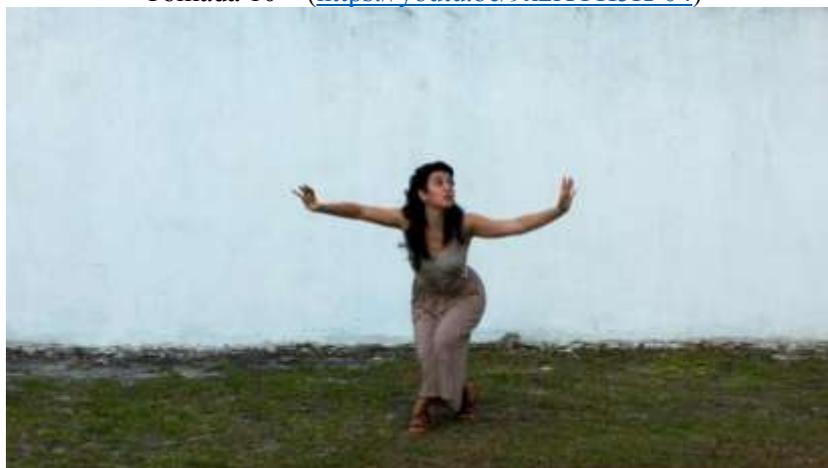


(Fonte: <https://youtu.be/YxGekItbobe> Acesso 30 de jul. 2025)

“Energia parte do centro do corpo às periferias”.

A nona tomada introduz uma vestimenta adicional ao figurino, o casaco preto. Essa peça de roupa serve não apenas para diferenciar essa tomada das anteriores, mas também tem a dupla função de ressaltar os movimentos dos membros superiores da bailarina.

FIGURA 49 – TOMADA 10  
Tomada 10 – (<https://youtu.be/9x2XYH5K-04>)



(Fonte: <https://youtu.be/9x2XYH5K-04> Acesso 30 de jul. 2025)

“Movimentos de expansão e suspensão do tempo, movimentos mais lentos”.

A décima tomada apresenta uma nova entrada de plano: Tainara anda de costas, olhando diretamente para a câmera. Seus movimentos são mais lentos e suspensos, preenchendo a porção superior da tela.

FIGURA 50 – TOMADA 11  
Tomada 11 – (<https://youtu.be/sjaH53y0McA>)



(Fonte: <https://youtu.be/sjaH53y0McA> Acesso 30 de jul. 2025)

“Desenho de pequenos círculos pelo ar, uso do casaco enquanto elemento cênico”

A décima primeira tomada inicia com uma releitura da décima. Desta vez, Tainara anda com as costas virada para a câmera, o casaco é utilizado de forma mais interativa, integrando-se à coreografia.

FIGURA 51 – TOMADA 12  
Tomada 12 – (<https://youtu.be/A4zFUk5TcNc>)



(Fonte: <https://youtu.be/A4zFUk5TcNc> Acesso 30 de jul. 2025)

“Riscar formas circulares com as extremidades do corpo”.

A décima segunda tomada se destaca por ter toda a ação acontecendo de costas para a câmera, sendo singular neste aspecto em comparação às demais.

FIGURA 52 – TOMADA 13  
Tomada 13 – (<https://youtu.be/vEq6EoTxz-o>)



(Fonte: <https://youtu.be/vEq6EoTxz-o> Acesso 30 de jul. 2025)

“Riscar formas circulares com expansão centro-bordas, movimentos grandes e fora do eixo”.

A décima terceira tomada é marcada pelos gestos dos braços estendidos, que atuam como se o corpo fosse uma marionete sendo puxada e guiada por fios invisíveis.

FIGURA 53 – TOMADA 14  
Tomada 14 – (<https://youtu.be/vldZYbbd-cM>)



(Fonte: <https://youtu.be/vldZYbbd-cM> Acesso 30 de jul. 2025)

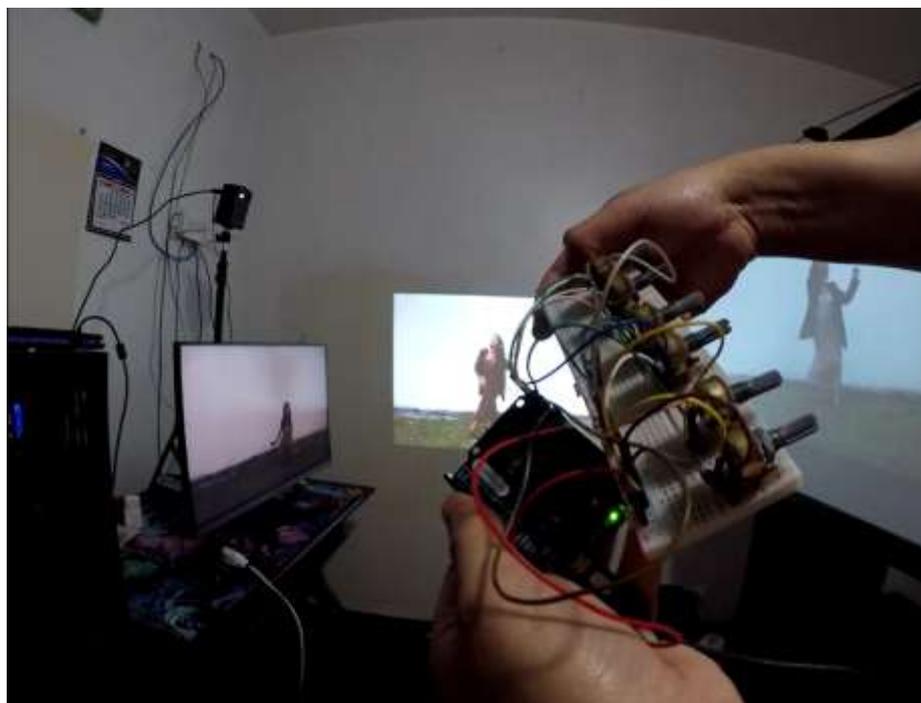
“Ideia oposta ao anterior, voltando movimentos para dentro”.

A última tomada a ser filmada, a décima quarta, apresenta mais uma abertura diferenciada, desta vez, Tainara já se encontra presente no centro do quadro logo no início. Essa quebra não apenas da expectativa da audiência, mas também dos conceitos pictóricos das outras tomadas, amplia-se ainda mais quando a bailarina se aproxima da câmera e transforma o plano aberto em plano detalhe. Seus gestos mínimos conseguem preencher a tela, os olhos se destacam ainda mais, a imagem de paisagem do fundo é substituída pela face humana.

## 5.5 DEMONSTRAÇÃO

Com o protótipo físico pronto, iniciei os testes de projeção em casa. Utilizei o monitor do meu computador e dois projetores de potência (*lumens*) diferentes para garantir o funcionamento do microcontrolador. Durante esse teste inicial, pude perceber o contraste na reprodução das imagens projetadas em diferentes aparelhos. As imagens emitidas pelo projetor profissional (*Byintek k20*), ao centro da imagem, se destacam pela fidelidade das cores e uma forte potência; já as imagens do mini-projetor (*Blitzwulf BW-v2*) ficaram mais fracas e desbotadas em contraste, mesmo estando mais próxima a tela de exibição; as imagens do monitor (*Samsung UR550*) sofreram a menor alteração com a luz acesa, ou apagada, por ser um monitor.

FIGURA 54 – DEMONSTRAÇÃO I



(Fonte: <https://youtu.be/fwD1IFfTVrk?si=Pa85xCTqxGWpECL8> Acesso em 30 jul. 2025)

Após realizar o teste em casa, e com a ajuda de meu orientador, consegui reservar a sala de projeção da UNESPAR Campus Curitiba II – FAP Sede Boqueirão, onde no dia 23 de abril de 2025, realizei uma demonstração do controle utilizando três projetores. No entanto, diferente do que eu esperava a sala de projeção consiste de uma tela (parede) branca e três paredes pintadas de preto. A imagem na tela principal, a parede branca, se destacou por ficar muito mais brilhante comparada as projeções nas paredes escuras. Todavia, o importante foi

visualizar as três projeções em escala maior para ter noção de como melhor adaptar a instalação em termos de hardware.

FIGURA 55 – DEMONSTRAÇÃO II



Durante a demonstração alguns funcionários vieram prestigiar a videoinstalação. Intrigados pelo controle, muitos deles quiseram ver em ação o funcionamento. Porém, pelo controle estar em um estado “nu”, sem chassi, ninguém quis manusear o aparelho, apenas guiar minhas ações por meio de fala. Assim, ficou claro para mim que a primeira modificação ao controle teria que ser *front-end*, ou seja a finalização de um chassi protetor, e alguns detalhes estéticos para deixar o controle mais intuitivo esteticamente.

Com os testes realizados e o protótipo funcionando, decidi montar uma maquete para facilitar o entendimento de como imagino a videoinstalação finalizada. Utilizando a escala 1:77cm, construí: três figuras humanas, três microcontroladores com pedestais, um computador central com os cabos e as projeções (neste formato os projetores ficariam presos no teto).

FIGURA 56 – MAQUETE



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo da minha trajetória acadêmica, me deparei com várias formas de realização das artes audiovisuais, cada uma trazendo seu aspecto único de interação com o observador. A princípio aprendi a linguagem do cinema tradicional, com narrativa e uso de falas, para depois desfrutar das artes do vídeo. As possibilidades da videodança me interessaram pela forma híbrida entre a arte do corpo e a arte do vídeo, mais além me apaixonei pela videoinstalação por ser uma arte com vários processos interligados em constante diálogo.

As teorias do corpo, principalmente aquelas abordadas pela autora Christine Greiner em seu livro *O Corpo: Pistas Para Estudos Indisciplinados*, serviram como uma ótima fonte de aprendizado sobre as formas pelas quais podemos abordar corpos nas artes. Em cada escolha dentro da filmagem, as representações das nossas experiências podem ser capturadas em ações (ou não ações), os enquadramentos e a (não) continuidade entre cortes na montagem trazem uma nova realidade habitada por corpos similares porém únicos.

Outra referência que me contaminou desde cedo na minha jornada acadêmica foi o livro *Dança, Cine-Dança, Vídeo-Dança, Ciber-Dança: Dança, Tecnologia E Comunicação* de Cristiane Wosniak, definitivamente foi a primeira leitura que fiz sobre a temática da arte híbrida conhecida como videodança e ainda serve como uma base minha para a decodificação de outras obras teóricas.

A videoinstalação interativa foi uma escolha que surgiu pela influência do meu passado na faculdade de Jogos Digitais, muito do que aprendi lá voltou a ser relevante depois de tantos anos. Convidar então a audiência a participar com escolhas que causariam impacto imediato no vídeo (*instant feedback*), criando uma experiência única. Dentro do curto prazo do mestrado as expectativas que eu tinha sobre a obra finalizada não puderam ser atingidas, porém isso serviu como uma forma de *bluesky stage*, a essência da videodança-videoinstalação interativa se manteve intacta mesmo com as adaptações necessárias para o protótipo.

Com a ajuda de Felipe, consegui direcionar mais do meu tempo para as leituras recomendadas pela banca de qualificação e meu orientador, enquanto o código do protótipo era compilado em *Python*. Poder contar com outros profissionais, como Tainara e Larissa, me deixou aliviado em saber que minhas ideias poderiam tomar vida com a ajuda de outros artistas com especialidades diferentes. Fico feliz também por finalizar o protótipo a tempo de testar na sala de projeções com o público presente antes de terminar a dissertação.

Com o código (software) e o microcontrolador (hardware) em mãos posso continuar minhas experimentações em videoinstalação, procurando novos meios de patrocínio para

executar a obra em uma escala maior. Com o conhecimento que adquiri ao longo do mestrado, e com mais tempo espero poder apresentar a videoinstalação em diversos locais.

Deixo aqui para futuros pesquisadores links de vídeos bastidores das filmagens do videodança <sup>3</sup>/<sub>4</sub>; e também registro do microcontrolador protótipo em uso. *Making of*: <https://youtu.be/uxU8CV6Ez34>; *Timelapse*: <https://youtu.be/YJkLam2i0yU>; Entradas e Saídas: [https://youtu.be/0VV\\_wsP6kt8?si=3Dag8pXczfs\\_6qS9](https://youtu.be/0VV_wsP6kt8?si=3Dag8pXczfs_6qS9); Demonstração do Controle: [https://www.youtube.com/watch?v=2aLxU7qq1Cg&ab\\_channel=Rieseberg](https://www.youtube.com/watch?v=2aLxU7qq1Cg&ab_channel=Rieseberg). E como prometido também compartilho o meu perfil do *GitHub* onde pode-se encontra por completo o código utilizado na videoinstalação: <https://github.com/yrieseberg-prog>. Contudo, esse código contém toda parte de software para realizar uma videoinstalação interativa da mesma forma a qual <sup>3</sup>/<sub>4</sub> foi idealizada.

## APÊNDICE

### Apêndice I – Entrevista com Larissa Lorena

<https://youtu.be/9ynwoYI1mDo> (Acesso em: 28 de nov.2024)

FIGURA 55 – LARISSA LORENA



(fonte: <https://youtu.be/yNeUuPNQ6eY?feature=shared>)

(Nessa entrevista minhas perguntas estão sem o áudio, desta forma as perguntas aparecem transcritas no vídeo).

Eu sou Larissa Lorena de Oliveira, e autorizo o uso de imagem para este projeto e também dos dados da entrevista pra pesquisa de Mestrado do Yuri.

*Então, pra começar essa entrevista, eu acho que eu gostaria de saber o seguinte, é assim a gente já fez vários projetos no passado e você já realizou várias outras obras com outros realizadores. E eu gostaria de saber a sua perspectiva sobre a videodança*

Eu acho a videodança uma possibilidade interessante da gente experimentar como expandir a dança com as tecnologias digitais, acho que isso começou num contexto, é, que a gente estava bem menos imerso a essas tecnologias digitais de redes sociais, de interação com a internet. **Mas isso já possibilitou tencionar quem é o coreógrafo, aonde termina a coreografia da dança, porque me parece que quando eu estou num processo de videodança tem um momento que eu crio, ou que eu executo algo que criaram, para eu fazer como dançarina;**

**mas ela não termina ali. porque na edição é que vai se escolher a coleta, vai fazer os recortes, vão se inserir efeitos. Esse olhar é muito importante porque também vai conduzir o espectador, parece que é na edição que vai se fazendo a escolha para onde que vai o nosso olhar.** Visse que as pessoas vão ter acesso a esse recorte da Ilha de edição, então pra mim é interessante **porque sempre nas experiências que eu tive acontece uma outra dança na ilha de edição** do que foi pensado no papel quando sou eu a coreógrafa e a dançarina, ou quando me passam também a coreografia, ou o caminho de criação, quando é improvisação e quando a gente vê o resultado final, Nossa é outra coisa, e isso me interessa bastante, assim, porque aí é ampliar as possibilidades de quem vai, de quem vai, mexer nessa criação sabe? **Eu acho que não fica só na minha mão, isso me interessa porque aí eu posso ter pensado alguma coisa com um gesto mas aí se você usa um zoom, um recorte, ou uma repetição, ou qualquer outro efeito isso transforma a dança e transforma de um jeito que talvez tenha o aparato tecnológico digital não poderia acontecer.** Então penso que é uma possibilidade de, não de repensar, mais de atualizar o que que é dança? E das possibilidades de se fazer dança, eu acho que pós-pandemia, né, que a gente tá mais imerso nas telas, né, eu fico curiosa também como que a gente pode renovar esse interesse, né? De alguém ver algo em tela sem ser cansativo, e eu acho que tem *softwares*, recursos, eu não domino eles, mas eu imagino que tenha muitos caminhos; **eu acho muito interessante esse papel do audiovisual de renovando os interesses, né, a gente já tá então há um tempo em contato com essa possibilidade de se criar por meio da videodança, mas como que a gente puxa ainda o tapete do público?** Inova o interesse, faz com que o público fique atente ali para as criações, né, então acho que mesmo sendo uma possibilidade que já é trabalhada a algumas décadas aí, ela tem se renovado por conta também desse contexto que vem se apresentando né principalmente pós-pandemia.

*E quando você realiza videodança, normalmente te trazem a proposta com uma coreografia pronta ou é mais comum o improviso?*

Ah legal essa pergunta, então normalmente eu tenho mais experiências trabalhando na improvisação, eu acho que as pessoas como sabem que eu trabalho mesmo fora da videodança, com improvisação normalmente, elas me procuram e me convidam para trabalhar assim; mas já trabalhei com uma coreografia específica também, né, mas normalmente que eu tenho mais contato com a improvisação e aí o que normalmente acontece às vezes tem um tema que quem tá produzindo me fala, ou um lugar específico, né, ou um desejo de “ah eu gostaria de experimentar”, acho que contigo mesmo a gente fez vários experimentos de “ah quero

experimentar uma técnica do audiovisual, um efeito”, ou querem experimentar a possibilidades em lugares específico, né. Eu também já te procurei para gente fazer coisas “ah eu quero falar sobre isso, eu tô investigando movimentação em outros, em outros, espaços que não espaços fechados de sala”, né. E aí eu vou trabalhando com a improvisação pela ideia do corpo-mídia, né, então essas trocas com o ambiente que eu estou se há alguma provocação ou algum tema específico da pessoa que tá dirigindo a videodança. E aí de parâmetros que eu vou criando, as vezes eu tô interessada, em alguns momentos estou interessada em pesquisar possibilidades com a bacia, ou com transferência de peso, ou com formas geométricas e diálogo com espaço, né. Mas é sempre meu interesse maior, assim, se a gente pudesse falar num guarda chuveiro, seria essa relação do corpo com o espaço que se ta, que se cria. E aí muita coisa acontece a partir do momento que eu vou para esse espaço, porque a técnica que eu me aproximo é improvisação em dança contemporânea, e aí eu vou criando parâmetros se é por forma geométrica, se é pela velocidade, se é por a movimentação das cavidades do corpo e aí eu vou por esse caminho também.

*E você já participou antes de alguma videoinstalação, como parte da equipe ou criadora?*

Não, não, deixa eu pensar. Que eu saiba uma vídeo instalação? Não, eu comecei, não oficialmente, eu comecei despretensiosamente em algumas viagens de férias com a minha prima, em trabalhos que a gente ia visitar na bienal em museus. que tinha um vídeo instalações experimentar como é dançar ali, né, no espaço, porque me interessava assim “ah, aqui é uma caixa, é o cubo branco, né, a galeria de arte”; mas como é inserir, né, então esses aspectos da arte viva da dança, né, da improvisação em dança num trabalho que tá aqui posto; e como meu corpo vai se comportar diante desse trabalho exposto com pessoas passando e querendo ver a obra? Mas foi alguns experimentos que a gente fez por alguns anos assim de “ah estamos em tal exposição nesse trabalho vamos experimentar aqui”, então foi isso, foi bem amadora assim, não participei de nenhuma videoinstalação, mas acho bem interessante.

*E sobre obras interativas, você já participou em, ou realizou, obras que provocassem o público a participar da obra?*

Sim, á, já vi vários trabalhos tanto na faculdade, quanto em bienais, assim tem essa participação do público me interessa bastante. Acho que como professora, também, de arte o que um dos movimentos que mais me interessa é o Neoncretismo, porque ele nasce dessa ideia de que a

**obra não se completa sem o público.** Então me interessa bastante, assim, mas essa provocação que você faz também é interessante porque agora por exemplo, eu me lembrei que teve uma obra em Guarapuava que era uma eu classificaria como uma videoinstalação, né, e aí o artista me convidou para fazer uma performance junto; só que eu tive acesso ao vídeo dela na hora eu não tive acesso antes, né, então eu fico pensando quais outras possibilidades poderiam nascer se o processo criativo caminhasse junto, assim, se eu acompanhasse o processo dela se ela me visse dançar antes. Porque para não ficar, porque acho que é uma linha tênue me parece de ficar, algo de fundo e aí o vídeo fica em segundo plano, e aí, as artes do corpo acontecendo ali fica em primeiro, né. E não acho que seja sobre isso né mas eu acho que é facinho de cair. Então acho que, não sei, se seu trabalho vai provocar isso, né, mas como a gente pode repensar essas instalações, né, mas eu já participei de trabalhos que são interativos, tanto no teatro como nas artes visuais e como na dança.

*E como você acha que poderíamos criar uma videoinstalação interativa que consiga manter a atenção do público?*

Eu acho que uma pista pode ser aleatoriedade, como manter uma aleatoriedade mesmo com o caminho, com um mapa, com o esboço? Que é, acho que é, o que acontece pelo menos no meu processo criativo em improvisação, eu vou lidar com as questões que vão aparecendo no ambiente que eu estou, mas sim. Eu, não é do nada, né, eu tenho um caminho eu tenho algumas, alguns desejos que, que eu quero que aconteça e eles funcionam como parâmetros para ir me guiando durante esse caminho. Mas como isso não enrijece, me dá espaço para aleatoriedade, e eu acho que a videoinstalação nesse sentido para o vídeo não ficar em segundo plano, para renovar o interesse do público. Eu imagino, acredito que a aleatoriedade pode ser um caminho para inclusive a gente acessar essa arte que é feita em tela, já que a gente tá todo momento imerso em telas, né, de um jeito diferente, né. **Porque aí a aleatoriedade e a participação do público acho que esses dois elementos podem potencializar a videoinstalação, para fazer com que ela seja mesmo um outro espaço tempo.** Então eu consigo às vezes pescar elementos do cotidiano, mas eu entendo que é uma outra coisa e isso me faz, bom, me sensibiliza, me atravessa. E aí eu vou fazendo como o público, eu vou fazendo, né, as minhas reflexões, né, se é desconfortável se é confortável, mas eu acho que essas questões ajudam a entender que é um outro espaço tempo, assim, e eu acho que toda vez que a arte as obras conseguem fazer isso assim. eu acho que a potência de atravessar o público de reverberar é maior.

*Para nossa obra eu até estava pensando em utilizar, múltiplas telas, múltiplas projeções como se tivessem várias Larissas que não fossem síncronas, para quebrar um pouco o pensamento do tempo. Só que também deixar livre para o público escolher as sequencias, além de controlar os outros elementos da projeção.*

Eu gosto dessa da possibilidade do público decidir qual é a coreografia principal então, não você que está dirigindo decidir assim. Então elas podem ser derivadas de uma primeira coreografia, mas quando tá lá na videoinstalação não dá para saber, é o público que vai decidir se ele vai prestar mais atenção para essa lateral, ou para aquela, ou para essa e pode ser em algum momento as três Larissas façam o mesmo movimento. E aí, “Ah mas aí voltou para outra coisa”, sabe? Mas eu acho legal o público decidir, dá essa autonomia que é o público que decide. É arriscado mas eu gosto.

*E sobre a aleatoriedade, eu pensei em filmar um único vídeo longo na íntegra e editar para que existam três versões com montagem diferente para ajudar nessa aleatoriedade, o que acha?*

Super legal isso! super legal, porque aí, exato, exato, né, e você pode fazer, eu não sei se é possível, né, mas tô jogando aqui aí você se vira aí porque você que é do audiovisual. Mas o Merce Cunningham, ele fazia a sequências, né, então os bailarinos decoravam sequências mas em cada espetáculo ele pegava o dado e sorteava “hoje vai ser 54! A sequência 54! 14 e a número 1” e aí eles sorteavam as direções que os bailarinos faziam. Você pode ter vários, sei lá, vários vídeoszinhos da dançarina dançando e aí você pode sortear e aí nunca será a mesma coisa, entendeu? Dentro desse cálculo matemático maluco aí do baralho, como é que você, quanta sequências você precisa criar com a dançarina para ir sei lá, ou vai num software, que deve ter isso, né? E aí sorteia, e aí tipo, “hoje eu vou assistir é uma coisa, amanhã a Maria vai assistir e não é a mesma coisa” entendeu?

*E você pode me citar alguns criadores de videodança que você gosta, que te inspiram? Acho que a maioria vem da dança mesmo e experimentam com vídeo, você conhece algum realizador que não seja originalmente da área de dança?*

Bom, eu gosto, que me inspiram mais Merce Cunningham, não sei é assim ele fez trabalhos para vídeo, né, mas acho que ainda não se intitulava videodança, né, tem a Lilian, agora eu não vou saber o nome dela que ela é da UFBA, que eu fiz o curso com ela; a Pina também não penso

em videodança, mas aí teve o filme, né, que brinca com essas possibilidades do vídeo. Deixa eu ver o que mais, eu não lembro agora se a Trisha Brown, ela tem trabalho para o vídeo mas ela trabalha muito com essa questão da aleatoriedade também então acho que isso me inspira. Eu tô olhando aqui olha dos livros e lembra algum de cabeça que não começou com a videodança mas experimentou. Bom, eu vou falar Cena 11 porque na pandemia os trabalhos deles sempre partem, né, dessa relação com a tecnologia, como tecnologias diferentes, né, como extensão, né, do corpo; mas aí na pandemia não tinha palco, não tinha como a gente ir para o Teatro assistir, né. E aí eles criaram um trabalho todo pro vídeo, né, para se ver cada um na sua casa em tela, e que era ao vivo e que tinha imprevistos, né, imprevistos técnicos, mas tinha um caminho. Então eles não começaram com isso, mas atravessou, e eu acho que o vídeo tá sempre presente, assim né, não só o vídeo mas é uma das tecnologias digitais que eles usam, então acho que Cena 11 que me vem agora na cabeça.

*Eu sempre percebo que as inspirações normalmente são estrangeiras, quais artistas nacionais te inspiram?*

Tá bom, das artes visuais: Hélio Oiticica sem dúvida, Lygia Clark me inspiram muito; na dança: Cena 11 me inspira muito, a Vera Sala, a companhia do Rio, meu deus agora esqueci o nome, Lia Rodrigues a companhia de dança da Lia Rodrigues, o Alexandra Américo que é um artista que eu tive contato lá do nordeste trabalho dele me inspira bastante, o Welber que é daqui de Curitiba o trabalho dele também, a Glades por pesquisar status corporais, a Elkie, quem mais, o Danilo Silveira, a Rose Rocha, a Marila, a Cíntia Anápolis, o Descompanhia me inspira também são pessoas, quem mais? Deixa eu ver a Livia Castro também que ela também faz essa brincadeira de trabalhar com vídeo, né, a Mariana Batista trabalha com objetos, acho que é isso, mas aí para não ficar interminável né.

## Apêndice B – Entrevista com Felipe Santos Gomes

<https://youtu.be/SNPFG9Pgaqo> (Acesso em: 28 de nov.2024)

FIGURA 56 – FELIPE SANTOS GOMES



(fonte: <https://youtu.be/SNPFG9Pgaqo> (Acesso em: 28 de nov.2024))

Meu nome é Felipe Santos Gomes e eu autorizo que use o meu áudio e meu vídeo pra isso.

*É, então Felipe, eu gostaria de saber: videoinstalação, instalação interativa, da onde surgiu isso para você?*

Nossa cara eu, deixa pensar um pouco, acho que eu tive uma influência muito forte de tipo, uma companheira que eu tive que ela era das artes, então ela foi acho que a primeira pessoa que me levou para alguma coisa desse tipo, assim, que era mais a ideia de artes. Eu não tinha muita referência de artes até então, aí quando eu comecei a ter eu acho que me ligou mais com arte interativa porque geralmente é alguma coisa eletrônica, né, então já era uma coisa que eu já mexia. Então acho que foi mais esse lado assim.

*Isso foi quando você já estava então adolescente sim?*

Sim, foi o que? Depois de acho 2016, acho que a gente já tinha feito alguma coisa dentro de arquitetura de instalação, mas era uma ideia mais de arquitetura do que a instalação.

*De influencias, você usa Github né? As influencias que você pega são mais internacionais?*

Sim. tem poucas pessoas que eu conheço que fazem meio que coisas parecidas assim no Brasil. Porque arte interativo ou arte com tecnologia ou qualquer coisa desse tipo tem muita referência só que eu acho que tem essa referência do que que é acessível. Então, eu conheço uma dupla de São Paulo, mas eu não lembro o nome deles agora, que eles começaram a fazer esse lance de arte e tecnologia com *Arduino*. Então isso é bem mais acessível, tem um cara que eu gosto bastante que é o Rafael Lozano-Hemmer que é um mexicano que mora no Canadá, sei lá o estúdio dele é no Canadá, eu sempre fui fã desse cara mas é impossível pensar em fazer o trabalho dele sem dinheiro. O que a gente faz mais hoje é bem mais parecido com esse negócio de *D.I.Y.* mais “faça você mesmo”, assim do que esse tipo de arte. que não tem muita verba né, muito alto.

*Então você acha que a verba é um fator bem grande para a artes interativa?*

Não é o único, e nem o principal fator talvez, mas eu digo assim essas coisas do Lozano por exemplo, são gigantes e não só gigantes como os sistemas são caros. Ele foi um dos primeiros a usar muita coisa tipo: *machine learning*, essas coisas assim há muito tempo atrás, então era muito caro; hoje que a gente tá tendo um pouco mais de acesso. Mas, os outros trabalhos dele também são enormes, é tudo: ou é um projetor muito caro ou é um sistema muito difícil de você fazer, ou são equipamentos que são muito caros. Então, acho que isso já é um impedimento, principalmente para esse tipo de arte que ele faz. Porque, eu acredito que muita coisa da arte, principalmente que é instalação assim vem da escala, acho que a escala é muito importante, importante não, mas ela é uma parte que influencia muito na arte interativa. Qualquer coisa, qualquer coisa não, mas muitas coisas se você, muitas instalações se você pegar um módulo dela só, ela é muito simples; tipo ela fica muito mais impressionante muito mais interessante porque ela é repetida mil vezes. Então, o lance de, por exemplo, poder usar o *Arduino* facilita esse lado, você pode aumentar a escala, você tem é mais barato no final, fazer isso do que do jeito que por exemplo o losango usa, então é isso, não é o mais importante, mas com certeza é um que ajuda muito no impacto da obra.

*E pra montar as suas instalações, cada local você tem que fazer um estudo antes, você chega na hora e vê o que você consegue fazer?*

Depende, tipo quando tem algumas que são tipo *site-specific*, que só funciona naquele lugar, mas principalmente quando tá fazendo alguma coisa para *marketing*, não necessariamente para artes assim, é impossível visitar o lugar antes, né, tipo às vezes a coisa já é o prazo é curto ou em São Paulo por exemplo, em outro lugar, daí a gente confia muito nas plantas, assim né, tipo o material que o pessoal manda é o que a gente faz uso de base e acaba que, é pouca coisa que é, porque eu acho que eu não nunca fiz, ou faço muito pouco, instalação tipo minhas, assim né. Uma coisa que eu criei o conceito e eu fiz do começo até o fim, sozinho assim, maior parte ou eu tô fazendo para algum artista já, né, só faço a parte lógica e essas coisas assim, ou é alguma coisa mais para *marketing*; ou é isso. Foram poucas que eu fiz para mim sozinho, criando qualquer coisa. Engraçado porque quando eu trabalho por exemplo com outro artista, que ele que traz o conceito assim, ele basicamente tem que me explicar o que que ele quer. Tipo, “cara eu quero que esse seja o resultado final”, daí eu penso no processo como que isso vai ser feito. Então, teve uma instalação que eu fiz para um artista aqui que de começo parecia muito simples, que ele falou: “Cara eu quero que quando chega perto, são quatro, três ou quatro obras, que elas são todas iguais, uma é original e o resto é réplica; quando chegar perto de uma réplica, eu quero que a luz apague. Porque o ambiente já é super escuro, e tipo são só quatro focos, um em cada obra, e quando chegar perto de uma réplica eu quero que a luz apague, e quando chega perto da original ela vai continuar aceso”. Eu pensei, “nossa muito simples, muito, muito fácil de fazer”, e daí quando eu fui visitar o lugar com ele, a gente percebeu que tipo: “nossa”, tinha um monte de coisa que era impossível porque não podia furar a parede, não podia furar nada no teto, não podia furar, o sensor não podia ficar na moldura porque também não podia furar a moldura origina. E tinha essas limitações assim, então a parada que eu achei que ia ser tipo três dias de trabalho virou um mês e meio só porque a gente ficar testando um monte de tipo de solução, e como a gente resolveu de fato no final foi tipo, depois de um monte de conversa um monte de ideias que a gente testou a gente resolveu forrar o chão com um tapete, e o sensor ficava embaixo do tapete, então era tipo como se fosse um botão gigante chegando perto das obras e o botão era tipo um papelão com papel alumínio bem simples; só que até a gente chegar nisso demorou muito.

*Esse sistema que você usa é o Arduino né?*

O *Arduino* é tipo uma das coisas que a gente usa, então, é que *Arduino* dependendo do meio que você tá ele significa várias coisas. Tipo, *Arduino* no meio que eu mais tô inserido, o *Arduino* na verdade é uma quase qualquer microcontrolador que você consegue programar usando C,

*C++*, *C#*. Porque o *Arduino* mesmo é uma marca, então tanto que o que eu mais uso hoje é um outro microcontrolador que chama *ESP*. Então tipo, mas quando a gente tá sei lá, meio que trocando ideia sobre o projeto ainda, a gente nunca fala: “a vamos pegar um *ESP*”, ou tipo: “ah vamos pegar um *Arduino* e fazer isso” sabe. Tipo agora qual o *Arduino* ou qual o microcontrolador vai ser mesmo a gente só vai decidir depois que a gente souber o que que a gente precisa que ele faça né. Que tipo *Arduino* por exemplo, até tem *Arduino* com *wi-fi* mas é meio caro, não vale a pena para gente aqui pelo menos né. Então quando a gente precisa de algum projeto que precisa de internet ou de rede a gente usa um *ESP*. Então não sei não como chamar, não é um sistema também.

*Gillette não? Que é uma máquina de barbear né?*

É, isso isso.

*E esse, esse, você falou aí, essas linguagens do computador, como que, que elas são diferentes pra a finalização? Pra que usar C++ ou Python? Como você faz?*

É que esses depende da plataforma que você está usando, tipo o *ESP*, se eu não me engano, ele aceita *micropython*. Que é tipo, uma outra linguagem, mas ele também aceita *C*, então é mais isso; tipo, no *ESP* você pode escolher, mas no *Arduino* não, o *Arduino* é só, acho que é *C++*. Porque o *Arduino* tem uma discussão que é tipo assim, ele tem muita gente que fala que é *Simple C* é um *C* simplificado, porque ele tem um monte de biblioteca, ele tem um monte de coisa e tal. Mas a linguagem em si não é muito diferente, tipo o *C* puro mesmo não é tão diferente, o *Python* mesmo não é tão diferente também. Então tipo, até onde eu conheço todas essas linguagens assim, ela pra mim meio que... é que assim, não é que a linguagem parece, mas a lógica de programação é parecida. Tipo, sempre tem *if / else*, sabe? Essas coisas assim que repete em todas essas linguagens. Mas eu não escolho uma para cada projeto. Geralmente é o projeto que, tipo: “a, esse projeto precisa de *Arduino*, então vamos usar *C*”, “esse projeto usa o *Raspberry*, provavelmente a gente vai usar *Python*”, então é mais assim sabe?

*Eu fiz jogos digitais*

Você fez?

*Fiz, pra fazer com Python eu não acho parecido.*

Mas qual outra você tá usa agora?

*Então, o que a gente usava mais era o C#, o C++, essas coisas assim; e o S, o S a gente usou bastante. Java na época, porque era 2012 e ainda tinha o Flash, mas daí o Flash parou de funcionar depois.*

Sim, eu peguei essa época também, eu fiz programação de, era em Java pro Flash.

*Cara, era bem bizarro pensar nisso, flash, java, static void, if/then...*

Mas então tudo isso tem em todas as linguagens, tipo eu... eu é que assim C# por exemplo a gente começou a usar no Unity. Esse eu achei um pouco diferente, mas a lógica é a mesma do tipo assim, você tem variáveis você tem *if*, você tem onde o código começa a repetir. Eu acho, mas é que eu também, eu não me considero programador, eu não sou muito de programação. Eu sei fazer básico assim, no caso eu preciso de alguma coisa um pouco mais complexa eu vou procurar, então tem coisa que eu nunca nem sei o que faz, eu só copieie e coleie.

*Nisso mesmo que eu queria chegar, esses sites como Github, lugares públicos de debate ou de share de código tudo mais. Você sabe algo mais de aprofundar no histórico?*

Cara, pior que assim, eu não vou nem mentir tipo, que o meu mestrado foi sobre comunidades online voltadas para tipo arte tecnologia. Mais especificamente tipo, programação e a impressão 3D. Mas histórico mesmo não sei muito, tipo assim, eu sei que é uma das maiores plataformas, ela era independente foi comprada pelo Microsoft muita gente saiu por causa disso, eu não, não sou tão defensor dessa, quer dizer não sou, não tenho um partido porque eu não tava lá na época de antes da Microsoft. Então para mim não é muito, eu acho que eu só tô nesse ponto por causa disso, né, tipo não tem como, porque assim eu, o meu caminho foi meio bizarro também, porque eu terminei arquitetura, daí eu fiz a pós em cinema lá, e no meio da pós em cinema eu comprei um Arduino meio tipo assim: “ah vou ver como é que é isso”, né. E eu aprendi tudo sozinho, sozinho que eu quero dizer é baseado todo o conteúdo que tá disponível na internet. Então, tipo, “beleza o YouTube é meio que a porta de entrada”, mas depois que você tá ali você começa a ver tipo Github, essas paradas, e tudo fica muito mais. Você entra, mais nesse universo, é

impossível começar a programar ou fazer qualquer coisa sem fazer aula se não tiver essas comunidades. Então tudo, 100%, tudo que eu sei de todas as plataformas que eu trabalho é por causa dessas comunidades.

*Elas são tipo: receitas de comida para que você não tenha que aprender desde o começo.*

É, e também tem um lance da própria, do próprio fórum em si, de você tipo, ou você jogar uma ideia e alguém continuar ou você ter uma dúvida e alguém te responder; ou você tipo você pode contar com pessoas que não tem nem ideia de quem são, e que elas também não te conhecem, mas elas tipo, te ajudam você, é muito doido né? Eu lembro tipo, é que não foi só uma vez isso, mas eu lembro tipo de algumas vezes que é de uma vez específica na verdade que tipo tava fazendo um projeto pra *Ambev* ainda. Era tipo um bagulho interativo com leitura de código de barras e tal, só que tinha uma parte que era *videomapping*, aí tem um *software* de *videomapping* para *Raspberry* que é *ofxPiMapper*. Eu sempre usei ele, tipo uso ele há muitos anos mesmo, só que tipo para esse projeto precisava que ele fizesse uma coisa específica assim; e eu não conseguia fazer porque a programação dele é em *Open Frameworks*, eu nem sei que linguagem que é, tipo eu só sei que é *Open Frameworks*. Daí eu não sabia mexer, e tava muito difícil e pouco tempo, daí tipo joguei assim no próprio fórum do *Github* desse projeto falei: “ah como é que eu poderia fazer isso e tal?”. Acho que deu um dia assim, e teve um cara que me respondeu e o criador do projeto também me respondeu falou: “ah não, tem essas opções e tal”. Isso para mim foi muito louco, porque tipo muito rápido, e uma parada que tipo, sei lá, era um trabalho que eu tava sendo pago e eu consegui uma assistência meio, tipo gratuito assim né? Só que é isso também, tipo, tem mais parado que eu acho que é importante dessa comunidades de tipo: se você não consegue manter uma ajuda ali de “por tempo”, assim é legal apoiar financeiramente também né? Então, tipo eu comecei a participar muito mais esses fóruns do tipo, se eu souber a resposta de alguma coisa eu vou parar e vou escrever; tanto que nesse do *ofxPiMapper* tinha um cara perguntando uma parada e eu consegui responder ele, eu fiquei tipo “caralho já me senti melhor”. Mas esse cara que criou o projeto, ele fez o mesmo curso que eu fiz um ano antes no mesmo lugar, então tipo eu tinha um contato meio direto com ele depois assim sabe? E daí eu percebi que ele tava fazendo muita coisa que valia um apoio financeiro assim, tanto que acho que um ano e pouco a gente pagava um *Patreon* para ele. Então tipo, é isso, tem muita coisa que você tipo: ou você ajudou com o tempo, ou você ajuda com um recurso ou você ajuda com um, tipo sei lá, com conhecimento; e é muito doido né? Porque tá todo mundo fazendo as mesmas coisas tipo do **outro lado do mundo, assim tem essas pessoas**

**fazendo essas coisas também e tipo todo mundo depende dessa comunidade para crescer,** e acho que as pessoas perceberam isso e é muito, muito louco. Fico meio de cara assim, acho que isso me chamou atenção para estudar essas comunidades sabe?

*Uma coisa que eu queria saber também, vendo aqui tem várias impressoras 3D, tem as impressoras de resina né? Essas tecnologias são recentes né? Mas impactam bastante né? Como que isso auxilia a produção?*

É, eu acho que :mais rápido, mais fácil, mais barato com certeza, mas mais do que isso são coisas que às vezes você nem conseguiria fazer sem ter acesso essas máquinas. Tem um trabalho que a gente fez para o aniversário de 40 anos do filme *ET*, aí a gente fez literalmente um sensor assim. Esse sensor, os componentes que vão nele são muito, muito, muito barato centavos. Só que o jeito que eles estão arrumados não, não existe uma placa que é que faz especificamente isso. Então você poder produzir uma placa, e mais do que isso, você poder replicar ela várias vezes. Porque a gente cortou ela na mini *CNC*, então depois que a gente tinha projeto final eu consigo mandar fazer seis de uma vez deixar a máquina trabalhando e fazer outra coisa. Acho que tem esse lance do tempo também. Tem muita gente que pergunta: “por que que não faz na mão?”. E dá, muita coisa dá para fazer na mão só que enquanto você puder deixar uma máquina trabalhando e você fazer outra coisa, acho que você ganha muito nesse lance do tempo também sabe? Mas é bom esse lance da placa, era mais pra falar assim: “se não fosse desse jeito ia ser bem difícil de fazer isso”. Não que não deve fazer, mas ia demorar ia ser bem difícil, mas tem coisas mesmo que só dá para fazer na impressão 3D; pelo menos entendo assim sabe? E é muito barato.

*Para a parte do audiovisual né? Eu vejo que tem (aqui) Kinect, câmeras, você falou de sensores né? Esses sensores, você consegue montar máquinas que produzam áudio?*

Sim, sim, tá rolando uma exposição agora que até ela vai vim agora para Caixa Cultural, que é a gente fez uns 10 *MP3 Players* pra criança. Então é assim, primeira ideia que a gente teve foi “ah vamos pegar os *MP3* baratos e só, meio que recondicionar”. Só que não dava, porque ele precisava de uma programação específica, e como porque, como ele é para criança ele precisava ser um negócio que: você aperta só um botão e ele já faz tudo, então isso não tinha como fazer um *MP3* já pronto. Então a gente comprou um componente que que ler *MP3*, mas depois a gente fez todo o resto do circuito super funciona assim. Eu tenho até uma oficina, depois eu

vou te passar o material, tem uma oficina que eu dei que era “*Open Source* no audiovisual”, que era só sobre tecnologias abertas pro audiovisual.

*É, Open Source, Open Framework, essas coisas assim são salva-vidas.*

Sim, e é isso tudo em torno de uma comunidade. O projeto *Open Source* só existe se a comunidade quiser, porque senão ou o projeto morre, ou sei lá tem tanta coisa que começa aberto depois fecha porque ficou muito bom né? As primeiras impressoras 3D foram isso, então é a comunidade desenvolvendo. Beleza, nesse caso em si foi uma cagada, que o cara pegou todo o trabalho da comunidade e vendeu para uma empresa, mas isso não é muito comum. Então acho que é bem interessante.

*Tipo moço do NFT.*

É, esse lance aconteceu num tempo que acho que se fosse hoje em dia não ia acontecer sabe? Ele conseguiu fazer porque a impressora 3D tinha acabado de aparecer, a comunidade não tinha tanta visibilidade um monte de coisa que assim ele só fez aquilo que era aquela época, hoje não conseguiria fazer.

*O vídeo e a realidade, então, por exemplo: projeções em tempo real. O videomapping, você fala videomapping para de captura ou de reprodução?*

Você diz, captura do vídeo ou do movimento?

*Então, é... se é um sensor para a pessoa ao vivo ou você fala de videomapping de você mapear a projeção?*

É que, dá pra fazer os dois, eu dei uma oficina que era desse *ofxPiMapper* que era só de mapeamento de superfície mas usando *Raspberry* então era *videomapping* de baixo custo. Então esses projetores pequenininhos R\$ 300 com a plaquinha do *Raspberry*, que na época custava também R\$ 200, e você tinha um sistema de vídeo mapping. *Open Source* de baixo custo, que você podia programar em cima, você podia criar em cima, você podia fazer ele fazer coisas que outros programas não fazem. E tudo num custo reduzido. Então isso era a parte legal, mas essa era só de mapeamento superfície mesmo, então foi um foi uma oficina. Aí por exemplo a o

*videomapping* que está na Caixa agora, esse *videomapping*, ele é um mapeamento superfície, só que ele tem uma interatividade com o *Kinect*. Então, você consegue mexer as coisas que estão no *mapping*, se você erguer a mão vem uns passarinhos e grudam na tua mão sabe? Não sei se era isso que você estava perguntando.

*Ótimo, é.. e também, o escaneamento 3D, eu vi que vocês fazem uns vídeos. Como se faz isso?*

Tem dois tipos: tem fotogrametria e tem, nem lembro do nome do outro processo, mas o outro processo você precisa de um equipamento específico tipo o *Kinect*. Na fotogrametria você faz só com a câmera mesmo, só tirar foto e então para fotogrametria é tirar um milhão de fotos do objeto que você precisa, que você quer escanear, e você joga no programa que tem o, não é *Mashlab*. é um projeto que quando ele começou se chamava *Alice Vision*, se eu não me engano, ou *Alicia Vision* alguma coisa assim; que é um programa de fotogrametria *Open Source* criado para museu fazer documentação e acervo digital; e o outro jeito é usar um equipamento tipo o *Kinect* que daí ele tem uma câmera de infravermelho tem sensor de profundidade tem um monte de coisa que daí ele captura o objeto *3D*. Eu não sei definir muito o processo, mas eu sei que esses dois são os principais tipos de *3D* que a gente tem e que são acessíveis. Então, esse *Alice Vision* por exemplo é só você ter uma câmera celular qualquer coisa e tirar um monte de foto e colocar no programa. Tudo bem que o programa só funciona com uma placa de vídeo *Nvidia*. É bem específico, só que ao mesmo tempo não precisa ser a última que saiu, então ele ainda é uma das opções mais acessíveis. Se você for comprar um *Kinect* hoje não é caro, mas a qualidade dele é muito baixo. Então esse já é um limitante assim, já a fotogrametria depende mais do teu computador e quanto ele aguenta sabe?

*Isso é outra coisa também, obsoleto, tecnologia obsoleta, você acredita que tem como reaproveitar tecnologias que são consideradas abandonadas?*

Sim, o próprio *Kinect* é isso, O *Kinect* apareceu como um negócio de *Xbox 360* para a galera jogar *Just Dance* assim, e no meio do caminho ele virou um *Scanner 3D* e um sensor de corpo, movimento. Porque o *Kinect* tem uma parada que é diferente de uma câmera, que é o lance dele conseguir detectar que é uma pessoa, se você depender só de uma câmera você precisa de um software a parte. O *Kinect*. No próprio hardware dele já tem essa parada para detectar uma pessoa, então isso é uma coisa que deixa o computador mais livre. Porque tem menos processamento indo para essa parte, o *hardware* já faz um processamento que o computador

não precisa fazer. Então eu acho que o *Kinect* é um ótimo exemplo, e cara se você for ver aqui a gente tem um monte de computador velho, a gente usa para tudo tá ligado? Acho que tem uns quatro *notebooks* aqui que eu não comprei nenhum, todos eles foram assim “ah eu vou jogar fora” daí falei “deixa aqui então” porque daí a *CNC* funciona com o *notebook* velho; a laser funciona com um *notebook* velho. Tem algumas coisas que às vezes a gente vai testar que a gente tá, sei lá, tá com medo do cabo tá com curto ou isso geralmente na verdade tem outros jeitos de testar. Mas assim às vezes você tá meio com medo de algum *hardware* e daí você vai *plugar* ele a gente *pluga* primeiro no *notebook* velho. Isso já para mim, já é um jeito de reutilizar elas, mas mais do que isso, impressora *3D* por exemplo é uma parada que não fica velho. Você pode ter impressoras melhores, mas a mais antiga que a gente tem aqui a gente ainda consegue usar. Então acho que isso, eu sou bem contra essa ideia de que “ah pode só jogar fora depois”. Hoje mesmo a gente arrumou um dos monitores que que a gente tem aí porque é um monitor de 2007, e a gente só trocou o capacitor e voltou a funcionar. Então, eu não sei eu tenho um pouco talvez seja até ruim na verdade, que eu não gosto de “só jogar fora”, quero consertar e deixar funcionando até ele não aguentar mais. Esse *desktop* que tá aí atrás de você, também cara esse *PC* acho que ele tem uns 15 anos, mas não tem porque jogar fora. E ele faz ainda o que dá que é exigido disso. Então não, o próprio *Arduino* é uma tecnologia muito antiga já. Muita gente tá migrando para o *ESP* lá que eu falei, mas no geral ainda tá forte aí.

## REFERÊNCIAS

ARMES, Roy. **On video: o significado do vídeo nos meios de comunicação**. São Paulo: Summus Editorial, 1999.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros E Simulação**. Lisboa: Relógio d'Água, 2014.

BELLOUR, Raymond. **Entre-imagens: foto, cinema, vídeo**. Campinas: Papyrus, 1997.

CATALÀ, Josep M. **La imagen interfaz**. Bilbao: Universidad del País Vasco, 2010.

DEREN, Maya. **Cinema: o uso criativo da realidade**. Devires. Belo Horizonte, v. 9, n. 1, p. 128-149. Jan/jun 2012.

SILVERINHA, Patrícia. **A Arte Vídeo. Processos de abstração e domínio da sensorialidade das novas linguagens visuais tecnológicas**. Lisboa: Universidade Nova de Lisboa, 2009.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

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

GRANT, Gail. **Technical Manual and Dictionary of Classical Ballet**. New York: Dover Publications, 1982.

MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: SENAC São Paulo, 2008.

PAIK, Nam June. Art People. In: MCGILL, Douglas C. **The New York Times**, p. 26, Section C, 8 de outubro de 1986. Disponível em: <https://www.nytimes.com/1986/10/03/arts/art-people.html> Acesso em 05 de maio de 2025.

ROSINY, Claudia. Videodança: história, estética e estrutura narrativa de uma forma de arte intermediária. In: **Dança em foco: ensaios contemporâneos de videodança**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012.

SALLES, Cecília Almeida. **Crítica genética**: uma (nova) introdução; fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística. São Paulo: EDUC, 2000.

SALLES, Cecília Almeida. **Redes da criação**: construção da obra de arte. São Paulo: Horizonte, 2006.

SALLES, Cecília de Almeida. **Arquivos de criação**: arte e curadoria. Vinhedo: Horizonte, 2010.

SALLES, Cecília de Almeida. **Gesto inacabado**: processo de criação artística. São Paulo: Intermeios, 2013.

SALLES, Cecília Almeida. **Processos de criação em grupo**: diálogos. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2017.

SPANGHERO, Maíra. **A dança dos encéfalos acesos**. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de lingüística geral**. São Paulo: Cultrix, 2006.

TRINDADE, Mauro. Entre – a videodança e os gêneros da arte. In: CALDAS, Paulo. (org.). **Dança em Foco** – “Vol. 4: Dança na Tela”. Rio de Janeiro/Oi Futuro, 2009 (p.35-38).

WOSNIAK, Cristiane. **Dança, Cine-Dança, Vídeo-Dança, Ciber-Dança: dança, tecnologia e comunicação**. Curitiba: UTP, 2006.

## GLOSSÁRIO

**Abertura de Diafragma** – Mecanismo interno da lente fotográfica que controla a quantidade de luz que alcança o sensor da câmera.

**Arnuindo** – Um microcontrolador *open-source*, usado para criar roteiros (em linguagem C++ e C#) de controle para dispositivos eletrônicos.

**C++, C#** - Linguagem de programação de alto nível, orientada a objetos, que permite desenvolver programas complexos e flexíveis.

**Dimmer** – Uma espécie de botão que é ativado pelo giro ao invés de ser pressionado.

**Gimbal** - Também conhecido como estabilizador, é um acessório que ajuda a estabilizar a imagem de uma câmera

**Lente Prime** – Uma lente sem a função de zoom, lentes que possuem uma única distância focal.

**Linguagem Computacional** – Um conjunto de regras que permite aos programadores se comunicar com computadores.

**Microcontrolador** – Chips inteligentes que funcionam como computadores em miniatura, controlando e coordenando circuitos eletrônicos através de algoritmos programáveis

**Open-source** – Softwares com código aberto gratuito para que qualquer um possa utilizá-los

**Playback** - Reprodução de uma gravação prévia durante uma apresentação

**Slider** – Um controlador acionado pelo deslizamento do mecanismo dentro de um trilho.

**Storyboard** – Desenhos em sequência cronológica, mostrando as cenas e ações mais importantes na decupagem de um filme.