



Licenciatura em Dança
UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA



Daniela Bemfica Guimarães

DANB16

Laboratório de Interseções Artísticas

LABORATÓRIO DE INTERSEÇÕES ARTÍSTICAS

UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
ESCOLA DE DANÇA

Daniela Bemfica Guimarães

LABORATÓRIO DE INTERSEÇÕES ARTÍSTICAS

Salvador
2018

UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA

Reitor: João Carlos Salles Pires da Silva
Vice-Reitor: Paulo César Miguez de Oliveira
Pró-Reitoria de Ensino de Graduação
Pró-Reitor: Penildon Silva Filho
Escola de Dança
Diretora: Dulce Lamego Silva e Aquino

Superintendência de Educação a
Distância -SEAD
Superintendente
Márcia Tereza Rebouças Rangel

Coordenação de Tecnologias Educacionais
CTE-SEAD
Haenz Gutierrez Quintana

Coordenação de Design Educacional
Lanara Souza

Coordenadora Adjunta UAB
Andréa Leitão

Licenciatura em Dança

Coordenador:
Prof. Antrifo R. Sanches Neto

Produção de Material Didático

Coordenação de Tecnologias Educacionais
CTE-SEAD

Núcleo de Estudos de Linguagens &
Tecnologias - NELT/UFBA

Coordenação
Prof. Haenz Gutierrez Quintana

Projeto gráfico
Haenz Gutierrez Quintana
Arte da Capa: Alessandro Faria
Foto de capa: Fábio Bouzas
Bailarina: Lais Oliveira

Equipe de Revisão:
Edivalda Araujo
Julio Neves Pereira
Márcio Matos
Simone Bueno Borges

Equipe Design
Supervisão: Alessandro Faria

Editoração / Ilustração:

Ana Paula Ferreira; Marcos do Nascimento;
Moema dos Anjos; Sofia Casais; Ariana
Santana; Camila Leite; Marccone Pereira

Gerente de AVA: Jose Renato Oliveira
Design de Interfaces: Raissa Bomtempo

Equipe Audiovisual
Direção:
Haenz Gutierrez Quintana

Produção:
Leticia Oliveira; Ana Paula Ramos
Câmera: Valdinei Matos
Edição:

Deniere Silva; Flávia Braga; Irlan
Nascimento; Jeferson Ferreira; Jorge
Farias; Michaela Janson; Raquel Campos;
Victor dos Santos

Animação e videografismos:

Bianca Silva; Eduarda Gomes; Marcela de
Almeida; Dominique Andrade; Roberval
Lacerda; Milena Ferreira

Edição de Áudio:

Cícero Batista Filho; Greice Silva; Pedro
Henrique Barreto; Mateus Aragão



O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001. Esta obra está sob licença *Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0*: esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho para fins não comerciais, desde que atribuam o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) Sistema de Bibliotecas da UFBA

G963 Guimarães, Daniela Bemfica.
Laboratório de interseções artísticas / Daniela Bemfica Guimarães. - Salvador: UFBA, Escola de Dança; Superintendência de Educação a Distância, 2018.
71 p. : il.: color.

Esta obra é um Componente Curricular do Curso de Licenciatura em Dança na modalidade EaD da UFBA/SEAD/UAB.

ISBN: 978-85-8292-179-1

1. Dança - Estudo e ensino. 2. Linguagem corporal na arte. 3. Improvisação na dança. I. Universidade Federal da Bahia. Escola de Dança. II. Universidade Federal da Bahia. Superintendência de Educação a Distância. III. Título.

CDU: 793.3

SUMÁRIO

BOAS VINDAS	7
MINICURRÍCULO DO PROFESSOR	8
APRESENTAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR	9
UNIDADE 1 : INTERAÇÃO DE LINGUAGENS	13
1.1 O corpo por um recorte no tempo	13
1.2 Sistema como modo organizativo	28
1.3 Complexidade: o “tecer junto”	32
UNIDADE TEMÁTICA 2 : JOGOS DE CRIAÇÃO EM DANÇA	37
2.1 Processos de criação como rede	37
2.2 Jogos de Improvisação como proposta de interações múltiplas	42
2.2.1 Jogos de Improvisação 1: Composição	46
2.2.2 Jogos de Improvisação 2: Percepção	52
2.2.3 Jogos de Improvisação 3: Teatrais	60
2.2.4 O foco, a instrução e a avaliação	62
SOBRE A TRAVESSIA	66
REFERÊNCIAS	68

BOAS VINDAS

Saudações a vocês

O livro “Laboratório de Interseções artísticas” foi criado com o desejo de que você faça dessa experiência um ato criativo, que considere o lugar do exercício das atividades do livro como seu lugar de fala, de trocas pelo compartilhamento de suas vivências e reflexões, e que o ato de sistematizar seus fazeres traga novas motivações para a criação e o ensino da Dança.

No início do livro trazemos uma contextualização pelo enfoque do corpo, desde seu lugar de objeto da obra de arte, passando por desdobramentos gerados pelas mudanças que ocorrem no entrelace de diferentes âmbitos: o político, o social, o cultural, o científico e o tecnológico com seus velozes avanços. Ao fazermos os recortes temáticos e metodológicos para este livro, entendemos ser esse o ponto de partida para nossas discussões em Dança, na interseção com outras linguagens artísticas, um encadeamento de contextos e pensamentos a partir daquilo que toca e move nossas pesquisas e os estudos trazidos aqui.

Concordamos com a escritora nigeriana Chimamanda Adichie quando nos adverte do sobre o perigo de se contar uma única história: “nossas vidas, nossas culturas são compostas de muitas histórias sobrepostas”, entendê-las como únicas é nos deixar levar pelo poder de uma única ideia ou de um desejo soberano que aniquila. “Quando nós rejeitamos uma única história, quando percebemos que nunca há apenas uma história sobre nenhum lugar, nós reconquistamos um tipo de paraíso”. (ADICHIE, 2009)¹.

Esperamos que, esse olhar prismático e multirreferencial trazidos pela escritora, ecoe em encontros possíveis entre o que você já realiza e os conhecimentos propostos aqui, conhecimentos esses, que têm a função de agregar e mobilizar ainda mais a sua caminhada como estudante, artista e/ou profissional da Dança !

Espero que façam uma linda viagem!

Daniela Guimarães

1 Os segmentos citados foram extraídos da fala da escritora de 2009, na TED Talks, uma organização sem fins lucrativos dedicada a espalhar ideias, geralmente sob a forma de conversas ou entrevistas curtas. A TED Talks começou em 1984 como uma conferência ligando tecnologia, entretenimento e *design* e hoje abrange quase todos os tópicos da ciência aos negócios, às edições globais, em mais de 100 línguas. Os eventos TED acontecem de forma independente e ajudam a partilhar ideias e conhecimentos em comunidades ao redor do mundo.

<https://www.ted.com/talks/chimamanda_adichie_the_danger_of_a_single_story?language=pt-br> .

Minicurrículo

Daniela Guimarães

Nascida em Araxá, Minas Gerais, Daniela Guimarães é artista da dança, improvisadora, cineasta, pesquisadora e professora da Escola de Dança da Universidade Federal da Bahia (UFBA). Doutora em Artes Cênicas pela UFBA com a tese **CORPOLUMEN: POÉTICAS DE (RE)INVENÇÕES NO CORPO NA INTERAÇÃO DANÇA E CINEMA** e Mestre em Artes Cênicas pela UFBA com a dissertação intitulada **DRAMATURGIAS EM TEMPO-PRESENTE**, ambas sob a orientação da Profa. Dra. Ivani Santana. É diretora do GDC - Grupo de Dança Contemporânea da UFBA (Edição 2017/18). Atua principalmente nos seguintes segmentos: Criação, Composição e Dramaturgia em Dança; Improvisação Cênica e Dança na interação com o Audiovisual e líder do Grupo de Pesquisa *Corpolumen: Redes de estudos de corpo, imagem e criação em Dança* - CNPQ. Nos últimos anos vem ministrando workshops no Brasil e exterior sobre Improvisação, Criação e Composição em Dança e em Processos Criativos em Cinema e Dança. Tem como filmografia: “MITI” (2010), “Receita de Agostinho para um Mundo Melhor” (2012) Festival Cineport – Festival de Cinema de Países de Língua Portuguesa; “Alecrim”(2015) Festival Dança em Foco; “Andaluz” (2016) Semana ABC 2017 - Associação Brasileira de Cinematografia (finalista para o prêmio a Melhor Fotografia), ScreenDance Miami Festival (EUA - 2017), Festival ADF de Fotografia Cinematográfica (Argentina - 2017) e Festival FIVA Almagro 2017 (Espanha). Finaliza e lança, em 2018, seu primeiro longa-metragem “VAGA-lumes”. Atualmente está na montagem do curta-metragem “Do.C.orpo: um documento poético revolucionário do corpo”. (2018/2019). Com o projeto de pesquisa e extensão para o GDC - Grupo de Dança Contemporânea da UFBA, tem como proposta a “**Trilogia do Sonhar**”, composta de três obras. A primeira elaborada como Composição Cênica em tempo real e intitulada “**Só não me acorde antes**” e lançada junto a um material didático para processos criativos: **Jogos de Criação CORPOLUMEN**: um baralho para o estudo da improvisação em tempo real. A segunda, “**COM O QUE SONHAMOS. ? . ?**”, foi construída como obra cênica estruturada. A última fase, terceira parte da trilogia, é um curta-metragem inspirado na obra “As ruínas circulares”, do escritor argentino Jorge Luís Borges.

APRESENTAÇÃO DO COMPONENTE CURRICULAR

Iniciamos, a partir de agora, os conteúdos do componente curricular “Laboratório de Interseções artísticas”. Este livro é um espaço aberto em que cada um de vocês terá a possibilidade de re(conhecer) sua própria trajetória, articulando seus saberes e fazeres com textos, vídeos e as variadas atividades propostas. Como laboratório, aqui é o lugar da experimentação, do registro dos rastros, das escolhas, dos percursos e dos interesses de cada estudante. As sugestões para os estudos partem de um olhar que surge do sujeito, você, para a relação com o entorno. O recorte é seu fazer em Dança (criação e docência) e sobre as sistematizações possíveis realizadas na interação com outras artes. O que se pretende aqui é construir um prisma de olhares para o que você faz ou fez em articulação com o que estudaremos agora, no momento presente, nesse novo ciclo.

Para tais movimentos, e pela bibliografia proposta pelos coordenadores da EAD, o desenvolvimento desse componente apresenta um respaldo teórico forte e encantador para trilharmos esse componente. Os conceitos a serem estudados tais como sistema, *complexidade*, *rede*, *jogo*, encontram diálogos potentes entre teorias e práticas com os seguintes autores: o pesquisador de Comunicação e Semiótica Jorge de Albuquerque Vieira, o filósofo e sociólogo Edgar Morin, a professora e pesquisadora Cecília Almeida Salles e o dramaturgo e pesquisador Jean-Pierre Ryngaert. Esses conceitos teóricos estão, neste volume, permeados por atividades práticas, propostas de experimentação, fruição, análises e reflexão.

O componente “Laboratório de Interseções artísticas” apresenta duas Unidades. É importante dizer que na abertura da Unidade 1 trazemos um pequeno recorte de uma possível história do corpo na interseção com outras artes a partir do século XX. Esse recorte traz o movimento do corpo em diferentes momentos e contextos, entendendo o corpo em sua interação arte, vida, ciência e tecnologia. Diferentes momentos dessas interações permitirão observar como o olhar e o fazer no corpo vão se transformando, fazendo transformar, também, os princípios filosóficos, artísticos, estéticos e políticos ao longo do tempo.

Seguimos pela Unidade 1 nos estudos sobre sistema e complexidade. Partimos da compreensão de que a realidade é formada por sistemas abertos, que transitam por “soluções provisórias” para permanecerem vivos. Ou seja, o enfoque dado aqui objetiva fazê-los entender que nossas práticas artístico-educativas são parte dessa realidade sistêmica e podem encontrar flexibilidade e porosidade a partir desse entendimento. A complexidade entra na terceira parte da Unidade 1, trazida pelo pensamento de Edgar Morin. Essa terceira parte da Unidade 1 apresenta-se como mediadora, tanto para fazermos a

ponte entre as Unidades 1 e 2, no que tange a uma compreensão da interação de diferentes campos de conhecimentos em arte, quanto para compreendermos a complexidade no entrelace entre criação e ensino. A complexidade é vista como abertura e potência para lidar com a imprevisibilidade, o risco e a incerteza em meio as nossas certezas e determinações.

Na Unidade 2, apresentamos a Improvisação e suas diferentes contextualizações e usos na interação entre linguagens, e a integramos ao conceito de jogo, extremamente caro ao nosso processo de estudos em Dança. Para tal, o conceito de rede também é trazido. Ao acreditarmos que o processo gera pistas e estas levam a novos processos investigativos, o desenvolvimento da Unidade 2 se pauta nos estudos de Crítica de processos de Cecília Almeida Salles (2009), que vê a obra (e acrescentamos aqui: os processos artísticos-educativos) a partir de sua construção. Avançamos na Unidade 2 com a apresentação e exercícios de variados Jogos de Improvisação. Trazemos os seguintes Jogos de Improvisação: 1. Composição para olharmos e experimentarmos a relação do/no corpo com as questões de espaço e tempo; 2 Percepções que lidam com a sintonização dos sentidos com as ações do improvisar, pautadas pelo pensamento da performer e estudiosa de composição em Improvisação Katie Duck e da performer e videoplasta Lisa Nelson. Além desses dois primeiros jogos, inclui-se também os Jogos de Improvisação: Teatrais que nascem dos ensinamentos da pesquisadora e autora teatral Viola Spolin, que ao nosso ver, busca por entendimentos de criação e ensino que floresçam no e do próprio jogo de Improvisação. Outros fatores fundamentais para a ação do JOGAR são trazidos na última parte da Unidade 2.

Vamos ao trabalho!!!!



Foto: Llano, Bailarinos: Letícia Conceição, Guego Anunciação, Laís Oliveira

GDC – Grupo de Dança Contemporânea da UFBA (2018)/ Direção: Daniela Guimarães

UNIDADE 1: INTERAÇÃO DE LINGUAGENS

1.1 O corpo por um recorte no tempo

Diferentes modos de pensar o corpo emergem das relações entre ciência, arte e tecnologia desde o final do século XIX, durante o século XX, e ainda em construção nos dias atuais, como nos traz Rush (2006). As práticas artísticas desse período inicial, que “vão além da pintura e da escultura tradicionais, até a inclusão quase frenética de objetos do cotidiano no cenário da arte” (RUSH, 2006, p.1) adquirem uma veloz expansão ligada ao desenvolvimento tecnológico, que, no início, se estabelece fora do ambiente da arte. No entanto, o engajamento da arte à tecnologia por meio da fotografia, filme, vídeo, realidade virtual, entre outras, vem unir áreas que se desenvolveram separadamente. Podemos perceber, segundo Rush, como estas práticas assumem um caráter experimental ao mesmo tempo em que o desenvolvimento tecnológico – crescente e em expansão – reorganiza percepções e ações que se caracterizam por meio de:

artistas rompendo os limites da pintura e escultura em uma enorme variedade de modos e incorporando novos materiais aos seus trabalhos; pinturas às quais são anexados objetos prontos ou fragmentos de objetos representando o cotidiano; mudanças no foco da representação “objetiva” para a expressão pessoal, uso de novos meios tecnológicos para expressar significado e novas ideias de tempo e espaço. (RUSH, 2006, p.7).

Assim, durante o século XX, surgem variados artistas, grupos e movimentos que se pautam na experiência do sujeito, na ação de experimentar como mote da própria investigação. Na relação com o avanço tecnológico e científico, estes não se deixam intimidar, ao invés disso, se servem das descobertas e mudanças para participar e fazer de sua arte parte destes novos olhares possíveis sobre si mesmo e seu fazer. Assim, “seguindo um caminho psicológico complexo, pavimentado por Nietzsche e Freud, que coloca o sujeito como centro da história, a arte também ficou entrelaçada com o ‘pessoal’”. (RUSH, 2006, p.2).

Quando surge a Psicanálise, o interesse pelo corpo parece ganhar força. A observação de corpos de pacientes realizada pelo médico neurologista austríaco Sigmund Freud (1856-1939) dá a ele a possibilidade de decifrar a histeria e construir seu enunciado sobre a fala do inconsciente no corpo. Foi nesse momento que a questão das somatizações foi aberta e a imagem do corpo considerada na formação do sujeito. (COURTINE, 2008). Assim, a problematização do corpo foi se expandindo e se tornando, cada vez mais, lugar de interesse em pesquisas de diferentes campos: sociais, culturais, antropológicos, psíquicos, comunicacionais e filosóficos.

A experiência, de fato, do artista como sujeito sempre existiu, mas, pela modificação da percepção da arte e do artista em função das crescentes pesquisas e avanços da ciência e da tecnologia, abre-se um modo diferente de pensar o corpo e o sujeito na arte – uma outra visão pautada diretamente no mundo em transformação. Novas relações entre o sujeito e o mundo fazem nascer diversos e importantes movimentos artísticos, obras, manifestos, pensamentos com variadas abordagens e interações estabelecidas entre as linguagens da arte, a ciência e a tecnologia.

Vamos partir do momento em que o corpo, no século XX, segundo Santaella, deixa o lugar de “conteúdo da representação” e ganha espaço como sujeito e objeto da obra de arte. O corpo passa, então a ser compreendido como centro de investigação. (SANTAELLA, 2003). Sendo assim, falar de corpo implica dizer que:

Enquanto em toda a tradição secular que se estendeu até o século XIX, o corpo sempre compareceu como objeto, ou melhor, como conteúdo da representação visual, no século XX, uma grande transformação se operou no tipo de tratamento que muitos artistas começaram a dispensar ao corpo e, mais especialmente, ao seu próprio corpo: de objeto representado, o corpo do artista passou a ser o sujeito e objeto de seu trabalho. Ao mesmo tempo, foram crescendo exponencialmente tanto os números quanto variações de tendências dos trabalhos que exploram o próprio corpo do artista como fonte material primária de suas obras. (SANTAELLA, 2003, p.251-252).

Como exemplo do início do século XX, destacamos o artista francês Marcel Duchamp (1887-1968) que inicia com a pintura de acordo com os movimentos Expressionista e Cubista e vai alargando os limites da arte, ao exhibir objetos do cotidiano, *ready mades* (como vaso sanitário, cabide, pá), em galerias de arte, trazendo à tona a questão: o que é arte? O artista produziu uma vasta obra que vai desde a pintura pelo uso de diferentes materiais, passando por instalação e filmes. Duchamp possibilita ao artista um outro modo de se colocar, trazendo o lugar do sujeito, livre para se expressar através de conceitos, construindo-se como foco do seu próprio fazer artístico.

No período após a Segunda Guerra Mundial, o artista se transfere para os Estados Unidos e alarga sua influência sobre as transformações em curso, carentes de novos pensamentos.

Artistas americanos estavam cansados do estilo rústico e gestual oriundo do expressionismo abstrato. O incômodo fez com que variados artistas se manifestassem através do “surgimento da arte *pop*, dos experimentos multimídias do músico John Cage (1912-1992) e de seus colaboradores do *Black Mountain College*: Robert Rauschenberg, o dançarino e coreógrafo Merce Cunningham e o músico David Tudor.” (RUSH, 2006, p. 17).



Sabendo um pouco mais

Veja algumas imagens do artista Jackson Pollock em:

<https://www.bing.com/images/search?q=pollock+fotos&qpvt=pollock+fotos&FORM=IGRE>

Filme biográfico de Pollock:

<https://www.filmesdetv.com/pollock.html>

Nos anos de 1950, destacamos um artista que toma o corpo na experiência, na ação de pintar: Jackson Pollock (1912-1956). Ele se lança sobre suas telas colocadas no chão, que tomam função distinta da tela na pintura, trazendo o corpo do artista como meio, material e reflexão da obra de arte. Pollock coloca a tela no chão pela necessidade de se sentir dentro do quadro e abandona cavaletes e pincel: a pintura surge da relação corpo, superfície e ação. Com ele a *action painting* – pintura de ação – ganha sua máxima. Trabalha com o *dripping*²² (gotejamento), respingando a tinta sobre suas imensas telas. Os pingos escorriam formando traços harmoniosos que pareciam se entrelaçar na superfície formando camadas de informações gráficas que dialogavam com o movimento do corpo, enquanto o processo “performático” da ação de pintar se dava.

Importante trazer Pollock, uma vez que nos parece ser um artista que lida com uma espécie de entendimento de uma certa “tecnologia” do corpo que funciona como um modo de fazer – a pintura via corpo, via gesto –, ou ainda, por exemplo, por uma ideia do corpo dentro da tela, fundindo-se, o corpo visto e entendido imerso na obra, como se fosse dentro de um filme, de uma película. As proposições de Pollock nos trazem essa ideia.

2 Técnica de pintura criada pelo pintor alemão Max Ernst, que praticou a poesia surrealista e fundou a Escola Dada em Colônia.

Também importante olhar para o pensamento de corpo em que os artistas dos anos de 1960 vão se debruçar, pois pela amplitude das sensibilidades e sensorialidades trazidas pelas práticas corporais, performáticas e cênicas em que estavam interessados, geraram um outro tipo de relação entre corpo, imagem e tecnologia pautada nas diferentes ideias de interação entre linguagens. As experimentações traziam outros entendimentos tanto para os artistas quanto para os cientistas ou engenheiros, ou seja, modificavam, no para o campo artístico, o pensar corpo e suas relações, e, no campo científico e tecnológico, outros modos de compreender o corpo e seu lugar no pensamento científico e nas inovações tecnológicas.

Especificamente nos Estados Unidos, no Greenwich Village, em 1963, uma rede de artistas de diferentes linguagens começa a formar “uma base multifacetada de uma cultura alternativa que floresceria na contracultura do final da década de 1960” (BANNES, 1993, p.13), e que alimentaria a arte nos anos de 1970 e 1980 em diante. O pensamento deste momento apresentava novas noções da tecnologia, da democracia e comunidade, do papel da mulher, do trabalho e da diversão, do profano e do absoluto. E, de maneira arrebatadora, trouxe para o corpo todas estas questões na forma de lidar, de experimentar, de conceber, de provocar no corpo processos criativos que surgem nas diferentes linguagens.

Bannes, na abertura do sexto capítulo de seu livro *Greenwich Village 1963 – Avant-garde, Performance and Effervescent Body* (intitulado *O corpo no poder*, em sua versão em português) diz que:

As obras de arte no início da década de 1960 são repletas de impudentes imagens corporais. Os sensuais *happenings* de Robert Witman, a série dos Grandes Nus de Tom Wesselmann, as moles e bojudas esculturas de Claes Oldenburg, o Cinema baudelairiano, o teatro fisicizado do Living Theater e do Open Theater, as concreções do Fluxus, a poesia das apresentações e, acima de tudo, as peças de danças de coreógrafos, compositores e artistas plásticos sustentaram a concretude, intimidade e desalinhamento do corpo humano não só como aceitáveis, mas como belos. Robert Witman escreveu, sobre seus *happenings*: “Pretendo que as minhas obras sejam histórias de experiência física”. (BANNES, 1993, p. 251).

Era o auge da experiência corporal. Diferentes limites simbólicos e materiais, poderosos significados do corpo surgiam, que, livres de restrições sociais, foram arquitetando um movimento cultural em que os artistas “lidaram de diversas maneiras com a classificação social do corpo ao longo das linhas racial e de papel sexual”. (BANNES, 1993, p.253). A autora traz a ideia de corpo efervescente que lida com os materiais da digestão, excreção, procriação e da morte, e que dividem espaço com obras que trazem, na mesma época, outras ideias como: corpo-objeto, corpo tecnológico, corpo botânico ou vegetal. O orgânico também surge como questão, trazendo o “corpo consciente’ em que a mente e o corpo já não estavam divididos, mas harmonicamente integrados”. (BANNES, 1993, p.253).

Com todo esse processo de transformação do pensamento do corpo na arte, a experiência também se alarga para o corpo do fruidor: daquele que observa. Rush ressalta que “as revoluções social e sexual dos anos 60 encontraram expressão na arte que se afastava da tela em busca de ações que incorporavam o observador à obra de arte”. (RUSH, 2006, p.30). Assim, o corpo do observador começa a ser pensado e considerado também como parte da obra. A ação do corpo operando como modo de arte e fazendo outros corpos (dos observadores) agirem do mesmo modo, trazia uma visão multireferencial que alimentava, ainda mais, o desejo pela experiência entre linguagens, tecnologia e ciência.

Os *Happenings*, nos Estados Unidos, ou o Movimento *Fluxus*, como similar manifestação performática na Europa nos anos de 1960, estavam pautados na causalidade, nos efeitos causais que moldariam as experiências como arte. Preocupados em articular arte e vida sem distinção, seus participantes estavam interessados em fazer emergir arte a partir das ações cotidianas.

Nesse mesmo período, o coreógrafo americano Merce Cunningham (1919-2009) repensa, de maneira radical, o corpo em movimento e insiste que o discurso da Dança deve estar no corpo do bailarino. Cunningham trabalha na interação de linguagens - Dança, Artes Plásticas, Música, Vídeo, Computação, acreditando que cada linguagem pode se manter independente da outra, mesmo sendo usadas ao mesmo tempo. Assim, o corpo deixa de ser suporte, algo que representa ou fala sobre coisas. A sua dança se repensa, pois, “o corpo não estaria mais ‘vestindo’ literaturas, dramaturgias, mitos ou psicologismos. O corpo falaria de corpo”. (SANTANA, 2002, p.57).



Sabendo um pouco mais

Conheça um pouco mais dos artistas Merce Cunningham e John Cage em:

<https://www.bing.com/images/search?q=Merce%20Cunningham%20e%20John%20Cage%20fotos&qsn=&form=QBIR&sp=-1&pq=merce%20cunningham%20e%20john%20cage%20fotos&sc=0-34&sk=&cvid=3C596CCE40374A29BA6A96158C35A2B2>

O músico e compositor John Cage (1912-1992), parceiro constante de Merce Cunningham em diferentes trabalhos e vivências, traz a ideia do acaso como elemento componente e criador da obra de arte. A partir de seus estudos de música experimental e filosofia oriental, estimula e dialoga com diversos artistas e estudantes de sua época,

quando também começa a lecionar no *Black Mountain College*³ e na *New School for Social Research*, em Nova York. Por incorporar, em suas obras, experimentos, performances, o som dos ruídos cotidianos, como o de carros, martelos, chuva, as cordas do piano ou mesmo, e principalmente, o silêncio, Cage instiga os artistas a pensarem a criação através do papel do acaso tanto na vida quanto na arte.

Os *happenings* são a marca do sujeito na experiência, pela relação possível que se pode estabelecer na prática de jogo com o acaso e a imprevisibilidade. Está pautada no interesse em colocar na cena aquilo que nos acontece em nosso mover, escolher, agir e perceber do mundo cotidianamente. Cage, também neste contexto, influencia e compartilha seus pensamentos e práticas com bailarinos, coreógrafos, músicos, artistas visuais, cineastas, entre outros. A interação entre as diferentes linguagens, que o compositor estimula e realiza, abre o caminho para a troca de informações, saberes e percepções sobre o uso do acaso, o trilhar de uma ideia que permeia diferentes formas de vivenciá-la, a criação no tempo do acontecimento (tempo real) e o fazer coletivo engajado.

A questão da arte como experiência na interação de linguagens propostas por Cage, em seus experimentos multimídias, também alimenta nossos estudos de um modo provocativo e ampliado. Estamos falando aqui daquilo que se organiza na própria troca entre linguagens, daquilo que fundamenta o entendimento pelo compartilhamento de saberes: uma troca não hierárquica entre linguagens.

Tomemos agora a definição de Goldberg (2006) sobre performance, que se pauta na relação entre diferentes linguagens e o uso de diversos meios como material, para percebermos como a maneira de operar da arte performativa trouxe um ambiente fértil à experiência do corpo que se alargou, ainda mais, pelas relações também ampliadas entre corpo, vida, arte e tecnologia. Goldeberg nos diz:

A história da performance no século XX é a história de um meio de expressão maleável e indeterminado, com infinitas variáveis, praticados por artistas impacientes com as limitações das formas mais estabelecidas, e decididos a pôr sua arte em contato direto com o público. Por esse motivo, sua base tem sido sempre anárquica. Por sua natureza, a performance desafia uma definição fácil ou precisa, indo além da simples afirmação de que se trata de uma arte feita ao vivo pelos artistas. Qualquer definição mais exata negaria de imediato a própria possibilidade da performance, pois seus praticantes usam livremente quaisquer disciplinas e quaisquer meios como material - literatura, poesia, teatro, música, dança, arquitetura e pintura, assim como vídeo, Cinema, *slides* e narrações, empregando-os nas mais diversas combinações. De fato, nenhuma outra forma de expressão artística tem um programa tão ilimitado, uma vez que cada *performer* cria sua própria definição ao longo de seu processo e modo de execução. (GOLDEBERG, 2006, p. IX).

3 O Black Mountain College foi uma instituição americana de ensino superior focada, sobretudo, no ensino das artes, de caráter interdisciplinar, influenciada pelas propostas pedagógicas de John Dewey. Foi fundada em 1933, no estado da Carolina do Norte. Fechada em 1957. Durante o seu período de funcionamento formou uma série de intelectuais e artistas de grande influência para a cultura dos EUA ao longo do século XX.

O importante aqui é observar que a performance surge do campo promissor que se estabelece na interação entre Teatro, Dança, Cinema, Vídeo, Literatura e Artes Visuais. E mais do que isso, pensar como estas relações se constroem: não a priori, mas no processo do encontro. Dessa mesma forma, com o fazer pautado no processo e na mistura livre de linguagens e meios, buscando suas variadas combinações e desdobramentos numa espécie de rede, é que nosso foco de estudo do corpo aqui se alicerça. Este olhar pelo engajamento da arte performativa nos ajuda a contextualizar o pensamento de corpo empregado aqui na relação Dança na interação com outras linguagens.

Seguindo ainda por alguns percursos do corpo no século XX, destacamos os experimentos entre dança e meios de comunicação em massa que nascem, em Nova York, dentro do movimento da *Judson Church*:

Yvonne Rainer lidera, entre 1962 e 1964, o movimento conhecido como *Judson Church Theatre* que funcionava em uma antiga igreja de Nova York, formado por um grupo de artistas considerados como os fundadores da dança pós-moderna americana. O movimento se inicia com aulas de composição ministradas pelo músico americano Robert Dunn, aluno de Cage, e busca na experimentação, no uso da improvisação, do acaso e da conexão arte e vida, suas premissas. Da primeira apresentação pública (1962), participaram: Steve Paxton, David Gordon, Alex e Debora Hay, Yvonne Rainer, entres outros. Diversos músicos, bailarinos e artistas visuais fizeram parte deste movimento de trocas constantes, como John Cage, Lucinda Childs, Simoni Forti, Trisha Brown, Elaine Summers e Meredith Monk. (GUIMARÃES, 2012, p.53).

A influência da Judson Church e de outros artistas performativos dialoga com diversos artistas visuais, sendo o principal deles Robert Rauschenberg (1925-2008), um dos primeiros a propor o entrelaçamento de arte e tecnologia. (RUSH, 2004). O próprio conceito de performance e seu modo de operar dá ao artista um ilimitado poder de criação e experimentação, muito além do que se podia imaginar, como é o caso do evento *Nine Evennings* (1965)⁴: *Theatre and Engineering* (Nove Noites: Teatro e Engenharia).

O *Nine Evennings* foi uma tentativa de dez artistas, entre eles Rauschenberg, Steve Paxton, John Cage, Lucinda Childs, Öyvind Fahlström, Alex Hay, David Tudor, Robert Whitman e Yvonne Rainer, em experimentar, investigar e testar na ação performática: corpo, arte e tecnologia. Durante dez meses, estes artistas trabalharam com trinta engenheiros. Desta colaboração, resultou-se o desenvolvimento de performances tecnológicas. O que nos importa, aqui, é mostrar que a consultoria e inventividade da engenharia estavam ali presentes e traziam elementos de exploração e de novas percepções sobre o corpo, ampliando suas possibilidades de criação, de interação com diferentes meios e da emergência de novos conhecimentos sobre ele mesmo, e sobre a própria tecnologia.

4 No *Nine Evennings* foram utilizadas câmeras infravermelho, microfones sem fio, projetores de vídeo, transmissores de rádio, entre outros aparatos tecnológicos. A colaboração estava na responsabilidade de cada artista por aquilo que se propunha a fazer. Sempre que possível, as decisões eram tomadas sob o ponto de vista artístico, e os engenheiros - interessados e abertos à pesquisa da relação tecnologia e arte - trabalhavam no projeto trazendo sugestões e atendendo às demandas das criações: aquilo que entendemos se tratar da experiência do corpo na relação com a tecnologia, a ponto de trazer novos conhecimentos para ambos.

Avançando, então, na discussão do tema, nos anos de 1970, surge a *body art*: corpo e obra juntos. Segundo Santaella:

a body art é primariamente pessoal e privada. Seu conteúdo é auto-biográfico e o corpo é usado como o próprio corpo de uma pessoa particular e não como uma entidade abstrata ou desempenhando um papel. O conteúdo dessas obras coincide com o ser físico do artista que é, ao mesmo tempo, sujeito e meio da expressão estética. Os artistas eles mesmos são objetos de arte. (SANTAELLA, 2003, p.69).

Todo o universo dos anos de 1970 estava ainda centrado em formas transgressoras de expor o corpo, o imaginário oculto sexual. Ações impulsionadas também pelo movimento feminista que ganhava a atenção da sociedade. Outros artistas desta época podem ser citados como Bill Viola, Marina Abramovic, Judy Chicago, entre outros. Como exemplo desta época, o artista Vito Acconci (1940) em *Seedbed* (1972) se masturbava na rampa da *Sonnabend Gallery* (Nova York) enquanto o público entrava.



Sabendo um pouco mais

Pesquise sobre o artista Vito Aconcci em Seedbed:

<https://www.bing.com/images/search?q=vito%20acconci%20em%20Seedbed%20fotos&qs=n&form=Q-BIR&sp=-1&pq=vito%20acconci%20em%20seedbed%20fotos&sc=0-29&sk=&cvid=FE36FF210AB440C5AFA0916D669F41E1>

Nos anos de 1980, houve a perda da resistência que movimentos políticos e sociais dos anos 70 geravam. Mesmo com a tendência mercantilista que a arte volta a ter, outros movimentos como a performance fotográfica ou o vídeo performativo traziam o eu-come-imagem, os simulacros do eu. Neste momento, a arte performativa se separa das Artes Visuais e se alia ao Teatro, à Dança e à Música para criar em larga escala, a partir de espetáculos ou eventos narrativos. (SANTAELLA, 2004).



Sabendo um pouco mais

Pesquise sobre o artista Cindy Sherman em:

<http://dimitriganzelevitch.blogspot.com/2016/02/cindy-sherman.html>

Em contraponto, veio da ideia de exagero, dada pelos artistas como forma a criticar o pan-capitalismo e deixar à mostra “tudo aquilo que o verniz dissimulador das mercadorias oculta – as subjetividades em sofrimentos, incoerentes, errantes, os corpos que cheiram, envelhecem, se deformam, adoecem – são os trabalhos fotográficos de Cindy Sherman, Jeff Koons, Yasumasa Morimura.” (SANTAELLA, 2003, p.73). O corpo retratado em imagens fotográficas e videográficas foi o prenúncio das transformações do corpo fisiológico para o corpo tecnologizado que chegaria logo a seguir, nos anos de 1990.

Mesmo que dissolvido, dissociado, decupado, dividido em múltiplos pedaços, imagens, o corpo ainda se constituía como referencial nos anos de 1990. Este foi o momento das instalações videográficas: o corpo visto pela fragmentação, simbolização, pela representação tecnológica distorcida. Santaella cita a obra *Contanto que já esteja ocorrendo (In as much as it is already taking place)*, de Gary Hill (1951), instalado em 1990 no Museu de arte Moderna de Nova York, como um bom exemplo desta época, e o descreve:

[...] o trabalho constituiu de dezesseis monitores em branco e preto (variando de meia a 21 polegadas) incrustados no interior cavernoso de uma parede. Várias partes abstratas do corpo em tamanho ao vivo, cada uma delas exibida em um único monitor, moviam-se imperceptivelmente ao som de uma voz quase inaudível acompanhada pelo roçar de páginas viradas e outros sons ambientes. [...] O corpo, na sua presença, aparecia nas telas, mas fora do tempo e, portanto, em ausência. Segundo Jones (ibid:219-220), ao se afastar de um vídeo gravado em um simples canal, expandindo a prática dos pioneiros do vídeo, Hill produziu o que era mais típico das obras voltadas para o corpo nos anos 90: tecnologias que fragmentam e multiplicam o corpo através de espaços dramaticamente não perspectivados (SANTAELLA, 2004, p. 268-269)



Sabendo um pouco mais

Pesquise sobre o artista Gary Hill em:

<http://rii-it.blogspot.com/2011/04/gary-hill.html>

Podemos perceber que aquilo que fez conectar, comunicar e propiciar fertilidade ao encontro entre as variadas linguagens no decorrer do século XX, foi tomar o corpo como investigação de maneiras diversas ao longo das décadas, mas sempre o corpo como provocador. Ao pensarmos a experiência que cada um dos corpos envolvidos – de cada linguagem – apresenta, as suas possibilidades de pesquisa tenderão a ser ampliadas uma vez que a experiência de cada um, compartilhada, gera uma outra experiência, da relação que servirá tanto para os conhecimentos do corpo que foram se transformando, quanto para os conhecimentos da tecnologia e de suas intersecções com a arte.

É bastante importante trazer a abordagem de Rush (2006) sobre o surgimento do estudo do tempo na arte a partir da metade do século XX, não somente como tema mas também como natureza de uma obra de arte – na ideia de acontecimento e acaso que os *happenings*, performances, instalações, vídeos apresentaram – ou numa ideia de suspensão do tempo que a arte interativa em computadores começou a solicitar e promover.

Um bom exemplo de novos entendimentos de corpo, tempo e espaço vem da expansão da ideia de corpo e de arte presente na criação e realização de trabalhos de dança telemática, por exemplo. A dança telemática como o próprio nome traz, é uma obra que se configura com os corpos geograficamente separados (de bailarinos, músicos, operadores) e que se encontram pela informação, de cada um deles, processada na rede informática. A obra se dando parte ao vivo, mas se compondo por completo por meio virtual. Santana nos coloca, sobretudo, a questão direta do tempo nessa linguagem, que funciona como reorganizador do corpo e espaço. (SANTANA, 2012)

Chegamos, então, ao que Santaella (2004) define como artes do corpo biocibernético: “artes que tomam como foco e material de criação as transformações por que o corpo, e com ele, os equipamentos sensório-perceptivos, a mente, a consciência, a sensibilidade do ser humano vêm passando como fruto de suas simbioses com as tecnologias”. (SANTAELLA, 2004, p.271). E complementa:

De fato, o corpo vivo do artista como suporte da arte dominou a cena artística do século XX por várias décadas. Outro aspecto não tão nítido, mas que deve ser notado, é da expansão nas formas de tratamento do corpo e seu descentramento do corpo do próprio artista com o surgimento das artes interativas. A meu ver, no momento mesmo em que, na trajetória da arte no século XX, a exploração do corpo do artista reduzido a si mesmo atingiu seu limite, o seu ponto de saturação, no final dos anos 70, uma outra grande transformação na relação do artista com o corpo, não apenas o seu próprio corpo, mas o corpo em geral, começou a se insinuar com o advento das tecnologias computacionais, da engenharia molecular, da explosão das telerredes de informação e comunicação e das nanotecnologias. Esta transformação está sendo e será, provavelmente, muitíssimo mais impactante do que foi, no século XX, a autopropriação pelo artista de seu corpo como sujeito e objeto da experiência estética. (SANTAELLA, 2004, p. 271-272)

Entender o lugar do corpo como sendo a expressão direta do sujeito na arte, do sujeito da dança, ensino e criação, pautado nas informações e potencialidades de suas sensações, de seus instintos, de suas tomadas de decisão, de sua percepção, de sua relação contínua com o mundo. O experimentar no corpo como terreno propício para as múltiplas descobertas que nascem dos convívios entre linguagens revelam suas aproximações, complementariedades e restrições, mas, sobretudo, vão se desdobrar em frutíferos modos de conhecimentos e contaminações recíprocas.

Por fim, todo esse processo de transformação de acordo com os avanços tecnológicos e científicos movem nossos pensamentos, criticamente e criativamente, a respeito do corpo. E, nos fazem elaborar novos ou outros conceitos a partir da experiência. Se entendermos que tecnologia e ciência vêm alargar, ressignificar, reorganizar e fazer repensar o corpo, nesta evolução, da mesma maneira, podemos refletir e transformar nossos processos educativos e criativos em Dança, sempre em construção.



Atividade 1

Responda as questões abaixo a partir da leitura do texto 1.1 **“O corpo por um recorte no tempo:**

- 1- Como as diferentes linguagens artísticas podem dialogar com a Dança?
- 2- O corpo pode ser um entrelace entre linguagens artísticas, porquê?
- 3- Outras linguagens artísticas afetam seu modo de pensar, ensinar e criar em Dança?
- 4- Comente sobre uma das obras citadas no texto, destacando o que nelas te traz como interesse.
- 5- Quais linguagens artísticas fazem maior relação com a dança que você desenvolve no âmbito do ensino e/ou da criação? De que maneira se relacionam em sua prática?

ATIVIDADE 1

Responda as questões abaixo a partir da leitura do texto 1.1 “**O corpo por um recorte no tempo:**”

1- Como as diferentes linguagens artísticas podem dialogar com a Dança?

2- O corpo pode ser um entrelace entre linguagens artísticas, porquê?

3- Outras linguagens artísticas afetam seu modo de pensar, ensinar e criar em Dança?

4- Comente sobre uma das obras citadas no texto, destacando o que nelas te traz como interesse.

5- Quais linguagens artísticas fazem maior relação com a dança que você desenvolve no âmbito do ensino e/ou da criação? De que maneira se relacionam em sua prática?



Sabendo um pouco mais

O bailarino e coreógrafo americano Merce Cunningham (1919-2009), por meio de um novo modo de investigação do movimento distanciando da exagerada dramatização dos temas e do excesso de carga psicológica, passa a tratar o movimento sem o compromisso com a caracterização de personagens ou com a ação dramática. Cunningham acredita que o movimento do corpo traz sensação ao fruitor sem necessidade de garantir uma única, ou diversas histórias a serem contadas, pois, para ele, esse não é o papel da Dança. O movimento em suas obras se apresenta pelas qualidades expressas no corpo e não fora dele. A dança proposta por Cunningham é centrada nos movimentos do corpo como matéria para a construção da dança. Suas coreografias são apresentadas como eventos, acontecimento único de dançar no aqui e agora, na vivência do tempo presente.

O músico John Cage, parceiro de Merce Cunningham, cria em 1952 o *Untitled Event* (cuja tradução é “Evento sem Título”), em que propôs a fusão de cinco artes – dança, música, poesia, pintura e teatro –, desde que estas linguagens mantivessem sua individualidade e, ao mesmo tempo, formassem um todo à parte: “funcionando como uma sexta linguagem” (GLUSBERG, 2009, p.26-27). Aplica ali suas ideias de acaso e imprevisibilidade já experimentadas em sua criação em música e no trabalho realizado com a dança de Cunningham. No *Untitled Event* estavam, além de Cage e Cunningham, o pianista David Tudor, o pintor Robert Rauschenberg e os poetas Mary Richards e Charles Olson.

O evento se deu com a distribuição de cadeiras e corredores abertos entre elas, com artistas e público entremeados. Cage, de cima de uma cadeira, “leu um texto sobre a relação da música com o zen-budismo e fragmentos de um ensaio de Eckhart” (GLUSBERG, 2009, p.26-27), depois executou uma composição onde usava também um rádio. Os poetas leram seus versos, Rauschenberg com seus quadros pendurados no teto e projeções, ouvia velhos discos em um gramofone. Enquanto isto, Tudor tocava um solo no “piano preparado” e “Merce Cunningham e seus colaboradores, dançavam perseguidos por um cachorro”. Projeções de slides e filmes também foram usados. Desta maneira, “Cage foi o primeiro artista a ‘concertar’ – no sentido de coordenar um concerto - organizando um evento baseado na intermídia entre as diversas artes”. (GLUSBERG, 2009, p. 26).

ATIVIDADE 2

Tomando como base o *Untitled Event* (1952) trazido em **SABENDO UM POUCO MAIS**, releia a descrição do evento entendendo como as interações artísticas aconteceram, e crie a sua própria ação artística.

A atividade deve resultar no esboço de criação de um projeto. Este projeto é o desenvolvimento de uma ação artística em sala de aula. Nesse projeto, a interação de linguagens artísticas deve ser a proposta central, como no exemplo dado no texto acima.

Para isto, segue uma sugestão de escrita:

1. Apresentação (o que é?)
2. Objetivo e Objetivos específicos (para quê?)
3. Modo de desenvolvimento do projeto (como?)
4. Necessidades técnicas (com o quê?)
5. Justificativa/Expectativas (porquê?).

Brinque e invente a sua ação. Sugerimos que depois de fazer esse exercício, experimente com o grupo que você trabalha ou com um grupo de convidados em que possa testar seu esboço de projeto.

Boa sorte!

1. Apresentação

2. Objetivo e Objetivos específicos

3. Modo de desenvolvimento do projeto

4. Necessidades técnicas

5. Justificativa/Expectativas

1.2 Sistema como modo organizativo

Para articular a complexa rede de interações entre linguagens optamos pelo conceito de sistema e de *Umwelt*. A primeira escolha se deve ao fato de que *sistema* traz duas características importantes, quais sejam: ser aberto para continuar vivo e, por ser aberto, estar em troca constante com o ambiente. Sistema significa um conjunto de elementos interconectados que passam a formar um todo organizado. O termo vem do grego e significa ajustar, combinar, formar um conjunto.

Segundo o pesquisador de Comunicação e Semiótica Jorge de Albuquerque Vieira, “sistemas, em escala universal, são sempre abertos em algum nível, o que implica que sejam envolvidos por algum outro sistema, que em Teoria de Sistemas é o chamado Ambiente”. (VIEIRA, 2007, p.30).

A segunda escolha, a teoria do *Umwelt*, é entendida por Uexküll como uma biologia comportamental, que não é nem objetiva, nem subjetiva, mas pautada por um entendimento sistêmico. O sujeito e o objeto estão em relação, dentro de um todo maior – o ambiente –, no qual tanto sujeito quanto objeto fazem parte e também o compõe. A interação não se apresenta pela ideia de um dentro e um fora, fixos, de uma fronteira estabelecida, mas sim, sempre surgindo de uma operação no estabelecimento de relações. O corpo e o ambiente podem estar em diversos tipos de relações que irão gerar informação de maneira contínua, que novamente percebidas irão estabelecer novas relações, pois:

Cada ser humano, dando uma olhada ao redor de um campo aberto, permanece no meio de uma ilha redonda com a esfera celestial azul acima. Esse é o mundo concreto em que o homem está destinado a viver e que contém tudo o que ele é capaz de ver com seus olhos. Esses objetos visíveis estão dispostos segundo a importância que têm para sua vida. Tudo que está perto e pode ter efeito sobre o ser humano está presente em tamanho natural. Todos os objetos distantes e, portanto, inofensivos são pequenos. Os movimentos dos objetos distantes podem continuar invisíveis para ele, enquanto está atento aos que lhe são próximos. [...] Objetos que o abordam invisivelmente, pois que estão encobertos por outros objetos, produzem barulhos, ou um cheiro, que podem ser notados por seus ouvidos e nariz respectivamente, quando enfim estão bem próximos por meio de seu sentido de toque. O ambiente próximo é caracterizado por um muro protetor de sentidos que se torna cada vez mais denso. Os sentidos do toque, do cheiro, da escuta e da visão revestem o ser humano como quatro camadas de um manto que se tornam cada vez mais finos em direção ao exterior (UEXKÜLL, 1988, p.3).

Precisamos estar atentos, disponíveis e interessados em olhar para o mundo com todos os nossos sentidos. Assim, para dar um exemplo no contexto da Dança do entendimento de **sistema** e conseqüentemente de **Umwelt**, imediatamente sou conectada ao trabalho de Contato-Improvisação criado pelo performer americano Steve Paxton nos anos de 1970, e o qual pratico e ensino há quase vinte anos.

O Contato-Improvisação traz um amplo espectro de estudo do movimento – o peso, a inércia, a gravidade, a fluência, a conectividade, a escuta – e surge, a princípio, pela proposta de se pesquisar a gravidade, a inércia, o peso através das quedas, arremessos e colisões do corpo, ao mesmo tempo em que o corpo de um torna-se o chão para o outro, e vice-versa.

Esta prática apresenta possibilidades de contatos corporais para lidar com diferentes e simultâneas questões da criação, tais como: o risco, as compreensões e decisões complexas quanto ao tempo e espaço que aparecem através das relações através do toque corporal entre dois ou mais corpos em movimento, a amplitude da capacidade perceptiva dos improvisadores/jogadores em um trabalho minucioso da escuta e observação do próprio corpo e do corpo do outro.

O Contato-Improvisação, através desta sensibilização focada na expansão dos sentidos, desenvolve um corpo (movimento) próprio de cada improvisador/jogador. Na foto a seguir, Marcus Diego e Elizabeth Scaldaferrri se utilizam do Contato-Improvisação no espetáculo “Fito pelo filo da Finestra” (2007) na criação de um diálogo – entre a música (Fábio Luna) e a dança – realizado em tempo presente.

Figura 1

Cia. Ormeo - Fito pelo Filo da Finestra (2007) - Direção: Daniela Guimarães



Assim, esta prática dá ao improvisador/jogador a oportunidade de tornar-se um criador, bem como deixar de ser um repetidor de movimentos criados por outro corpo (o do coreógrafo). Obviamente, o contato funciona muito bem para o treinamento do corpo do ator, do bailarino ou de pessoas que só tenham o desejo de um trabalho corporal, ou seja, é um treinamento corporal aplicável a diversos fins.

O Contato-Improvisação tem definições claras sobre a exploração do corpo em movimento nas relações com outro corpo. No entanto, não são determinações de como se mover, mas por quais princípios podemos descobrir nossos movimentos sozinhos e com os outros. Paxton demonstra como algo aberto e em troca constante pode configurar um todo organizado por meios de interconexões, relações e trocas. Acreditamos que, o que ele propõe para sua invenção, é um modo organizado por sistemas, ou seja, que sem perder seus princípios, permanece vivo e em constantes transformações na medida em que é propagado, ensinado, realizado e experimentado por corpos de diferentes naturezas e lugares.

No entendimento de sistema e de *umwelt* por Uexküll, ambiente é igual a mundo ao redor, mostra que o corpo modificado também modifica o objeto quanto à sua função, dimensão, signo. As informações sobrepostas no jogar estabelecem o jogo semiótico, o jogo entre signos, entre as possíveis informações que se dão na relação entre corpo e ambiente. É justamente esse jogo semiótico, de significados, que quero trazer para vocês na dimensão da arte e do ensino. Isto interessa e se torna o objetivo proposto para nossa Unidade 2: O Jogo como conceito e metodologia de fazeres artísticos-educacionais.



Sabendo um pouco mais

Leia sobre arte e ciência com enfoque nos conceitos de **umwelt** e **sistema** no texto da conferência do XIX Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Música - ANPPOM, ocorrido em agosto de 2009 na cidade de Curitiba, sediado pelo DEARTES – UFPR, realizada pelo docente e pesquisador de filosofia, astrofísica, matemática e metafísica Jorge Albuquerque Vieira, intitulada **Teoria do Conhecimento e Arte**.

Aproveitem em baixem em PDF este excelente texto!

Boa leitura a todos!

<https://revistas.ufg.br/musica/article/view/11088/7310>

ATIVIDADE 3

O exercício da escrita requer a prática continuada. Seguimos nessa experiência que, a cada novo semestre, vai se aprimorando. Elabore um pequeno resumo a partir do texto do Prof. Dr. Jorge Albuquerque Vieira, estudado acima, apontando as ideias principais trazidas pelo autor.

RESUMO:



Dica

PESQUISE:

STEVE PAXTON: Bailarino, coreógrafo e performer de improvisação. Nascido em 1939, Tucson, Arizona. Trabalhou três anos com Merce Cunningham e um ano com José Limon. Como um dos membros fundadores do Judson Dance Theater, ele executou obras de Yvonne Rainer e Trisha Brown. Foi o criador do Contato-improvisação, é um dos mais influentes dançarinos de sua geração cuja abordagem influenciou a dança globalmente.

Procure mais na internet sobre este artista e sobre o Contato-Improvisação.

Deixo algumas dicas que trazem uma entrevista de Paxton realizada no Brasil, os primeiros momentos do Contato-Improvisação a partir 1972 e a pesquisa de Paxton que surgiu a partir do Contato-Improvisação intitulada Material para coluna. É um grande mergulho nesse trabalho transformador e revolucionário. Boa pesquisa!

<https://youtu.be/4yPdDdGwIGo>

<https://youtu.be/h4JcXB04UOg>

https://youtu.be/k768K_OTePM

1.3 Complexidade: o “tecer junto”

Chegamos a última parte da Unidade 1, que vem mediar os estudos realizados até agora e fazer a passagem para a Unidade seguinte. Recapitulando, na Unidade 1 começamos pela introdução a um entendimento das relações: corpo e as diferentes interseções artísticas. Depois, vimos os conceitos de sistema e *umwelt* através de estudos de textos e análises de práticas investigativas a partir das correlações entre linguagens, o que abre caminho para chegarmos na Unidade 2. Nela, trabalharemos no desenvolvimento de práticas criativas buscando compreender outras ideias que complementam as primeiras: a de rede e de jogo.

Nessa terceira parte da Unidade 1, **Complexidade: o “tecer junto”**, tomaremos a teoria da complexidade do filósofo e sociólogo Edgar Morin como mediadora tanto para fazermos a ponte entre as Unidades, no que tange a um entendimento da interação de diferentes campos de conhecimento em arte; quanto – e sobretudo –, para entendermos a complexidade no entrelace entre criação e ensino como abertura e potência para lidar com a imprevisibilidade, o risco e a incerteza em meio às nossas certezas e determinações. Navegações distintas e imprescindíveis para nossa construção de conhecimentos, como nos traz o autor:

Seria preciso ensinar princípios de estratégia que permitiriam enfrentar os imprevistos, o inesperado e a incerteza, e modificar seu desenvolvimento, em virtude das informações adquiridas ao longo do tempo. É preciso aprender a navegar em um oceano de incertezas em meio a arquipélagos de certeza. (Morin, 2007, p.16)

A Complexidade, pela etimologia latina, é “aquilo que é tecido em conjunto”. O pensamento complexo, segundo Morin, se fundamenta em formulações surgidas nas ciências exatas e naturais, como as teorias da informação e dos sistemas e também a cibernética, que trouxeram à tona a necessidade de derrubar barreiras entre disciplinas. Para o autor, incertezas e contradições são fatos da vida, e nos mostram que a ética, a solidariedade, o respeito são possibilidades de religação entre saberes e pessoas.

Para Morin, os saberes tradicionais sofreram um processo reducionista que trouxe a perda das noções de multiplicidade e diversidade. A simplificação, de acordo com o autor, vem de uma falsa racionalidade, que não considera a desordem e as contradições existentes em todos os fenômenos e nas relações entre eles. No pensamento complexo não existe a “recusa de modo algum a clareza, a ordem, o determinismo. Ele os considera insuficientes, sabe que não se pode programar a descoberta, o conhecimento, nem a ação.” (MORIN, 2011, p.84)



Dica

VÍDEO:

Assista a entrevista dada por Edgar Morin, no Brasil em 2015. Nela o sociólogo expõe, de maneira clara, o pensamento complexo. Realiza uma bela explanação de sua vasta pesquisa. Estejam atentos a cada detalhe!

<https://youtu.be/2sYQymE46I4>

ATIVIDADE 4:

Terminaram de assistir a entrevista de Edgar Morin? Agora, a partir da reflexão sobre as falas do sociólogo, elaborem considerações sobre o que aprenderam acerca do pensamento complexo, e procurem articular com o que estudamos até agora e com suas práticas artísticas-educacionais.

Bom trabalho!

RELATO:

ATIVIDADE 5:

VÍDEO:

Nesta proposta, uma atividade final de duas partes ligando todo o conteúdo da Unidade 1, desde a interação de linguagens artísticas aos conceitos estudados, deve ser desenvolvida.

1- Faremos a apreciação da obra UMWELT da coreógrafa francesa Maguy Marin, criado em 2004.

UMWELT

<https://youtu.be/lQ-WxIIOBYU>

Podemos analisar o vídeo articulando as linguagens em interação –Dança, Música, Artes Visuais (Iluminação, Cenografia, Figurino) –, e os conceitos: sistema, umwelt e complexidade.

Essa obra é um presente para que você traga suas reflexões e aprendizados dessa Unidade. Crie seu texto de análise a seguir.

TEXTO:

RESPONDA MAIS ESTA QUESTÃO:

2- Uma provocação:

E se essa obra fosse criada por você com as pessoas e o local onde cada um de vocês vive, como você a construiria?

Invente, a partir de sua realidade, e descreva sua ideia abaixo.

UMWELT por _____ (coloque seu nome)



Foto: Fábio Bouzas, Bailarina: Thais Reis

GDC – Grupo de Dança Contemporânea da UFBA (2018)/ Direção: Daniela Guimarães

UNIDADE TEMÁTICA 2 – JOGOS DE CRIAÇÃO EM DANÇA

2.1 Processos de criação como rede

Quero apresentar uma experiência pessoal para o início dessa Unidade. Antes, faço uma breve introdução trazendo a IMPROVISACÃO sob três aspectos: aberta, semi-aberta ou como ferramenta criativa nas artes. Trabalho com a Improvisação em todos esses aspectos citados, em minhas aulas ou grupos artísticos que oriento. No entanto, predominantemente investigo a Improvisação como linguagem Cênica em tempo-real, como aquilo que acontece na cena no ato criador, sem combinações prévias entre os improvisadores/jogadores envolvidos, sendo eles bailarinos, músicos e técnicos de iluminação e imagem.

Para tal empreitada, existem variados estudos de corpo, percepção, sensibilização, composição, os quais chamo de Jogos de criação em Dança. Nasceram no âmbito da Improvisação Cênica em tempo-real, mas trago essas informações por acreditarmos que os Jogos de Criação são práticas que possibilitam uma vasta descoberta para Laboratórios de interseções artísticas para diferentes objetivos na arte e na docência.

Para articularmos a ação da Improvisação como mobilizadora da interação entre linguagens, apresento a pesquisadora Cecília Almeida Salles, que trará para nossa segunda Unidade conceitos importantes, quais sejam: dinamicidade e inacabamento da obra de arte e a ideia de rede como fazer criativo.

Vamos seguir pela experiência que tive e que quero compartilhar com vocês.



Sabendo um pouco mais

A Improvisação se apresenta sob vários entendimentos para fins cênicos. Pode ser utilizada como ferramenta de criação, ou seja, funcionando como parte de experimentação, para que ao final escolha-se algo a ser “fixado” na obra em construção, como nas inúmeras criações da genial coreógrafa alemã Pina Bausch (1940-2009). Pode também surgir como um modo de agir dentro de propósitos cênicos específicos, que funcionem como metáforas corporais e que consigam construir significados de acordo com o sentido esperado, como é o caso do chamado “Processo de Propósitos” (SANTANA, 2006, p. 152), de improvisar a partir de objetivos claros dados a priori (intenção, informações definidas sobre o espaço e tempo de execução), idealizado pela coreógrafa e pesquisadora em arte e tecnologia Ivani Santana e utilizado em seu grupo de pesquisa Poéticas Tecnológicas. E, ainda, como linguagem cênica – modo de construção na cena em tempo-real –, como realizo em meus grupos artísticos e compartilho com os ideais de trabalho das improvisadoras brasileiras Tica Lemos, Dudude Hermann, da Cia. Nova Dança 4 (SP), bem como dos americanos Steve Paxton, Lisa Nelson e Katie Duck, que investigam a Improvisação como linguagem cênica.

As variadas aplicações e desdobramentos da Improvisação, tanto em processos cênicos quanto na formação do artista, ou ainda para fins terapêuticos, surgem de modo criativo e por distintas ignições, atendendo às diversas demandas e necessidades dos sujeitos, campos e objetivos a serem elaborados. (GUIMARÃES, 2012, p. 13)

Uma amiga foi visitar-me em uma de minhas práticas/ensaios de Improvisação em tempo-real. Antes de eu começar, ela sugeriu que eu retirasse minha bolsa do lugar que estava na sala para que não atrapalhasse minha performance daquele dia. Não respondi, deixei a bolsa no mesmo lugar. A função da bolsa ainda não havia sido percebida, por isso não tirei ou justifiquei. Só depois que finalizei o experimento, do qual a bolsa e outros objetos pessoais e da sala faziam parte, a função da bolsa apareceu. Se a bolsa só estivesse ali como objeto pertencente ao ambiente cotidiano, sem ter tido uma utilidade ou uma

função possível para a performance, minha amiga continuaria a achar curioso e diria: que pena que a bolsa atrapalhou o espaço para a sua improvisação! Mas depois que me assistiu, ela disse: “E eu... querendo tirar sua bolsa daí.”

Para que servem determinados objetos, movimentações corporais ou estado corporais, falas, determinada proposta de luz, música, ruídos, figurinos, cenários, determinada imagem projetada ou até determinada cena ou conjunto de cenas no contexto de uma performance ou da criação e experimentação em uma aula? Os elementos deste jogo aberto que é a improvisação, podem se recombinar incessantemente. Cabe a nós darmos sentido àquilo que escolhemos como parte de nossos fazeres artísticos-educativos. As respostas se estabelecem no jogar de acordo com as coerências descobertas no fazer e a cada dia, para cada pessoa e/ou em cada dia diferente de uma mesma pessoa.

Salles, em seu livro *Gesto Inacabado - Processo de Criação Artística* (2009), fala do olhar transformador do artista, que parte da realidade do seu conhecimento articulado à liberdade de transfigurar e formalizar este conhecimento em arte. A autora diz o seguinte, sobre o olhar no ato criativo:

É a criação como seleção de determinados elementos que são recombinados, correlacionados, associados e, assim, transformados de modo inovador. Ao mesmo tempo, não se pode afirmar que haja realidades poéticas e realidades vulgares. A poeticidade não está nos objetos observados, mas no processo de transfiguração desse objeto. O que está sendo enfatizado é o papel transformador desempenhado pela percepção, nessa ação do olhar sobre a realidade externa à obra (SALLES, 2009, p.93).

A área tradicionalmente conhecida como *Crítica Genética*, a partir do trabalho de Salles (2000; 2009), foi expandida para a chamada *Crítica de Processos*. Trata-se de um método de análise de processos criativos de diferentes linguagens artísticas ou entre elas. *Crítica de processos* se propõe a olhar para o caminhar do processo criativo, para suas invenções, escolhas, bifurcações, desvios, rotas e rastros. Via de regra, a aplicação desse método caracteriza-se pelo rastreamento e coleta de materiais que os artistas vão deixando como rastros de seu percurso criador.

Salles trata da estética do movimento criador pela moldura do transitório, quando “o olhar tem que se adaptar às formas provisórias, aos enfrentamentos dos erros, às correções e aos ajustes. [...] o movimento criativo é a convivência de mundos possíveis.” (SALLES, 2009, p. 22). Ao nos falar desses mundos possíveis, os articulamos imediatamente às ideias que estudamos sobre o pensamento complexo em Morin, na Unidade 1: algo que deveria estar no cotidiano de todos nós.

A autora também nos diz que os diferentes percursos criativos, servindo-se de desenhos, reorganização de materiais, rabiscos, compêndio de ideias, imagens como referências

junto às anotações, entre tantos outros processos, apresentam características comuns como algo de passagem, transitório, responsável pelo fazer, como também gerador do desejo da pesquisa, da investigação criativa.

Realmente, reinventar as ignições e procedimentos nos convidam, pelo imenso movimento que geram em nós – nas obras ou em aulas, atividades, oficinas que criamos –, a seguir pesquisando e buscando elaborar e organizar questões, desafios, problemáticas, anseios, expectativas e desejos.

Os desenhos de criação, são peças de uma rede de ações bastante intrincada e densa que leva o artista à construção de suas obras. São desenhos de passagem, pois são transitórios; são geradores, pois têm o poder de engendrar formas novas; são móveis, pois são responsáveis pelo desenvolvimento da obra. São atraentes e convidam à pesquisa porque falam do ato criador. (SALLES, 2016, p. 117)

Salles fala especificamente dos desenhos no processo de criação, mas a ideia se expande a todas experiências de registro do ato criativo, pelas redes de ações potentes que estes rastros causam e reverberam. Dizendo isto, afirmamos o que Salles nos traz quanto ao conceito de criação como rede em processo.

A autora coloca dois princípios que fazem parte do entendimento de criação e rede: a dinamicidade, que nos põe “em contato com um ambiente que se caracteriza pela flexibilidade, não fixidez, mobilidade e plasticidade” (SALLES, 2016, p.19), e também o inacabamento, consequente deste movimento, como “uma possível versão daquilo que pode vir a ser ainda modificado” (SALLES, 2016, p.20). A autora traz uma visão muito ampla, quando diz que:

O artista lida com sua obra em estado de contínuo inacabamento, o que é experimentado com insatisfação. No entanto, a incompletude traz consigo também valor dinâmico, na medida em que gera busca que se materializa nesse processo aproximativo, na construção de uma obra específica e na criação de outras obras, mais outras e mais outras. O objeto dito acabado pertence, portanto, a um processo inacabado. Não se trata da desvalorização da obra entregue ao público, mas da dessacralização dessa como final e única forma possível. (SALLES, 2016, p. 21).

Ao falarmos da descoberta poética guardada no olhar artístico, o qual também é preciso exercitar, não podemos deixar de nos lembrar de dois relatos que mostram o olhar para além daquilo que está diante de nós. Um atribuído a Michelangelo: ele, passeando na rua, parou e ficou olhando para uma pedra. Quando alguém lhe indagou o que estava olhando, respondeu: “Estou vendo um anjo sentado”. Conta-se também que um artista popular, quando perguntado acerca de como fazia seus ursos de madeira, respondeu: “Pego a madeira e tiro tudo que não é urso” (SALLES, 2009, p.95).

O processo criativo vem de algo desconhecido que se imagina, e vai para algo também desconhecido, que está sempre em processo de inacabamento. Assim, compreendemos que “o modo de apreensão de um pensamento em rede só pode se dar também em rede” (SALLES, 2016, p.23).

ATIVIDADE 6

Leitura do texto **ARQUIVOS NOS PROCESSOS DE CRIAÇÃO CONTEMPORÂNEOS** de Cecília Almeida Salles para fazer de um breve **Resumo do texto** de 20 a 30 linhas, e escolher uma das obras citadas pela autora no texto (escolher e abrir um dos links que a autora apresenta no texto), para fazer um **Comentário**, trazendo o que te interessou a escolher esse artista/obra citado no texto por Salles.

http://www.anpap.org.br/anais/2012/pdf/simposio5/cecilia_salles.pdf

1- RESUMO:

2- COMENTÁRIO

ATIVIDADE 7

Estamos estudando sobre processos de criação, não é mesmo? Vamos pensar sobre os rastros que deixamos no percurso desse componente.

Crie uma colagem com seus rabiscos, imagens, trechos de textos, frases soltas que esse componente tem trazido para seu processo de aprendizado.

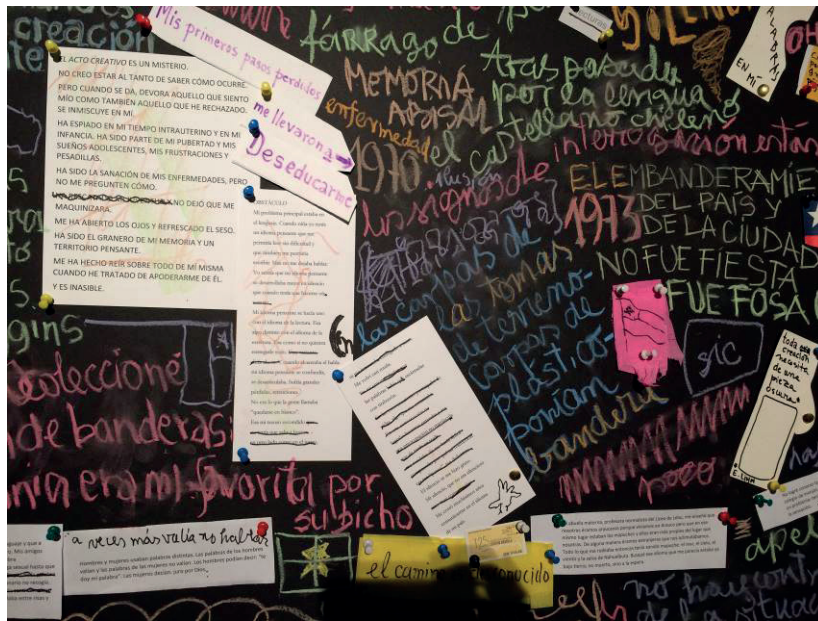


Foto: Daniela Guimarães

Poste AQUI sua MONTAGEM/COLAGEM de ideias, rastros, anotações, desenhos, etc.

2.2 Jogos de Improvisação como proposta de interações múltiplas

[...] o jogo é uma atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente de vida cotidiana. (HUIZINGA, 1993, p. 33)

Nesta citação, a noção de jogo⁶ é apresentada pelo filósofo Johan Huizinga (1872-1945) no livro *Homo Ludens*, publicado inicialmente em 1938. Na obra, o autor argumenta que o jogo é uma categoria primária da vida, tão essencial quando o raciocínio (*Homo sapiens*) e a fabricação de objetos (*Homo faber*). A denominação *Homo ludens* apresenta a ideia de que o elemento lúdico está no surgimento e desenvolvimento da civilização, portanto é parte da cultura (HUIZINGA, 1993).

A prática de jogos, em grupos que oriento ou dirijo, é o lugar da interação, da experimentação continuada das relações entre os jogadores e os ambientes propostos para se improvisar. Neste âmbito, o jogo funciona como um meio, um insubstituível espaço intermediário em que são estudadas as categorias de tempo e espaço da cena, as manifestações sensoriais e motoras que surgem no ato de criação e as tomadas de decisão dos jogadores ao serem impulsionados ao diálogo com questões dramáticas mais objetivas durante o jogar, tais como: onde, quem, o que e para que se joga.

Indagações intrínsecas ao próprio jogo cênico, mas que, mediante os focos de interesse de qualidades cênicas a serem trabalhadas, podem ser expandidas dentro do jogo de acordo com as demandas específicas dos treinamentos para a criação da obra. Desta forma, o jogo é visto como experiência, como o prazer do invento, como uma “tomada de consciência da espessura sensual de um momento fugaz, [...]” (RYNGAERT, 2008, p.15)

O pesquisador e professor Jean-Pierre Ryngaert diz ainda que: “A trama do jogo se constitui no intervalo, a partir de materiais informes, de pulsões criativas, motoras e sensoriais” (RYNGAERT, 2008) e que as reflexões, tanto do indutor do jogo quanto dos jogadores (os que estão na ação e também na observação), devem se ater “sobre as zonas intermediárias entre o dentro e o fora, sobre a manifestação de subjetividades que vão ao encontro de imagens do mundo, por ocasião do processo de criação” (RYNGAERT, 2008, p.32).

6 Em nossa cultura, no senso comum, a ideia de jogo pressupõe uma competição e um vencedor. Os jogos que estão sendo trabalhados neste texto não atendem a esse padrão, são jogos colaborativos em que o outro, a experiência e os movimentos gerados é que são o objetivo principal. Trazemos essa perspectiva pela importância de considerar os jogos aqui como processos de colaboração contínua, de investigação e de descobertas individuais e coletivas em que “vencer” ou “ser o melhor” não encontram sentido algum. A ideia do jogo como mobilizador do encontro e da experiência compartilhada é o que realmente estamos interessados: uma metodologia do compartilhar.

Características de envolvimento ativo (presença, engajamento, escuta), de descobertas individuais de elaboração crítica, ética e estética; de singularidades perceptuais e sensoriais abertas à comunicação e a interação com o ambiente são as competências desenvolvidas e aguçadas através dos Jogos de criação.

Durante o processo, as competências podem e devem atingir um grau de complexidade crescente, na medida em que são exploradas nas experiências em sala de aulas ou ensaios, e será exatamente com essa capacidade de jogo estudada, aguçada e experimentada que os improvisadores/jogadores irão criar.

Steve Paxton, ao ser questionado se conseguia estar sempre se apresentando com suas Improvisações em Tempo-real, que discutimos anteriormente, diz que nunca oferece seu trabalho; espera as pessoas o convidarem uma vez que o que ele pode oferecer ao público é um olhar sobre “o seu processo de trabalho daquele momento, não sobre um produto final” (PAXTON,1998, p.53). O entrevistador indaga ainda se, mesmo assim, ele se sente responsável por aquilo que mostra: “de certa forma me sinto responsável, até um certo limite sim. Mas não posso me responsabilizar por um produto se o que mostro é apenas um processo”, respondeu Paxton. (1998, p.55) Improvisar é um jogo de alta complexidade, formada por outros tantos jogos entre descobertas revisitadas e novas descobertas realizadas na cena, como diz Ryngaert (2008, p.2): “no jogo estamos em constante pesquisa de soluções provisórias”.

Segundo também o pesquisador Jorge de Albuquerque Vieira, já estudado na Unidade 1, a realidade é formada por sistemas abertos, que podemos dizer que transitam por estas “soluções provisórias” para permanecer no tempo. A conectividade entre seus subsistemas, ou seja, a troca de informações entre eles “gera a condição em que cada subsistema é mediado ou vem a mediar outros, comportando-se como signo, de acordo com a proposta de Peirce.” (VIEIRA, 2008, p.29). Assim, sistemas envolvem outros sistemas em intercâmbios constantes na busca pela permanência, por estar vivo pulsante nas trocas e gerando signos. Pode-se assim considerar que os procedimentos elaborados através dos jogos promovem a troca entre os subsistemas corpo, música, texto, vídeo, iluminação, entre linguagens. Vamos observar as figuras 2 e 3 a seguir, em que os bailarinos criam em tempo-real a obra “Só não me acorde antes” (GDC – Grupo de Dança Contemporânea da UFBA / Direção: Daniela Guimarães.

Figura 2



Em cena, Ana Brandão, Bruno Novais, Jéssica Damaceno, Daniela Guimarães, Letícia Conceição, Thais Reis, Dimmy Oliveira e Guego Anuniação. (Teatro Castro Alves/BA/2018). Foto: Fábio Bouzas.

Na figura 2, podemos perceber a composição a partir da interação corpos, objetos, cenário, iluminação e projeção no piso, vários sistemas operando juntos, onde a “costura” em tempo-real se dá pelas escolhas entre os bailarinos e a busca por uma coerência entre as escolhas, enquanto a cena acontece.

Figura 3



Em cena, Flávia Rodrigues, Bruno Novais, Jéssica Damaceno, Laís Oliveira, Letícia Conceição, Thais Reis, Dimmy Oliveira e Guego Anuniação. Músico: Gilberto Santiago. (Teatro experimental UFBA/BA/2017). Foto: Daniela Guimarães

Na figura 3, a interação se dá entre corpos, projeção, música ao vivo, iluminação e sombras, objetos. Podemos perceber nichos de trabalho com interesses diversos em uma mesma cena, o que gera diferentes espacialidades, temporalidades e signos.

O exercício criativo e a sintonia das percepções sutis que esta proposta de Sistema aberto de Improvisação presume não ditam uma metodologia fixa a ser aplicada em cada processo de investigação. A metodologia se constrói a partir de uma determinada ignição

proposta pelo facilitador/docente/diretor através dos primeiros jogos. Os jogos ficam complexos no percurso, pela experiência prática entre os envolvidos e pelas necessidades suscitadas pela atividade em questão.

Refletir, escolher e criar enquanto se joga é agir transversalmente, é experimentar as diversas possibilidades percebidas para ampliar as percepções e dar mais complexidade ao jogo, às próprias escolhas, é colocar-se em estado de pergunta e, sobretudo, não encontrar uma resposta única ou fixa, mas possibilidades de novos questionamentos, estar entre questões.

Jogar é lidar com as “subjetividades em movimento e continuamente produzidas”, compreender estratégias próprias, observar os outros, lidar com os ambientes, o espaço e o tempo. O que está entre o jogo e os jogadores tece as conexões e estabelece a trama, como um modo de lançar-se no risco, no “escuro”, no imprevisto, na via do meio, no devir, atento constantemente a uma escolha por se fazer.

2.2.1 Jogos de Improvisação 1: Composição

Os procedimentos de Jogos de Composição como um campo de possibilidades infinitas de combinações entre espaço, tempo e corpo foram desenvolvidos a partir de estudos realizados com a improvisadora e professora americana Katie Duck desde 1998.

O foco de trabalho de Duck é o exercício compositivo para a criação em tempo presente. Neste jogo o que vale é descobrir motes, saídas para lidar com o movimento (corpo) no tempo e no espaço (composição). A proposta de uso da percepção na cena, ao improvisar/jogar, parece ter um sentido contrário para essa grande estudiosa da composição. Duck apresenta a ideia de compor pelas “saídas”, um exercício de se retirar do jogo cênico para então, verdadeiramente, construí-lo. Sair de cena significa criar novas possibilidades para jogar.

O sistema de saídas entre escolhas e acasos reporta a um entendimento que parece primordial: lidar com uma visão de tempo e espaço expandidos. A ação não precede o “improvisar”, mas já é o ato-improvisado. O tempo presente da ação é a próprio pensamento experienciado.

A ideia de sair para compor de Duck acontece da seguinte maneira: se eu e você estamos em cena desenvolvendo um dueto, a minha ação de sair da cena não revela um abandono. Ao contrário, “sair” da ideia de dueto é a mesma ação que constrói ou dá a possibilidade de surgimento de um solo se desenvolver. Possibilidade porque você pode escolher em desenvolver este solo ou não.

Duck diz nas aulas de composição que não entramos no palco, e sim, saímos das coxias. Sair para o jogo apresenta a ideia de se colocar à prova, de experimentar, de querer jogar. Indica – pela mudança de perspectiva proposta por esta ideia de “sair para” – dois princípios que se tornaram fortes no entendimento de Jogos de composição.

Primeiro: uma ação na cena – a de sair – não precede a ação de construir, pois quando eu saio, ao mesmo tempo, construo a cena que deixo. Segundo: o jogo de composição, sob esse olhar, traz um foco e uma atenção diversificada que redimensionam espaço e tempo. Quando saio não diminuo o espaço ou o bloqueio, mas a ideia é a de ampliar, criar novas possibilidades espaciais para o uso do outro e para a obra. Além de, ao redimensionar o espaço, supõe-se reconfigurar também o tempo.

Trago exemplos para que possam criar seus próprios jogos com estudantes e artistas que estiverem trabalhando. As Figuras a seguir apresentam jogos de composição propostos para a interação entre corpo, imagens projetadas e materiais cênicos diversos, interseção entre linguagens. Durante os estudos para “Se fixa na Retina para sempre” (2009/ Cia Ormeo/ Direção: Daniela Guimarães), ocorreram algumas descobertas.⁷

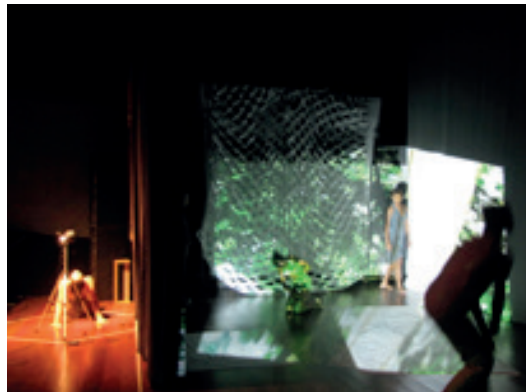
Na figura 4, Daniela Guimarães investiga o uso do corpo como sombra na superfície projetada em diálogo com os outros corpos que buscam “fundir” com a projeção.

Na figura 5, uma câmera captura no momento presente Rayane Rodrigues e projeta a imagem no outro ambiente de experimentação. O trio, Deliana Domingues, Joel Rocha e Bianca Clarimundo, joga com a imagem (da pessoa) e com a imagem pré-gravada (folhagens).

Figura 4



Figura 5

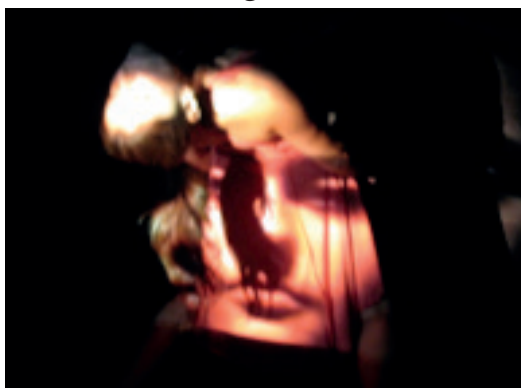
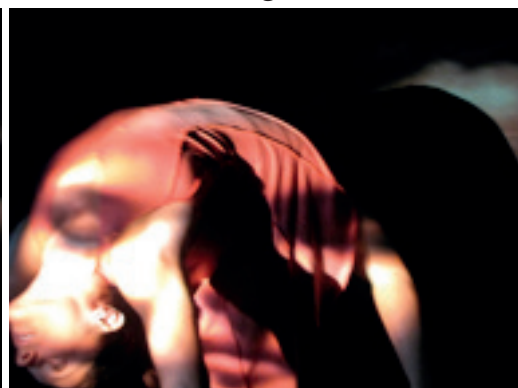


⁷ Figuras 1,2,3,4,5,6,7 e 8 Fotos: Daniela Guimarães.

Figura 6

Na figura 6, o solo de Tatiane Dias se transforma, em alguns momentos, em duo entre dois corpos: o do improvisador e do homem da imagem. Outras vezes, voltava a ser um solo que se construía na interação com os móveis de acrílico. Esta experimentação ficou alternando entre estas duas possibilidades de investigação.

Nas figuras 7 e 8, a imagem, de Bianca Clarimundo, capturada ao vivo, é projetada em outro ambiente. Elizabeth Scaldaferrri opta por jogar com o uso da imagem no corpo e a pesquisa daquele momento se configurou em mudar as movimentações corporais para alterar a imagem projetada do rosto de Bianca.

Figura 7**Figura 8**

Desta forma, existe o jogo complexo do espaço que é mobilizado por estas combinações criadas no momento presente e que geram também um tempo necessário a experimentação.

Vamos para a apresentação de um jogo que aconteceu no espaço do Teatro Experimental da UFBA, com o GDC-Grupo de Dança Contemporânea da UFBA (2017/2018, Direção: Daniela Guimarães) em aulas de Jogos de Improvisação. JOGO: Cinco improvisadores/jogadores tinham quatro minutos para construir uma composição corpo/iluminação/espaço/ tempo. No primeiro minuto, um duo de bailarinos e um iluminador, ou seja, um trio começou a improvisar na metade esquerda do palco, espaço de limitação sugerida por dois feixes de luz proposto pelo improvisador/jogador da luz. Quando o duo ainda estava na cena, os feixes de luz se apagam. *Black-out*. Surge gradativamente, ainda no escuro, nos primeiros trinta segundos, um ruído sonoro de flauta; imediatamente, uma luz azul de modo lento se abre, iluminando pouco, mas todo o espaço. Espaço vazio, só uma luz azul e o som da flauta. Então, quatro improvisadores/jogadores entram na cena, que segue com a luz azul, o som da flauta e os corpos que compõem o espaço e o tempo agora. Os quatro começam a caminhar, ficam em cena por um minuto. Depois, sai de cena o primeiro, o segundo, o terceiro, o último. Silêncio. Fica somente a luz azul, que cai lentamente ao completar os quatro minutos dados para um exercício simples de compor entre espaço e tempo, entre linguagens, entre acasos e escolhas do tempo-presente.

Este exercício inventado pode ser traduzido em uma série de desenhos de plantas baixas de localização no espaço com indicações de tempo, espaço e das relações que geraram tais estruturas (às vezes faço estes desenhos para os grupos com os quais trabalho, como um estudo de visualização da composição criada pelos improvisadores/jogadores), um estudo em desenho do que ocorreu na Improvisação vai sendo composto através dos vários elementos que estiveram presentes na criação.

Esse exemplo foi trazido para que se compreendesse que os jogos Composição, criados a partir dos estudos de Duck, permitem a cada improvisador/jogador tomar decisões próprias quanto ao tempo e o espaço da cena, diante dos acasos que se apresentam e das escolhas realizadas pelo grupo de improvisadores/jogadores.

ATIVIDADE 8

Figura 9



Em cena, Jéssica Damaceno e Guego Anunção. (Teatro Castro Alves/BA/20178).
Foto: Fabio Bouzas.

VÍDEO:

Vamos agora assistir a um trabalho de Improvisação em tempo-real do GDC- Grupo de Dança Contemporânea da UFBA (2017/18. Direção: Daniela Guimarães).

<https://vimeo.com/258338044>

Escolha uma das cenas e comente como as interseções entre as artes acontece e como essa cena escolhida se relaciona aos estudos realizados nesse componente.

RELEASE:

A temática existente sonho se compõe de memória, de invenções, de desejos, de ideias, de rabiscos, de croquis, de fragmentos, de objetos, da arquitetura do espaço, das variações de tempo, do movimento da luz, das sonoridades, do contato com outros corpos, das imagens e seus signos, textos e escritas.

A obra margeia um universo que surge dos trânsitos entre o conhecido e o desconhecido, daquilo que é aceitável ao que é absurdo, das mudanças bruscas, dos raciocínios súbitos e inesperados, do real ao inventado. Deste mundo mágico, onírico nascem sentidos da obra: a ressignificação individual numa significação coletiva e vice-versa.

O complexo jogo de **SÓ NÃO ME ACORDE ANTES** está em compor uma Dramaturgia lidando com a não-determinação de tempo e de espaço prévios, onde todos os acordos se firmam em tempo real a partir das pesquisas individuais e de suas interações, gerando e lidando com espaços, lacunas, silêncios, fissuras dentro da obra para que esta possa ser habitada enquanto se constrói.

Figura 10



Em cena, Flávia Rodrigues, Bruno Novais, Jéssica Damasceno, Laís Oliveira, Letícia Conceição, Thais Reis, Dimmy Oliveira e Guego Anunciação. Músico: Gilberto Santiago. (Teatro do Goethe Institut /BA/2017). Foto: Llano

2.2.2 Jogos de Improvisação 1: Percepção

A improvisadora americana Lisa Nelson tem forte influência nos Jogos de percepção que venho criando. Em momentos variados estudei com esta artista, e nos anos seguintes apliquei e desenvolvi seus ensinamentos em diferentes contextos de criação e ensino em Dança que realizei.

Nelson tem sua pesquisa focada, principalmente, no estudo do aparelho visual, em que, através de variados treinamentos em exercícios com ou sem o uso da visão, os olhos são estimulados a criarem novas possibilidades de mobilidade e atenção, provocando uma reorganização em todo sistema-corpo, e assim trazer descobertas ou refinamentos perceptuais aos demais sentidos. O neurocientista português Antônio Damásio diz:

Quando você e eu olhamos para um objeto exterior a nós, cada um forma imagens comparáveis em seu cérebro. Sabemos disso muito bem, pois você e eu podemos descrever o objeto de maneiras muito semelhantes, nos mínimos detalhes. Mas isso não quer dizer que as imagens que vemos sejam cópia do objeto lá fora, qualquer que seja sua aparência. Em termos absolutos, não conhecemos essa aparência. A imagem que vemos se baseia em mudanças que ocorreram em nosso organismo - incluindo a parte do organismo chamada cérebro - quando a estrutura física do objeto interagiu com o corpo. Os mecanismos sinalizadores de toda nossa estrutura corporal - pele, músculos, retina etc. - ajudam a construir padrões neurais que mapeiam a interação do organismo com o objeto. (Damásio, 2000, p. 405)

De acordo com a citação de Damásio, o que Lisa propõe é que os jogos de percepção - focados no uso ou não dos olhos -, devem promover no improvisador/jogador estados de observação das mudanças ocorridas no organismo, bem como no modo do corpo se movimentar, nas alterações sutis que podem ocorrer sentidas no tempo e no espaço da improvisação e nas emoções que tais mudanças promovem. Este aguçar dos sentidos, esta sensibilização - e não somente do sentido da visão -, alarga os conceitos do ver e do observar, no âmbito de um olhar interno e externo que agem em interação, isto porque:

Ver significa essencialmente conhecer, perceber pela visão, alcançar com a vista os seres, as coisas e as formas do mundo ao redor. A visualização ocorre em dois níveis principais. Um deles se refere ao ser que está vendo, com suas vivências, suas experiências. O outro é o que a ambiência lhe proporciona. Mas ver não é só isso. Ver é também um exercício de construção perceptiva onde os elementos selecionados e o percurso visual podem ser educados. E observar? Observar é olhar, pesquisar, detalhar, estar atento de diferentes maneiras às particularidades visuais, relacionando-as entre si. Uma educação do ver, do observar, significa desvelar as nuances e características do próprio cotidiano (FUSARI; FERRAZ, 1993, p.74).

Nelson propõe estratégias de estudos pela exploração dos sentidos na observação do movimento e da performance, quando se está “dentro ou fora” da ação improvisacional. Somos jogadores observados e/ou observadores.

Em anotações pessoais feitas em workshops com esta pesquisadora, estava sempre com meu caderno a escrever sobre as provocações, comentários, questões que Nelson trazia para serem digeridas ou ruminadas enquanto eu improvisava nos exercícios que se seguiam.

Mais tarde, este material se tornou a base de minha criação de Jogos perceptuais que interessavam para pesquisa da Cia. Ormeo, que dirigi por dez anos, assim como para os workshops de Improvisação que ministrava e atualmente para o GDC- Grupo de Dança Contemporânea da UFBA (2017/2018).

Apresento algumas destas anotações que fiz:

Os olhos não costumam ser usados no sentido de perceber significados a partir da luz, mas é assim que os usamos quando dançamos. Quanto tempo é preciso “falar” com o movimento e, então pausar, para deixar o outro “falar”. Trabalhar com velocidade extrema é uma boa forma de desenvolver os reflexos. A quietude organiza. Para que servem nossos olhos? Segurança é uma delas. A comida dos olhos é a luz. Sempre esteja convidado a observar, quando é preciso ou quando somente desejar. Como a observação que faz sobre seus olhos afeta sua dança, seu movimento, sua comunicação? Plano de jogo: como nascem e como seguimos as nossas estratégias para se improvisar? Explorá-las é construir modos de aprendizagens.

São inúmeras anotações, de momentos diversos de estudos com Nelson, que despertam mais do que reflexões, um desejo contínuo de elaboração de treinamentos para a criação de jogos, práticas que possam gerar novas perguntas, como estas, para serem percebidas e não respondidas.

ATIVIDADE 9

Você tem anotações, desenhos, colagens realizadas mediante alguma aula, workshop, oficina em que foi estudante?

Pode ser algo de anos atrás, como pode ser recente.

Escolha uma anotação realizada (pode ser fotografia e inserida na atividade).

Por gentileza, compartilhe abaixo e comente sobre esse registro de seus estudos conosco!

COMPARTILHE E COMENTE:

Outro exemplo é um exercício bastante elucidativo do tipo de proposta de Nelson para a investigação da percepção realizado em seu workshop em São Paulo (2005) e que, por inúmeras e diversificadas vezes, pude experimentar com distintos estudantes e em contextos diversos das artes.

Este exercício acontece em duplas (um “cego”/ olhos vendados e um guia) que saem para a exploração da cidade, com o intuito de percebê-la e experienciá-la sem a visão. O guia acompanha, com enorme responsabilidade o parceiro “cego”, mas não pode tocá-lo. É possível ir onde se deseja, não existe nenhum comando verbal e o contato físico só acontece quando é extremamente necessário (por exemplo: parar o “cego” porque o sinal de trânsito abriu e não é possível atravessar a rua). A única palavra que pode ser dita é: troca! – tanto por um quanto para o outro jogador. Trocar significa mudar de função, ou seja, quem guia passa a ser “cego” e vice-versa. Não existe um tempo para que a troca aconteça, a duração dos acontecimentos é também parte do jogo. Quem decide é cada um da dupla, quando desejar.

A cidade que saímos a explorar foi São Paulo, no bairro Bexiga. Nelson advertiu que a saída deveria ter três horas de duração e que no fim deste prazo nos encontraríamos no Estúdio Nova Dança para a discussão final. Dez a doze duplas saíram para a experiência.

Comecei na função de guia e a exploração do simples caminhar, atravessar ruas, perceber o lugar e travar o contato da dupla foi o que predominou nos primeiros quinze a vinte minutos. Pedi a troca. Como se torna difícil depois de ter os sentidos e, principalmente o uso da visão extremado e alargado para prezar a segurança do parceiro, você imediatamente não ter mais a visão. Deve, então, se reorganizar, usar esse alargar perceptivo dos olhos da função-guia para os demais sentidos da função-cego. Caminhei e, de repente, percebi ao tocar na parede uma porta grande e resolvi entrar. Houve, aos poucos, uma mudança da qualidade sonora que me fez em um ímpeto falar bem alto, quase um grito: que lugar é este? Minha parceira nada falou, tocou-me só para expressar que estava bem perto e ouvi um sussurro de alguém presente dizendo: silêncio. Achei que era um hospital, mas depois quando estava saindo, minha amiga disse: “troca”! Então, pude ver que era uma igreja.

Estivemos em diversos lugares e entramos em contato com diferentes pessoas por onde andamos: um café, a escadaria de uma grande praça, um parque com crianças brincando, um bar. Coisas incríveis aconteceram: minha parceira jogou sinuca cega e acertou, mas só depois de três acertos pode saber que acertara, pois houve uma comemoração externa. Conversei com três pessoas durante mais ou menos vinte minutos. Elas eram responsáveis, fornecedores de etiquetas de códigos de barras para calças jeans, e

me informaram sobre todos os procedimentos do seu trabalho e achavam que eu era realmente cega. Pude conhecê-los através das pistas que suas vozes e a qualidade dos movimentos de seus gestos me traziam sobre suas personalidades e possíveis aparências. É incrível quando somos convidados a criar ou criamos por uma necessidade que se apresenta como uma urgência. É possível perceber o quão abrangente é esta capacidade em nós, e o quanto a criatividade, a sensibilidade e o refinamento dos sentidos do corpo podem ser profundamente trabalhados mediante treinamentos.

A confiança mútua era crescente e estar de olhos fechados começava a se tornar confortável. Desta experiência, um fato na volta para o estúdio, me trouxe uma nova dimensão do que se experimentava e do poder que podemos exercer sobre as coisas. Minha parceira estava na função “cego”. Seguimos pela calçada calmamente. De repente, olho para dentro de uma grande janela e o que vejo é um incrível antiquário. Imediatamente eu disse: troca! E ali pausei de frente para a janela, com meus olhos fechados. Eu sabia que ela viria ao meu encontro e usei desta estratégia para dar a ela a possibilidade de ver o que eu já havia visto. Não teria mais aquela oportunidade de mostrar a ela, tinha que ser naquele momento, com aquela qualidade do olhar e do não-olhar que havíamos criado. Por isso não hesitei em trocar de função. Queria dar a ela esta imagem de presente. Deste ponto, comecei a refletir como na cena podemos usar estratégias para dar ao outro a possibilidade da experiência. Acredito que esta ação é uma boa metáfora para que se compreenda a ideia de suporte em cena. Suportar, no contexto cênico, é gerar e cuidar do espaço para que o outro possa criar a partir desta ação.

No retorno para a conversa final surgiram variados depoimentos entre os participantes sobre os comentários coletados na rua, tais como: “Ela é cega de nascença?” Se eu pudesse daria meus olhos para ele, é tão bonito.” “Vocês trabalhando com isto, devem ver o mundo de maneira tão diferente da nossa.” “Para com essa brincadeira: estão querendo nos enganar, né?” “É uma religião?” Outros comentários dos participantes também surgiram: “O chão é muito instável na rua.” Foi possível observar diversos aspectos, entre os quais, as muitas camadas sonoras percebidas; as diferenças na percepção do tamanho do espaço visitado, estando de olhos fechados e depois abertos. Depois, múltiplas passagens foram apresentadas e transformadas em reflexão para se improvisar.

Como neste exemplo, as experiências que os jogos de percepção apresentam trazem amplitudes para transformação continuada das sensibilidades, além de um meio para produzir e lidar com informações pessoais. Esse é um princípio para estar na criação no momento presente. A partir daí, é possível que estas informações sensíveis comecem a dialogar com o tema, o assunto, o interesse de discussão que determinada obra apresenta.

Os sistemas de *feedbacks* trazidos pelos comentários e debates mediante pontos de vista dos participantes no ato de observar, criar e interagir com o outro e o ambiente propiciam uma compreensão maior de como se estabelecem as comunicações na experiência e, assim, é possível discutir como estas comunicações podem ser exploradas de maneira mais eficiente no uso cênico da improvisação.

Os jogos de percepção são então arquitetados por uma ideia de ampliação do olhar, como coloca Aumont (1993) ao dizer que a nossa percepção não pode ser somente visual. Mesmo que pareça, por ser nosso sentido predominante, brincar com o ato de ver e não ver, como na proposta de investigação de Nelson, é experimentar na prática improvisacional esta afirmação do autor:

É de propósito que não digo aqui “percepção visual” do espaço: de fato, o sistema visual não possui órgão especializado na percepção de distâncias, e a percepção de espaço nunca será, no dia a dia, apenas visual. A ideia de espaço está fundamentalmente vinculada ao corpo e o seu deslocamento em particular, a verticalidade é um dado imediato de nossa experiência, pela gravitação: vemos os objetos caindo verticalmente, mas sentimos também a gravidade passar por nosso corpo. O conceito de espaço é, pois tanto de origem tátil e cinética quanto visual. (AUMONT, 1993, p.37)

Minha pesquisa parte dos estudos corporais em Contato-Improvisação (que já apresentei para vocês), sendo experimentado nos jogos, ou seja, utilizamos os saberes corporais nos Jogos de Composição (tempo e espaço do corpo e do ambiente) e em Jogos de percepção (uso de todos os sentidos para jogar). Esse trabalho corporal do Contato-Improvisação é o que escolhi para minhas investigações. Cada um de vocês pode partir do seu trabalho corporal, de seus estudos e abordagens de corpo para serem usados em jogos de criação. Cada um tem espaço para sua própria experimentação.

A seguir, trarei os jogos teatrais, que complementam o trio de Jogos de Criação.

ATIVIDADE 10

Experimente nessa atividade o jogo de percepção do guia e o “cego” (uso dos diversos sentidos a partir do não uso da visão) apresentado no texto acima. Estejam atentos e chamem a atenção de todos a importância da segurança, que o guia cuide todo o tempo do companheiro sem visão.

Realize esse jogo com estudantes com idade a partir de 13 a 14 anos (se não tiver esse grupo, convide ao menos seis pessoas para trabalharem na atividade).

Use vendas de malha ou tecido maleável preto, deixe as vendas já prontas amarradas no pescoço, para que quando um da dupla falar “TROCA”, o guia sobe a venda do pescoço e o “cego” desce a venda.

Siga as instruções tratadas no texto e deixe esse jogo acontecer de 40 min a 1 hora.



Informações a serem trazidas:

1- Quantos estudantes envolvidos e idades?

2- Onde a atividade vai acontecer? (dentro da escola inteira, no pátio da escola, na rua. Importante escolher um lugar com muitas possibilidades para ser explorado)

3- Tempo de duração do jogo proposto:

4- Após a experiência da atividade, sentar em círculo e dialogar sobre os comentários dos estudantes sobre a atividade realizada.

5- Componha, para fechar a atividade, uma lista de itens de **RELATOS DAS EXPERIÊNCIAS** trazidas pelos estudantes e alguns relatos seus, como propositor, daquilo que observou.

2.2.3 Jogos de Improvisação 3: Teatrais

Acredito que os jogos teatrais, que serão mostrados a seguir, apresentam maior ênfase na questão comunicacional. Trazem clareza à aplicabilidade dos conhecimentos diversos, elencados acima, a fim de criar uma ponte com foco na expansão da conversa cênica criativa com o público, com quem observa, frui os jogos de criação.

A pesquisadora de teatro Viola Spolin publica seu primeiro livro *Improvisation for the Theatre*, em 1963, desenvolvido, em grande parte, a partir das oficinas que ministrava para crianças e jovens de dez a quatorze anos na Young Actors Company em Hollywood. Spolin cita, em seu livro, o diretor e pedagogo russo Constantin Stanislávski (1863-1938) e a americana, especialista em jogos criativos, Neva Boyd (1876-1963) como fontes que a influenciaram em sua pesquisa. Seu segundo livro, *Theater Game File* (1975), teve participação direta de seu filho Paul Sills na elaboração. Spolin, entre os anos de 1955 e 1957, foi ligada ao primeiro grupo de teatro de Improvisação nos Estados Unidos, o *The Compass Players*, dirigido pelo filho Sills e por Davis Sheperd. O primeiro livro de Spolin foi utilizado, a princípio, no estado de Missouri (EUA), depois em outros estados americanos como centro de experimentação no campo da educação artística, tendo como propósito a aplicação educacional do Teatro nas escolas estaduais americanas. Assim, o segundo livro, “Jogos Teatrais - O Fichário de Viola Spolin” (título em português) é uma consequência desta aplicação dos jogos na Educação (KOUDELA, 2011).

Esses dois livros norteiam minha criação em jogos teatrais. São manuais de ensino que funcionam como indicadores de possibilidades de trabalho de cada processo de investigação. Tem como objetivo central a Improvisação no Teatro, a viabilização de “um sistema de atuação que pode ser desenvolvido por todos os que desejam se expressar através do teatro, sejam eles profissionais, amadores ou crianças” (KOUDELA, 2011, p.40).

São inúmeras as áreas de experiência em que os jogos podem ser aplicados, através de diferentes categorias: “jogos de observação, jogos de memória, jogos sensoriais, jogos de aquecimento, agilidade verbal, comunicação não verbal” que se mostram capazes de ampliar a aprendizagem, fazendo com que o jogador adquira “habilidades de processo ao trabalhar com um sistema que rompe a linearidade da forma discursiva” (KOUDELA, 2011, p.42). Assim, segundo Koudela, esse sistema improvisacional de Spolin para atuação no Teatro é apoiado na participação em jogos, que:

Por meio do envolvimento criado pela relação de jogo, o participante desenvolve liberdade pessoal dentro do limite de regras estabelecidas e cria técnicas e habilidades pessoais necessárias para o jogo. À medida que interioriza essas habilidades e essa liberdade ou espontaneidade, ele se transforma em um jogador criativo. Os jogos são sociais, baseados em

problemas a serem solucionados. O problema a ser selecionado é o objeto do jogo. As regras do jogo incluem a estrutura (Onde, Quem, O quê) e o objeto (Foco) mais o acordo de grupo (KOUDELA, 2011, p.43).

Spolin coloca três pontos fundamentais como ingredientes primordiais para que o jogo se desenvolva e seja compreendido pela sua utilidade e poder. Esses pontos-chave são: **foco, instrução e avaliação**.

O **foco** não é um objetivo, mas o gerador de energia (o poder) para o jogo. O objetivo é o processo do jogar alimentado pela energia que é gerada e trocada dentro do grupo de jogadores, quando todos estão na experiência verdadeiramente. Para que esta “verdade” seja a diretriz é preciso manter-se no foco - o tempo todo - enquanto se joga. O foco é o ponto de partida, é o problema que pode ser solucionado pelos jogadores. Estar presente no foco, na resolução do problema, permite uma liberdade de resposta ausente de censura, permeada de atitudes orgânicas durante todo o processo, no qual fenômenos em constante transformação emergem ou entram no jogo. Manter-se no foco não é deixar de perceber ao redor, o seu entorno, mas utilizar dos outros estímulos que surgem para fortalecer a conexão com o foco.

A **instrução** também colabora para a manutenção do foco. Ela chama a atenção de todos os envolvidos para o problema comum trabalhado por diferentes pontos de vista (docente/jogador, jogadores em cena, jogadores na plateia). A instrução deve conduzir o processo teatral, libertando pensamentos e emoções ocultas, sem interromper diálogo e ação, e “[...] busca intensificar o jogo até o auge de energia e percepção dos jogadores - um passo para a ruptura! [...] As instruções não devem alterar o curso do jogo, mas simplesmente canalizar para o foco.” (SPOLIN, 2007, p.34)

A autora diz que a avaliação não deve ser crítica, no sentido de uma valoração. O momento da avaliação deve ser norteado todo o tempo também pelo foco, mediante as perguntas dirigidas a todos os envolvidos no jogo. Desta maneira, são eliminadas “críticas e julgamentos de valores, além de dissolver a necessidade do docente/jogador ou jogador/estudante de dominar, controlar, fazer preleções e/ou ensinamentos” (SPOLIN, 2007, p.33).

Correr risco é conteúdo permanente dos jogos, e a avaliação está em quanto nos colocamos para realmente viver esse risco, sem julgamentos, mas dispostos a fazer do jogo uma experiência singular. Desta maneira, o fato desta função do jogar ser acordada em tempo presente potencializa o risco e promove processos continuados para lidar com o imprevisível, pois, segundo Morin (2007, p. 91), “o pensamento deve, então armar-se e aguerrir-se para enfrentar a incerteza. Tudo que comporta oportunidade comporta risco, e o pensamento deve reconhecer as oportunidades de riscos como os riscos de oportunidades”.

2.2.4 O foco, a instrução e a avaliação

Os jogos são utilizados como forma de construir um estado de agilidade, alerta, prontidão e expectativas por novos acontecimentos. A capacidade pessoal para se envolver com os problemas do jogo e o esforço despendido para lidar com os múltiplos estímulos que ele provoca, determinam a extensão do seu potencial.

Existe um jogo que a Cia. Ormeo realiza, a partir de Spolin, mas já desdobrado em diversas variações ao longo dos anos, que exemplifica essa capacidade de lidar com os estímulos e deles construir novas possibilidades de ação dentro do próprio jogo em curso.

O jogo proposto é o seguinte: existem quatro pontos fixos da sala, com quatro improvisadores formando um quadrado. No centro, outro improvisador, o qual deve tomar o lugar de um daqueles. Isso só pode acontecer se o lugar estiver desocupado. Os 4 improvisadores das pontas podem mudar de lugar quando lançam a bola à alguém, quando um outro lança a bola ou mesmo quando veem que existe um dos espaços das pontas livres para ser ocupado. Existem, além dessas possibilidades, também dois pontos marcados no chão, dois riscos, onde a bola poderá ser apoiada e não retirada dali pelo jogador central. Isso, torna-se um lugar neutro para a bola ficar sem que o jogador do centro possa toma-la, mas um dever dos das pontas.

Sendo assim, os 4 jogadores das pontas devem trocar de lugar, sem deixar o jogador central tomar uma das pontas, e ao mesmo tempo precisam lançar ou apoiar a bola no local marcado no chão. O jogador central toma o outro lugar do jogo, torna-se um dos quatro, quando ele pega a bola ou quando toma um dos espaços da ponta. Quem lançou a bola tomada ou quem perdeu o lugar das pontas, torna-se o jogador central.

Para o jogo ser jogado todos precisam se arriscar. Quando um sai das pontas, há uma desestabilização do todo, que deve ser pensada, recomposta pela ideia de reconstrução da estabilidade seguindo as regras do jogo, servindo-se delas. Tudo para a manutenção do jogo. A partir dessa regra simples, de tomada de espaço ou de pegar a bola, surge uma complexidade de acordo entre os jogadores. Acordos estes que não podemos prever, mas que descobrimos e resolvemos enquanto o jogo acontece. Este jogo traz companheirismo, concentração, escuta do outro e de si, estratégias de ação, blefe e imprevisibilidade. Algo é muito simples: o foco é a bola. A trama de possibilidades e estratégias é que, ao ser criada, amplia a rede de comunicação, a cumplicidade e a capacidade de raciocínio entre os jogadores.

Instruções: É preciso se mover para jogar. Quem está se colocando realmente em risco? O que posso fazer pelo outro para que o jogo se estabeleça no tempo e no espaço? O jogo está se mantendo vivo? Do que tenho medo? São inúmeras as possibilidades de provocação para intensificar a problemática do jogo.

Este jogo promove reflexões, avaliações focadas no seguinte pressuposto: quanto mais abertos para jogar, para arriscar, generosos ao jogo coletivo, e não ao que individualmente foi produzido, mais permanência e comunicação interativa o jogo pode apresentar. Durante as ações, é possível perceber que ocorrem situações desestabilizadoras: há um risco grande de perder o lugar no jogo, de fazer o outro perder, de ser mal compreendido no raciocínio individual da ação. É preciso tramar estratégias individuais para que, mesmo abrindo mão para ajudar o outro, ainda assim estar atento em se manter no foco, ou seja, ao mesmo tempo preservar o próprio território e criar possibilidades para o jogo fluir no coletivo.

Quando os jogadores se reúnem em times para estabelecer o acordo sobre o Onde, Quem, O quê, o coordenador deve ir de grupo em grupo desencorajando o pré-planejamento de como solucionar o problema. Assegure aos jogadores que, se permanecerem com o FOCO, o problema será solucionado. Isso é tudo! As oficinas de jogos teatrais não requerem desempenho, roteiros ou cenas acabadas, mas apenas que os jogadores permaneçam no FOCO. A dramaturgia torna-se impossível quando o jogador permanece com o FOCO, já que ninguém sabe como o jogo vai continuar (SPOLIN, 2007, p.56).

O jogo não pode ser combinado pelos jogadores durante o acontecimento, ele se estabelece ao jogarmos, ou seja, não é dado por alguém externo (professor/facilitador) ou previamente pelos próprios jogadores.

A complexidade está em não perder o foco e em ser capaz, ao mesmo tempo, de criar uma organização daquilo que surge no jogo. Ter estas habilidades aguçadas é parte do trabalho. O que surge está diretamente ligado à tomada de decisão de cada jogador, de acordo com estratégias de ação que ele cria para se manter no jogo e manter o jogo vivo.

Para encerrar, a trama/rede do jogo é alcançada, por vezes, com amplo teor organizativo, e em outros momentos a organização é quase imperceptível. Tudo depende da coerência entre as escolhas, do encadeamento de ideais propostas por todos, da manutenção de foco, do teor sógnico que surge das diferentes linguagens e de fatores que estão ligados ao acaso e à indeterminação, aquilo que não podemos prever. Tudo isso, alimenta e provoca, ao mesmo tempo, sua construção. Esse é o jogo.

ATIVIDADE 11

Faça essa atividade agora com crianças de 7 a 12/13 anos ou com um grupo de professores para que testem o jogo brincando juntos, e experimentem com turmas de crianças depois. Este jogo, parte dos Jogos Teatrais que vem sendo desenvolvidos, foi criado para Oficina com os professores da rede pública de ensino de Salvador, através do Ciclo de Formação realizado pelo Projeto de Extensão Arte no Currículo da Escola de Dança da UFBA. (Concepção e criação: Daniela Guimarães. Desenvolvimento: Rita Aquino, Margarida Seixas, Simone Lisete)

Palavras-chave: JOGO, IMAGINAÇÃO, LUDICIDADE

1. Investigação, Composição e Apreciação Estética.

Como fazer:

Subgrupos com 04 pessoas

Sorteio com 04 saquinhos

Tempo para o subgrupo sortear, trocar ideias sobre as informações sorteadas: 2 min

Tempo para o jogo (cada subgrupo): máx. 2min

2. Avaliação das atividades + desdobramentos futuros

Abaixo: Quadro para sorteio

Imprima, recorte as possibilidades de cada grupo e coloque-as nos quatro saquinhos (1. O saquinho de QUEM; 2. O saquinho da AÇÃO/QUALIDADES; 3. o saquinho de ONDE?; 4. o saquinho e MÚSICA).

Sorteie um elemento de cada saquinho para cada grupo e vamos ao jogo!!!

QUEM?	AÇÃO, QUALIDADES?	ONDE?	MÚSICAS?
CAVALO	CAMINHAR	FLORESTA	1. ARROCHA
PEIXE	CORRER	FUNDO DO MAR	2. PAGODE
COBRA	PULAR	PISTA DE GELO	3. SAMBA
TIGRE	GIRAR	DESERTO	4. ROCK-N-ROL
ARANHA	ROLAR	NUVENS	5. CLÁSSICA
BOMBEIRO(A)	COLAR	SUPERMERCADO	6. CHORINHO
JARDINEIRO(A)	EMPURRAR	ESCOLA	7. MPB
ASTRONAUTA(A)	SALTITAR	ESCADA ROLANTE	8. SERTANEJO
PATINADOR(A)	DESLIZAR	PARQUE DE DIVERSÕES	9. FUNK
PINTOR(A)	PUXAR	ÔNIBUS	10. PERCUSSÃO
MALABARISTA	CARREGAR	QUARTO	11. SILÊNCIO
TRAPEZISTA	SUBIR	BANHEIRO	12. SOM DE PÁSSAROS
PALHAÇO(A)	PENDURAR	COZINHA	13. SOM DE MAR
CONTORCIONISTA	ARREMESSAR	QUINTAL	14. SOM DE CHUVA
DOMADOR(A)	AMASSAR	RUA DA CASA	15. SONS DA CIDADE

Construa um texto em que você avalie o Jogo proposto nos seguintes pontos:

Foco, instrução e avaliação. Isso significa que você estará fazendo uma análise sobre seu engajamento como instrutor do jogo, sobre os jogadores/ estudantes em relação a manutenção no foco do jogo e também sobre a avaliação deles e a sua sobre esse JOGO que foi proposto como atividade.

TEXTO:

SOBRE A TRAVESSIA

Esperamos que a organização dos estudos propostos nesse componente tenha colaborado com a construção do percurso formativo de cada um/uma dentro do Curso de Licenciatura em Dança à distância. Foi um desafio engrandecedor a escrita desse livro, pensando em uma elaboração que se organizasse também por um pensamento prático em rede. Esperamos que todos tenham sentido o muito prazer em estudá-lo, assim como eu tive em escrevê-lo.

Obrigada a todos pelo encontro e pelos relatos de experiências compartilhados!

Boa sorte!

REFERÊNCIAS

ADICHIE, Chimamanda. **The danger of a single story**. (Palestra). Disponível em: https://www.ted.com/talks/chimamanda_adichie_the_danger_of_a_single_story?language=pt-br . Acesso em: 21 fev. 2017.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas: Papirus, 1993.

BANNES, Sally. **Greenwich Village 1963: avant-garde performance e o corpo efervescente**. Tradução Mauro Gama. Rio de Janeiro: Rocco, 1993.

COURTINE, Jean-Jacques. **Introdução do livro**. In: VIGARELLO, Georges; CORBIN, Alain; COURTINE, Jean-Jacques (Org.). **História do corpo**. V. 3: As mutações do olhar: o século XX. Petrópolis: Vozes, 2008, p. 509-540.

DAMÁSIO, Antônio. **O mistério da consciência**. São Paulo: Companhia das Letras: 2000.

FUSARI, Maria F. Resende.; FERRAZ, Maria Heloisa C. T. **Arte na educação escolar**. 2. reimp. São Paulo: Cortez, 1993.

GLUSBERG, Jorge. **A arte da performance**. São Paulo: Perspectiva, 2009

GOLDBERG, RoseLee. **A arte da Performance: do Futurismo ao Presente**. São Paulo: Martins Fontes: 2006.

GUIMARÃES, Daniela B. **Dramaturgias em tempo presente: uma *timeline* da Improvisação Cênica da Companhia Ormeo**. 2012. Dissertação (Mestrado). Escola de Artes Cênicas. Universidade Federal da Bahia. Bahia, 2012. Orientação: Profa. Dra. Ivani Santana. PPGAC-UFBA.

HUIZINGA, JOHAN. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1993.

KOUDELA, Ingrid Dormien. **Jogos teatrais**. São Paulo: Perspectiva, 2011.

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

_____. **Introdução ao pensamento complexo**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

NOUVELLES DE DANSE: On the Edge: Createurs de l'Imprevu. n. 32-33. Agnes Benoit. Bruxelas: Contradanse, 1998.

PAXTON, Steve. **Improvisation is...** New York: Contact Quarterly, 1987.

PAXTON, Steve. Steve Paxton: depoimento. 18 jan. 2006. São Paulo. **O Percevejo online**. Entrevista concedida a Fernando Neder no Estúdio Nova Dança. Disponível em: <<http://www.seer.unirio.br/index.php/opercevejoonline/article/view/1443/1247>>. Acesso em: 10 jul. 2011.

RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. Tradução Cássia Maria Nasser; Marylene Pinto Michael. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

RYNGAERT, Jean-Pierre. **Jogar, representar**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado**: processo de criação artística. São Paulo: Annablume, 2009.

_____. **Redes de Criação**: construção da obra de arte. Vinhedo: Editora Horizonte, 2016.

SANTAELLA, A **percepção**: uma teoria semiótica. São Paulo: Experimento: 2003.

_____. **Corpo e comunicação**: sintoma da cultura. São Paulo: Paulus, 2004.

SANTANA, Ivani. **Corpo aberto**: Cunningham, dança e novas tecnologias. São Paulo: Educ, 2002.

_____. **Dança na cultura digital**. Salvador: EdUFBA, 2006.

_____. **Esqueçam as fronteiras!** Videodança: ponto de convergência da dança na Cultura Digital. Edição trilingüe. In: CALDAS, Paulo (Org.). **Dança em foco**: ensaios contemporâneos de videodança. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012.

SPOLIN, Viola. **Jogos teatrais na sala de aula**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

UEXKÜLL, Thrure von. A teoria do Umwelt de Jakob von Uexküll. In: SEBEOK, Thomas (Ed.) **The semiotic web 1988**. Berlim; Nova York: Mouton de Gruyter, 1989, p. 129-158.

VIEIRA, Jorge de Albuquerque. **CIÊNCIA**: Teoria do conhecimento e da arte: formas de conhecimento - arte e ciência, uma visão a partir da complexidade. Fortaleza: Expressão, 2007.

_____, Jorge de Albuquerque. **ONTOLOGIA**: Teoria do conhecimento e da arte: formas de conhecimento - arte e ciência, uma visão a partir da complexidade. Fortaleza: Expressão, 2008.

(Footnotes)

1 Foto: Daniela Guimarães

2 Em cena, Jéssica Damaceno e Guego Anunção. (Teatro Castro Alves/BA/20178). Foto: Fabio Bouzas.

3 Em cena, Flávia Rodrigues, Bruno Novais, Jéssica Damasceno, Laís Oliveira, Letícia Conceição, Thais Reis, Dimmy Oliveira e Guego Anunção. Músico: Gilberto Santiago. (Teatro do Goethe Institut /BA/2017). Foto: Llano



Universidade Federal da Bahia

Laboratório de Interseções Artísticas

Este livro é um espaço aberto em que cada um de vocês terá a possibilidade de re(conhecer) sua própria trajetória, articulando seus saberes e fazeres com textos, vídeos e as variadas atividades propostas. Como laboratório, aqui é o lugar da experimentação, do registro dos rastros, das escolhas, dos percursos e dos interesses de cada estudante. As sugestões para os estudos partem de um olhar que surge do sujeito, você, para a relação com o entorno. O recorte é seu fazer em Dança (criação e docência) e sobre as sistematizações possíveis realizadas na interação com outras artes. O que se pretende aqui é construir um prisma de olhares para o que você faz ou fez em articulação com o que estudaremos agora, no momento presente, nesse novo ciclo.



PROGRAD
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO



Escola de Dança
UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA

