

INTERFACES CONTEMPORÂNEAS ENTRE DANÇA, CORPO E CINEMA

Dorotea Souza Bastos¹

Resumo: Este artigo apresenta as possíveis relações contemporâneas entre dança, corpo e cinema. Entendendo o corpo como um local de manifestações que, ao ser modificado, também modifica, busca-se um novo olhar para o diálogo entre o corpo e as tecnologias das imagens em movimento do cinema, através de exemplos que constituem referências para a relação corpo-câmera.

Palavras-chave: dança, corpo, cinema.

A relação entre dança e cinema resultou no híbrido entre o corpo e as imagens em movimento que permite novas formas de ver o corpo na tela. Uma vez que a dança acontece no corpo, as questões que envolvem esse corpo, lugar de manifestação da dança, nos interessa. O cinema contemporâneo permite essa investigação, pois, também na Contemporaneidade é possível notar a presença da dança no cinema, através não apenas de filmes específicos de dança, mas também em obras que demonstram uma preocupação com o questionamento sobre o corpo. Esses filmes complexificam e propõem uma discussão sobre o que é contemporâneo, uma vez que trazem para a tela do cinema preocupações atuais, independente do momento cronológico indicado nas obras filmicas.

Para o entendimento das discussões propostas nesses filmes, nos cabe pensar no que significa ser contemporâneo. Para isso, tomamos, por exemplo, as ideias que trazemos de Giorgio Agamben (2009) que aponta uma das possibilidades de entendimento da Contemporaneidade como uma “singular relação com o próprio tempo, que adere a este e, ao mesmo tempo, dele toma distâncias” (p.59), em que seria contemporâneo aquele que não coincide totalmente com esse tempo, e “nem está adequado às suas pretensões e é, portanto, nesse sentido, inatual” (p.58). O autor afirma que, justamente por essa “inatualidade”, “através desse deslocamento e desse anacronismo, ele é capaz, mais do que os outros, de perceber e aprender o seu tempo” (pp. 58-59).

¹ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Dança, Universidade Federal da Bahia. E-mail: doroteabastos@gmail.com.



O cinema, iniciado no final do século XIX, possuía uma proposta de representação da realidade atual daquela época, mas devido aos avanços tecnológicos como a inserção de áudio sincronizado, cores, movimentações de câmera e possibilidades de edição, o cinema acabou se distanciando dessa ideia inicial e passou a mostrar a ficção, representando tempos passados ou futuros, o que gera uma relação contemporânea em diálogo com a realidade criada pelo cinema.

Exemplos dessa relação contemporânea são os filmes que conseguem aprofundar as discussões sobre o corpo, como é o caso dos filmes de ação e lutas orientais. Para Perez (2006), os trabalhos de Maya Deren e Busby Berkeley, entre outros, teriam influenciado esses filmes de ação, pois os trabalhos desses coreógrafos levaram para a dança para o cinema, através de cenas que demonstram uma intenção de utilizar a coreografia na tela, principalmente, as cenas em que aparecem lutas.

Os orientais já experimentavam a relação entre dança e cinema de ação desde a década de 1970, época em que Bruce Lee, um dos maiores representantes desse tipo de produção, ganhou destaque com seus filmes.

Bruce Lee nasceu em 1940 e teve uma vida que pode ser considerada curta, falecendo ainda jovem, em 1973. Nos poucos anos em que trabalhou diretamente com cinema, conseguiu deixar seu nome registrado como diretor e produtor e seus filmes são apreciados e servem como referência até a atualidade. Bruce Lee é considerado por Perez (2006) como um coreógrafo das artes marciais. Seu estilo inspirou grandes diretores como Quentin Tarantino, quando da produção dos filmes *Kill Bill* (2003) e *Kill Bill II* (2004), trazendo para as telas uma luta coreografada.



Figura 1: *Bruce Lee.*

Disponível em <<http://parallepop.blogspot.com>>



Figura 2: *Frames do filme Kill Bill.* Quentin Tarantino, 2003.

Fonte: Youtube. Disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=-czwy-aVbbU>>

Uma característica presente na linguagem dos filmes de ação com cenas de artes marciais é a velocidade mais lenta de alguns golpes, o que representa a necessidade de mostrar os detalhes ou fragmentos do corpo em movimento. Esse efeito teve início com Bruce Lee e pode ser conseguido durante a filmagem ou na edição e se tornou um efeito chave em produções cinematográficas que envolvem lutas, sejam elas marciais ou não. Com o tempo, esse efeito passou por modificações, inclusive técnicas, o que possibilitou a criação do efeito que ficou conhecido como efeito *Matrix*², graças ao filme de mesmo nome. *Matrix* (1999) inaugurou uma nova forma de fazer cenas de ação e luta e proporcionou para a história do cinema um novo marco, baseado no estudo minucioso de fragmentação do corpo, capaz de mostrar as cenas em detalhe e velocidade ultra lenta.

Em *Matrix*, a intenção é demonstrar um estágio superior de utilização do corpo, fenômeno que acontece com o personagem principal, Neo, que é protagonista de cenas em que conseguimos ver a ação *frame a frame*. Essas cenas nos possibilitam ver as imagens em uma velocidade muito menor que a habitual nos filmes e, com esse atraso das imagens, é possível assistir, por exemplo, ao momento em que o personagem consegue desviar das balas de revólver atiradas contra ele.

² O efeito *Matrix*, ou *bullet effect*, é um efeito especial adicionado ao filme no momento da edição que mostra a cena em velocidade extremamente lenta, como um hiper *slow motion*, permitindo a transição de imagens de forma a acrescentar outros efeitos como objetos em movimento, além de possibilitar a montagem do filme em diversos ângulos, como se a cena fosse pausada para uma mudança de ângulo ou enquadramento.



Figura 3: *Frames do filme Matrix.* Lana Wachowski e Andy Wachowski, 2000.
 Fonte: Youtube. Disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=9wHi4xTnLk4>>

O filme *Matrix* (1999) pode ser considerado filme de ação e de ficção científica, categorias nas quais podemos incluir, também, *O Exterminador do Futuro* (1984) e *Blade Runner* (1991), filmes que, além de promoverem uma contribuição tecnológica através dos efeitos especiais, também contribuem para a discussão contemporânea sobre o corpo que se modifica com a utilização das diversas tecnologias.

A utilização da tecnologia não é restrita e engloba diversas maneiras de pensar e repensar conceitos previamente estabelecidos. *Performers* utilizam a tecnologia, defendendo a ideia de que o corpo pode ser reestruturado e adaptado através de dispositivos e próteses. Um dos representantes desse movimento é Stelarc³, que ficou conhecido por experimentar os recursos tecnológicos para promover a extensão da capacidade do corpo humano considerado por ele como obsoleto.

Segundo Stelarc (1997), “É hora de se perguntar se um corpo bípede, que respira, com visão binocular e um cérebro de 1400cm³ é uma forma biológica adequada. Ele não pode dar conta da quantidade, complexidade e qualidade de informações que acumulou” (1997 p.54, citado por SIQUEIRA, 2006, p.62). Para o artista, o corpo humano não foi projetado para ser durável, tendo em vista que não está preparado para as dificuldades pelas quais passará, inclusive, em relação a doenças. Stelarc propõe, ainda, que a permanência do ser humano seria garantida por meio da tecnologia, possibilitando ao corpo uma adaptação ao ambiente em que está inserido. Ele defende que “não se trata mais de perpetuar a espécie humana por meio da reprodução, mas de

³ Os trabalhos de Stelarc serão mais amplamente discutidos no capítulo II, quando retomaremos a discussão sobre corpo e tecnologia. Para conhecer o trabalho do artista, é possível o acesso em www.stelarc.org.

intensificar a relação masculino-feminino através da interface homem-máquina” (idem, p.63).

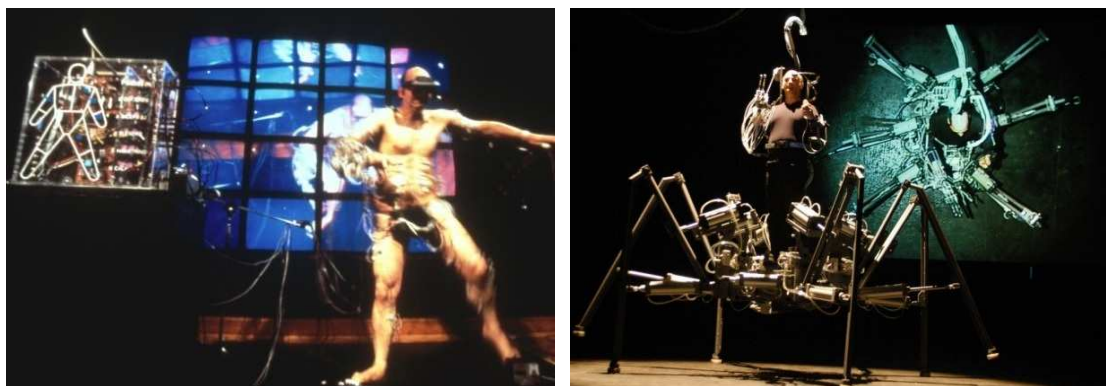


Figura 4: Trabalhos desenvolvidos por Stelarc.
Disponível em <<http://stelarc.org/?catID=20214>>

Outro ponto de vista interessante sobre esse assunto e que dialoga com as ideias de Stelarc é o de Donna Haraway, quando trata do ciborgue. Segundo Haraway (2009), os ciborgues são “criaturas que são simultaneamente animal e máquina, que habitam mundos que são, de forma ambígua, tanto naturais quanto fabricados” (p.36). Haraway diz que todos somos ciborgues, pois somos híbridos de máquina e organismo.

Podemos considerar que, muitas vezes, esse corpo ciborgue aparece de forma exagerada nos filmes de ficção científica, apresentando formas robóticas, com exoesqueletos e superpoderes para demonstrar certa distância da realidade. Acontece, porém, que mesmo com um formato exagerado, essas demonstrações representam nossas inquietudes, uma vez que estamos na era do ciborgue, pois “ser ciborgue não tem a ver com quantos bits de silício temos sob nossa pele ou com quantas próteses nosso corpo contém” (KUNZRU, 2009, p.23), mas sim com a forma e a intensidade com que a tecnologia faz parte do nosso corpo.

Depois de *Matrix*, lançado em 1999, muitos outros filmes seguiram a tendência de demonstrar a superioridade e força do corpo, como é o caso do performático *O Clã das Adagas Voadoras*⁴ (2003), do diretor asiático Zhang Yimou. As cenas de luta do filme *O Clã das Adagas Voadoras* também confirmam a influência de Bruce Lee da

⁴ Título original: *House of Flying Daggers*, 2003.

década de 1970 e a tendência da utilização dos efeitos especiais com computação gráfica. Nesse filme, os cenários em que se passam algumas das principais cenas conseguem mostrar o corpo em meio a algo grandioso, como se o corpo estivesse sempre relacionado a algo maior, ampliando o campo de visão de quem assiste a partir de um afastamento da câmera. Isso nos remete à filosofia de vida oriental, de que as coisas estão unidas no mundo, uma unidade como a que observamos no corpo dos atores e os cenários, os figurinos e o enredo do filme, e que também nos faz pensar na relação uníssona entre o corpo e a tela do cinema.

Com cenários e figurinos que trazem beleza às cenas, *O Clã das Adagas Voadoras* possui um trabalho especial de iluminação e utilização de cores e, nessa produção, as cenas de luta e de dança lembram, em alguns momentos, os trabalhos hipercoreografados de Busby Berkeley e fazem desse filme um espetáculo que ultrapassa os limites da sua narrativa. De acordo com o teórico de cinema Marcel Martin (2005), cenários, iluminação, figurino e cores são elementos fílmicos não específicos, pois “não pertencem propriamente à arte cinematográfica, sendo utilizados por outras artes (teatro, pintura)” (p.71). Segundo o autor, todos esses elementos dialogam durante uma produção fílmica e colaboram para a linguagem cinematográfica.



Figura 5: Frames do filme *O Clã das Adagas Voadoras*. (Zhang Yimou)
Fonte: Frames capturados do DVD. Paris Filmes, 2003, 119 min.

Outro filme também de temática oriental que merece destaque nesse estudo é o filme *Memórias de uma Gueixa* (2004), de Rob Marshall, mesmo diretor do musical *Chicago* (2002). O filme segue o estilo de *O Clã das Adagas Voadoras* (2003), no que diz respeito à utilização das cores, a performatividade, a preocupação com os cenários e os figurinos, sendo mais um exemplo de filme contemporâneo que fortalece o diálogo entre dança e cinema através das questões do corpo.

No filme, o corpo da personagem principal é tratado como algo a ser moldado, a ser construído de acordo com um modelo pré-estabelecido que deve ser seguido para atingir a perfeição de uma gueixa. Dessa forma, apesar da distância temática entre *Memórias de uma Gueixa* (2004) e *Matrix* (1999), podemos dizer que ambos tratam de um corpo ainda não preparado para os desafios que enfrentarão, um corpo obsoleto que deve passar por estágios de preparação. Esses momentos de aprendizagem do corpo são demonstrados em ambos os filmes e, em *Memórias de uma Gueixa*, são retratados, também, alguns dos sacrifícios – inclusive físicos – para atingir o que se espera de uma gueixa.

Sacrifícios físicos no corpo são comumente utilizados nas temáticas do cinema, seja em filmes de ação em que o corpo é submetido a torturas até os auto-sacrifícios impostos por regras severas de companhias de dança para garantir a permanência de bailarinos em seu elenco, como é o caso do já citado *Black Swan* (2010). Geralmente, esses sacrifícios ou torturas são resultado de ações externas – como grupos inimigos que torturam reféns – ou de escolha do personagem, que vê no sacrifício do próprio corpo, o caminho para o alcance de seus objetivos.

O filme *Stigmata* (1999), de Rupert Wainwright, traz essa temática de uma forma diferente. No filme, a história se passa no próprio corpo da personagem principal, porém o sofrimento dela é involuntário, fruto de estigmas, ou seja, as dores que Cristo teria sofrido durante sua vida são retratadas no corpo de outra pessoa.

Em *Stigmata*, é possível perceber questionamentos de caráter religioso e cultural, mas o centro da narrativa fílmica é sempre o corpo, assim como o é a própria dança, uma atividade que também acontece no corpo. Algumas cenas do filme junto aos movimentos feitos com a câmera, os enquadramentos e a atuação da atriz principal passam a ideia de que o filme é, ainda, coreografado, em sequências que geram uma

relação entre o personagem e a câmera, como encontrado no conceito de *choreocinema*⁵, de John Martin.



Figura 6: Frames do filme *Stigmata*. 1999.

Disponível em <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-22215/>>

Outro exemplo de filme que, como muitos outros que poderíamos citar, utiliza a coreografia em suas cenas é a produção da Warner Bros Pictures, *Sucker Punch* (2011), de Zach Snyder, que no Brasil recebeu o título *Sucker Punch, Mundo Surreal*. O filme é considerado uma fantasia épica e dá margem a várias interpretações, mas podemos dizer que o filme traz a história de garotas internadas em um sanatório que se unem para tentar fugir e que, para escapar diariamente da realidade cruel em que vivem, elas se imaginam em um ambiente como de um *cabaret*, um refúgio para suas mentes. O filme é marcado pelas cenas de ação e a utilização dos efeitos especiais, que chamam a atenção durante toda a história.

Assim como os filmes *Stigmata* (1999), *Matrix* (1999), entre outros citados, *Sucker Punch* não está na categoria de filme musical, mas possui um trabalho que une a câmera e o corpo na tela, é também cinema de corpo (SPANGHERO, 2003) e suas cenas, não só as de luta, também são coreografadas, o que fornece ao filme uma apromixação com a dança, que nos interessa nessa pesquisa.

No final do século XX e início do século XXI, as produções de filmes são intensas e diversas são as novidades que os efeitos especiais trazem para a tela, porém

⁵ O termo *choreocinema*, cunhado por John Martin, se refere a uma relação indissociável entre dança e cinema, na qual o corpo e a câmera possuem um diálogo em que a dança faz parte da linguagem cinematográfica.

percebe-se que o estilo musical, que teve seu auge na década de 1930, não inovou muito no que diz respeito à utilização dos recursos técnicos e nos enredos.

Quantitativamente, podemos dizer que tem sido uma época bastante produtiva, muitos filmes sobre dança foram lançados, porém a maioria baseada em histórias que parecem releituras de filmes como *Flashdance* (1983) ou *Dirty Dancing* (1987). Alguns exemplos dessas produções são os filmes *Center Stage* (2000), *Center Stage 2* (2008), *Step Up* (2006), *Dirty Dancing – Havana Nights* (2004), *Save the Last Dance* (2000), que trazem romances e histórias de superação ligadas à temática da dança. Esses filmes de dança seguem a fórmula dos filmes da década de 1980 e, geralmente, falam sobre o *ballet* clássico. Uma mudança quanto ao estilo de dança e também em relação ao enredo começou a ser percebida com o filme *Step Up* (2006), de Anne Fletcher, que foi um dos primeiros a trazer, como foco do trabalho, também a dança de rua, que era praticada por um dos protagonistas do filme.

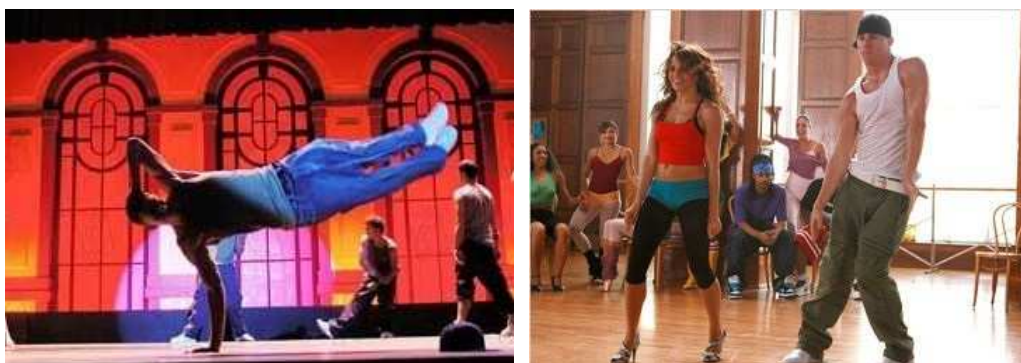


Figura 7: Frames do filme *Step Up*. 2006.
Disponível em <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-111632/>>

Apesar de, em sua grande maioria, as produções filmicas terem seguido um padrão de narrativa para o desenvolvimento dos enredos, alguns filmes conseguiram trazer para a tela uma forma diferente de construção de musical, como é o caso dos filmes *Dançando no Escuro*⁶ de Lars Von Trier (2000) e *Sweeney Todd – O Barbeiro Demoníaco da Rua Fleet*⁷ (2007) de Tim Burton.

⁶ Título Original: *Dancer in the Dark*.

⁷ Título Original: *Sweeney Todd, The Demon Barber of Fleet Street*.

Dançando no Escuro é um filme musical que tem como atriz principal a cantora e performer Björk. O filme recebeu o Prêmio de Melhor Filme no Palma de Ouro e o de Melhor Atriz, devido à excelente e emocionante atuação de Björk, no Festival de Cannes. O filme traz a tristeza e melancolia da realidade vivida pela personagem interpretada por Björk e possui cenas de música e dança que levam o espectador a fazer parte da narrativa, que se baseia na história de uma mãe que luta para conseguir pagar a cirurgia de seu filho e que, nessa tentativa, passa por situações trágicas.

A construção da história contada no corpo da personagem Selma Jezcova traz de volta para a tela do cinema um diálogo entre corpo e câmera dentro de um musical, que modifica a estrutura narrativa linear geralmente utilizada nesse gênero de filme. *Dançando no Escuro* (2000) pode ser considerado como um filme em que a ficção traz uma realidade distante e próxima ao mesmo tempo e que questiona esse deslocamento, uma vez que se trata de um filme baseado em padrões pré-estabelecidos que o encaixam na categoria musical, mas que traz a cena contemporânea para o corpo na tela, o que nos remete às ideias de contemporaneidade a partir da noção de singularidade em relação ao próprio tempo, de Giorgio Agamben (2009).

Os aspectos de melancolia e tristeza também podem ser encontrados em *Sweeney Todd* (2007), de Tim Burton. O filme se destaca pelo enredo, a atuação dos atores e pela forma como o diretor conseguiu inovar nas relações que possuímos com o corpo, como por exemplo, as sensações que o mesmo provoca nas cenas que seguem os assassinatos, que são de utilização da carne humana na preparação de comida. O filme é um musical, mas, assim como em *Dançando no Escuro* (2000), a relação corpo-câmera não é construída conforme fora concebida nos musicais da década de 1930. O corpo na cena desse musical contemporâneo constroi uma parceria com a história do filme, com o ritmo da narrativa e apresenta um trabalho em que a música e o corpo em movimento dialogam com a câmera e os efeitos visuais.

Nesse cenário dos musicais contemporâneos, merece ser comentado também, o filme musical que também está nas categorias pornográfica e erótica, *O Sabor da Melancia*⁸ (2005), de Tsai Ming-Liang. *O Sabor da Melancia* conta a história de Shiang-Chyi, que, ao retornar a sua cidade, percebe o caos em que ela se encontra devido a uma seca terrível e tem que passar por situações adversas como conseguir água em banheiros públicos ou ter que se alimentar de suco de melancia para não

⁸ Título Original: *Tian Bian yi Duo Yun*.

morrer de fome e de sede. Nesse contexto, Shiang-Chyi inicia um romance Hsiao-Kang, que é ator de filmes pornográficos.

O filme constroi uma relação com o corpo muito diferente das histórias da maioria dos filmes de dança e música em produção, seja através de cenas de sexo consideradas bizarras, interações dos personagens com melancias ou cenas de música e dança inesperadas durante a narrativa. O filme nos remete a uma ideia de corpo efervescente e grotesco, conforme citado por Banes (1999) que trata dos limites desse corpo como “permeáveis” (p.254) e que considera esse corpo como “literalmente aberto ao mundo, se misturando facilmente com os animais, os objetos e os outros corpos. [...] Entrega-se livremente a excessos na comida, na bebida, na atividade sexual e em toda outra espécie imaginável de comportamento licencioso” (idem).



Figura 8: Frames do filme *O Sabor da Melancia*. 2005.
Fonte: Frames capturados do DVD. Taiwan, 114 min.

É também possível notar em *O Sabor da Melancia*, a influência de Busby Berkeley em cenas coreografadas que nos trazem a lembrança dos antigos musicais da Broadway, devido à forma como as cenas são organizadas, com dançarinos que fazem parte do cenário do filme e canções que ajudam a contar uma parte da história dos personagens. Além disso, as cenas são elaboradas com muitos dançarinos, vários acessórios como chapéus, guarda-chuvas, tecidos, entre outros, e transmite uma ideia de comédia, devido a cenas engraçadas com os principais personagens atuando nas cenas de dança e música.



Figura 9: *Música e dança em O Sabor da Melancia.*
 Fonte: Frames capturados do DVD. Taiwan, 114 min.

Recentemente, a categoria de filmes de dança foi contemplada com uma obra que, além de contribuir na documentação da dança, é também um trabalho belíssimo sobre uma das mais importantes e influentes coreógrafas, Pina Bausch. Trata-se do filme de Wim Wenders, *Pina* (2011). Trata-se de um espetáculo inspirado no trabalho de Pina Bausch e, por seu caráter de documentário, traz também o depoimento de vários dançarinos que tiveram contato com a artista. *Pina* é um filme que marca a história da dança e que, acreditamos, servirá de referência videográfica para os que desejam conhecer e se aprofundar na obra de Pina Bausch.



Figura 10: *Frames do filme Pina.*
 Fonte: Frames capturados do DVD. Imovision. Alemanha, 106 min.

O filme de Wim Wenders – assim como *Dançando no Escuro* – é uma exceção em relação aos filmes de dança, pois possui produção alemã, o que sai do eixo norteamericano de produção de musicais e filmes de dança. Nesse sentido, também ressaltamos uma recente produção nacional, o filme *Madame Satã* (2001), de Karim Aïnouz, com brilhante atuação de Lázaro Ramos no papel principal como João Francisco, artista transformista que passa a utilizar o nome Madame Satã em suas apresentações na Lapa do Rio de Janeiro da década de 1930.



Figura 11: Frames do filme *Madame Satã*.
Fonte: Frames capturados do DVD. Taiwan, 114 min.

O filme explora as questões corporais do personagem de Lázaro Ramos que encontra, no corpo, as respostas para as situações de sua vida. O personagem passa por perdas, preconceitos, tragédias, situação financeira ruim e conflitos internos e suas *performances* no bar Danúbio Azul são baseadas em sua condição de vida. Negro, pobre, transformista e artista, João Francisco passa a ser, também, fugitivo, pai adotivo e assassino. Nesse contexto, o filme traz, ainda, questões sobre teoria *queer*⁹, *performance* e o transformismo.

Em sua vida de artista, o filme mostra João Francisco se inspirando em outros artistas e também nos filmes musicais aos quais ele assiste no cinema e influencia seus figurinos, as músicas que canta e sua forma de atuar no palco. As cenas do filme *Madame Satã* nos fazem refletir, novamente, sobre o corpo efervescente e grotesco,

⁹ A teoria *queer* é um estudo sobre gênero, que ultrapassa as fronteiras das categorias que são estipuladas para determinar padrões de comportamento. Segundo Louro (2004), a palavra *queer* pode ser traduzida como “estranho, talvez ridículo, excêntrico, raro, extraordinário” (p.38).

trazido por Banes (1999) e ainda o corpo sexual, que também dialoga com o corpo efervescente e grotesco. Para Bannes, “a representação pública do corpo como carne erótica nas artes de vanguarda significava liberdade das convenções burguesas” (1999, p.281). Em *Madame Satã*, esse corpo sexual é amplamente explorado e isso ajuda na narrativa, pois o espectador se envolve diretamente com a trama e isso ajuda a conhecer e entender as escolhas feitas pelo personagem.



Figura 12: Lázaro Ramos no filme *Madame Satã*.
Disponível em <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-45359/fotos/>>

Através dos exemplos apresentados, podemos perceber que os filmes contemporâneos trazem uma inquietude em relação ao corpo. O corpo grotesco, sexual, obsoleto, ciborgue, o corpo analisado e explorado de diversas formas na tela. Essa relação entre o corpo e o cinema contemporâneo se estabelece a partir da atuação dos atores que “emprestam” seu corpo para o personagem e sua integração com as tecnologias das imagens em movimento que modificam esse corpo filmado. Diretores de fotografia, de arte, os efeitos especiais, câmeras, atores, enredo e coreografia fazem parte do cinema e constroem, juntos, essa relação que nos interessa que é o diálogo entre dança e cinema através do corpo, local de manifestações que, ao ser transformado, também transforma e que possibilita e permite novas possibilidades de relação entre a dança e as imagens em movimento.

Bibliografia

- AGAMBEN, Giorgio. *O que é contemporâneo e outros ensaios*. Chapecó: Argos, 2009.
- AUSTVOLL, André. *Choreocinema*. Surrey: University of Surrey, England – dissertação de mestrado, 2004.
- BANES, Salles. *Greenwich Village 1963. Avant-garde, Performance e o Corpo Eferfesciente*. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.
- HARAWAY, Donna. Manifesto *Ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo socialista no final do século XX*. In: TADEU, Tomaz (org.). *Antropologia do Ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- KUNZRU, Hari. *Você é um ciborgue*. In: TADEU, Tomaz (org.). *Antropologia do Ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- LOURO, Guacira Lopes. *O corpo estranho. Ensaios sobre sexualidade e teoria queer*. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.
- MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- MITOMA, Judy. *Envisioning Dance on Film and Video*. New York: Routledge, 2002.
- PEREZ, Juan Bernardo Pineda. *El coreógrafo-realizador y la fragmentación Del cuerpo en movimiento dentro Del film de acción y el film de danza*. Tesis doctoral. Valencia: Universidade Politécnica de Valencia, 2006.
- PIMENTEL, Ludmila Cecilina Martinez Pimentel. *El cuerpo híbrido en la danza: transformaciones en el lenguaje coreográfico a partir de las tecnologías digitales. Análisis teórico y propuestas experimentales*. Tesis doctoral. Valencia: Universidade Politécnica de Valencia, 2008.
- SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira. *Corpo, comunicação e cultura: a dança contemporânea em cena*. Campinas: Autores Associados, 2006.
- SOUZA, Christine Veras de. *O show deve continuar: o gênero musical no cinema*. Minas Gerais: UFMG – dissertação de mestrado, 2005.
- SPANGHERO, Máira. *A dança dos encéfalos acesos*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.