



DramaturgiaS em tempo presente:

Timeline da Improvisação Cênica da Companhia Ormeo



Daniela Bemfica Guimarães

Salvador

2012



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
ESCOLA DE TEATRO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS**

DANIELA BEMFICA GUIMARÃES

**DRAMATURGIAS EM TEMPO PRESENTE:
TIMELINE DA IMPROVISACÃO CÊNICA DA COMPANHIA ORMEO**

Salvador
2012

DANIELA BEMFICA GUIMARÃES

DRAMATURGIAS EM TEMPO PRESENTE:

TIMELINE DA IMPROVISACÃO CÊNICA DA COMPANHIA ORMEO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, da Escola de Teatro da Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Artes Cênicas.

Orientação: Prof.^a Dr.^a Ivani Lúcia Oliveira de Santana

Salvador
2012

Escola de Teatro - UFBA

Guimarães, Daniela Bemfica.

Dramaturgias em tempo presente: timeline da improvisação cênica da
Companhia Ormeo / Daniela Bemfica Guimarães. - 2012.
223 f. il.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Ivani Lúcia Oliveira de Santana.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal da Bahia, Escola de
Teatro, 2012.

1. Dramaturgia. 2. Improvisação. 3. Corpo. 4. Audiovisual. I.
Universidade Federal da Bahia. Escola de Teatro. II. Título.

CDD 792

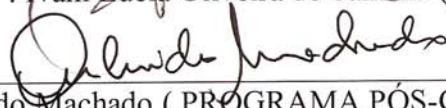
DANIELA BEMFICA GUIMARÃES

DramaturgiaS em tempo presente: Timeline da Improvisação Cênica da Companhia Ormeo

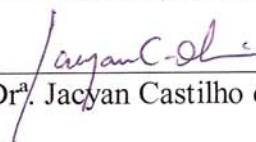
Dissertação aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Artes Cênicas, Universidade Federal da Bahia, pela seguinte Banca Examinadora:



Prof.^a. Dr.^a. Ivani Lúcia Oliveira de Santana (Orientadora)



Prof. Dr. Arlindo Machado (PROGRAMA PÓS-GRADUADOS EM
COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA PUC/SP)



Prof.^a. Dr.^a. Jacyan Castilho de Oliveira (PPGAC/UFBA)

Salvador, 02 de março de 2012.

AGRADECIMENTOS

A Ivani Lúcia Oliveira de Santana, orientadora impecável, cujo conhecimento e competência foram imprescindíveis para a realização desta pesquisa. Agradeço-lhe pelo envolvimento, pelas questões geradoras de inúmeros conflitos e desafios, pelos encontros em momentos tão variados desta caminhada e por investir na formação do pesquisador, alimentando sua autonomia e confiança.

Ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, pelo início marcante e dedicado da Prof.^a Antônia Pereira, pela continuidade da gestão cuidadosa do Prof. Cláudio Cajaíba e pela colaboração de seus funcionários, atenciosos e precisos, para a realização do curso e da pesquisa.

Aos professores do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, pela troca de conhecimentos e pelo apoio, estando sempre disponíveis ao diálogo ao longo de todo o curso.

A querida Prof.^a Dr.^a Jacyan de Oliveira Castilho, pelos encontros acadêmicos e artísticos em âmbitos diversos que sempre me promoveram desejos novos de conhecimento.

Ao Prof, Dr. Arlindo Machado, por me trazer distintas perspectivas sobre Improvisação mediante seus ensinamentos, palavras tão certeiras, que iluminam meu diálogo com o audiovisual e me causam, cada vez mais, a busca por valiosos conhecimentos neste contexto.

A Companhia Ormeo, que faço questão de nomear: Carlos Gonçalves, David Peixoto, Deliana Domingues, Elizabeth Scaldaferrri, Joel Rocha, Marcus Diego, Rayane Rodrigues e Tatiane Dias, que juntos comigo há nove anos, alimentam meu desejo de conhecer, de ensinar, de aprender, de jogar, de brincar como criança em todos os dias de convívio. São meus maiores e eternos amigos.

A Miriam Gaspar, pelas suas cuidadosas leituras e correções durante toda minha passagem pelo Mestrado, pela paciência e por me ajudar a acreditar em minha escrita.

Agradeço aos professores e funcionários que trabalham comigo, desde 2000, no Projeto Café com Pão Arte e ConFusão, piloto da Companhia Ormeo, pelo apoio e carinho.

A Elizabeth Scaldaferrri, quase irmã, parceira, minha assistente na Companhia Ormeo, amiga que há quase quinze anos está comigo em todas as empreitadas, das mais certas às mais arditas; e sempre contribui para a minha felicidade, colaborando de maneira determinada a todos os chamados.

Aos meus parceiros de Improvisação, os músicos paraibainos Pablo Ramires e Xisto Medeiros, o músico carioca Fábio Luna e os mineiros Rogério Mendonça, da iluminação, Mauro Pianta, diretor de fotografia, e Alessandro Arbex, editor de imagens. Todos, além de amigos queridos, sempre disponíveis para os diálogos criativos em cena.

A Energisa e a família Botelho, na figura de Mônica Botelho, minha amiga e líder da Fundação Cultural Ormeo Junqueira Botelho, pelo apoio contínuo, pelos desafios sempre lançados e pela visão de futuro que constantemente permeia nossas conversas e desejos.

A Lisa Nelson, Steve Paxton e Isabel Tica Lemos, pelos esclarecimentos sobre Improvisação e Dramaturgia, e pelas trocas tão generosas de informações pessoais durante meu Mestrado.

A Hebe Alves, por estar comigo em momentos difíceis, pontuando, com sua precisão peculiar e seus pontos de vistas tão abrangentes, novas compreensões para a pesquisa e para o modo de ser.

A Daniel Marques e Ângela Reis, pelo reencontro depois de tantos anos, que se apresentou como um recomeço de amizade e convívio tão caros a mim.

A Cássia Lopes por tantas colaborações e questionamentos cruciais.

A cenógrafa Juliana Samel, que estivemos juntas em inúmeros trabalhos, e que, nesta pesquisa, colaborou com variadas e imprescindíveis traduções.

A João Rodrigo Mattos, grande provocador de ideias. Agradeço pelas longas conversas, por me trazer informações preciosas sobre o universo do Cinema e pelo carinho, cuidado e generosidade.

A Felícia de Castro e Elaine Cardim, amigas e colegas de Mestrado, pelos papos infinitos, pelas discussões, pelas dicas, pelos debates, pelas sugestões, pelas risadas e pelo amor que permeou tudo isto.

A Marta Ferraz Campos, querida amiga e parceira na missão por Kossen-rufu.

Aos amigos e parceiros da pesquisa em Improvisação e em Contato-Improvisação, Hugo Leonardo, Líria Morays, Eline Gomes, Camilo Vacalebre e Giovane Aguiar, pela receptividade e pelo acolhimento sempre constantes. A Duto Santana, aos amigos do Núcleo Vagapara e do Coletivo Construções Compartilhadas, pelos encontros criativos.

A Rita Aquino, minha grande amiga e parceira de tantos projetos e sonhos compartilhados, que me deixa abismada e curiosa pelo tanto de saberes que a perpassa.

Aos colegas de Mestrado e de grupos de pesquisas dentro da UFBA, pela oportunidade de conhecê-los, pelas trocas em sala de aula e nos cafés entre as aulas, em conversas virtuais e presenciais. Em especial, meus agradecimentos a Mariana Terra, Valécia Ribeiro, Sol Gonzalez, Marianne Tica Tezza, Felipe André e Carolina Laranjeira.

A Etiene Trevizano, companheiro dedicado e grande incentivador desta pesquisa e de todas as invenções que tenho na vida. Agradeço-lhe pelos cuidados sempre prontos, pela presença constante, pela paciência e por querer ver meus sonhos realizados.

A minha família querida, agradeço pelo incentivo, pelo apoio e pelas saudades, que nos fazem curtir de maneira especial cada momento em que estamos juntos. Aos meus pais, Fausto Guimarães e Leny Guimarães, generosos, firmes, observadores e apoiadores incondicionais das minhas difíceis realizações. A Érica, minha irmã e amiga de sempre, agradeço pelas conversas, risadas e reflexões que nos permeiam. A meu irmão Fausto, pela presença e amor. A todos e suas famílias, agradeço por serem tão especiais.

A CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior), pela bolsa concedida, sem a qual seria muito mais difícil a realização desta pesquisa.

A meu mestre, Daisaku Ikeda, pelas orientações generosas pautadas no Budismo de Nitiren Daishonin. A Rosângela Taveira que me ensinou o maior tesouro: “Nam Myo Ho Rengue Kyo”.

A todos com quem eu já convivi e convivo, pela oportunidade da experiência compartilhada.

Dedico este trabalho ao meu tio-pai Olavo de Carvalho (in memoriam) sempre comigo presente.

uM convite ao TABULEIRO da imPROvisAÇÃO

Ambiências. Corporalidades. Criar espaço para o tempo improviso. Construção de Dramaturgias. Escutar. Você. O ambiente. O outro. Pausas. Silêncios. Buscar momentos de uníssono na ação. Bem simples. Bem claro. Você. Quando lanço uma ideia espero, observando e dialogando. Aguardo a chegada da imagem que esse estímulo causou. Pedra no rio... Efeitos que reverberam no todo. Estou verdadeiro? Inteiro? Estou liderando? Estou à deriva? Minha colaboração na composição acontece? Tenho percepção das minhas estratégias? Fujo de minha tendência cênica? Enquanto faço, percebo e completo o jogo? Como se dão minhas conexões? Quando vou pra cena, de quê esqueço? Lembro de que sou responsável. Onde guardo minhas memórias? Como as aciono? Memória? Lembro-me de histórias. Nas vísceras. Posso guardá-las. Na coluna vertebral, meu pilar, minha estrutura, minha negociação com a gravidade. Minha casa maior. Toco. Você cai. Rolo de gente. Latente. Órgãos em líquido quente. Respiração. Preciso sair do chão. Não me deixam. Não me deixo. Em um foco dois, em outro três, quatro, seis... sem ninguém. Distração. Não... Sim... Ação. Pressão. Impressão pessoal. Expressa. Conjugação de ideias. Não

banalizar, acreditar que para toda proposta haverá uma saída. Várias saídas. A porta. Sair para a cena. Sair de cena. São sempre saídas. Nunca entramos e não nos aprontamos para nada. Saímos. Somos. A sabedoria está em deixar o mundo se abrir diante dos sentidos. Cartas viradas. Opções de frente. Escolhas com coragem. Para improvisar é preciso fé. Ilhas de fé. Estamos sós. Solos. Saio do meu ponto, provooco o outro a ceder. Escambo de ilhas. Sou responsável por convocar minhas memórias à ação. Improvisar é trabalho. É. Improvisar dá um trabalho danado. Enquanto sendo, faço escolhas e, no presente estando, reconheço minha cena. Sou eu a compor com textos: palavras em movimentos em corpo, em luz, em imagem, em música. Silêncio. Pausa. Criar camadas. Signos. Texturas. Sobreposições. Colagens. Diálogos que proporcionam ao observador fazer escolhas. Selecionar e compor como desejar. Devemos sair, deixar no espaço: um solo, um trio, um quinteto acontecer. Sempre que sair se misturar ao público. Sou público também. Agora suporte...Um observador ativo... Pronto... Disposto a compor. Quando a imagem surgir como mágica e sentirmos verdade, devemos seguir, mesmo que no segundo seguinte essa escolha possa sumir. E outra... e outra... e outras sublimes virão.

Improvisar é construir pontes.

Salvador, 21.12. 2007

RESUMO

Esta pesquisa está implicada na busca pela multiplicidade de modos de ver, relacionar e criar espaços e tempos no campo da arte da Improvisação. A contemporaneidade lida com o conhecimento e a informação de maneira complexa, de acordo com as relações entre objetividades e subjetividades. Os mesmos assuntos podem, devem e ganham desdobramentos distintos através de percursos variados. Desta observação e de estudos continuados sobre a Improvisação Cênica em tempo presente, se pretende, traçar um percurso dramático nas relações entre diferentes linguagens artísticas. A Dramaturgia parte dos embates entre corpo e ambiente que, em interação na cena em tempo presente, produzem camadas de semioses, termo conceitualizado pelo filósofo americano Peirce como a ação inteligente do signo. Estas camadas intersemióticas correspondem então à ideia de organização das cenas como em uma *Timeline*: programa de edição de imagens. Uma maneira específica de se pensar na Dramaturgia da Improvisação foi articulada com os seguintes autores: Peirce, Santaella, Santana, Greiner, Roubine, Aumont, Dubois e Machado. Considerou-se, por fim, que o modo com que o editor lida com as imagens audiovisuais e suas possibilidades de uso apresentam-se, pela analogia à *Timeline*, como o modo do improvisador criar e organizar imagens cênicas.

Palavras-chave: Improvisação. Dramaturgia. Corpo. Audiovisual. Tempo presente.

ABSTRACT

This research is involved the search for multiple ways of seeing, relating and creating spaces and times in the field of improvisation art. The deals with contemporary knowledge and information in complex ways, according to relationship between objectivity and subjectivity. The same issues can and must outcomes through different pathways varied. The observation and continuing studies on the Scenic Improvisation in present time, if you want, set a course dramaturgical relationships between different artistic languages. The Drama of the clashes between body and environment, interacting in the scene at the present time, producing layers of semiosis by Peirce. These layers intersemiotic then correspond to the idea of organizing such scenes in a Timeline: image edit program. A specific way of thinking of Improvisation in Drama was organized with the following authors: Peirce, Santaella, Santana, Greiner, Roubine, Aumont, Dubois and Machado. It was, finally, that the way the editor handles images and audiovisual possibilities of its use ar presented, by analogy to the Timeline, and the way the improviser to create and organize scenic pictures.

Keywords: Improvisation. Playwriting. Body. Audiovisual. Present Time.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
1 MARGEM	23
1.1 CONEXÕES DRAMATÚRGICAS PARA O ENTENDIMENTO DA DRAMATURGIA DA IMPROVISACÃO.....	28
1.1.1 Aristóteles: princípios da construção de uma obra artística	28
1.1.2 Noverre e a configuração de sua dança a partir da conexão aristotélica	36
1.1.3 Fokine: a busca por uma lógica dramática processual	38
1.1.4 Da personalidade do sentir à personalidade do agir cênico na interação entre linguagens.....	41
1.1.5 Cunnigham: o acaso como recurso e o encontro com a linguagem do Vídeo	45
1.1.6 Experimentação: ignição para novas estratégias de ação cênica	48
1.1.7 A Improvisação como linguagem cênica: Steve Paxton e Lisa Nelson.....	56
1.1.8 O modo organizativo não-linear bauchiano.....	63
1.2 ALGUMAS AFINIDADES ENTRE O VÍDEO E A IMPROVISACÃO CÊNICA.....	71
1.2.1 Vídeo e Improvisação: ação em processo	71
1.2.2 Vídeo e Improvisação: ausência de naturezas únicas.....	73
1.2.3 Vídeo e Improvisação como estados.....	74
1.2.4 Vídeo e Improvisação: a <i>Timeline</i> como escrita organizativa análoga	76
1.3 <i>TIMELINES</i> : ESCRITAS DRAMATÚRGICAS DA IMPROVISACÃO ENTRE IMAGENS.....	89
2 PONTE	102
2.1 CORPO E AMBIENTE: DIÁLOGO ENTRE IMAGENS.....	104
2.2 INTERSEMIOSE: A COMPLEXIDADE DO JOGO CÊNICO	108
2.3 DA PREPARACÃO AO JOGO EM TEMPO PRESENTE	115
2.3.1 Práticas Cotidianas	117
2.3.1.1 Contato-Improvisação	117
2.3.1.2 Ideokineses e Respiração Sokushin	121
2.3.2 Jogos como proposta de interações múltiplas	124
2.3.2.1 Jogos de Composição	128
2.3.2.2 Jogos de percepção	132

2.3.2.3 Jogos Teatrais	137
2.3.2.4 O foco, a instrução e a avaliação	139
2.3.3 Compêndio: investigação pessoal e coletiva simultaneamente	141
2.3.4 Improvisador como dramaturgista	143
2.4 <i>TIMELINES</i> EM CENA: “PEDAÇOS DE ROSA” (2006) E “FITO PELO FILO DA FINESTRA” (2007)	146
2.4.1 Pedacos de Rosa (2006).....	146
2.4.2 Fito pelo Filo da Finestra (2007).....	156
3 TRAVESSIA	164
3.1 TEIAS DE UM JOGO ABERTO	165
3.1.1 Filigranar: uma ação presente.....	165
3.1.2 Filigranar 1: a ignição	167
3.1.3 Filigranar 2: o tempo	171
3.1.4 Filigranar 3: os tiros de Improvisação.....	173
3.1.5 Filigranar 4: o encontro ao acaso	185
3.1.6 Filigranar 5: a primeira performance apresentada.....	196
3.1.7 Filigranar 6: O diálogo prático com Tica Lemos.....	207
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	212
REFERÊNCIAS	219
ANEXOS	223

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa situa-se na contemporaneidade, momento em que se revelam novas articulações de pensamentos sobre o corpo e de suas relações com o mundo, demonstrando, desta maneira, um campo bastante fértil e propício às novas descobertas e experimentações. Este estudo é, pois, implicado na contínua busca pela multiplicidade de modos de ver, relacionar e criar espaços e tempos no campo da Improvisação Cênica. O pensamento aqui apresentado passa por ações conhecidas e por outras em construção, ações que transitam e se elaboram no cotidiano dos estudos teóricos sobre Improvisação e em sua prática, ininterrupta, desde 1998.

Pelas dimensões de espaço e tempo modificadas, surge um modo de pensar em Dramaturgia da Improvisação, que também se configura nesta nova realidade do mundo. Uma mobilização do pensamento que promove reflexões, questionamentos, adequações e novas posições quanto ao nosso modo de ser e estar no mundo e, conseqüentemente, de criação na arte. A complexidade e abrangência que estes novos princípios suscitam e o reflexo que promovem nos campos de atuação do sujeito tornam urgente e prazeroso investigar e questionar como ocorre a construção da cena no tempo presente da criação. Como o improvisador, sujeito deste momento de transformação, age cenicamente diante das diferentes percepções da realidade? Assim, essa circunstância processual de modificação no mundo da era digital, mobilizado pelas crescentes descobertas – desde os meados do século XX – nas áreas das Ciências Cognitivas, da Biologia, da Química e da Física, funciona como motivação, impulso e suporte teórico para o entendimento e experimentação desta proposta de organização cênica.

Minhas perguntas iniciais são referentes à Dança, mas procuro por respostas, ainda que provisórias, nas diversas linguagens em que se opera a Improvisação Cênica em estudo: Teatro, Música, Artes Visuais, Cinema, Vídeo. As questões surgem e se articulam *no e pelo* corpo do improvisador no momento da escolha, na ação de improvisar na cena. No entanto, ao improvisar – como improvisadora ou como diretora de uma companhia de Improvisação, a Companhia Ormeo (Cia. Ormeo) –, não estou somente preocupada com os estados do corpo abordados, com as escolhas do improvisador, com a percepção do grupo quanto ao espaço e tempo criados ou com todos os possíveis e surpreendentes embates que surjam no tempo presente da cena. Tenho interesse e persigo a ideia de se pensar dramaturgicamente na Improvisação, ou seja, que ao improvisar sejamos capazes de trabalhar coletivamente por uma lógica estética comum que possibilite a arquitetura dramática da obra. A hipótese é que

esta Dramaturgia da Improvisação possa ter seu pensamento organizado, por analogia, ao processo de edição de imagens em uma *Timeline*. Desta forma, é importante abordar claramente as ideias de Improvisação, Dramaturgia, *Timeline* e tempo presente, sobre a quais esta pesquisa se dedica.

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

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 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, idealizado pela coreógrafa e pesquisadora em arte e tecnologia Ivani Santana e aplicado em seu grupo de pesquisa Poéticas Tecnológicas. E, ainda, assemelhando-se ao modo aqui tratado – como linguagem cênica, modo de se comunicar em cena – no trabalho das improvisadoras brasileiras Tica Lemos, Dudude Hermann, da Cia. Nova Dança 4, bem como dos americanos Steve Paxton, Lisa Nelson e Katie Duck.

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, atendendo às diversas demandas e necessidades de campos e objetivos distintos.

A definição de Improvisação é aqui considerada como criação de uma performance no momento em que ela ocorre. É importante distinguir o uso da palavra performance – nesta dissertação como ação cênica, acontecimento ou algo que se cria em Improvisação em tempo presente – de Performance (*Performance Arts* – Arte da Performance) – o movimento da década de 1970, no Brasil e exterior. O que se carrega do movimento, como descrito acima pelo uso da palavra performance, são algumas características como o tempo presente da ação e a complexidade de interações de linguagens, e não o contexto política e social da expressão.

Assim, a performance acontece pelas ações cênicas realizadas no instante presente, pautada nas descobertas individuais e coletivas em interação: aberta às incertezas, perturbações, instabilidades e acasos. Corpos e ambientes (luz/texto/objetos/música/outro corpo/imagem gerada, projetada e editada) que, através da Improvisação, contaminam e são contaminados e, nestas relações entre linguagens, estabelecem uma trama cênica a qual considero como a Dramaturgia da obra.

Assim, a Dramaturgia da Improvisação é a construção de uma obra a partir da proposição de um material poético previamente investigado pela Cia. Ormeo, que busca na cena engendrar uma concepção própria, comunicante, através das inter-relações do corpo com o ambiente ao lidar com a elaboração do tempo, do espaço e da temática da obra.

A pesquisa diária em Improvisação Cênica está pautada na preparação corporal da Cia. Ormeo pela contínua prática do Contato-Improvisação, pelos estudos somáticos em *Ideokinesis* (investigação de imagens corporais para a criação do movimento), *Respiração Sokushin* (técnica respiratória adaptada para o *Aikidô*), investigação da composição espacial e temporal através de jogos teatrais e a pesquisa de um Compêndio. Este último é aqui tratado como modos e conteúdos de investigações pessoais adotado por cada improvisador, que constantemente produz e atualiza informações geradas pelos estudos de corpo, de texto, dos jogos e pelas discussões teóricas articuladas na experiência do improvisar.

O arcabouço intelectual da Cia. Ormeo, desde a sua criação, se constrói nestas práticas através das aulas regulares e workshops de diferentes linguagens ministrados por diversos profissionais da música, história da arte, cinema, vídeo, fotografia, literatura, teatro e canto. Campos e saberes distintos que se inter-relacionam com foco na criação artística.

A escolha deste desenho de orientação para a Cia. Ormeo é consequência da trajetória que tenho na Dança e, mais especificamente, nos estudos dedicados com maior ênfase e tempo ao corpo que improvisa. Desde 1992 tenho sido contaminada pelos estudos realizados na Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, principalmente no que diz respeito à composição. Talvez submersos ou pouco percebidos em um primeiro momento, os conhecimentos das artes visuais ressurgem, nos últimos dez anos, para iluminar as reflexões sobre o meu pensar, agir, criar e estar – em cena – pelas vias da Improvisação. Impulso ampliado em 2005, quando foi criado o Cineport – Festival e Cinema de Países de Língua Portuguesa –, pela Fundação Cultural Ormeo Junqueira Botelho (Cataguases, Minas Gerais), instituição da qual a Cia. Ormeo faz parte desde o início de suas atividades, em 2000.

Esta conexão com o audiovisual, iniciada com o Cinema, foi responsável pelo estímulo às montagens cênicas com pesquisa na relação da Dança com as imagens cinematográficas, o que potencializou, também, as investigações sobre a interação entre a Improvisação e o Cinema. Posteriormente, a partir do encontro com a pesquisadora Ivani Santana, da Universidade Federal da Bahia, e da participação em seu grupo de pesquisa Poéticas Tecnológicas, a linguagem do Vídeo começa a também permear meu modo de compreender a Improvisação. De maneira mais específica e organizada, passa a provocar meu pensamento acerca de uma Dramaturgia da Improvisação conectada com o modo de organizar as imagens videográficas em uma *Timeline*. Assim, uma vez que esta pesquisa acredita na co-implicação do sujeito e seu ambiente, esta trama surge pelos entrelaces entre Dança, Teatro, Improvisação, Cinema e Vídeo. A discussão se estruturará, portanto, nesses diálogos múltiplos.

A confluência, co-implicação dos pensamentos dramaturgicos entre linguagens, encontra reflexão no âmbito do “pós-dramático” (LEHMAN, 2007, p. 24), conceito trazido pelo ensaísta alemão Hans-Thies Lehmann, em seu livro *Teatro pós-dramático*, publicado em 1999 e traduzido para o português em 2006. Uma reflexão que traz mobilidade ao pensamento dramaturgico em estudo, ou seja, promove uma maneira expandida de se pensar Dramaturgia na contemporaneidade, uma vez que o conceito pós-dramático surge para abarcar processos cênicos multifacetados. Mas, será necessário considerar tais processos como pós-dramáticos? A expansão aqui considerada se apresenta como um modo de olhar ampliado para o termo e o uso da Dramaturgia da organização de uma obra.

Enquanto se pensa em desconstruir o dramático para contemplar multiplicidades de propostas cênicas colocando-as como pós-dramáticas, como defende Lehmann (2007), esta pesquisa sobre uma Dramaturgia da Improvisação prevê e lida, também, com esta multiplicidade de processos cênicos, porém compreendendo-os de maneira expandida. Assim, presume-se que não exista necessidade de um novo termo, mas sim, de se considerar um olhar renovado sob novos contextos, ainda dando o nome de Dramaturgia a essa organização. Trata-se de um entendimento de Dramaturgia revisitado e expandido pelos pressupostos contemporâneos de corpo, tempo e espaço, que se articulam pelas novas ações no mundo e na cena.

Para compreender a ideia de *Timeline* é importante enfatizar o caminho da Cia. Ormeo que se estabelece, há alguns anos, pela forte conexão da pesquisa na articulação do pensamento da Improvisação com o do audiovisual. As criações de cenas (aqui consideradas como imagens cênicas) são elaboradas a partir do corpo e de suas relações de interação com o ambiente em tempo presente. Por analogia, sugere-se compreender que a organização destas imagens no espaço e tempo cênicos acontece por camadas de informações na linha de tempo (*timeline*) da criação da obra, funcionando, metaforicamente, como em uma *Timeline* do Vídeo. Uma articulação que se demonstra, tanto pela sintaxe (a forma de organização das cenas/imagens) quanto pela semântica (o sentido que as cenas/imagens trazem) pela construção narrativa no Vídeo.

O pesquisador em audiovisual Arlindo Machado (2008) nos mostra que o Vídeo se apresenta como o lugar da fragmentação, do desequilíbrio, da edição, da velocidade, da ausência do figurativo, da heterogeneidade da estrutura do espaço e do tempo. Estas possibilidades abertas, que se apresentam à edição em uma *Timeline*, são por onde o pensamento da Improvisação em tempo presente se estrutura.

Uma vez que a composição da obra se apresenta por complexidades organizativas, a sua função comunicacional se mostra de maneira coerente a esta organização, ou seja, também na complexidade de camadas de informações. Esta complexidade de composições organizadas entre formas e informações são abertas e elaboradas, de maneira diversa, a cada performance realizada. Nenhuma performance é igual a outra.

É importante esclarecer que, na *Timeline*, todo material gravado (salvo exceções de captura e edição de imagens ao vivo, como é o caso dos *Video Jockeys – Vj's*, editores de imagens em

tempo presente – da televisão com transmissão ao vivo através da operação do *Switcher* ou em circuito fechado de câmeras em uma instalação) será posteriormente cortado, corrigido, acertado, organizado e determinado para se tornar um produto final. Mesmo que no processo de captura de imagens o acaso e a aleatoriedade sejam utilizados e bem-vindos, na *Timeline* tudo o que for acaso e improvisado vira resultado fixo e imutável, como em qualquer filme ou vídeo finalizado.

Enquanto que no Cinema e no Vídeo o material é primeiro finalizado na *Timeline* para depois ser mostrado ao público, na Improvisação da Cia. Ormeo o material é organizado e finalizado enquanto é construído em tempo presente. O que se deve enfatizar aqui é que, tanto na pesquisa dissertativa quanto no trabalho da Cia. Ormeo, o pensamento da Improvisação tem interesse no efeito de combinar as várias *camadas* de tempo e espaço que os programas de edição – as *Timelines* – de vídeo permitem durante o processo de edição, ou seja, quando as escolhas ainda estão abertas. A ação do editor de imagens funciona como metáfora da ação dos improvisadores na cena em tempo presente. Este é o ponto de confluência da Dramaturgia da Improvisação e a *Timeline* audiovisual desta pesquisa.

Assim, o modo de entendimento da lógica de composição e significação da imagem em uma *Timeline* (durante o processo de edição e não ao pensar no produto final editado) assemelha-se às condições de pensar e lidar com a multiplicidade de possibilidades de escolhas e combinações das imagens cênicas na Improvisação.

As imagens na cena, como sistemas abertos, configuram uma Dramaturgia da Improvisação também aberta na sua organização – quanto à forma e ao conteúdo – em tempo presente. A ideia de abertura está nas questões propostas pelo jogo de tempo e espaço: quando, onde, como e por que a cena se constrói, como também, sobre a permeabilidade das ações entre os improvisadores. É uma organização que se dá sem acordos prévios de uma composição, sem a criação de um sentido único e linear da obra, mas pelas camadas de informações a serem articuladas no ato da performance, tanto pelo improvisador quanto pelo *fruidor*¹.

¹ Termo adotado aqui como referente ao espectador. Entende-se que, neste estudo, pela perspectiva das Improvisações cênicas como obras abertas, estas não funcionam apenas pela contemplação passiva do espectador, mas são obras a serem completadas devido à indeterminação dos resultados. Desta maneira, o espectador passa a ser fruidor da obra. O público se torna agente e o espectador, um fruidor. É ele que, a partir de suas vivências, vai dialogar com obra e, dessa relação, tirar sua própria experiência.

É importante distinguir duas ideias de tempo que também se caracterizam de maneira diferenciada no Vídeo ou na Improvisação: tempo real e tempo presente. Machado (2011)² diz que o tempo real é o tempo dramaturgicamente que coincide com o tempo no qual o espectador assiste a algo. É um tempo real porque o tempo em que o filme acontece coincide com o tempo gasto para assisti-lo. Como exemplo, tem-se o filme *Arca Russa* (Russkiy Kovtcheg), lançado na Rússia em 2002, dirigido por Aleksandr Sokurov, cuja história se passa sem elipses, durante o mesmo tempo em que dura a sua projeção. Neste caso, existe tempo real, e não tempo presente, pois o filme não está sendo visto ao vivo.

O tempo presente é somente possível às artes performáticas (teatro, dança, ópera, concertos e shows ao vivo). Em tempo presente, não há “erro” propriamente (diferente da edição do cinema e do vídeo, que os elimina na fase prévia à exibição), mas sim, aleatoriedade, probabilidades e acaso. Nada pode ser descartado em tempo presente, uma vez que já ocorreu, e ocorreu diante da plateia.

Esta distinção entre tempo real e tempo presente é necessária para mostrar como estes termos – utilizados como similares no uso cotidiano – não têm aqui o mesmo enfoque. O tempo presente é adotado, então, como o tempo ao vivo da ação criativa na Improvisação Cênica.

Dessa maneira, em tempo presente, as linguagens cênicas empregadas alternam-se em prol de um diálogo criativo e aberto, que tem como resultado uma Dramaturgia compactuada. A ideia de camadas de significados – pelo viés desta Dramaturgia pensada na contemporaneidade – configura duas características de grande importância na construção do pensamento dramaturgicamente em questão: a primeira é que as camadas correspondem à ideia proposta pela metáfora da *Timeline* (estabelecida por variadas camadas de imagens cênicas, de sonoridades e silêncios); a segunda é que, entre as camadas, não existe uma hierarquia ou uma liderança de uma linguagem única sobre as demais (corpo e ambiente contaminando e sendo contaminados reciprocamente em alteração de lideranças).

Quanto à concepção de Dramaturgia da Improvisação, esta parte dos embates entre corpo e ambiente, os quais em interação na cena produzem camadas de “semioses” (PEIRCE, 2010), termo conceituado pelo filósofo americano Charles Sanders Peirce (1839-1914). Segundo esse

² As citações de Arlindo Machado utilizadas com data de 2011 foram obtidas através de comunicação pessoal com o autor.

autor, semiose, em linhas gerais, significa a ação inteligente do signo. A trama intersemiótica (relações entre camadas semióticas) estabelecida é que se denomina aqui de Dramaturgia.

O sujeito (bailarino, ator, músico, iluminador, grafista ou editor de imagens), ao estabelecer relações com o ambiente (a música, o texto, a arquitetura, a iluminação, a cenografia, a imagem – fotográfica, cinematográfica, videográfica – ou outro corpo-sujeito), cria cenas através destes embates, que, ao se organizarem em uma linha no tempo e redimensionarem o espaço da cena, imprimem na obra a sua própria construção. A Improvisação entra como um meio destes sujeitos fazerem escolhas em tempo presente: a tomada de decisão em como, onde, por que e quando agir na cena.

Em cada estudo proposto são delimitados conceitos que irão suportar o assunto, as qualidades de corpo, a seleção de textos, o uso da câmera, as intervenções na imagem, os objetos a serem usados, ou seja, um universo demarcado para o trânsito da criação. A compreensão do fazer dramaturgico em tempo presente está diretamente conectada com as metodologias que são desenvolvidas através de jogos para a exploração das relações entre elementos do universo demarcado, a fim de arquitetar um mapa comum de entendimentos da obra estudada.

As metodologias de pesquisa irão possibilitar e qualificar a ação de cada improvisador na criação das cenas em tempo presente, ou seja, ao colocar o improvisador diante de questões, problemas, possibilidades e experimentações sobre determinada obra, competências próprias são estimuladas para a ação *improvisacional*³.

Assim, espera-se que estas indagações possam fornecer suporte para se pensar uma Dramaturgia da Improvisação em termos gerais e em diversos contextos. Com este propósito, a pesquisa apresenta o diálogo com três obras específicas e distintas da Cia. Ormeo: “Pedacos de Rosa” (2006), trabalho de repertório da Cia.; “Fito pelo Filo da Finestra” (2007); e “Teias de um jogo aberto” (2010/2011). O confronto com as Dramaturgias das duas primeiras obras, já bastante experimentadas, estabelece-se pela discussão de alguns conceitos, termos e usos da Dramaturgia da Dança em articulação com os do Teatro, Vídeo e Cinema. As reflexões e

³ A utilização deste termo é de livre escolha nossa, denotando um tom conceitual, uma vez que a ortografia correta seria “improvisatória”. Improvisacional aqui tem a ideia de ser processual, em construção ou em arrumação. Traz um melhor enfoque diante do pensamento defendido e pelo uso corriqueiro dessa palavra no cotidiano em aulas de Improvisação, palestras e debates sobre o assunto, tornando-se, pois, fundamental e apropriado o seu uso neste trabalho.

provocações suscitadas foram aplicadas e testadas ao longo desta pesquisa na parte prática deste Mestrado, através da elaboração da terceira performance, “Teias de um jogo aberto” (2010/2011), construída simultaneamente à pesquisa teórica.

Fez-se necessário uma escolha abrangente de autores para atender cada parte desta pesquisa. Para colaborar com os estudos de corpo na cultura digital, bem como uma leitura contemporânea do corpo, foram escolhidas a pesquisadora e coreógrafa Ivani Santana (2002, 2006) e a pesquisadora em comunicação e semiótica Christine Greiner (2005, 2010). No estudo do jogo cênico, foram escolhidos o professor e pesquisador de estudos teatrais Jean-Pierre Ryngaert (1998, 2008) e autora e diretora de teatro Viola Spolin (1992, 2007).

A referência escolhida no campo da Dramaturgia Teatral, mais especificamente da Teoria do Teatro, foi o francês doutor em Letras Jean-Jacques Roubine (2003); e, sobre a Dramaturgia da Dança, a pesquisadora e dramaturgista Rosa Hercoles (2004, 2005). Para o estudo da imagem, com foco em seus desdobramentos no Cinema e no Vídeo, foram utilizados os pesquisadores: Jacques Aumont (1993, 1998, 2004a, 2004b), professor francês da Universidade Paris III, o também francês e estudioso da estética da imagem Philippe Dubois (2004) e o brasileiro, professor e crítico de cinema Arlindo Machado (1997, 2004, 2007, 2008, 2011).

Na articulação do entendimento lógico sobre o signo e de como a percepção de sentido se dá no mundo, trazemos a Semiótica de Charles Sanders Peirce (2010), através de seus próprios escritos e também através de dois grandes estudiosos de sua obra completa sobre a Teoria dos Signos: a professora e pesquisadora do programa de Pós-graduação em Comunicação e Semiótica da PUC-SP Lúcia Santaella (1983, 1992, 1993, 2004, 2005, 2008, 2010) e Winfried Nöth (2008), professor em Linguística Inglesa e Semiótica na Universidade de Kassel, Alemanha.

O desenvolvimento deste trabalho está dividido em três seções: **Margem, Ponte e Travessia**. Na abertura de cada uma delas foi elaborada uma introdução específica a fim de nortear e delimitar os recortes, uma vez que no interior da seção o detalhamento amplo de cada abordagem poderia diluir os pontos principais de um entendimento prévio e necessário.

A seção 1, denominada **Margem**, é o contorno teórico para a discussão sobre Dramaturgia, *Timeline*, tempo presente, além da apresentação dos primeiros experimentos entre corpo e imagem (principalmente cinematográficas) de diferentes obras da Cia. Ormeo, os quais foram geradores dos primeiros pensamentos acerca da analogia entre *Timeline* e Dramaturgia da Improvisação. A primeira subseção **Conexões dramáticas para o entendimento da Dramaturgia da Improvisação** traz algumas relações de conceitos entre diferentes linguagens que possam provocar discussões para articular e arquitetar uma possível Dramaturgia da Improvisação Cênica em tempo presente. A segunda subseção **Algumas afinidades entre o Vídeo e a Improvisação Cênica** mostra pontos de aproximação entre o Vídeo e a Improvisação, bem como discute processos de edição de imagens em algumas obras audiovisuais, para se chegar à *Timeline* como um modo de ver, uma metáfora para a compreensão da Dramaturgia da Improvisação realizada pela Cia. Ormeo. A terceira e última subseção **Timelines: escritas dramáticas da Improvisação entre linguagens** apresenta os recortes propostos na investigação de diferentes obras da Cia. Ormeo que surgiram das primeiras criações cênicas – entre Improvisação e Cinema – desenvolvidas para o Cineport – Festival e Cinema de Países de Língua Portuguesa – desde 2006.

A seção 2, denominada **Ponte**, é o diálogo dos aportes teóricos da primeira seção em interação com o pensamento que vem sendo elaborado nas práticas da Cia. Ormeo. A primeira subseção **Corpo e ambiente: diálogo entre imagens** traz o conhecimento e a experiência como mobilizadores da criação improvisacional a partir da complexidade das relações estabelecidas entre corpo e ambiente na cena. A segunda subseção **Intersemiose: complexidade do jogo cênico** apresenta a intersemiose como escrita narrativa nos espaços e tempos da Improvisação gerada pelo contínuo embate do improvisador no jogo entre corpo e ambiente. A organização intersemiótica deste jogo pressupõe configurar sua Dramaturgia ou *Timeline* da Improvisação Cênica. Na subseção seguinte, **Da preparação ao jogo em tempo presente**, são apresentados: práticas cotidianas para improvisar; jogos abordados durante o processo de estudos; a ideia de Compêndio; e o improvisador como dramaturgista de sua própria ação. Na última subseção **Timelines na cena: “Pedacos de Rosa” (2006) e “Fito pelo Filo da Finestra” (2007)**, estas duas performances são descritas e alguns exemplos de construção cênica em tempo presente são abordados. Tais exemplos poderão ter um entendimento mais ampliado quando observados na mídia em DVD que acompanha esta dissertação e que se encontra nos **Anexos**. Através de um menu de exemplos específicos, diferentes análises podem ser observadas quanto à interação entre improvisadores e suas

linguagens cênicas utilizadas em cada obra. Também, no final do DVD, as duas obras completas poderão ser assistidas.

A seção 3, denominada **Travessia**, é o jogo propriamente dito do percurso: entrelaçamento e atravessamento entre os estudos teóricos e práticos durante os dois anos da investigação da performance, parte deste Mestrado. Lugar de confluências, conflitos, combinações, conspirações, conversas solitárias em meio a perguntas e respostas ininterruptas de tantos mestres, autores e parceiros visitantes (nas experimentações e apresentações realizadas) colocadas à prova no corpo, nas relações, no tempo cotidiano da pesquisa da performance “Teias de um jogo aberto” (2010/2011). Tal seção é da liberdade poética e apresenta ideias, rabiscos, *e-mails* trocados, conversas gravadas, sutis passagens da pesquisa prática e das reflexões experimentadas desde os primeiros momentos dos estudos da performance. Esta elaboração se apoia nos estudos de crítica de processos que veem a obra a partir de sua construção e, aqui, como processos abertos de contínuos rastros e percursos.

Assim, a **Ponte** se apresenta como o caminho do meio, o lugar em que transita a Cia. Ormeo através das experiências realizadas por intermédio das criações artísticas, que reflexivamente permite, suporta e conecta duas pontas: o da procura na **Margem** – de um caminho acadêmico que visa a descoberta e a reinvenção, o tatear de um novo modo de pensar artístico – e a **Travessia** – uma das escolhas possíveis para o entrelaçar teórico-prático da performance solo “Teias de um jogo aberto”. Apenas uma das travessias em busca de pontes para se (re) conectar, infinitamente.

A continuidade deste trabalho de Mestrado se apresenta na perspectiva de um futuro Doutorado, com objetivo de aprofundamento nos estudos das relações do corpo com o ambiente específico das imagens visuais – Fotografia, Cinema, Vídeo – e de suas implicações expandidas no contexto da Improvisação Cênica.

1 MARGEM

Do que você precisa acima de tudo, é de não se lembrar do que eu lhe disse, nunca pense por mim, pense sempre por você; [...] Os meus conselhos devem servir para que você se lhes oponha. É possível que depois da oposição venha a pensar o mesmo que eu; mas nessa altura já o pensamento lhe pertence.

– Agostinho da Silva

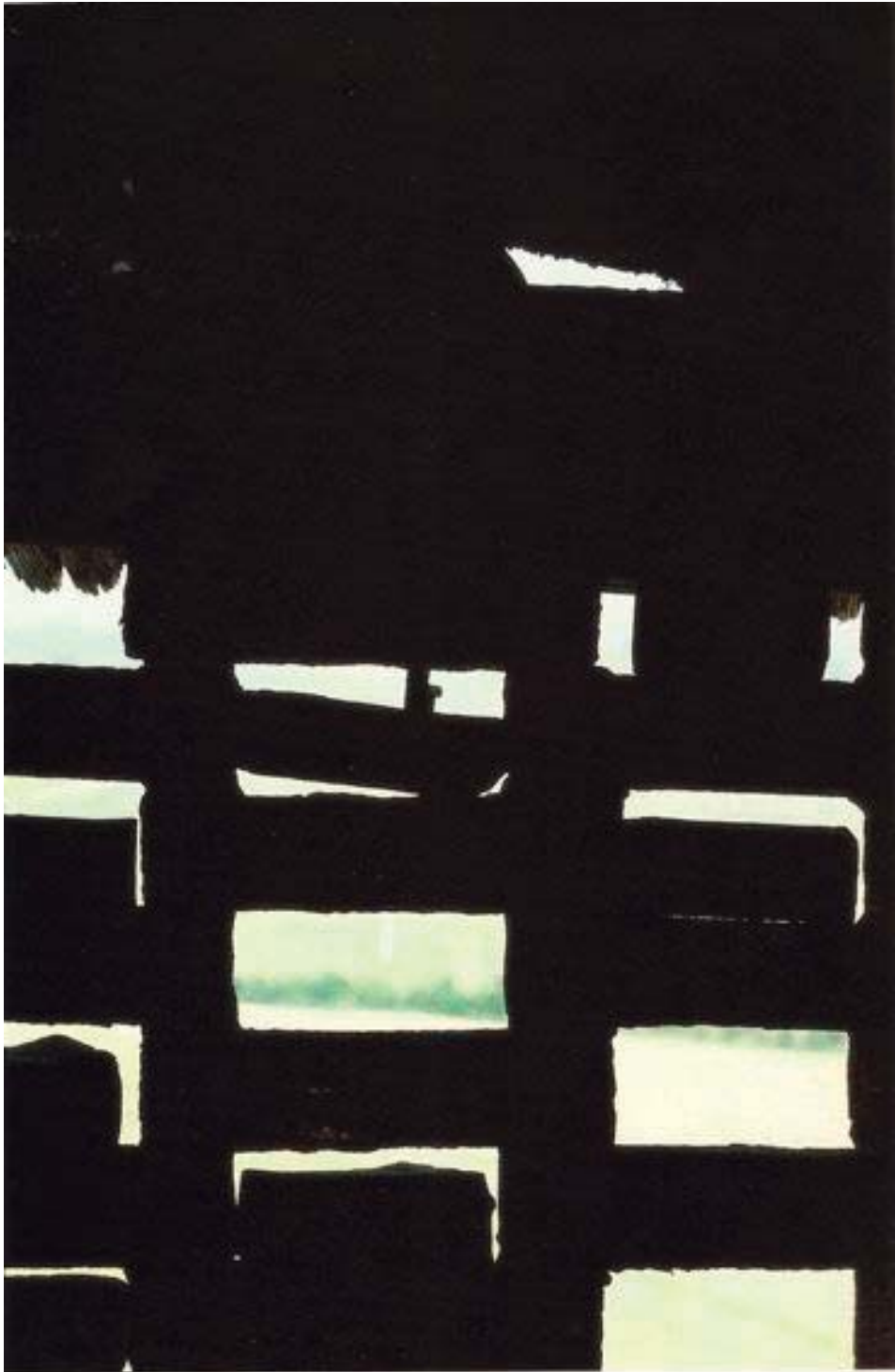


Figura 1

Pensar em uma possível Dramaturgia da Improvisação Cênica em tempo presente é instigado pelo desafio, pelo lugar de risco que ocupa e pelo potencial, os quais se apresentam como ponto chave de mediação entre os estudos teóricos e práticos desse tema em seus diversos âmbitos. Risco que permeia, mobiliza, interage e reconfigura a Improvisação, que é considerada neste estudo como escolha de linguagem artística na cena. Nesta pesquisa, a ação de improvisar na Dança está na interação entre linguagens cênicas, bem como na interação de seus pensamentos dramaturgicos, que – no confronto, diálogo e análise de alguns conceitos, termos e ideais das linguagens do Teatro, Cinema e Vídeo em conexão com a linguagem da Dança – possam configurar um entendimento da Dramaturgia da Improvisação.

O ponto de partida desta seção é uma revisão da Dramaturgia no âmbito teatral, através de Aristóteles (384 a.C. - 322 d.C.) com a *Poética*, um tratado do teatro grego que consiste em cadernos de anotações de aulas desse filósofo sobre a poesia e a arte de sua época, escrito de 334 a.C. a 330 a.C., (ARISTÓTELES, 2005), seguido das leituras, interpretações e novos modos de compreensão da ação dramática realizada por diferentes eruditos.

A partir do Renascimento italiano, momento de valorização das referências culturais na Antiguidade Clássica, novos pensadores retomam o estudo sobre a dramaturgia aristotélica em busca de um ideal humanista. Essa retomada determinará, com maior ou menor influência, o pensamento dramaturgico do século XVII, caracterizado pela exuberância da arte barroca, uma continuação do Renascimento. É importante destacar para este estudo sobre Improvisação, o surgimento entre os séculos XV e XVI na Itália – país que ainda mantinha viva a cultura do teatro popular da Antiguidade Clássica – da *Commedia dell'arte*, que se afirma até o século XVII. Também foi chamada de *Commedia All'improvviso* e *Commedia a Soggetto*, com suas apresentações feitas nas ruas e em praças públicas.

Marcado pelo Iluminismo, o século XVIII é a Era da Razão, que reconhecia o homem como capaz de construir um mundo melhor – pela introspecção, livre exercício de suas capacidades humanas e pelo engajamento político-social –, mas em um contexto mecanicista e racionalista. No século XIX e entrada do século XX, pelo naturalismo e o simbolismo, iniciam-se novos pensamentos acerca da Dramaturgia, estimulados pela crescente abertura das fronteiras e distâncias e pelo advento da descoberta da iluminação elétrica.

No que diz respeito à dança, este estudo traz as pesquisas sobre um pensamento dramaturgicamente elaborado pelo bailarino e mestre de dança Jean-Georges Noverre (1727-1810). Na segunda metade do século XVIII, Noverre apresenta – por meio de sua obra *Cartas sobre a Dança e os Balés* (1759)⁴ – o balé de ação caracterizado pela expressividade, e não na imitação pura, tendo a dança como manifestação independente da ópera. Apresenta uma proposta dramaturgicamente baseada na dramaturgia aristotélica, porém, compreendendo-a de maneira mais abrangente e clara. O balé de ação de Noverre opõe-se aos balés de corte, que funcionavam como uma “síntese dramática entre música, verso e dança” (HERCOLES, 2005, p.64), um ornamento nas festividades da corte em prol das ideias do poder vigente.

Depois, já no final do século XIX e início do século XX, o bailarino e coreógrafo russo Michel Fokine (1880-1942) defende a não separação do corpo e sua dramaturgia: dançar não era simplesmente juntar passos; deveria haver uma concepção e continuidade de ação em uma composição coreográfica. Dessa maneira, Fokine se apresenta como o precursor do balé moderno, sendo o primeiro a romper com o velho estilo do século XIX e adicionar o novo pensamento nas obras clássicas que recriava.

Ainda no século XX, as primeiras experiências em Improvisação em Dança e novos modos de expressão do corpo se apresentam com Isadora Duncan (1877-1927), nos Estados Unidos, e Mary Wigman (1886-1973), na Alemanha, o que irá influenciar as novas escolhas estéticas para a Dança, que se configura como Dança Moderna. Em contraponto, na década de 1960, diferentes movimentos artísticos contestam os procedimentos da Dança Moderna, bastante focada na técnica – embora diversa da Dança Clássica –, mas pautada na representação e interpretação via moldes clássicos. Os movimentos artísticos do *Judson Church Theatre*, o *Happening*, a *Performance*⁵, a Dança-Teatro, entre outros, surgem alimentados pela busca da liberdade, pela conexão da arte com a vida e pelo desejo de expressão singular.

⁴ Essa obra teórica sobre dança, chamada “*Letters sur la Danse*”, teve sua primeira versão editada em 1760, em Stuttgart e Lyon; depois, a edição inglesa de 1783 e, quase meio século mais tarde, as de 1804 e 1807, de São Petersburgo e Paris.

⁵ Para o pesquisador Renato Cohen (1956-2003), Performance “é antes de tudo uma expressão cênica, um quadro sendo exibido para uma plateia não se caracteriza como Performance, alguém pintando esse quadro, ao vivo, já poderia caracterizá-la” (COHEN, 2004, p.28). Assim, Performance é uma função do espaço e do tempo, aquilo que acontece no tempo presente. Há uma discussão quanto a sua hibrididade; para alguns, surge das artes plásticas (do estático para evolução dinâmico-espacial), no entanto, Cohen diz, por uma topologia, que Performance estaria entre as artes plásticas e as artes cênicas: “linguagem híbrida que guarda característica da primeira enquanto origem e da segunda enquanto finalidade” (COHEN, 2004, p.30). Como exemplos, tem-se: Andy Warhol, Grupo Fluxus, Claes Oldenburg; e no Brasil: Ivaldo Granatto, Aguillar, Guto Lacaz etc. Em seus estudos, Cohen (2004, p.31) busca distinguir Performance de Happening, sendo que a primeira traz “o aumento

Instaura-se a época do experimentalismo e da diversidade de informações entre diferentes linguagens artísticas – dança, música, artes plásticas, teatro – mesclam-se abrindo caminhos para a experimentação. É quando se começa a pensar na fragmentação, na simultaneidade, na justaposição e na repetição como novos pressupostos para a criação em arte, presente nas mais variadas manifestações artísticas de diferentes lugares e contextos. Assim, esses novos pressupostos trazem também diferentes modos de se pensar na organização cênica, configuração dramaturgica na Dança.

O encontro com o Cinema, no percurso entre dramaturgias desta seção, está no fato de que, antes da invenção do Cinema, o drama na concepção da *Poética* de Aristóteles apresenta seu lugar de máxima expressão na linguagem do Teatro. No entanto, o Cinema como uma nova prática artística – e por apresentar maior domínio e verdade à dimensão da imitação e da veracidade – parece ter provocado uma mudança na estrutura estética do Teatro; ou seja, que essa estética fosse “pensada como uma variável de outra realidade de vida e do comportamento humano” (LEHMANN, 2007, p.56).

Segundo Ken Dancyger (2007), professor de cinema da New York University, logo ao ser inventado, o cinema não apresentava nenhuma preocupação referente à Dramaturgia. O cinema nasce em 1895⁶ e o fato de somente apresentar imagens em movimento, já era a grande novidade de sua gênese. Sem preocupação com mudanças de planos, os pioneiros irmãos Auguste Lumière (1862-1954) e Louis Lumière (1864-1948), bem assim Thomas Edison (1847-1931), fizeram seus primeiros filmes apenas de um plano onde “a câmera filmava um acontecimento, uma ação ou um incidente” (DANCYGER, 2007, p.14). Embora entre 1899 e 1902 George Méliès⁷ (1861-1938) se interesse em tratar minimamente da questão da montagem, somente a partir de 1903 é que Edwin S. Porter (1870-1941) começa a pensar na montagem com uma finalidade narrativa.

Já o Vídeo, desde que surgiu nos Estados Unidos nos anos de 1950, tem sido pesquisado por diversos teóricos, praticantes, críticos e pesquisadores, através de variadas tentativas de lhe

da preparação em detrimento do improviso e da espontaneidade” do segundo. A pesquisa em Improvisação Cênica da Cia. Ormeo aqui abordada está no espaço entre essas linguagens, lidando com preparação e espontaneidade, bem como compreender como estas características podem se apresentar juntas na criação de uma obra.

⁶ Existe outra corrente de pensamento que diz ter surgido anteriormente, com as exibições da lanterna mágica (MACHADO, 1997).

⁷ Georges Méliès (1861-1938) foi um ilusionista francês de sucesso e um dos precursores do cinema, que usava inventivos efeitos fotográficos para criar mundos fantásticos.

buscar uma “identidade” ou uma “especificidade”, uma vez que o entenderam tanto como linguagem quanto suporte. Como linguagem, o Vídeo se mostra por uma gama de obras que se apresentam semelhantes ao cinema e à televisão (com roteiros, câmeras e edições); como suporte, aparece como dispositivo para os mais diversos fins: um evento, instalação, cenografia, escultura, performances e outras tantas finalidades (DUBOIS, 2004).

As aproximações entre Vídeo e a Improvisação se fazem pela ausência de uma identidade, pela utilização diversificada de ambos como dispositivos nos diferentes contextos em que são empregados e pela ideia do Vídeo como um estado. Segundo Machado (2004, p. 12), o Vídeo como estado se apresenta como uma maneira de “ser da imagem”. Esta definição parece funcionar para se pensar na Improvisação também como estado: modo específico de ser do corpo que improvisa diante das relações que estabelece com o ambiente. Dessa forma, pode-se refletir que o Vídeo apresenta um modo de ser da imagem e, de igual maneira, a Improvisação apresenta um modo de ser do corpo.

Tais afinidades – Vídeo e Improvisação – chegam a um desfecho para a Cia. Ormeo através da proposta da analogia entre a composição da Improvisação na cena e o pensamento-ação de editar, organizar imagens no Vídeo através do recurso da *Timeline*.

O que se percebe é que, se a *Timeline* é um modo de organizar as imagens no espaço de uma linha do tempo na qual o editor pode fazer escolhas enquanto está no processo de feitura da obra, (vídeo ou filme) e se a Improvisação Cênica em tempo presente também estabelece suas cenas no espaço e no tempo de ocorrência da performance, pode dizer-se que estes processos são similares. Nesse sentido, o Vídeo e a Improvisação Cênica, ao integrarem elementos no espaço e no tempo (na *Timeline* ou na cena) de acordo com a proposta de uma lógica organizativa similar, parecem configurar de maneira também aproximada o processo de construção de suas Dramaturgias.

Como escrita dramaturgica, a utilização da analogia se deve à possibilidade de gerar uma visualização do tempo e do espaço aos improvisadores, ou seja, dar a eles a possibilidade de estar na criação da Improvisação Cênica e vislumbrar o modo organizativo da *Timeline* que o programa de edição proporciona. Esta visualização funciona como recurso metafórico durante a criação das cenas e na composição das mesmas: materialização de uma escrita dramaturgica possível para a Improvisação que está sendo realizada.

Assim, esta seção discute o pensamento dramaturgico da Cia Ormeo pela investigação de algumas conexões dramaturgicas entre diferentes linguagens em articulação com a Dança, pela análise de aproximações entre Improvisação Cênica e Vídeo, finalizando pela apresentação da *Timeline*, por analogia, como escrita dramaturgica da Improvisação.

1.1 CONEXÕES DRAMATÚRGICAS PARA O ENTENDIMENTO DA DRAMATURGIA DA IMPROVISAÇÃO

1.1.1 Aristóteles: princípios da construção de uma obra artística

O percurso da história da Dramaturgia do Teatro parece ter iniciado antes do que se pode dizer sobre um primeiro pensamento sobre Dramaturgia na Dança, e ainda mais distante de uma Dramaturgia do Cinema ou do Vídeo.

Oriundo do grego, “drama” significa apenas ação; uma ação mimética que imita e representa algo (ESSLIN, 1978). Em diferentes lugares da Europa, o termo “drama” designava obra dramática ou teatral, embora na França, no século XVIII, qualifique um gênero específico: o drama burguês. No Brasil, popularmente, drama é o oposto de cômico e, por influência americana, apresenta uma dimensão psicológica ao conceito. Drama, em um sentido geral, “é o poema dramático, o texto escrito para diferentes papéis e de acordo com uma ação conflituosa” (PAVIS, 1996, p.109).

A filósofa paulista Renata Pallotini (2006) apresenta “drama” como uma peça de teatro, um texto para ser encenado, e Dramaturgia como a arte, a técnica (*tecné* como arte) de compor dramas através de princípios específicos.

O professor e escritor francês Patrice Pavis⁸ completa:

A dramaturgia, no seu sentido mais genérico, é a técnica (ou poética) da arte dramática, que procura estabelecer os princípios de construção da obra, seja indutivamente a partir de exemplos concretos, seja dedutivamente a partir de um sistema de princípios abstratos. Esta noção pressupõe um conjunto de regras especificamente teatrais cujo conhecimento é indispensável para escrever uma peça e analisá-la corretamente (PAVIS, 1996, p.112).

⁸ Patrice Pavis é professor na Universidade Paris VIII na área teatral. Possui uma obra vasta na escrita de temas como o teatro intercultural, a teoria dramática e a encenação contemporânea.

Pavis (1996, p. 115) diz que a “dramaturgia clássica tornou-se uma expressão que designa um tipo formal de construção dramática e de representação do mundo, assim como um sistema autônomo e lógico de regras e leis dramáticas”, ditadas no século XVII pelos doutos – os homens mais sábios, os eruditos da época – e pelo público a fim de operar com ações coerentes de verossimilhança.

Aristóteles (2005), em sua *Poética* (330 a.C), escrita no classicismo grego, denomina ação na tragédia como representação não dos homens, mas das ações humanas, onde os agentes são personagens em ação:

A parte mais importante é a da organização dos fatos, pois a tragédia é imitação, não de homens, mas de ações, da vida, da felicidade e da infelicidade (pois a infelicidade resulta também da atividade), sendo o fim que se pretende alcançar o resultado de uma certa maneira de agir, e não de uma forma de ser. Os caracteres permitem qualificar o homem, mas é da ação que depende sua infelicidade ou felicidade. A ação, pois, não se destina a imitar os caracteres, mas, pelos atos, os caracteres são representados. Daí resulta serem os atos e a fábula a finalidade da tragédia [...] (ARISTÓTELES, 2005, p. 9-10).

Para esse filósofo, a imitação das ações deveria ser completa na tragédia formando um todo com certa extensão no tempo, pois: “Todo é o que tem princípio, meio e fim” (ARISTÓTELES, 2005, p. 12). A ação dramática deveria seguir esta lógica completa: a Dramaturgia clássica se vale obrigatoriamente de uma ação principal e de ações secundárias, que, subordinadas à principal, devem ser inseridas de modo a alcançar um nó (um ápice crítico) que favoreça o desenlace da trama. Assim, afirma Aristóteles (2005, p. 12): “para que as fábulas sejam bem compostas é preciso que não comecem nem acabem ao acaso”, contudo, que sejam elaboradas a estas condições de princípio, meio e fim.

Posteriormente, poucas definições e aprofundamentos foram realizados à ideia da ação e de seus procedimentos dentro da tragédia aristotélica. Somente depois da época Medieval e do Renascimento italiano, no século XVI, é que o filósofo Ludovico Castelvetro (1505-1571), em 1570, retoma os estudos sobre a *Poética* de Aristóteles e “não hesita em extrapolar novos dogmas, até mesmo em substituir Aristóteles, onde este não formula nenhuma opinião” (ROUBINE, 2003, p.22).

Castelvetro não se debruça somente na ação dramática, unidade que realmente está nos escritos aristotélicos, como acrescenta outras duas unidades: tempo e espaço. Este filósofo acredita que estas unidades tornariam mais efetiva a verossimilhança. Seu raciocínio é

idêntico tanto na elaboração da unidade temporal quanto na unidade de lugar. Apoia-se na identificação do “representado” e do real, escrevendo em sua *Poetica d'Aristotele vulgarizzata* (1570) que o tema da tragédia deve ser uma ação que aconteceu em um pequeno espaço de lugar e em um pequeno espaço de tempo (ROUBINE, 2003).

Roubine (2003) mostra que a discussão sobre a unidade de tempo não consegue encontrar voz. A base do problema se mostra na “defasagem que existe entre a duração da ação e de sua representação” (ROUBINE, 2003, p.48), que por convenção não deveria ultrapassar o tempo de vinte e quatro horas (“dia natural”) ou doze horas (“dia artificial”, do nascer do sol ao seu ocaso); ou ainda, na concepção da unidade de lugar como o espaço que um personagem teria que percorrer na representação, como no tempo real da ação representada. Muito se discutiu, principalmente sobre a definição de lugar. Pela dificuldade apresentada pelos parâmetros determinados, foi recomendada a utilização de espaços abertos para a encenação como “a fachada de um palácio para a tragédia ou a famosa ‘praça pública’, que se tornaria o ‘lugar paradigmático da comédia clássica’” (ROUBINE, 2003, p. 48). Alguns pensadores da época oscilaram na aceitação entre o “lugar aberto ou fechado” (ROUBINE, 2003, p.49) e, como em todos os impasses da época, a verossimilhança é que ditaria as regras.

O aristotelismo, na interpretação de Castelvetro, se mostra impotente no que concerne às definições de tempo e espaço, com os quais irremediavelmente o teatro e as demais formas de arte, influenciadas por este pensamento, precisam jogar de maneira livre (ROUBINE, 2003).

Em diferentes épocas, diversos pensadores traduziram e analisaram a *Poética* de Aristóteles, que se tornou uma norma em relação à qual cada poeta deveria se organizar. Cada interpretação buscava se aproximar mais fielmente do que poderiam ser os “padrões dramaturgicos aristotélicos”, ou seja, modos e contextos diversos geram novos olhares sobre uma mesma questão: a Dramaturgia.

O que se percebe é que as teorias teatrais do século XVII apresentam algo comum e singular: a não preocupação em fundar um sistema novo. O que se pretendia era analisar e compreender a *Poética* de Aristóteles para que os parâmetros elencados fossem colocados em ação e não criar algo novo. Não havia como perspectiva a prática teatral, a elaboração de uma forma trágica, mas sim auxiliar “o poeta a pensar sua criação ou, muito simplesmente a lhe prodigalizar conselhos e receitas” (ROUBINE, 2003, p.21). Assim, pelas análises do século

XVII, atesta o autor, pontos importantes foram apontados da *Poética*: a verossimilhança, o incontestável e o persuasivo, a idealização e a identificação.

No verossímil está a noção do possível. Não há realismo na representação, existindo então personagens em ação. A representação não está baseada no real, naquilo que ocorreu, mas no que poderia ter ocorrido: “Todavia, essa noção de possível, é delimitada, e, portanto limitada pelo verossímil e pelo necessário” (ROUBINE, 2003, p.24). Roubine define o verossímil, que surge da experiência como:

[...] o que se produz com mais frequência (Retórica) e, portanto o que corresponde ao horizonte de expectativa do espectador. Há, no verossímil, um componente psicológico que define um espaço não tanto do possível como do plausível, isto é, em suma, daquilo que um grupo social, de uma determinada época dada, acredita possível. Eis, exatamente por que a noção de opinião comum terá tanta importância para o pensamento teatral do século XVII (ROUBINE, 2003, p.15).

Desta maneira, a verdade para Aristóteles deve ser a partir deste entendimento de verossimilhança, que carrega numa dimensão psicológica o caráter de persuasão. Uma vez que imprime um sistema de crenças a ser seguido, o irracional deve ser excluído da representação e estar presente no domínio do texto.

Aproveitando-se em um gênero de citações de Aristóteles, os estudiosos do Século XVII trarão como dogma a supremacia do poema ou texto dramático sobre os demais componentes da tragédia. Pelas preocupações estarem focadas na tragédia, foi possível ao balé, à ópera e à *commedia dell'arte* a exploração de “todos os recursos cênicos oferecidos pelo irracional (o maravilhoso), tais como as aparições de divindades celestes ou infernais, de monstros marinhos etc.” (ROUBINE, 2003, p.16) e isto os farão escapar das regras vigentes, fazendo existir, mesmo que em minoria, outro modo de criação artística.

Outro ponto que Aristóteles coloca como modalidade do irracional, que também deve ser excluído do campo da tragédia, é o monstruoso: por promover incredulidade e por provocar reação de horror. O monstruoso se relaciona ao problema da verdade histórica ou do incontestável. Quando o acontecimento histórico for da ordem do monstruoso, o autor deverá amenizar a verdade e valer-se do verossímil ou do necessário para isto, ou seja, o incontestável não é eliminado, mas adequado. Novamente, instaura-se a persuasão. Desta maneira, informações sem certeza histórica foram permitidas com argumentação no aristotelismo e justificadas por autores trágicos do século XVII.

A idealização é a forma de representação do modelo aristotélico que não deve ser mostrada só a partir do bem livrando o mundo do mal. Não existe exclusão, mas estes dois lados de eterno conflito devem ser mostrados de maneira idealizada. A representação da obra de arte deve provocar um prazer estético de origem emocional dupla: piedade e terror. A piedade como algo que se sente pelo sofrimento do outro e o terror pelo medo da ideia de ter que experimentá-lo. Aristóteles (2005) diz que sofrimento e terror realizam uma depuração de emoções, não pelo prazer em si, mas pelo aprimoramento e apaziguamento do coração: princípios da *catarse*, conceito pouco esclarecido pelo filósofo grego.

Existe, desta maneira, um paradoxo na representação. A *catarse* surge de duas emoções desagradáveis, contudo por um sentimento de prazer diante do espetáculo. A piedade e o terror são amenizados no teatro, “purificados” do que realmente acontece na realidade, pois “ao mesmo tempo em que me entristeço ou me assusto em contato com o acontecimento representado, gozo da beleza dessa representação” (ROUBINE, 2003, p.20). De um lado, a idealização dos personagens, do outro, a *catarse* trazida ao expectador para que se sinta próximo à humanidade. A representação, portanto, não pode apresentar excessos, mas seguir uma medida justa para atingir esses objetivos.

A ideia de “bela natureza”, a idealização da representação pelo seu embelezamento, ditará a estética dos séculos XVII e XVIII. A discussão posterior acerca da imitação, não para embelezar, mas para imitar exatamente, determinará a doutrina realista que alimentará as diversas estéticas do teatro do século XIX.

Para Aristóteles – e depois, na interpretação de seus comentadores do século XVII, – o inteligível terá primazia sobre o sensível. Roubine (2003) diz que uma vez que o pensamento cartesiano – ao separar corpo e mente e colocar a mente como regente de um corpo (o corpo obedece a um comando superior da mente, ligado a alma) – traz a inteligibilidade; da mesma maneira, a razão aristotélica impõe suas regras através de um modelo de pensamento que, seguido, leva à perfeição.

Para a geração dos anos 1640, as “regras” constituem um modo de conhecimento científico da arte teatral e uma tecnologia cuja eficácia, as obras primas antigas comprovaram. O aristotelismo tem no fundo, em seu domínio, a mesma vocação metodológica que o cartesianismo, os axiomas da arte encadeiam-se uns aos outros e são logicamente deduzidos uns dos outros. Assim como a razão cartesiana é a ferramenta da inteligibilidade do mundo, a razão “aristotélica” é a ferramenta da perfeição criadora (ROUBINE, 2003, p.26-27).

Pela tradição escolástica, o aristotelismo parece ter sido dominador, mas na verdade suas regras se impõem apenas aos gêneros tidos como eruditos: a tragédia, a tragicomédia, grande comédia etc. Mesmo não sendo totalitário, este modo de criação artística predominava por apresentar uma forte coerência interna e uma adequação necessária aos modelos sociais, políticos e econômicos de cada época.

A estética imposta pelo aristotelismo alimenta e mantém o controle político que funciona também de maneira persuasiva, pois visa à conquista de um poder simbólico e um poder econômico, que tem como estratégia eliminar tudo o que pode ser obstáculo a esta conquista. O aristotelismo, por impor a ordem e regulamentação desejada, serve perfeitamente à manutenção da política vigente.

É importante aprofundar aqui, uma manifestação que difere deste modelo à serviço do poder, mas como um modo de sobrevivência adotado por artistas de rua, mediante a crise que se impôs sobre os principados italianos: a *commedia dell'arte*. Este momento das artes cênicas europeias elege a improvisação por compêndio como uma linguagem amplamente difundida.

A *commedia dell'arte* é um gênero teatral que surge na Itália em meados do século XVI e tem sua origem nas fábulas atelanas (farsa vinda da cidade de Atela da Roma antiga) e nos tipos fixos plautinos (tipos criados pelo dramaturgo cômico romano Plauto, de humor vivaz e rude). É a manifestação da cultura popular medieval com apresentações sendo realizadas nas ruas e praças das cidades e apresenta como base o profissionalismo, a itinerância, o uso de máscaras e a improvisação.

As companhias de *commedia dell'arte* eram nômades e possuíam uma estrutura de esquema familiar. Fundamenta-se nos seguintes parâmetros: a ação cênica ocorre no improviso dos atores, não por meio de um texto. Estes são os autores dos diálogos apresentados, seguem apenas um roteiro, que se denominava *canovacci*, possuindo total liberdade de criação. Os personagens se apresentam de maneira fixa, e muitos atores desta estética de teatro viviam um único papel até a morte. Dividem-se, de maneira geral em mascarados: os *zanni* (os criados, os serviçais) e os *vecchi* (os mais velhos), e os sem máscaras: enamorados (o contraponto sério das peças). As máscaras surgem independentes de qualquer história, possuem vida própria e são criadas pelos atores, que inspirados na própria vida cotidiana, inventam tipos

críticos à realidade social da época em que vivem, com o objetivo de se divertirem e de sobreviver.

Desta maneira, além do destaque aqui da *commedia dell'arte* como um movimento teatral importante que não segue os moldes do aristotelismo vigente, vale ressaltar que o modo de construção dramaturgica utilizado por este movimento se assemelha ao enfoque desta pesquisa ao se pautar em procedimentos similares da Improvisação na cena, ou seja, no que diz respeito ao repertório de escolhas feitas em tempo presente a partir de ações físicas e elocutórias previamente definidas e estudadas, na ideia de compêndio que será apresentada na segunda seção. De certa forma, uma maneira bastante aproximada ao entendimento de construção dramaturgica da Improvisação em estudo.

Como na *commedia dell'arte*, o espaço deixado aos demais gêneros antiaristotélicos, os não considerados como ilustres – balé de corte, ópera, ópera-balé –, possibilita o florescimento do Barroco. Nesta época, a atenção do público, incluindo o Rei e a Corte, mesmo que os doutos fossem contrários, concentrava-se nesses gêneros. O dramaturgo francês Molière⁹ (1622-1673) é exemplo de um grande autor da comédia satírica que promoveu divertimento à Corte, sempre com um público constante e fiel.

Com o Rei Luís XIV (1638-1715), houve uma mudança onde todas as formas de arte devem promover a glória real, não somente as consideradas eruditas à época. A ideologia absolutista ditada pela monarquia não apresenta mais necessidade das “regras” do aristotelismo e tanto o Rei quanto a Corte, ou toda a cidade de Paris, deliciam-se com os espetáculos permeados de “máquinas, cenários múltiplos, música e dança” (ROUBINE, 2003, p.20).

O trabalho da dramaturgista Rosa Hercoles¹⁰ (2005) apresenta grande reflexão sobre a Dramaturgia na Dança, sob a cuidadosa escrita em forma de cartas que a autora destina a Aristóteles, Noverre, Fokine e Bausch. Quando se questiona a configuração de uma Dramaturgia da Improvisação Cênica na pesquisa da Cia. Ormeo, uma companhia mineira que lida com interação de linguagens cênicas com foco na dança em pleno século XXI, Hercoles traz uma questão em seu trabalho que nos coloca em xeque. Promove uma

⁹ Molière, nome artístico de Jean-Baptiste Poquelin, foi dramaturgo, ator e encenador. É considerado um dos mestres da comédia satírica, usando as suas obras para criticar os costumes da época. Deixou inúmeras obras, dentre elas: Tartuffe, Sganarelle, Psyché, entre outras.

¹⁰ Em sua tese de Doutorado intitulada “Formas de Comunicação do Corpo: novas cartas sobre a dança”.

provocação aos artistas na contemporaneidade para se pensar na Dramaturgia em diferentes contextos.

Na carta que a autora destina a Aristóteles, ela pergunta ao filósofo: “[...] em algum momento de vossa existência, o Sr. poderia supor o alcance e a durabilidade que vosso entendimento de mundo teria?” (HERCOLES, 2005, p.24). E segue:

Que vossas ideias sobre as manifestações artísticas não só se espalhariam por toda a Europa (um conjunto de países ainda inexistentes à sua época), mas que, após mais de dois milênios, ainda permeariam as estruturas de pensamento de muitos dos habitantes de um país longínquo chamado Brasil. Teria o Senhor, mesmo num dos vossos mais delirantes sonhos, imaginado tamanho poder? (HERCOLES, 2005, p.24).

Pressupõe-se assim que, mesmo que se apresentem em pequenos pontos, mesmo que como microcentelhas, alguns destes fatores aristotélicos – lógica na linearidade, um único significado a ser gerado, a verossimilhança ou a necessidade de “agradar” ao público, a existência de conflitos, nós, de um ápice para que finalmente se atinja um desfecho que organize tudo o que foi mostrado e traga uma compreensão satisfatória e tranquilizadora de entendimento da obra – promovem ainda, em alguma medida, influências na contemporaneidade.

É a partir deste lugar, da busca por conhecimento do que o conceito de Dramaturgia carrega, que a Cia. Ormeo inicia as indagações sobre o que vem a ser Dramaturgia no seu contexto de investigação e na configuração do mundo de hoje. Por isso, a importância de trazer esta revisão do conceito a partir de Aristóteles.

Mesmo que por uma evolução a quebra desses princípios tenha ocorrido pelo surgimento de novos paradigmas políticos, sociais, culturais, artísticos e científicos no século XX, é possível perceber uma certa permanência destes fatores passados – em maior ou menor intensidade –, a depender do contexto nos quais estão inseridos. É para isto que, presume-se, Rosa Hercoles (2005) chama a atenção. Para Edgar Morin (2011), estes novos paradigmas surgem da complexidade reconhecida, depois de banida a princípio pelas ciências que a expulsou, pois:

O próprio desenvolvimento da ciência física, que se consagrava a revelar a Ordem impecável do mundo, seu determinismo absoluto e perpétuo, sua obediência a uma Lei única e sua constituição de uma original simples (o átomo) desembocou finalmente na complexidade do real. Descobriu-se no universo físico um princípio hemorrágico de degradação e de desordem (segundo princípio da termodinâmica); depois, no que se supunha ser o lugar da simplicidade física e lógica, descobriu-se a extrema complexidade microfísica; a partícula não é um primeiro tijolo, mas uma fronteira sobre uma complexidade talvez inconcebível; o cosmos não é uma

máquina perfeita, mas um processo em vias de desintegração e de organização ao mesmo tempo (MORIN, 2011, p.14).

Assim, estar em confronto com novos entendimentos sobre ideias tão arraigadas é um desafio. Exatamente por isso que estudos, práticas, movimentos, ações emergenciais, estratégias surgem para a descoberta de novos caminhos para o entendimento do que vem a ser Dramaturgia na contemporaneidade. Se existem mudanças nos pressupostos que norteiam ação, tempo e espaço na atualidade – princípios que configuram a Dramaturgia –, também haverá mudanças no modo de pensar e compreender Dramaturgia.

1.1.2 Noverre e a configuração de sua dança a partir da conexão aristotélica

Seguindo por um percurso cronológico, no século XVIII, a inovadora proposta de Jean Georges Noverre – *Cartas sobre a Dança e os Balés* (1759) – apresenta-se através de quinze cartas escritas para comunicar o pensamento da dança de sua época (HERCOLES, 2005). Nas cartas, Noverre discorre sobre as relações entre técnica e expressividade do corpo e traz para seu balé de ação¹¹ a unidade de ação dramática aristotélica, denominando que esta ação deveria estar no próprio corpo.

Segundo a pesquisadora Rosa Hercoles (2005), mesmo com as mudanças propostas por Noverre, a ópera-balé continuava a ter a mesma função do balé de corte, única diferença é que foi transferida da corte para o teatro. Mostra-se, pois, como ornamento das festividades da corte e, da mesma maneira que o balé de corte, a ópera-balé mantém o ideal político, repetindo os moldes e funções designadas ao teatro da época.

Noverre, no entanto, leva o pensamento aristotélico para o seu balé de ação de uma maneira ampliada, ou seja, com o desejo de torná-lo apropriado à linguagem da Dança. A maior contribuição de Noverre é a de trazer para o corpo, para o movimento, a própria unidade de ação. A verossimilhança - base aristotélica que Noverre defende ter sido mal compreendida na época - não deveria ser pensada como “[...] a realização de uma cópia naturalista da natureza, no sentido de representá-la com uma fidelidade formal absoluta, mas sim, da utilização do

¹¹ Obras de Noverre comum à execução rigorosa, mas sensível dos passos, que deveria se aliar aos gestos pantomímicos e à expressão facial – sendo que estes elementos deveriam estar voltados para a obtenção de uma ação corporal expressiva (HERCOLES, 2005).

recurso da mimesis como meio para se revelar as paixões da alma” (HERCOLES, 2005, p.55), ou seja:

O Sr. nos disse ser preciso conhecer a natureza para transcendê-la. Tendo assumido o pressuposto de que a possibilidade da transcendência está no corpo, portanto, passava a caber à forma aparente o papel de representar as qualidades da essência transcendente. Para que isto ocorresse, o movimento precisaria ser qualificado para expressar as emoções e os sentimentos (HERCOLES, 2005, p.56).

O húngaro arquiteto Rudolf von Laban (1879-1958), em 1990, diz que Noverre teve uma das ações mais importantes para a Dança quando busca o gestual da época ao levar seus discípulos às ruas, aos mercados e às oficinas para estudarem os movimentos de seus contemporâneos e levá-los aos palcos não por uma imitação pura, mas que o gesto nascesse da observação de expressões e sentimentos a serem representados.

A dança para Noverre é completamente dependente da música, a qual ele dava a função de criar significação ao que era dançado. Na busca pela veracidade cênica, ele também apresenta orientações para a confecção de figurinos e cenários a fim de que estes proporcionem maior ideia de perspectiva provocando uma ilusão ao público em prol da busca pela identificação com a natureza. Desta maneira, ele traça os regentes da configuração desta dramaturgia.

Noverre defendia que o bailarino deveria ser trabalhado técnica e expressivamente, mas se a realização de grandes passos de dança tirasse a atenção do público graças ao excessivo virtuosismo, ou mesmo se pela dificuldade de execução do passo este promovesse a perda ou deformação da expressividade do rosto, tais passos deveriam ser eliminados.

A importância de Noverre no Renascimento, ao levar as regras dramáticas aristotélicas para o balé de ação – cuja estrutura é organizada pela ação dramática –, traz grandes desdobramentos para a Dança. Nos âmbitos da teoria e da prática, Noverre apresenta propostas que alavancam o caráter de especificidade organizativa da Dança, dando a ela distinção das demais artes. Isto permite, segundo Corradini (2010, p. 29): “observar o processo de configuração de um pensamento dramático que emerge na dança neste período”.

1.1.3 Fokine: a busca por uma lógica dramática processual

A partir de Noverre, surge uma preocupação dramaturgical que se apresenta em obras de alguns coreógrafos e que, de alguma maneira, já mostravam o entendimento de que a dança é composta por uma tessitura de relações coerentes, de acordo com as necessidades de cada circunstância, não por simplesmente adicionar elementos cênicos heterogêneos.

Michel Fokine (1880-1942) se destaca no século seguinte a Noverre, pela continuidade na busca de uma unidade estética, de uma lógica dramática também para suas obras, como explica Hercoles (2005, p. 19):

Ambos, dentro das possibilidades lógicas e conceituais de seu tempo, séculos XVIII e XIX, almejavam a construção de uma unidade estética para suas produções artísticas, o que os levou a conceber a obra coreográfica como uma ocorrência que emerge de um conjunto coerente de relações. Estes coreógrafos realizaram grandes reformas na linguagem da dança enquanto buscavam estabelecer uma lógica dramática em suas criações. Seus discursos nos fornecem indícios de que pensar uma dramaturgia da dança implica na investigação das possibilidades de existência material e formal, no corpo que dança, das questões inerentes às nossas referências temáticas. Havia, portanto, uma preocupação latente com a exploração das capacidades corporais envolvidas na tradução destas questões para o movimento. (HERCOLES, 2005, p.19)

A Dramaturgia proposta por estes mestres na Dança, mesmo elaboradas dentro da lógica das respectivas épocas, vai além do tema ou das “regras” tidas como viabilizadoras do êxito da obra para se pensar no corpo que dança, no corpo que move. Portanto, “a dramaturgia não é uma instância central em torno da qual as ações se realizam, mas sim, o entendimento do tipo de configuração que emerge do processo de implementação de algum conceito no e pelo movimento” (HERCOLES, 2005, p.20) e também pelo tipo de instrução que dá existência a alguma forma no corpo, no movimento.

Fokine não só reformula as estruturas coreográficas do balé romântico pela ideia de que o corpo deva ser treinado de acordo com os objetivos de cada peça de dança, como reforma o próprio pensamento do Romantismo na Dança. Esta reforma se dá ao transpor a ideia de corpo como “legenda” (ilustração do etéreo, do espiritual, daquilo que não está na carne) para pensá-lo como carne, materialidade, fonte de pesquisa para a cena; e, através disso, Fokine torna-se responsável por gerar o chamado balé moderno.

Assim, a partir desses coreógrafos, compreende-se que o corpo para Noverre deixa de funcionar como “ornamento”, como uma alegoria, um enfeite às festas da corte para ser

pensado pelas vias do próprio corpo, pela ação através de sua expressividade (balé de ação). Bem assim, Fokine – que no combate ao balé romântico no que diz respeito à ideia de representação no etéreo, no indizível realizado pela metonímia de personagens – propõe a não separação do corpo e de sua Dramaturgia, ou seja, que o movimento tenha como proposta tornar material o invisível.

Fokine parece indicar que o processo de descoberta dramaturgica no corpo desloca a ideia de produto final como propósito. Pensar no e pelo corpo a fim de desenvolver uma obra de Dança já mostra, naquela época, o processo como fator necessário tanto quanto a sua finalização e, mais ainda, como pensamentos co-implicados. Existe um reflexo das ideias destes primeiros coreógrafos no caminho traçado para o pensamento de uma Dramaturgia da Dança na contemporaneidade, ou seja, que:

[...] a noção de espetáculo como produto final seja substituída pela ideia de um produto cênico que represente uma solução possível, em constante processo de transformação; que o corpo seja entendido como um meio ativo e processual e não simplesmente como uma espécie de fábrica que apronta produtos; que o movimento seja visto como algo que é reconstruído a cada processo e não como a execução de um modelo dado a priori (HERCOLES, 2005, p.26).

O pensamento processual, apresentado acima em sua possível gênese, é considerado nesta pesquisa como o pensamento cerne da Improvisação Cênica. No entanto, sua dimensão e abrangência se expandem à sua aplicação. A ideia de processo se estabelece tanto no que diz respeito às ações do corpo, das qualidades dos movimentos do corpo descobertos e pesquisados a cada nova investigação cênica, de acordo com a autora citada, como também o modo de organização destas ações do corpo na configuração dramaturgica da Improvisação Cênica, no seu produto cênico configurado a cada performance.

A ocorrência processual acontece também durante a criação da obra. Está nas diferentes organizações que o corpo e o ambiente, em relação, produzem na cena durante a performance. Estas organizações são construídas pelos processos continuados do improvisador em tempo presente, na elaboração paulatina de cada “cena”, e, simultaneamente, pelas diferentes e variadas combinações que se arquitetam no espaço e tempo da performance. Esta arquitetura final, elaborada por estas combinações organizativas, é chamada aqui de Dramaturgia da Improvisação. Portanto, a ideia de processo funciona tanto no corpo que improvisa quanto na Dramaturgia que surge deste improvisar, ocorrendo ambas por continuidades processuais.

Este contexto processual continuado parece misturar o “modo de fazer” e “feito” durante a criação da obra. Quando se discute na Cia. Ormeo sobre como se pode construir uma Dramaturgia na Improvisação Cênica de “Pedços de Rosa” (2006), de “Fito pelo Filo da Finestra” (2007), no solo em estudo deste mestrado “Teias de um jogo aberto” (2010/2011), ou ainda quando se dialoga como se configurou uma destas Dramaturgias passada a apresentação: a discussão se pauta no modo de fazer de cada improvisador e no seu olhar sobre o feito.

Uma discussão que se instaura no que um improvisador relata sobre o que observou do outro e sobre ele mesmo. A percepção individual, em paralelo com as percepções coletivas das ações em cena, por meio dos relatos sobre as escolhas realizadas diante dos embates surgidos para cada improvisador ou grupo de improvisadores, das leituras das ações ocorridas na cena e nas tomadas de decisão decorrentes delas são ações que mapeiam a investigação e potencializam o processo como ponto central. Pode-se constatar, então, que a maneira de investigar a construção dramática no trabalho da Cia. Ormeo está tanto no modo de fazer de cada envolvido, decorrentes dos treinamentos em estúdio, quanto nas ações cênicas desenvolvidas pelos improvisadores na ação cênica.

Desta maneira, o pensamento processual, no qual Rosa Hercoles aponta Noverre e Fokine como precursores e viabilizadores de um desenvolvimento para a Dramaturgia da Dança, alarga-se nesta forma de organização cênica, por se tratar de um tipo de Improvisação que se propõe como obra aberta: apresenta sua Dramaturgia sempre em construção, ou seja, esta se configura nos processos abertos de investigação prévia no estúdio e nas investigações abertas em cena que irão arquitetar a performance a cada apresentação.

O que se constata é que, para atingir essa organização dramática na Cia. Ormeo, o meio de se chegar ao feito é estabelecer parâmetros e compreensões mútuas no trabalho de pesquisa prévio da performance através do modo de fazer: os treinamentos escolhidos, as reflexões surgidas entre a prática e os estudos conceituais da obra.

A configuração da Dramaturgia acontecerá em tempo presente a partir de possíveis caminhos e estratégias definidos para aquela investigação cênica, responsáveis pelo recorte de interesse do universo a ser abordado. O objetivo é criar uma performance na qual o corpo, atravessado por conhecimentos e competências prévias, desenvolva uma percepção corporal ampliada,

que o torne capaz de lidar com a criação e organização da obra, elaboração dramaturgica que se apresenta pela complexidade organizativa do momento.

Pensar em uma Dramaturgia da Improvisação, neste caso, é observar as competências exercitadas nos trabalhos voltados para a sensibilização, percepção e organização do corpo com e no ambiente. O modo de fazer, ou seja, o que é proposto para aquela pesquisa e as influências (treinamentos, textos, vídeos, filmes, informações propostas para a experimentação) trazidas pelo diretor¹², através desta proposta, torna-se fundamental neste momento: é a possibilidade da interferência de uma direção cênica em discutir como criar e organizar a obra. A experiência do fazer traz discussões sobre como é possível compor, criar uma Dramaturgia coletivamente e em tempo presente na cena. São discussões que estimulam fazeres e saberes próprios. Não determinam o quê e o como fazer, mas elaboram e esclarecem possibilidades cênicas em experimentação.

1.1.4 Da personalidade do sentir à personalidade do agir cênico na interação entre linguagens

A dança moderna surge no início do século XX (logo após a Primeira Guerra Mundial) e se mostra contra os modelos clássicos da dança, já modificados por Fokine. No entanto, tem como apelo, diante do novo contexto, a liberdade criativa. Pautados nas circunstâncias do pós-guerra, surgem artistas como a dançarina americana Isadora Duncan (1877-1927) e a atriz e dançarina americana Loïe Fuller (1862-1928). Duncan nega o balé clássico e propõe uma dança livre com total harmonia com as emoções e a imitação dos ritmos da natureza, não mais das ações humanas. Fuller cria suas coreografias geradas pelos movimentos livres do corpo na relação com a iluminação recém-descoberta – que inaugura uma primeira interação verdadeira entre a linguagem da Dança e da Iluminação –, a qual promovia efeitos transformadores no corpo da dançarina: “Loïe Fuller toca e enfeixa efetivamente certos desafios dos mais vivos e perturbadores da experiência sensorial da virada do século XIX” (SUQUET, 2008, p.509).

¹² Na Cia. Ormeo, minha função não é somente como diretora, mas também como improvisadora e uma das orientadoras/professoras dos treinamentos em Improvisação. Por se tratar de criação em tempo presente, sem que determinações prévias sejam dadas, a função de diretora está nas propostas de treinamentos e em suas discussões, momentos em que os improvisadores alinham e conhecem as descobertas coletivas, e aos poucos tecem juntos o mapeamento dos elementos cênicos elegidos pelo conceito/ tema/ abordagem proposto pelo diretor, durante o processo de experimentos. Na Cia. Ormeo, a direção apresenta esta função descrita.

A ideia inicial da dança moderna está na utilização de todo o corpo, considerando o tronco – não mais os membros inferiores – como ponto de partida de qualquer movimento. Busca reforçar a impulsão nervosa situada no plexo solar e coloca cada músculo imediatamente disponível para traduzir o impulso interior capaz de gerar uma personalidade ao movimento. A dança moderna acaba por influenciar a geração seguinte, que age na continuidade do pensamento inicial. Nomes como Martha Graham, Doris Humphrey, José Limon, Paul Taylor, Alvin Nikolais, Charles Weidmann, entre outros, são alguns exemplos desta nova geração americana.

Na Europa, o movimento surge posteriormente ao americano. Entre os pioneiros, Rudolf von Laban (1978) desenvolve na Alemanha um trabalho artístico pedagógico e cria um sistema de notação de movimentos (*labanotation*) focado na pesquisa do corpo e do espaço e, posteriormente, Kurt Jooss (1901-1979), aluno de Laban, desenvolve o que hoje é identificado como Dança-Teatro¹³.

Laban desenvolveu suas teorias na primeira metade do séc. XX, influenciado pelo racionalismo da época, que era pautado na busca por uma linguagem objetiva, científica e portadora da verdade, e pela psicanálise, que coloca a subjetividade como fonte da verdade. Diz que:

A lógica ou ciência da dança, a qual poderia ser entendida como estudo geométrico e uma espécie de gramática e sintaxe da linguagem do movimento que trata não só das formas externas do movimento, mas também do seu conteúdo mental e emocional, isto é baseado na crença que movimento e emoção, forma e conteúdo onde corpo e mente são uma unidade inseparável (LABAN, 1978, p.55).

Desta maneira, então, o Sistema Laban é um sistema aberto, em constante renovação. Uma linguagem dinâmica que permite a exploração corporal através das Categorias de Análise de Movimento: Corpo, Esforço, Forma e Espaço.

Estas categorias se apresentam, em uma breve descrição, da seguinte maneira. A categoria Corpo estuda como este se organiza em suas conexões possíveis, isolamentos ou fragmentações, em seus esquemas motores, seus gestos e posturas. O Esforço lida com as qualidades do movimento, o ritmo dinâmico, a motivação interna/externa que aparece na escolha do movimento. Esta categoria procura experimentar e refletir sobre o mover corporal

¹³ Laban coloca, anteriormente, esse termo ao se referir à dança moderna que era apresentada em um local específico, o teatro.

através de quatro fatores básicos: fluxo, peso, tempo e espaço, isoladamente e em suas múltiplas combinações. A Forma refere-se ao corpo em suas dimensões plásticas (mudanças de volume, o contínuo processo de aparecimento, desaparecimento e adaptação de novas formas corporais). E o Espaço situa a pessoa no mundo relacional. Esta categoria inclui explorações da *kinesfera* (esfera pessoal de movimento), explorações das tensões dimensionais entre planos, diagonais, transversais e de articulações espaciais com as formas de um cubo, octaedro, icosaedro, por exemplo.

As categorias são apresentadas separadamente por uma questão metodológica, no entanto, Laban diz que todas as categorias estão contidas no movimento, com diferentes graus de intensidades e em contínua relação.

Seu método visa desfazer os hábitos corporais para suscitar um estado de receptividade que tem sem dúvida alguma afinidade com o estado alterado de consciência ao qual tendem as teorias orientais. Assim como o arquiteto zen ou o ator de teatro nô, o improvisador segundo Laban desenvolve um estado de “presença-ausência” que o torna permeável a fluxos sensoriais sutis, aos quais reage com todo o seu ser e instantaneamente. Levada a suas conseqüências últimas, abre porta para uma perturbação proprioceptiva, uma embriaguez cinestésica onde se perdem as referências, reavivando disposições motrizes adormecidas (SUQUET, 2008, p.526).

Laban, em 1910, declara que a afinação da percepção do bailarino, do ator ou do mímico deve estar conectada aos fluxos rítmicos da vida moderna, às suas vibrações. Elaborou, sobretudo, uma arte da Improvisação que, no contexto deste estudo, traz importante contribuição para se pensar e experimentar o movimento, entrelaçando os conceitos labanianos a outros que a Cia. Ormeo investiga, tais como Contato-Improvisação e *Ideokinesis*¹⁴. As categorias relacionadas à espacialidade e às qualidades de movimentos se apresentam como parte dos princípios dos jogos de composição e improvisação que serão tratados na segunda seção deste estudo.

Kurt Jooss, professor da coreógrafa alemã Pina Bausch, busca como tema investigativo a relação entre realidade social e arte, como faziam principalmente os artistas plásticos de sua época, nos anos de 1920. Sua proposta obteve facilidade de comunicação junto ao público por trabalhar com a interação das artes cênicas e as artes visuais e pela temática que propunha sobre os problemas sociais da época, momento em que a realidade começava a ser tema chave de investigação para a cena. Jooss, de maneira crescente, buscou uma aproximação da sua dança com o teatro, utilizando-se também da lógica da Dramaturgia teatral pautada nas

¹⁴ Ideokinesis: técnica de movimento somático. Um processo de imagem à ação. É um método educacional eficiente para reesquematizar o sistema neuromuscular.

narrativas do teatro moderno. Jooss, ainda na década de 1920, conhece o músico Fritz Cohen (parceiro de inúmeras criações) e partilham a crença de que a coreografia e a composição musical devem evoluir juntas para dar expressão à ideia dramática.

Grebler (2006) mostra a Dança-Teatro proposta por Kurt Jooss, originalmente chamada de *Tanztheater*, como uma reformulação da Dança Moderna:

[...] trilhou um caminho experimental que a levou a se aproximar de outras áreas e a elaborar experimentações que motivaram sua renovação como uma linguagem artística inserida no contexto da contemporaneidade. Ela trouxe em si mesma a intenção de superar as separações entre teatro, dança, voz e música, ao mesmo tempo em que se manteve na exploração e à escuta da especificidade do movimento dançado (GREBLER, 2006, p.14-15).

Acredita-se que a pesquisa de interação de linguagens da Cia. Ormeo está pautada, exatamente, na motivação às experimentações improvisacionais conectadas aos estados de corpo permeáveis “a fluxos sensoriais sutis”, conforme descrito por Suquet (2008, p. 526) quanto ao pensamento de Laban, assim como na elaboração da Dança-Teatro de Jooss, quanto ao interesse no diálogo entre diferentes linguagens artísticas para se criar em Dança.

O que pode surgir a partir das diferentes combinações e conversas levantadas entre linguagens? Como funciona na cena a ausência de uma liderança única, na qual o que reina é uma alternância de lideranças entre as linguagens envolvidas?

Cada linguagem produz semioses na cena. A interação destas camadas de informação, destas semioses é que se denomina intersemiose. Conforme os embates acontecem e as ações de interação do corpo com o ambiente vão produzindo as intersemioses, a trama começa a ser arquitetada. Estas camadas correspondem as intersemioses produzidas nas diferentes cenas geradas ao mesmo tempo ou uma após a outra. A organização se dá, em tempo presente, através das camadas de significados geradas pelas ações cênicas dos improvisadores. Então, pode-se dizer que, nesta investigação, o diálogo interativo entre as linguagens a partir das ações improvisacionais na cena gera camadas sígnicas: trama intersemiótica que corresponde à Dramaturgia da Improvisação.

1.1.5 Cunningham: o acaso como recurso e o encontro com a linguagem do Vídeo

A Dança-Teatro marca uma transição no pensamento da Dança, que nos Estados Unidos se inicia através do bailarino e coreógrafo americano Merce Cunningham¹⁵ (1919-2009). Por meio de um novo modo de investigação do movimento distanciado da exagerada dramatização dos temas e do excesso de carga psicológica, Cunningham 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 fruidor sem necessidade de garantir uma única, ou mesmo, 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, seja psicologicamente ou numa expressividade intencional.

Segundo Ivani Santana (2002), Cunningham trabalha, desde 1951, com o processo do acaso na maioria de suas obras e esta opção de investigação “influenciou várias gerações de artistas e modificou a forma de se fazer e ver a arte” (SANTANA, 2002, p.70). A autora observa que:

As artes que participam de uma obra são sistemas dinâmicos e abertos, em coevolução com os outros sistemas de seu meio, em um processo temporal contínuo e simultâneo. Cunningham trouxe para suas obras o reflexo de um mundo organizado sob a ótica do acaso, do indeterminismo e da teoria da relatividade - um macrossistema mostrando-se em sua diversidade. Ele já estava impregnado pelo meio, pelas descobertas do mundo que o cercava, [...] (SANTANA, 2002, p.71).

Merce Cunningham provoca, pelo seu pensamento e pela forma de construir o corpo, uma arte engendrada em diferentes processos investigativos do acaso. Suas coreografias e obras mostram uma quebra na narrativa linear, tradicional na dança até então. A estrutura anterior que a Dança Moderna americana - quanto à narrativa dramática - não era mais satisfatória pelos conteúdos extremamente psicológicos – algo evidenciado pelo contexto do pós-guerra – do qual público e artistas já estavam cansados e desgastados.

Nas Figuras 2, 3 e 4 vemos a Merce Cunningham Company em diferentes processos investigativos com o acaso.

¹⁵ Merce Philip Cunningham possuía como características marcantes de sua dança o caráter experimental e o estilo vanguardista. Criou mais de 200 coreografias. Entre seus colaboradores estão músicos, artistas plásticos, performers, videoartistas, uma conectividade entre linguagens representada por nomes como: John Cage, Jasper Johns, Andy Warhol, Nam June Paik e Robert Rauschenberg.



Figura 2



Figura 3



Figura 4

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. Estes princípios vêm das ideias de fluxo e impermanência trazidas pelo seu parceiro, o músico e improvisador americano John Cage, que tem como proposta lidar com o acaso, e da influência e diálogo com outros artistas desta época, como Marcel Duchamp, Tudor, Paik, Rauschemberg. Na década de 1960, o pensamento oriental exerce função central nas pesquisas de corpo e na concepção e configuração cênica de obras de arte de diversos artistas.

Pela compreensão da não existência de conflitos a serem ressaltados ou resolvidos, de um clímax para o qual caminham músicas e movimentos, a organização da cena – na parceria entre Cunningham e Cage – surge pela multiplicidade de centros (conceito zen-budista) de interesses, sonoros ou corporais, nos quais um não é mais destacado ou significativo do que outro. Para Cunningham, o movimento deveria ser natural, obedecendo a um encadeamento

lógico na exploração dos movimentos no acaso através dos jogos de probabilidade, do combinatório e do aleatório.

Parafraseando Charlip (1954 citado por SANTANA, 2002), a forma com que Cunningham arranja uma composição em dança parte do pressuposto de que é possível que qualquer coisa seja continuada, de que os eventos possam acontecer ao acaso e não escolhidos previamente. Desta maneira, a experiência se apresenta através de um resultado livre e revelado, e não já determinado ou memorizado. Um bom exemplo é a descrição de Santana (2002) sobre *Torse*, obra criada por Cunningham em 1976:

[...] toda a coreografia foi construída através do processo do acaso, utilizando-se da estrutura do livro chinês *I Ching*. As 64 frases de movimento, número de hexagramas do *I Ching*, foram criadas mediante mudança de peso. Cada frase fazia referência ao seu número, ou seja: a frase número 1 possuía uma mudança de peso; a 2, duas mudanças de peso; a 5 modificava o peso cinco vezes, e assim sucessivamente. Neste esquema, o coreógrafo permitiu-se utilizar a repetição, então a frase 36 poderia ser nove vezes a frase 4, por exemplo. O espaço foi dividido em oito unidades no comprimento e oito unidades na profundidade do palco. Todo o desenvolvimento da dança foi determinado pelo processo do acaso: a ordem das frases, a localização espacial, a escolha do bailarino, o número de acontecimentos simultâneos e de pessoas envolvidas em uma determinada frase. *Torse* apresenta, portanto, uma grande complexidade, não no sentido exclusivo de dificuldade, mas por ser organizado com uma grande quantidade de informação. O acaso apenas amplifica seu alto grau de informação, tornando ainda mais complexa a obra. (SANTANA, 2002, p.92-93)

Cunningham se aproxima da linguagem videográfica antes da década de 1970. Assim, o coreógrafo começa a perceber como os códigos audiovisuais modificam a dança e como os movimentos do corpo podem transformar o pensamento e a prática audiovisual. Cunningham decide investigar a conexão entre estas duas linguagens e se une a vários *filmmakers*, dentre eles Charles Atlas e Elliot Caplan, ambos residentes de sua Companhia.

Cunningham é responsável pela evolução da dança no espaço da tela do vídeo, através de suas danças especialmente concebidas para a câmera. No final de 1989, com a evolução das tecnologias da computação, surge um *software* de animação que reproduz os movimentos do corpo humano em três dimensões: o *Life Forms*. Este programa apresenta uma forma de fácil visualização e manipulação, seja para criar ou para arquivar a dança. Cunningham começa a estudar, experimentar este programa e descobre novas maneiras de organização da dança. Todo esse processo com o audiovisual irá influenciar sua maneira de criação e de entendimento, tanto das composições quanto do corpo que as compõe. Desta maneira,

Cunningham se utiliza destas tecnologias para a criação de suas obras, para instalações multimídia de dança e cenários virtuais. E ao estabelecer novos diálogos, alarga as fronteiras.

Cunningham utiliza esse software não com interesse em mimetizar a movimentação humana pela do computador; na verdade, ele sabe que a ação exercida pela figura digitalizada não é a mesma do corpo real do bailarino. O intuito é simular suas ideias espaço-temporais através dos recursos da máquina, ampliando-as e enriquecendo-as. A complexidade exigida para a criação de suas estruturas coreográficas fez pertinente o uso de um software que permitia simular seu trabalho. Quando Cunningham colocou em seu processo criativo o uso do acaso, sorteando as direções, a localização, a parte do corpo a movimentar, etc., acrescentou uma dificuldade, um desafio para superar a proposta dada. Com o uso do computador, a situação é a mesma. (SANTANA, 2002, p.100)

Dentro desta perspectiva que engloba o uso do acaso na criação, da aleatoriedade como provocadora das ações cênicas e, posteriormente, pela força que o Vídeo também exerce em seu trabalho, modificando as linguagens envolvidas (Dança e Vídeo) em suas obras, é que se estabelece a conexão do fazer e pensar da Improvisação Cênica que se compreende aqui no horizonte da criação em tempo presente.

O acaso e as probabilidades são inseridas e almeçadas nas performances da Cia. Ormeo como força desestabilizadora, como estímulo a uma complexidade crescente que se quer produzir, investigar e lidar em cena. O modo como o Vídeo dialoga com o trabalho de Cunningham encontra conexão neste estudo e contamina o modo de pensar a Dança, que, por sua vez, responde ao expandir, da mesma maneira, o pensamento videográfico pela interação.

Deste modo, o uso do Vídeo na cena, o pensar sob a ótica videográfica e a analogia da *timeline* como um modo de compreender a Improvisação Cênica realizada pela Cia. Ormeo desempenham um papel importante, como para Cunningham, nos processos criativos e, conseqüentemente, no modo de perceber a interação entre linguagens. Interações complementares, mobilizadoras e que se modificam sempre em duas vias entre as áreas de conhecimentos envolvidas.

1.1.6 Experimentação: ignição para novas estratégias de ação cênica

Na década de 1950, ao contrário da Europa, onde as tentativas experimentais ainda eram tímidas, os novos caminhos desenvolvidos pelo Black Mountain College¹⁶, como por John

¹⁶ O Black Mountain College (1933-1957) foi uma instituição de ensino superior nos Estados Unidos com foco sobretudo no ensino das artes, tendo sido influenciado também pelas propostas pedagógicas de John Dewey. Formou intelectuais e artistas de grande influência para a cultura dos EUA ao longo do século XX.

Cage, Merce Cunningham e Allan Kaprow (precursores do movimento nos Estados Unidos) estavam a todo vapor, o que culmina em “um novo espírito de experimentação em todas as artes” (GLUSBERG, 2009, p.86). Novas maneiras de organizar obras artísticas que tinham como proposta as formas mais variadas de interação de linguagens cênicas.

Segundo Glusberg (2009), pela repercussão que *Untitled Event* (criado por Cage em 1952, cuja tradução é “Evento sem Título”) teve à época nos Estados Unidos, Europa e Japão, “a maioria dos críticos, teóricos e historiadores dos movimentos de vanguarda da segunda metade do nosso século destacaram John Cage como a fonte geradora da incrível produção artística dos anos sessenta e setenta” (GLUSBERG, 2009, p.26).

Desta maneira, uma explanação detalhada de *Untitled Event* (1952) de Cage é aqui destacada, por compreender neste evento pontos cernes para o pensamento da Dramaturgia da Improvisação Cênica em elaboração nesta pesquisa.

Cage, no *Untitled Event*, 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.

Cage não apresentou instruções de como ou o que fazer; somente uma partitura com indicações de momentos de silêncio, de ação, quietude e a disposição espacial de cada artista através do que chamou de *Floorplain Untitled Events*, como mostra a Figura 5.

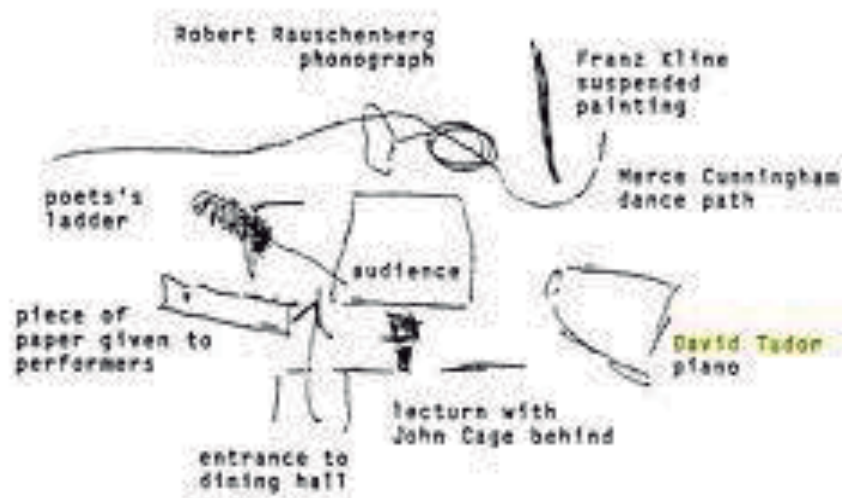


Fig. 23. Floorplan of the untitled event at Black Mountain College (1952), drawn for the author in 1989 by M. C. Richards, showing the audience square and relative positions of the performers. Identifications have been added. Reproduced courtesy of M. C. Richards.

Figura 5
Floorplain Untitled Events

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, Rauschemberg 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” (GLUSBERG, 2009, p. 26). 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).



Figura 6

John Cage e Tudor em um momento de criação em *Untitled Events*

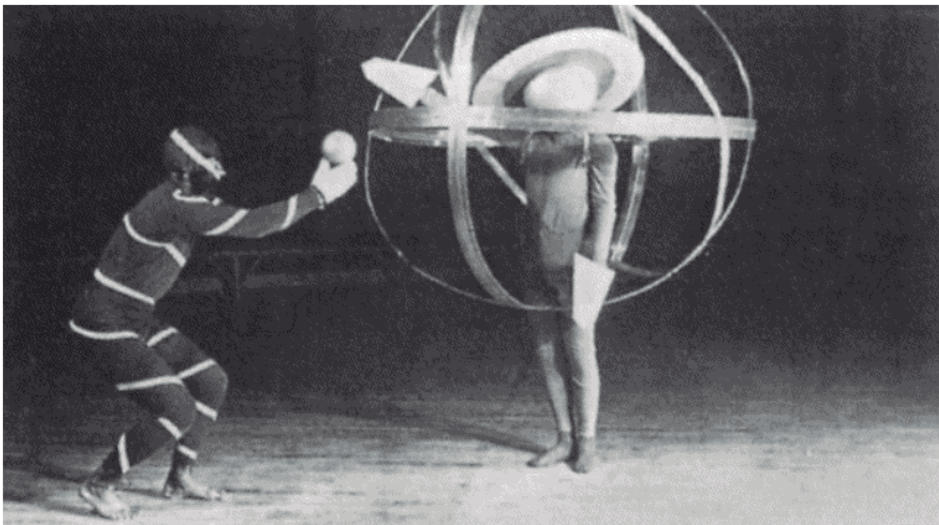


Figura 7

A experimentação do movimento em *Untitled Events*

Neste contexto, os artistas tomados pela ideia de aproximação de arte e vida cotidiana buscaram uma variedade de técnicas em que o corpo devia ser melhor preparado para a dança e para as obras a serem realizadas. As primeiras experiências que defendem a utilização destas novas lógicas de criação, já apresentada em Cunningham como a fragmentação, simultaneidade, repetição e justaposição, são alargadas e levadas ao último termo. Os pensamentos sobre o corpo, seus treinamentos e a configuração das obras assumem lógicas

mais elaboradas e complexas. Desta forma, a criação individual e própria é valorizada e o acesso àquele tipo de dança – livre e pessoal – se apresenta a quem desejasse dançar.



Figura 8
Yvonne Rainer: o movimento cotidiano levado à cena

A maior exploração e o aprofundamento em novas experiências e descobertas específicas na dança, neste foco de relação arte e vida, levaram a Improvisação a ser pensada como produto cênico. O ineditismo na criação, por sustentar esta ideia de espontaneidade, começa a ser parte central de algumas destas pesquisas. Dentre os artistas desta época, destacam-se a dançarina e coreógrafa americana Ann Halprin, que trabalha suas obras através do estudo dos gestos cotidianos organizando-os em estruturas de Improvisação e Yvonne Rainer, que explora a transformação do movimento cotidiano em movimento artístico, ou seja, o caminhar na cena colocado com uma atenção diferenciada daquela usada na ação do dia-a-dia (Ver Figura 8).

Yvonne Rainer também 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.

Nas Figuras 9, 10, 11 e 12, vemos as obras desses artistas da década de 1960 elaboradas neste contexto de experimentação, improvisação, acaso e conexão arte e vida.



Figura 9
Lucinda Childs



Figura 10
Meredith Monk



Figura 11
Steve Paxton



Figura 12
Trisha Brown

Entre 1970 e 1976, surge em Nova York, outro movimento de grupo intitulado *The Grand Union* (Figura 13), focado na pesquisa da Improvisação para diversas utilidades na criação, nas formas de percepção corporal e no desenvolvimento específico de novas abordagens de treinamentos para o corpo. Destacam-se como participantes alguns artistas vindos do *Judson Church Theatre*, como Steve Paxton, Trisha Brown, Yvonne Rainer, David Gordon, Robert Wilson, Judith Dunn.



Figura 13
The Grand Union

Um pouco anterior ao movimento do *Judson Church Theatre*, em 1959, e posterior a apresentação de *Untitled Event*, de Cage, é que o termo *Happening* – acontecimento – foi utilizado pela primeira vez pelo artista visual Allan Kaprow, que estudou composição com John Cage. Para Kaprow, *Happening* designa eventos realizados em ambientes diversos, fora de museus e galerias, sem preparação prévia, de acordo com as ideias de união entre arte e vida e tendo como objetivo examinar o comportamento e os hábitos cotidianos. Kaprow realizou quase 200 *Happenings* e suas práticas, que ele chamava de “atividades”, influenciaram grupos como o Fluxus e o Grupo Gutai.

O *Happening* tem suas origens nas pesquisas de várias categorias de artistas. Na definição de Pavis (1996, p. 191) é uma:

Forma de atividade que não usa texto ou programa prefixado (no máximo um roteiro ou um “modo de usar”) e que propõe aquilo que ora se chama acontecimento (George BRECHT), ora ação (BEUYS), procedimento, movimento, performance, ou seja, uma atividade proposta e realizada pelos artistas e participantes, utilizando o acaso, o imprevisto, o aleatório, sem vontade de imitar uma ação exterior, de contar uma história, de produzir um significado, usando todas as artes e técnicas imagináveis quanto à realidade circundante. Esta atividade nada tem, portanto, contrariamente à ideia que normalmente se faz dela, de desordenada ou catártica: trata-se antes, de propor *in actu* uma reflexão teórica sobre o espetacular e a produção de sentido nos limites estritos de um ambiente previamente definido.

Como na definição de Pavis, o *Happening* não é uma forma artística desenvolvida de maneira “desordenada ou catártica”; na verdade, parte de uma pesquisa engajada na descoberta de um ambiente específico definido a priori, para a criação de cada obra se estabeleça no momento em que ela ocorre.

Por esta definição, o que se pode perceber é que John Cage, ao fornecer esta “partitura somente com indicações de momentos de silêncio, de ação e quietude”, não apresenta uma combinação prévia do “como ou o que fazer”, deixando cada linguagem responder isoladamente às indicações dadas de ação, silêncio ou quietude, na aposta de que estas respostas em interação formem uma sexta coisa, a que chamou de “sexta linguagem”. O interesse estava nos embates entre as linguagens e como o encontro destes embates traziam uma nova “linguagem”.

O modo de criação em Improvisação Cênica aqui em discussão se pauta nos princípios e provocações propostas pelo *Happening*. No entanto, acrescenta-se à esta experimentação entre linguagens, a pesquisa em compreender os modos de organização dos significados que surgem destes encontros.

Na prática improvisacional da Cia. Ormeo, como no *Happening*, os princípios para a interação de linguagens são os mesmos: agir ao acaso, na aleatoriedade, não imitar ações ou ter como propósito contar uma história; não produzir significados previamente formulados. No entanto, na Cia., o interesse, além dos citados, está também em pesquisar junto aos improvisadores – em dança, teatro, iluminação, música, vídeo – a possibilidade de, ao agirem pelo acaso, serem capazes de descobrir (através das relações estabelecidas) modos de organização dos signos que surgem. Estas organizações, elaboradas pouco a pouco no ato da criação também poderão funcionar como ignição às novas relações possíveis entre as linguagens utilizadas na cena.

Cage, ao determinar os momentos de ação, quietude e silêncio, parece colocar em sua partitura o tempo como questão fundamental: é preciso primeiro responder quando, para depois poder agir, silenciar ou aquietar. Presume-se que, ao apresentar uma estrutura que lida a partir do tempo – seja para a dança, a música, a poesia, a pintura ou para o teatro, linguagens que compõem este primeiro “concerto” –, Cage propõe que cada artista, ao lidar com o tempo, redimensione o espaço e o próprio tempo, o modo de ação e sua ignição. Ao colocar na partitura os momentos de silêncio, por exemplo, este silêncio pode indicar não-ação e estar sem agir nos remete a uma dilatação do tempo que traz a possibilidade de se pensar em um redimensionamento do espaço.

O tempo nas Improvisações Cênicas da Companhia Ormeo é também uma questão importante. Na Cia, por exemplo, não existe a determinação de um tempo fixo de duração para a execução das cenas ou da obra. Isto é parte também do jogo proposto: descobrir quanto tempo o tempo tem, ou seja: quanto tempo é preciso para cada ação, para cada cena, para aquela obra daquele dia. O que aproxima os interesses de Cage à Improvisação em estudo é que nestas propostas, o tempo atua no jogo ao acaso e vice-versa, a liberdade do tempo gera acasos.

Assim, a semelhança de interesses está na ignição do tempo presente para a criação e a diferença está no objetivo que se tem deste uso. Para Cage, fazer do tempo presente a própria experiência; para a Cia. Ormeo lidar com a experiência do tempo presente para desenvolver um modo organizativo sógnico dentro da própria cena.

Desta maneira, percebe-se que as questões colocadas por Cage (interação de linguagens cênicas em criações abertas de Improvisação, o uso do acaso e da aleatoriedade) como também as propostas por Cunningham (o corpo como foco de investigação e matéria para a criação na dança, não hierarquia entre música e dança, lidar com aquilo que acontece no momento presente) se configuram em dois parâmetros centrais em que se orienta esta pesquisa: tempo presente e complexidade.

1.1.7 A Improvisação como linguagem cênica: Steve Paxton e Lisa Nelson

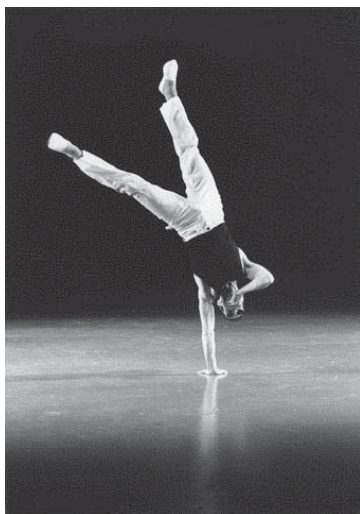


Figura 14
Steve Paxton

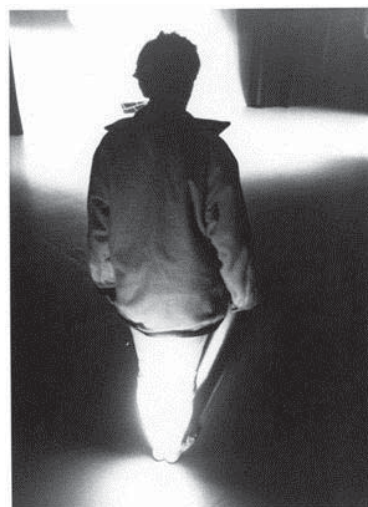


Figura 15
Lisa Nelson

Em se tratando de tempo presente e complexidade na Improvisação Cênica, outros nomes de grande importância que estiveram em experiências variadas dos movimentos artísticos ocorridos nas décadas de 1960 e 1970 nos Estados Unidos são os dos americanos Steve Paxton, bailarino, improvisador e criador do Contato-Improvisação, e Lisa Nelson, performer de Improvisação, pesquisadora e vídeo-artista. Os dois são parceiros desde 1975, com foco nos estudos teóricos e práticos aplicados às ações de ensinar e *performar*. Estes mestres apresentam uma espécie de comunhão de ideias, de pontos comuns de interesse na investigação em curso e, primordialmente, provocam reflexões acerca da Improvisação a que se submetem. De maneira certa, atingem os que leem seus artigos, assistem às suas performances e aqueles que estudam e aplicam seus pensamentos em pesquisas sobre Improvisação.

A colaboração destes dois *performers* da Improvisação está no exercício reflexivo sobre a percepção do corpo, informações que se desdobram e se reconfiguram em seus estudos teóricos e práticos realizados. Tanto Paxton quanto Nelson são dedicados à pesquisa minuciosa do corpo, com interesses na criação de metodologias de investigação da Improvisação e no intercâmbio de suas pesquisas em diferentes contextos. O ensino é continuado e tem como propósito o escambo de conhecimentos com artistas e grupos do mundo inteiro, experiências que suscitam e provocam em seus próprios corpos novos modos de perceber o movimento, de investigar diferentes procedimentos metodológicos que também funcionam como alimento de suas criações artísticas¹⁷.

Ambos fazem da observação sua maior fonte de manutenção, revitalização e sutileza da percepção para improvisar. Um conhecimento delicado e ao mesmo tempo volumoso, potente e responsável diante das ações e interações cotidianas. Na ocorrência do dia-a-dia, são observadas e investigadas ações como: caminhar, levantar de uma cadeira, plantar, preparar o solo. Estes sábios improvisadores trabalham seu improvisar como escolha cênica no exercício continuado de articulação de arte e vida.

¹⁷ A abordagem de Paxton da Improvisação física é baseada em sua contínua investigação sobre a técnica subjacente ao método por ele criado (Contato-Improvisação, em 1975) a partir de pesquisas na década de 1970. Nelson chama sua técnica de abordagem de “*Tuning Scores*”, desenvolvida a partir da observação da relação do sentido da visão para a performance do movimento (retirado do folder do espetáculo *Night Stand*, 2006, Brasil).



Figura 16

Night Stand – solos e duetos em diálogo com a iluminação e os objetos cênicos

Dentre as variadas parcerias de Paxton e Nelson, destaca-se o “espetáculo de dança” (assim nomeado no *folder* que o apresenta) *Night Stand*, apresentado em 2006 em São Paulo, tendo sido estreado em 2004 no Festival de Montpellier, na França. A bailarina, professora e improvisadora Tica Lemos, responsável pela chegada do Contato-Improvisação no Brasil 1980’s e coprodutora da vinda destes artistas ao Brasil em 2000 e 2006, nomeia Paxton e Nelson como “mestres nos jogos cênicos de improvisação e composição coreográfica” e segue na escrita impressa no material de divulgação (*folder*) deste trabalho:

É interessante pensar que existem compêndios de conhecimento interno e externo extremamente amplos. As perguntas essenciais e existenciais: porque, quem, como, quando, onde,... baseadas na exploração sensorial dos sistemas corporais, do intelecto racional e intuitivo, na observação e questionamento simples, aguçado e, claro, também complexo, rebuscado, inteligente, estúpido, curioso, louco... e na formidável beleza da coragem de viver a liberdade de seus processos criativos, mesmo que isso signifique quase sempre não se dar conta da prisão e da responsabilidade diante dela; mas, ao se saber responsável, perceber a brecha de... Perdão se é abstrato. Mas como posso conter a ação desses artistas?

Night Stand, espetáculo a que Lemos se refere, tem concepção de Paxton e Nelson em parceria com Carol Mullins, responsável pela iluminação. A pesquisa da performance se apresenta de forma colaborativa e sua criação se realiza em tempo presente, baseada em estudos sobre performance e observação do movimento, realizados por Paxton e Nelson, paralelamente.



Figura 17
Night Stand – jogo de composições ininterruptas

O que se percebe é um raio-X das ações dos *performers* durante a criação da performance, no acontecimento cênico. Uma enxurrada de perguntas são lançadas ao fruidor durante a criação em cena, trazendo tanto questionamentos sobre os modos de fazer de cada improvisador e de seus diálogos que surgem ao acaso, quanto ao significado e os signos que aquelas interações produzem na performance como um todo. É exatamente isto que *Night Stand* provoca: um estado imersivo em quem o assiste: estar dentro e fora, ser observador e observado, ler e ser lido na composição da performance. Uma ação improvisacional em mão dupla.

Esta é a minha impressão, o que eu como improvisadora e pesquisadora de Improvisação pude sentir. O que me marcou profundamente, ao assistir *Nigh Stand* nesta ocasião, foi uma questão que começou a rondar e ecoar meus pensamentos improvisacionais: Toda a reflexão e abrangência que este espetáculo me proporciona é porque sou uma improvisadora também ou este alcance ao fruidor é possível pela enorme experiência e propriedade desses mestres?

Por enquanto, minha resposta é positiva para ambas as possibilidades. A minha leitura é, sim, ampliada pelo conhecimento que me dispus a buscar, que me proporciona uma “inventividade” (para se improvisar é preciso ter fé, e ter fé é acreditar na sua imaginação sensível) e que não se separa de como vou fruir uma obra. Aliás, para todos, a experiência e o conhecimento vão sempre acompanhar cada ação e cada modo pessoal de ver o mundo. E, sem dúvida, Paxton e Nelson têm um domínio enorme em nos manter atentos ao que vão, aos poucos, descobrindo na cena. A paciência, cuidado e conhecimento que convocam em cena

mantêm nosso corpo vivo e presente na investigação. O fruidor quer descobrir junto às possibilidades de criação.

A reflexão suscitada ao ver *Night Stand* não para por aí. A partir dela, comecei a pensar sobre o quanto devemos, podemos, desejamos ou o quanto pode ser interessante apresentar ao fruidor as estratégias de ação para se improvisar: É enriquecedor mostrar ao público, através de jogos cênicos, como o trabalho de improvisar pode se desenvolver em uma determinada obra? Escrever mais detalhadamente sobre este processo em um *folder* ou encarte da performance ajuda no conhecimento e, conseqüentemente, na maneira de fruir uma obra de Improvisação? Criar obras que revelam ou desvelam as estratégias de ação em Improvisação faz com que a Dramaturgia construída seja acompanhada com mais eficiência?

A resposta pode ser sim e não. Depende da necessidade e objetivo de cada grupo, companhia ou *performer*. Por um lado, são possibilidades e maneiras para melhor informar sobre este fazer, algo que percebo ao descrever ou dialogar sobre processos de Improvisação, por suscitar curiosidade, descoberta e encantamento nas pessoas. Por outro lado, não informar é, também, uma maneira de testar a eficiência ou não deste tipo de criação que não se sabe onde vai dar, que não se sabe como será construída, que não se sabe se terá um alto ou baixo poder comunicativo a cada apresentação. Algo que pode ser percebido, pesquisado ou comprovado de maneira parcial, uma vez que do absoluto nada pode se dizer ou esperar, mesmo depois que a obra foi apresentada. Na Cia. Ormeo já foram experimentadas estas duas maneiras: com informação e sem informações prévias quanto ao jogo em questão.

Desta maneira, o que se pode perceber em *Night Stand* é que existe o que podemos chamar de uma Dramaturgia da Improvisação em tempo presente, ainda que para os *performers* (como no caso de Cage e de outros artistas contemporâneos a Paxton e Nelson) esta questão não seja ponto de interesse ou preocupação na pesquisa que ambos realizam.

Existe uma publicação da *Nouvelles de Danse, On the Edge/ Creatures de l'Imprévu (32/33)* composta por uma série de conversas informais realizadas com quatorze artistas improvisadores que tratam o processo de composição como cerne de suas criações. Além de Paxton e Nelson, estão também: K. J. Holmes, Yvonne Rainer, Julyen Hamilton, Pauline de Groot, Felice Woolfzahn, Mark Tompkins, Katie Duck, Aat Hougee, Simoni Forti, Suzanne Cotto, Frans Poelstra, David Zambrano, Alessandro Certini.

A intenção desta publicação foi criar uma oportunidade para que estes artistas que desenvolvem seus trabalhos de Improvisação como performance falassem sobre seus processos, suas poéticas sobre o mundo, suas bases de pensamento, seus treinamentos e suas relações com o público e com outros artistas. O que é interessante perceber é que, ao apresentar seus modos de fazer, estes performers estão revelando possibilidades de se pensar sobre como arquitetam suas investigações no tempo presente, em como organizam dramaturgicamente seus trabalhos no momento da cena. As pesquisas sendo diversas também os serão seus resultados. A lógica de pensamento de cada modo de fazer desses artistas implica na lógica organizativa da cena. É importante observar o que Paxton e Nelson trazem sobre o improvisar nessa publicação.

Paxton (NOUVELLES DE DANSE, 1998, p. 51) diz, em sua entrevista, estar o tempo todo fazendo escolhas em cena, o improvisador elenca as imagens e pensamentos que surgem, as quais “você às vezes escolhe, decide montar algo na cena ou deixa passar”. Algumas das informações que surgem, ou a combinação delas, segundo Paxton, são uma espécie de ignição para o movimento e isso reverbera na performance como um todo. Outras informações e imagens funcionam mais como influências ou referências ao movimento (NOUVELLES DE DANSE, 1998, p.53). Isso demonstra o quão aberto e suscetível às instabilidades, bifurcações e acasos esse tipo de criação se apresenta, e como esta situação de risco desenvolve novas possibilidades do fazer e da reflexão na configuração cênica da Improvisação. A garantia está em fazer com que as instabilidades, acasos e bifurcações sejam oportunidades para se criar uma Dramaturgia que funcione como pontos de reflexão que se instauram para que seja feita a escolha emergencial sempre “em relação” a algo: o que se quer criar na cena ou a algo criado, que se quer fazer novamente percebido e reinventado. As escolhas estão sempre “em relação”.

Quanto a Nelson, é interessante ressaltar que, em um ponto da conversa/entrevista publicada na *Novelles de Danse* (1997), ela diz estar focada na pesquisa em perceber quanto tempo leva para alguma coisa aparecer como mote físico e para significar externamente, ou seja, comunicar o que é percebido. Nelson diz não algo que só tenha um significado para a sensação física, mas também como isto pode ser visto de fora. Ela diz que começa a perceber o seu próprio padrão em deixar o movimento ser visto e que, às vezes, leva mais ou menos tempo para que isto ocorra. Esta percepção refinada, elabora Nelson, é parte de um jogo daquilo que se conhece sobre os próprios padrões de movimento e da relação deste com o

tempo de surgimento de um novo padrão. A partir deste jogo de tempo, do conhecido e da transgressão de ariscar o novo, ela diz começar a sua criação em cena (NOUVELLE DE DANSE, 1998, P.83-84). Além deste tipo de refinamento necessário para alcançar qualidade e capacidade de reflexão na ação cênica, que será tratado adiante de forma ampla no que concerne à complexidade do corpo que improvisa na cena em tempo presente, Nelson toca, em alguma medida, no terceiro pilar de interesse desta pesquisa: o significado na Dramaturgia da Improvisação (tendo como primeiro e segundo pilares, a complexidade e o tempo presente).

Em conversas variadas que tive com Nelson¹⁸ (2010,2011), sobre o que ela diz sobre o movimento haver um significado interno para sua ação na cena, e que ele pode ser pensado pelo ponto de vista de um observador, ou seja, naquilo que ele pode significar para um observador; ela destaca a conexão dos pensamentos da Dança (Improvisação) com os do audiovisual (Vídeo) que permearam sua trajetória artística. Nelson conta que em um momento de sua vida perdeu o contato com a dança, logo que decidiu morar em uma fazenda no interior dos Estados Unidos. Naquela oportunidade, o Vídeo, como tecnologia emergente, foi visto por ela como uma saída para continuar suas pesquisas e, assim, inicia uma investigação sobre as relações entre o movimento do corpo e a câmera. Desde então, seu interesse foi ampliado e Nelson mantém sua pesquisa apoiada na observação continuada do ambiente que fermenta seus conhecimentos para dançar: simplesmente olhar e aceitar as coisas. Trata-se de uma observação ativa para encontrar outras fontes para o desenvolvimento da linguagem da dança, do movimento. Um exemplo importante para esta pesquisa por se tratar do olhar entrecruzado do pensamento improvisacional e o videográfico.

Como se pode observar, a Improvisação Cênica não surge como algo de uma “liberdade” quase plena como poderia ser em uma *jam session* (sessões abertas à Improvisação de variadas linguagens, normalmente dança, música e poesia) onde o experimentar é o que conta. Simplesmente agir pelas sensações sem se preocupar com composição, com um recorte da pesquisa, com o diálogo entre linguagens. Tudo pode haver na *jam session*, mas na experiência apenas daquele momento, sem encontros ou diálogos de pesquisa prévios. Surge ali, da experiência que cada um carrega mas sem a busca por uma organização: sobretudo porque a *jam session* é para isto. Seu objetivo é o de vivenciar experiências; não é uma

¹⁸ Informações obtidas através de comunicação pessoal com a improvisadora e pesquisadora Lisa Nelson.

performance, algo que está sendo mostrado a alguém. É circular. Todos são público e improvisadores, por isso não se estabelece fronteiras. Quando se fala em Improvisação como linguagem cênica, diferentemente, se trata da experiência que busca uma organização na cena, que apresenta ignições mobilizadoras e um recorte prévio de pesquisa específico para estar ali. Uma performance construída pela interação destes elementos - surgidos de uma reflexão prévia - em tempo presente.

1.1.8 O modo organizativo não-linear bauschiano



Figura 18
Pina Bausch, em *Café Miller* (1978)

Pina Bausch, nome artístico de Philippine Bausch (1940-2009) apresenta suas obras pautadas na interdisciplinaridade entre dança e teatro – como também seu professor e mestre do expressionismo Kurt Jooss. Segundo a coreógrafa e diretora teatral Solange Pimentel Caldeira (2009, p.27):

O efeito de suas ideias no tecido artístico da dança e também do teatro foi fundar um novo processo de construção dramática, um híbrido das linguagens da dança, do teatro, das artes plásticas e do cinema. Através de um discurso poético fragmentado e repleto de imagens oníricas, Pina Bausch induz o espectador a uma leitura pessoal da realidade focalizada, realidade esta que passa a ser uma “recriação” e não uma “interpretação” de modos comportamentais conhecidos. O que de mais sério ela fez foi requalificar o que se entendia, até então, por expressividade. Pina Bausch construiu a dramaturgia do expressionismo via dança.

Pina Bausch, junto a outros artistas de sua geração, reexplorou a Dança expressionista (*Ausdrucksanz*), um legado dos anos de 1920, através dos grandes coreógrafos expressionistas Rudolf Laban, Mary Wigmann e Kurt Jooss. A coreógrafa não gostava de explicar seus processos de trabalho em palavras. Bausch inventa uma modalidade de Dramaturgia, cria novas “formas-conteúdos” quando trabalha com a interação dos elementos constitutivos do Teatro e da Dança. Funda uma Dramaturgia corporal, “dramaturgia escrita e inscrita nos movimentos dos atores-bailarinos, também co-autores” (CALDEIRA, 2009, p.27).

Mesmo que o foco de interesse desta pesquisa esteja na relação específica da Dramaturgia da Improvisação com a linguagem do Vídeo, através da analogia pela ideia da *Timeline do Vídeo*, é interessante e esclarecedora a colocação que a coreógrafa e diretora teatral Solange Pimentel Caldeira faz da ligação do Cinema com a Dança-Teatro de Pina Bausch, e que aqui será tratado com enfoque na narrativa.

É necessário destacar que narrativa é entendida nesta pesquisa como aquilo que é contado por textos variados, oriundos das diversas linguagens em interação: textos ou narrativas do corpo, textos ou narrativas da iluminação, textos ou narrativas verbais em termos de textos falados, escritos ou gravados, entre outros exemplos. A pesquisadora diz:

Todo espectador é capaz de perceber, identificar e reconstruir, por inteiro, a imagem que se apresenta fragmentada na tela, um *big close* é hoje tão natural quanto qualquer figura que aparece inteira na tela. Posso dizer que é natural apenas no cinema, pois essa não é uma experiência que as pessoas possam ter sem contar com os aparatos de captação e tratamento de imagem - câmera, lentes, gravadores, editores. A linguagem cinematográfica é o resultado de um processo de elaboração que envolveu muitas escolhas e precisou de certo tempo para tornar-se a linguagem global que é hoje. Jean-Claude Carrière (1995) conta que, no início do cinema, para que espectadores entendessem a narrativa, havia a figura do explicador, uma pessoa que, postada ao lado da tela, ia fazendo a relação entre as imagens e contando a história (CALDEIRA, 2009, p.69).

É curioso pensar que, no passado, a fragmentação no cinema devia ser “traduzida” a fim de ligar as imagens e trazer significado. É justamente a fragmentação, como substrato, que foi usada por Bausch, Cunningham, Cage e, na sequência, pelos artistas que os sucederam até a contemporaneidade, como a abertura necessária e emergente para geração de significados. Hoghe e Weiss (1989) colocam que o que nasce de forma forte e extraordinária em Bausch reverbera na construção de novos modos de ver e de ser do fruidor, uma modificação quase implacável e comenta:

No teatro de Pina Bausch a pessoa pode experimentar muitos modos de olhar, sempre atenta ao modo subjetivo que cada pessoa tem de assistir às relações e situações humanas [...] Há muitos modos de ver algo dentro de si mesmo como também dentro dos outros (HOGHE; WEISS, 1989, p.32).

Mesmo que por princípios distintos e objetivos variados, os artistas citados acima estavam interessados de forma comum na multiplicidade, na interação, na bifurcação, na complexidade com os espaços e tempos criados por estes contextos mais contemporâneos, recheados de assuntos, movimentos e pensamentos fragmentados a serem completados no ato da cena.

O processo dramaturgic de Bausch é um modo de configuração fragmentada, na qual os significados são dispostos de maneira aberta, espaços são deixados para respostas possíveis ou somente para questionamentos insolúveis. Bausch dialoga abertamente e, neste diálogo, cria uma estética própria, ao mesmo tempo em que deixa impresso na obra aquilo que surge de cada pessoa que nela atua.

Os atores-bailarinos de Pina Bausch passam por processos de investigação de seus modos de pensar, de suas memórias e de suas reflexões através de propostas improvisacionais onde perguntas e respostas são efetuadas pela coreógrafa e respondidas nas inúmeras e variadas improvisações realizadas por eles, individual ou coletivamente. Posteriormente, este material é selecionado e organizado através de parâmetros lógico-operativos de Pina Bausch.

A seguir, cenas de variados espetáculos de Bausch são apresentados – a organização após a experimentação por meio de processos de criação em improvisação (Figura 19 a 28):



Figura 19
Viktor (1986)



Figura 20
Aqua (2001)



Figura 21
Mazurca fogo (1998)



Figura 22
Nelken (1982)



Figura 23
Aqua (2001)



Figura 24
Mazurca fogo (1998)



Figura 25
Nefés (2003)



Figura 26
Nelken (1982)



Figura 27
Aqua (2001)



Figura 28
Mazurca fogo (1998)

Na Cia. Ormeo existem procedimentos que também buscam estimular a manifestação pessoal de ideias, pensamentos, pesquisas, interesses íntimos e memórias escondidas, algo real ou imaginado pelos seus improvisadores, o que aproxima à ideia de Bausch. Alinhada a estes processos de provocação investigativa está a proposta de autonomia: o improvisador deve estar neste estado de provocação improvisacional, de investigação pessoal sobre a temática abordada, não só durante os treinamentos que mapeiam a obra, mas durante toda a descoberta também na cena.

São eles, os improvisadores, que decidem sobre esta organização no momento de ação. Improvisar em tempo presente na cena também funciona como exercício de convivência, confiança, responsabilidade e generosidade. Esta experiência tem a função de manter os instintos aguçados para lidar com as instabilidades e incertezas na cena como na própria vida, correndo o risco de passar por instantes de não compreensão da lógica estabelecida – de não ser compreendido ou de não se fazer compreender. As ações na cena são, a cada instante, capazes de mobilizar novas decisões necessárias para o desenvolvimento continuado de uma organização lógica operativa também em tempo presente. A Improvisação entendida como jogo precisa deste risco para sobreviver.

A diversidade de compreensões acerca da Dramaturgia caminha através dos tempos e dos contextos de cada época de desenvolvimento das artes. Corradini (2010) mostra na contemporaneidade:

A existência de múltiplas concepções dramáticas na atualidade parece resultar da constante busca pela sistematização, pautada em diferentes modos organizativos dos elementos que compõem uma dada estrutura dramática. [...] Não obstante, mais e mais se afinam os vínculos e entrelaçam-se os campos teóricos e artísticos que sustentam cada proposição dramática, sendo que é em cada processo dramático que se definem os princípios, as regras, bem como os elementos compositivos da dramaturgia. Acrescenta-se a isso, o desejo de experienciar, de afetar e ser afetado, e de ressignificar continuamente as coisas e os acontecimentos da vida, aliado, sobretudo à necessidade de sobrevivência. Nestas condições, instala-se um panorama dramático comumente associado a um terreno movediço, dado à

instabilidade resultante da existência de diferentes lógicas operativas configuradoras das mais diversas dramaturgias (CORRADINI, 2010, p.55).

Em uma Improvisação Cênica a origem do conflito, por exemplo, está na multiplicidade de organizações, nas provocações, nas instabilidades geradas pelos embates que surgem entre corpo e ambiente no percurso da cena. O conflito pode se apresentar de diversas maneiras: pode estar entre mover-se e estar parado, em decidir estar parado e jogar com um novo conflito que isto pode causar no sentido de tensão cênica, estando cinco minutos em silêncio e pausa. Pode ainda se apresentar quando o improvisador sai do silêncio para dizer um texto e, de repente, por uma decisão ao acaso do iluminador acontecem interferências da luz. A partir desta interação de elementos que surgiram ao acaso (deixar o silêncio, entrada de texto, interferência da iluminação), novos desdobramentos são possíveis, como por exemplo: acender e apagar em diferentes tempos e pontos do palco pode provocar novas escolhas sobre como dizer o texto, sobre calar ou continuar, jogar com os tempos entre luzes acesas e *blackouts* etc. Saber transitar entre conflitos e escolhas é primordial para o enfrentamento do ato de improvisar.

Como lidar com esta complexidade que se apresenta na cena ao mesmo tempo em que você e outros corpos a constroem? O desenvolvimento de uma percepção ampliada, com diversos pontos de vista, percebidos interna e externamente possibilita uma visão também complexa de possíveis escolhas a serem realizadas e, também, uma percepção que surge da memória atualizada deste percurso até a realização da escolha, para que outro “*frame*” (outro pedaço desta imagem cênica de uma série de movimentos) possa, se desejado, ser restabelecido ao longo da performance.

A Dramaturgia da Improvisação em questão considera que, se o improvisador descobre na cena – individual ou coletivamente – relações entre as linguagens utilizadas sem combinações prévias e que, a partir daí, organiza os significados que emergem dos embates ocorridos e estabelecidos neste modo de fazer na cena (ações que são inéditas, mas ainda assim apresentam uma continuidade da pesquisa destes improvisadores na prática cotidiana), a configuração que surge das escolhas ocorridas constitui-se como a Dramaturgia da obra.

Em uma obra onde previamente se experimenta possibilidades e que a organização surja também a priori, dada por um diretor, a Dramaturgia surge em decorrência do modo de fazer e não pelo modo de fazer. O diretor propõe experimentações que depois irá selecionar e, a seu

modo, organizar como obra, criando sua Dramaturgia, como é o caso de Pina Bausch. A ação de selecionar é posterior a de se experimentar possibilidades. O que se propõe aqui é pensar que, quando se fala em Dramaturgia da Improvisação Cênica, da construção da performance em Improvisação, quer dizer que, ao mesmo tempo em que se experimenta (cria), existe a seleção e organização que se configura no feito. Esse modo de experimentar se apresenta também como o modo de fazer na cena, de lidar com os embates entre corpo e ambiente e com a geração de significados em tempo presente. Os improvisadores encontram nas relações estabelecidas na cena, “coladas” ao longo da execução e construção da obra, um modo de fazer que seja o próprio feito: a sua Dramaturgia.

Os treinamentos da Cia. Ormeo para se criar e organizar uma obra buscam garantir a Dramaturgia, mesmo que esta garantia obedeça a um gradiente sempre variável de complexidade de organização. Pode-se comprovar, neste tipo de abordagem, obras que atingem grande complexidade, determinando uma Dramaturgia também mais complexa pelo nível alto de conexões estabelecidas entre as camadas semióticas que são produzidas no ato da cena. Em outros momentos, as conexões podem não ser tão articuladas e, então, a Dramaturgia se estabelece de maneira mais simplificada; em um caso extremo, pode parecer nem existir. Novo risco que se corre em trabalhar com esta proposta.

Na construção dramaturgic da Improvisação, entre uma escolha e outra, existem percursos e pontos de ligação que margeiam as decisões todo o tempo. A capacidade de construir estas pontes entre escolhas em tempo presente é também um treinamento, não para escolher melhor, mas para trabalhar um estado de corpo capaz de agir na elaboração cênica de uma escolha, ao mesmo tempo em que tenha a atenção nas novas possibilidades que este percurso em movimento pode suscitar.

O trabalho de Bausch, na arquitetura de suas obras, no trabalho minucioso de montagem, na colagem daquilo que surge das improvisações/criações de seus atores-bailarinos, figura como um exemplo sublime de organização dramaturgic almejada e que funciona como um exemplo de organização que interessa a Cia. Ormeo. Estudar como Bausch decide sobre o corpo, o tempo e o espaço na cena, assim como se estuda filmes e vídeos para compreender arquiteturas de organização de suas montagens audiovisuais, é o caminho encontrado pela Cia. para a construção da prática de um pensamento dramaturgic da Improvisação.

Mesmo que a configuração ocorra em tempo presente, de maneira diferente dos exemplos dados, o que interessa é saber como as decisões operam, as escolhas dramáticas se efetuam. Não para buscar uma similaridade ao “produto”, mas exercitar a competência de um “editor” – como faz Bausch, Cunningham ou um editor no audiovisual. Da mesma forma que o editor compõe sua *Timeline*, o improvisador desenvolve competências para editar imagens/ações cênicas em tempo presente, sua Dramaturgia.

Quando Hercoles (2005) está para finalizar a carta que escreve a Bausch, elucida caminhos para se pensar dramaturgicamente:

Não sei se você concordaria comigo, mas proponho que entender a dramaturgia de uma peça coreográfica implica na identificação de que tipo de pensamento está sendo implementado tanto no corpo quanto no ambiente cênico, observando-se quais as relações que foram estabelecidas entre seus materiais constitutivos. Entendo que, em sua obra, esta construção se dá pela não-linearidade dos fatos, pelo cruzamento de diferentes domínios estéticos para reposicionar suas materialidades em tempos e espaços distintos. Uma dramaturgia que sobrepõe, contrapõe, associa, distorce e redimensiona as relações de corpo e lugar, criando uma textura cênica que projeta realidades paralelas (HERCOLES, 2005, p.11).

Assim, articulando com a Dramaturgia em estudo, definidos os “materiais constitutivos” da obra existirão ignições na cena, algo que venha a provocar uma decisão: escolher por uma coisa e não outra enquanto se cria. Pode-se decidir por uma nova escolha pelo desejo de mudar a qualidade de seu próprio movimento para experimentar o que você percebe, imagina do movimento do outro na cena ao seu lado. Pode-se fazer uma nova escolha porque a mudança de luz trouxe à memória uma informação da infância e se escolhe, a partir daí, lidar com a subjetividade que esta memória aflora, por exemplo: pausar, chorar, produzir sonoridades, falar um texto. Ou então, por esta mudança de luz, decidir sair de cena porque a mudança de aspecto do ambiente sugere um final do desenvolvimento da escolha anterior. O jogo não cessa, a não ser que se decida: agora é o fim desta performance neste dia. Essa organização elaborada pela multiplicidade de camadas de escolhas que – geram e são geradas pelas variadas ações no tempo e no espaço da cena – criam tal Dramaturgia.

No dossiê Dança e Dramaturgia da revista belga *Nouvelles de Danse*, publicado em 1997, com textos de Van Kerkhove, Adolphe Schulman e Dauzou, entre outros, são apresentados diferentes olhares e discussões acerca da questão dramática. Destaca-se aqui o depoimento pessoal de Marianne Van Kerkhove, que trabalhou, sobretudo, como dramaturga de teatro e que, posteriormente, entre 1985 e 1990, colaborou com cinco produções consecutivas da coreógrafa belga Anne Teresa de Keersmaeker, diretora da Company Rosas. Neste dossiê,

Kerkhove diz que o tipo de dramaturgia com a qual ela se sente conectada, e que tenta aplicar tanto no teatro como na dança, apresenta um caráter de processo. A dramaturgia complementa:

A dramaturgia tem sempre algo a ver com estruturas: trata-se de “controlar” o todo, de “pesar” a importância das partes, de trabalhar com a tensão entre a parte e o todo, de desenvolver a relação entre os atores, bailarinos; entre os volumes, as disposições no espaço, os ritmos, as escolhas dos momentos, os métodos, etc. Resumidamente: trata-se de composição. A dramaturgia é o que faz “respirar” o todo. [...] Eu prefiro, dessa maneira, a definição extremamente simples de dramaturgia formulada pelo dramaturgo francês, conhecedor de Brecht, Bernard Dort: a dramaturgia é uma consciência e uma prática (NOUVELLES..., 1997, p. 20-21).

Esse “controle” e “peso” da importância das partes e o desenvolvimento de competências para esta prática de escolhas para a composição é o que se busca efetuar na cena durante a construção da trama dramática criada pelos improvisadores em tempo presente.

Desta forma, as conexões dramáticas das diversas linguagens abordadas nesta parte da primeira seção funcionam na mediação. Um diálogo que arquiteta o entendimento da Dramaturgia da Improvisação como multifacetado e gerado por informações e reflexões advindas do pensamento dramático do Teatro, da Dança, da Música e do Audiovisual.

É possível perceber neste trajeto inicial as muitas visões e modos de pensar sobre uma Dramaturgia. Pode-se apresentar pela linearidade dada a priori na criação, advinda de um texto, como no modelo aristotélico. Surgir através dos movimentos corporais e suas organizações, entendendo o drama na ação do dançar, como em Cunningham. Ser realizada pela livre associação que emerge da interação entre linguagens, como no *Happening* em Cage. Ainda, pode acontecer por um processo específico de elaboração prévia, através de perguntas e respostas dadas aos atores-bailarinos e de uma organização final da direção, como em Bausch. Um percurso possível de discussão para se chegar à Improvisação como linguagem cênica – pautada em questões centrais de corpo, tempo e espaço no âmbito da complexidade – e a uma definição de sua Dramaturgia em tempo presente.

1.2 ALGUMAS AFINIDADES ENTRE O VÍDEO E A IMPROVISACÃO CÊNICA

1.2.1 Vídeo e Improvisação: ação em processo

O termo vídeo, segundo o pesquisador francês de estética da imagem Phillipe Dubois (2004), traz uma série de ambiguidades fundamentais geradas pela sua própria natureza indefinida.

Funciona com mais frequência como complemento nominal do que como um substantivo, próprio ou comum, e isto deixa claro a ausência de uma entidade intrínseca ou de uma “consistência própria e uma identidade firme” do vídeo (DUBOIS, 2004, p.71) O termo acaba funcionando mais como sufixo ou prefixo, um complemento, quase nunca como “raiz”, ou seja, age não no centro, mas em um lugar periférico.

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

Video, sem acento, é etimologicamente um verbo que origina do latim: *videre*, “eu vejo”. E como verbo configura todas as artes visuais por englobar a ação de ver, “um ato mesmo do olhar”. Todas as artes da imagem se fundam neste princípio. Paradoxalmente, esta raiz etimológica não possui um corpo, mas funda todos os demais corpos de imagens existentes. Além do mais, o verbo em latim não é só um verbo, mas está conjugado na primeira pessoa do singular do presente do indicativo: “eu vejo”. Por esta conjugação, o que se percebe é que “*video* é um ato de olhar se exercendo, *hic et nunc*¹⁹, por um sujeito em ação” (DUBOIS, 2004, p.72) Da mesma forma, é importante examinar a natureza temporal da Improvisação, a sua configuração em tempo presente. O Vídeo pensado como ato de olhar, como um estado presente em processo no tempo, apresenta-se justamente à maneira com que se processam as ações improvisacionais na cena, durante o acontecimento. Não é algo passado ou futuro, mas algo presente, configurando-se no tempo do fazer, pois:

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

Para o improvisador, os embates acontecem neste tempo presente e é a partir exatamente destes embates do corpo com o ambiente que as “imagens cênicas” (cenas) são criadas, que

¹⁹ “Hic et nunc” é uma expressão originária do latim que significa literalmente “aqui e agora”.

sua Dramaturgia da Improvisação se inscreve, aos poucos, imagetivamente através de fluxos ativos de pensamentos.

1.2.2 Vídeo e Improvisação: ausência de naturezas únicas

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

A Improvisação se mostra também sob estes vários recortes, e é preciso discriminar seu uso: como preparação de um ambiente lúdico e aberto para que uma pesquisa se desenvolva; utilizada por vários grupos como um método de aproximação dos integrantes entre si, destes com a pesquisa da obra ou da direção com um elenco; pode se apresentar também como meio de descoberta, investigação prévia de possibilidades de criação de cenas a serem posteriormente organizadas, como o caso do *Tanztheater*, de Pina Bausch, e de Grupos brasileiros, como Grupo Primeiro Ato (MG) ou a Cia. de Danças do Palácio das Artes (MG). Ainda, como um modo de transitar por uma estrutura determinada no tempo e espaço cênicos com liberdade de trânsito pelas estruturas determinadas, como é o caso do Grupo Poéticas Tecnológicas (que nomeia este procedimento na cena como “Processos de Propósitos”²⁰) ou grupos de Dança Butô, como por exemplo, a companhia japonesa Sankai Juku (1975). Nestes casos, a Improvisação se assemelha ao Vídeo por esta ausência de definição de natureza. Pode ser um procedimento, um meio, um dispositivo, uma base para que algo surja dos experimentos, organize-se nos ensaios e seja posteriormente apresentado ao público.

A Improvisação tratada nesta pesquisa assume o lugar do Vídeo designado como processo cênico, ou melhor, algo (obra) que se constrói em processos contínuos em tempo presente. É uma linguagem cênica possível, uma escolha do modo de ação cênica, ou seja, improvisar é

²⁰ Diz Santana (2006, p. 152-153): “[...] espero que o dançarino se posicione em cena, livre para escolher a melhor forma de movimento, mas de acordo com um objetivo claro. A este procedimento dei o nome de processo de propósitos. O objetivo de utilizar o processo de propósitos é propiciar ao dançarino a responsabilidade pela condução aberta do espetáculo no momento que ele ocorre, mas sem perder o sentido da obra. [...] Este processo permite o estabelecimento de uma taxa de estabilidade, o “propósito” de cada cena, enquanto que as decisões tomadas a cada instante pelo dançarino, no momento da cena, promove a emergência da parcela de instabilidade”.

esteticamente, como designado por Dubois no Vídeo, como a “outra face quase nunca visível” (DUBOIS, 2004, p.73). Essa face processual do Vídeo funciona por um sistema de circulação de informação. A ação de improvisar é conectada aqui à ação de um editor de imagens na *timeline*, ou seja, às escolhas que se realiza para a composição de imagens visuais e sonoras no ato da criação. Metaforicamente, neste estudo, editor e improvisador agem da mesma maneira ao criar suas composições, abordagem que será aprofundada posteriormente.

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

O enfoque aqui considerado mostra a Improvisação Cênica (realizada pela Cia. Ormeo) e o Vídeo como linguagens de processos que se estabelecem por recortes artísticos próprios em constante descoberta.

1.2.3 Vídeo e Improvisação como estados

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

Outras invenções tecnológicas se sobrepuseram e o Vídeo se diluiu dentro deste movimento histórico. Dubois (2004) mostra que essa interrupção das tentativas em dar ao Vídeo um corpo próprio somente o faz refletir (dentro dos anos 1980/90's em que ele mesmo se insere como pensador) sobre o que teria sido o Vídeo para a grande maioria das pessoas: um modo de passagem entre o cinema e o computador, uma “ilha destinada a submergir instável,

transitória e efêmera. Um curto momento de passagem no mundo das tecnologias do visual” (DUBOIS, 2004, p.99). A partir daquele momento, o Vídeo foi levado ao vazio como uma transição, um modo de passagem ou uma ilusão. Visto como algo somente imaginado como plenitude.

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

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

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

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

O autor, ao apresentar as características do Vídeo como ausência de identidade, natureza incerta, de considerá-lo como um modo de pensar, um estado que surge e lida com o presente, delinea, ao mesmo tempo, a Improvisação aqui compreendida. Estes paralelos com a linguagem do Vídeo não só fundamentam a investigação acerca da Improvisação em tempo

presente, como alicerça a analogia com a *Timeline* do Vídeo: que materializa, reflete, constrói e organiza um pensamento dramaturgicamente no momento da criação de uma obra.

1.2.4 Vídeo e Improvisação: a *Timeline* como escrita organizativa análoga

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

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

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

O mundo é visto e representado como uma trama de relações de uma complexidade inextricável, em que cada instante está marcado pela presença simultânea de elementos os mais heterogêneos, e tudo isso ocorre num movimento vertiginoso, que torna mutantes e escorregadios todos os eventos, todos os contextos, todas as operações. Os recursos de edição e processamento digital permitem hoje jogar para

dentro da tela uma quantidade quase infinita de imagens (mais exatamente, fragmentos de imagens) fazê-las combinarem-se em arranjos inesperados, para, logo em seguida, repensar e questionar esses arranjos, redefinindo-os em novas combinações. A técnica mais utilizada consiste em “abrir janelas” dentro do quadro para nelas invocar novas imagens de modo a tornar a tela um espaço híbrido de múltiplas imagens, múltiplas vozes e múltiplos textos. Essa espécie de escritura múltipla, em que texto, vozes, ruídos e imagens simultâneas se combinam e se entrecrocaram para compor um tecido de rara complexidade, [...] Trata-se numa palavra, de superpor tudo (textos, imagens, sons) ou de imbricar as fontes umas nas outras, fazendo-as acumularem-se infinitamente dentro do quadro, de modo a saturar de informação o espaço da representação (MACHADO, 2008, p.74).

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

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

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

Machado (2008) mostra que alguns autores, como Jacques Aumont, defendem a ideia de que o cinema fala a respeito de ideias, emoções e afetos através de um discurso de imagens e sons tão potente e denso quanto o discurso das palavras. Mostra, ainda, que Gilles Deleuze (DELEUZE; GUATTARI, 1985) afirma que alguns cineastas, principalmente Jean-Luc Godard (1930)²¹, fizeram o cinema pensar com tanta força com seu discurso imagético quanto os filósofos com sua escrita verbal.

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

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

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

²¹ Cineasta franco-suíço; produz um filme de vanguarda e polêmico. Considerado como cineasta da Nouvelle Vague (Nova Onda), movimento artístico do cinema francês que se insere no movimento de contestação próprio dos anos sessentas. O cinema de Godard nessa fase caracteriza-se pela mobilidade da câmera, pelos demorados planos-sequências, pela montagem descontínua, pela improvisação e pela tentativa de carregar cada imagem com valores e informações contraditórios.

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

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



Figura 29

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

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

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

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

Vertov funda o cinema como teoria. O próprio cineasta declara em *Articles, Journaux Projects*, em 1972: “Esse filme não é apenas uma realização prática, mas também uma manifestação teórica na tela.” Vertov encontra um modo de, na própria obra (o filme), apresentar seu modo de fazer e, ao mesmo tempo, mostrar que este modo de fazer constitui a própria da obra. Acredita-se que na Improvisação esta relação entre modo de fazer e o feito, ou melhor, os modos de compor na cena são, ao mesmo tempo, como abordado na subseção anterior, a sua própria Dramaturgia e vice-versa. Uma inseparabilidade que se apresenta como neste filme de Vertov: “[...] a montagem não ocorre somente na interlocução de fotogramas, mas sobretudo no cruzamento e na multiplicação do encontro de olhares, sendo que o próprio argumento do filme impede um único olhar emissor” (BAIRON, 2008, p.1).

É no processo de fazer, na construção da Dramaturgia da Improvisação Cênica em tempo presente, que se experimenta modos de fazer. Não existindo “um” modo de fazer, mas modos variados de experimentação na cena que configuram o feito, a obra se apresenta em sua Dramaturgia de maneiras também diferentes a cada performance, ou seja, diferentes olhares

reconfigurando diferentes organizações a cada dia de criação. Quanto ao fato de se criar em tempo presente, a partir de treinamentos desenvolvidos para o recorte específico da obra e daquilo que nela se deseja imprimir, Bairon (2008) traz uma questão importante de Vertov, quando planejamento e imprevisibilidade permeiam seu processo:

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

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

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

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

Tanto a questão hipermidiática quanto a de “coeditor” – parte do entendimento da Dramaturgia da Improvisação em estudo – serão aprofundadas nesta pesquisa na seção destinada à intersemiose e ao improvisador como dramaturgista, respectivamente.

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

Quando surge este processo de diálogo com outras linguagens – Cinema e Vídeo – para se pensar em uma Dramaturgia da Improvisação, o que se percebe é que existia a princípio (como na cilada apresentada na primeira seção, quando a pesquisadora Rosa Hercoles pergunta a Aristóteles, em sua tese de doutorado, se ele poderia imaginar sobre a abrangência de seu pensamento até os dias de hoje) algo ainda “aristotélico” em questão na pesquisa da Companhia. Existiam questionamentos bastante complexos acerca de qual lógica se trabalhava: uma lógica na linearidade, na continuidade e em uma organização definida – começo, meio e fim – ou por uma lógica de criação e de produção de sentido que emergia de uma instabilidade, de uma multiplicidade e enxurrada de signos ou semioses possíveis na cena?

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

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

Em primeiro lugar, na concepção mais generalizada do cinema (o cinema narrativo clássico), a montagem é o instrumento que produz a continuidade do filme. Ela é a sutura (Jean-Pierre Oudart) que apaga o caráter fragmentário dos planos para ligá-los organicamente e gerar no espectador o imaginário de um corpo global unitário e articulado. [...] Para cumprir esta função “unitarista”, a montagem institui algumas

“regras” técnicas e discursivas que visam assegurar este efeito de continuidade (nas direções do olhar, no movimento no eixo, regras de 180 graus, dos 30 graus, etc). Por outro lado a montagem cinematográfica é também concebida sistematicamente sob o modo da sucessividade linear: a união dos planos por ela proporcionada é sempre uma questão de adição, sequência de pedaços combinados sutilmente. [...] O filme se elabora tijolo por tijolo [...] Encadear imagens. Cada bloco em que consiste um plano se acrescenta a outro bloco-plano, até que se construa o bloco-filme, sólido como rocha, cimentado como um muro, funcionando como um Todo. (DUBOIS, 2004, p. 76)

Esta forma de cinema narrativo surge, segundo Machado (1997), pela tentativa de alcançar um público mais sofisticado, uma vez que o cinema, a princípio – de 1895 (data das primeiras exposições do cinematógrafo pelos Lumière) até aproximadamente 1905 – não era tido como uma atração exclusiva dos *vaudevilles*²², mas como uma entre tantas outras oferecidas. O cinema não derivava das

[...] formas artísticas eruditas (teatro, ópera, literatura) dos séculos XVIII e XIX, mas, principalmente, das formas populares de cultura provenientes da Idade Média e de épocas imediatamente posteriores. O cinema não só buscava inspiração nos espetáculos populares, como seus “atores/figurantes” eram artistas também populares: cantoras, bailarinas e acrobatas das *vaudevilles*. Um exemplo é o célebre *Voyage dans la lune* (1902) de Méliès (MACHADO, 1997, p. 80).

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

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

O naturalismo começa a se impor então como uma espécie de ideologia da representação: supõe-se que a experiência humana só ganha credibilidade na medida em que sua simulação na tela se dá “em condições naturais”, a fábula legitimada pela mimese. Toda a exuberância e toda a esquizofrenia de um cinema de fuga e desterritorialidade se estreitam no reconhecimento da culpa e na purgação pela representação da cena da verdade, “recalam-se o prazer e o fascínio, entram em

²² Vaudevilles são as casas de variedades onde, também, se comia, dançava e bebia. Recebem diferentes denominações como music halls (Inglaterra), café concerts (França), vaudevilles ou smoking concert (Estados Unidos). Aqui é empregado o termo vaudeville, como no texto de Machado, genericamente para tratar deste tipo de casa de variedade.

cena a moral e o sentido” (XAVIER, 1984, p.6) Com o ascenso da geração de Griffith, o novo espetáculo passa a cuidar do “coeficiente da realidade” com que se molda a fábula, ou seja, com o enquadramento do imaginário pela moldura legitimadora do naturalismo. (MACHADO, 1997, p.85)

Não existe nada que venha impedir ao Vídeo esse mesmo modo de gerar planos com “imagens registradas com suporte magnético e captadas por uma câmera eletrônica” (DUBOIS, 2004, p.77), como se faz com as câmeras de 16 e 35 mm, ou pelo modo similar de montagem do Cinema feito por sucessão de planos.

No entanto, esta narrativa de ficção com personagens, ações, organizações do tempo, desenvolvimento de acontecimentos, crença do espectador “[...] não apresenta o modo discursivo dominante do Vídeo” (DUBOIS, 2004, p.79) e, complementa:

Em vídeo, os modos principais de representação são, de um lado, o modo plástico (a “videoarte”²³ em suas formas e tendências múltiplas) e, de outro, o modo documentário (o “real”- bruto ou não – em todas as suas estratégias de representação). E sobretudo – é o que os une contra a transparência – ambos com um senso constante do ensaio, da experimentação, da pesquisa, da inovação. Não por acaso, o termo mais englobante que se escolheu para falar desta diversidade de gêneros das obras eletrônicas foi videocriação (DUBOIS, 2004, p. 77).

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

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

²³ Associada a correntes de vanguarda, desde 1960, a videoarte ou vídeo arte é um expressão artística que se utiliza da tecnologia do vídeo nas artes visuais. Tem como principais representantes: Nam June Paik, Wolf Vostell, Joseph Beyus, Bill Viola; no Brasil: Eder Santos, Paulo Bruscky, Fernando Cocchiarale, entre diversos outros.

ideia de haver fones ligados aos ouvidos. Isto traz uma sensação de muita proximidade com a circunstância ali vivida, uma espécie de cumplicidade.



Figura 30

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



Figura 31

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

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

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

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

Outro filme de importância nos estudos em curso, que promoveu uma semana de pesquisa com a Companhia Ormeo acerca de composição cênica e do estudo de estruturas dramáticas para se improvisar, é *Vocês, os vivos*, do diretor sueco Roy Anderson, realizado em 2009, considerado por diversos críticos de lugares distintos como: surrealista, divertido, delirante, excêntrico, que transita do risco à melancolia. No encarte da Seleção Cultura Mostra (2009), projeto de lançamentos de filmes da Mostra pela Livraria Cultura, consta:

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



Figura 32
Cenas de *Vocês, os vivos*, de Roy Anderson (2009)

A escolha de estrutura dramática do diretor, por colagens de cenas filmadas com câmera estática, é que o torna original. Toda a compreensão traçada até aqui quanto ao pensamento do Vídeo funciona neste filme como um pensamento que se realiza paralelo e complementar ao que se assiste, ou seja, quando se acompanha cada vinheta filmada com câmera fixa coladas umas às outras, o nosso olhar vai selecionando e editando, escolhendo o que quer ver ou o que vem de maneira mais significativa ao olhar. A composição é realizada pelo olhar de cada observador sobre cada vinheta e, depois, através das relações que cada uma delas vai possibilitando tramar. A partir do interesse de cada fruidor, as escolhas são feitas e diferentes formas de organizar o mesmo material delineiam diferentes Dramaturgias, diferentes *timelines*, a partir do jogo simples proposto pelo encadeamento de acontecimentos cotidianos filmados sem edição, sem direcionar um olhar ou uma compreensão única sobre o que é visto.

Este filme traz uma contribuição importante para o exercício imagético da construção da *timeline* em tempo presente. O entendimento de que compor na cena está, sob o enfoque desta pesquisa, na observação da composição das cenas de nosso próprio cotidiano, como no filme. Cada integrante da Companhia Ormeo trouxe sua própria leitura sobre o que *Vocês, os vivos* apresentava. Foi percebido então que, embora houvesse pontos comuns de leitura, havia associações diferenciadas sobre os mesmos personagens (pessoas) que participam de acontecimentos diversos em duas ou mais vinhetas, e detalhes da cena que para um dos

integrantes da Cia. Ormeo passavam despercebidos, para outro, traziam o cerne de um entendimento e criação de significado.

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

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

Como apresentado, uma compreensão única e exclusiva não é o intuito deste tipo de criação dramaturgica. A experiência de agir, criar e promover entendimentos multifacetados sobre a obra é que está em e no jogo. Embora, o estudo da recepção não seja o objetivo desta pesquisa, é importante trazer que se acredita que a recepção aconteça através das diferenciadas possibilidades oferecidas de leitura da performance. Se o público “comprar” ou não esse modo de fruir uma Dramaturgia improvisacional, é parte do risco, pelas condições de sistema aberto em que ela opera, tanto internamente quanto externamente. Assim, faz-se necessário para a reflexão trazer Morin (2011, p. 22):

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

Portanto, o modo de organizar uma obra e de fruí-la, na perspectiva da aproximação das linguagens do Vídeo e da Improvisação Cênica em discussão, está no risco constante apresentado pelas destabilizações da proposta cênica; pelo “dinamismo estabilizado” colocado acima por Morin. As possíveis leituras do fazer e do fruir se fazem na relação, todos

implicados na organização da obra: de dentro ou de fora, para dentro ou para fora. Criar, tanto para o fruidor quanto para o improvisador, não está em organizar uma única obra, mas em estabelecer a “sua” própria obra.

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

1.3 *TIMELINES*: ESCRITAS DRAMATÚRGICAS DA IMPROVISAÇÃO ENTRE IMAGENS

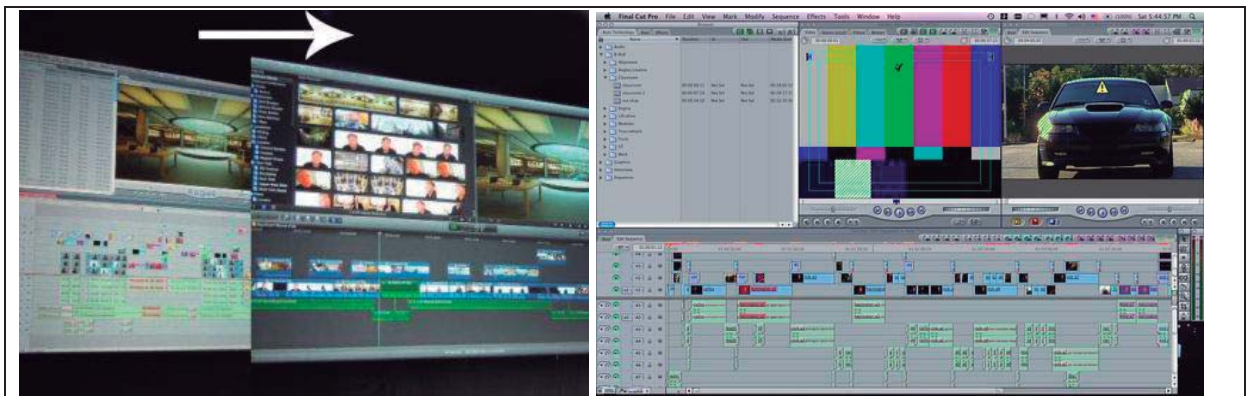


Figura 33
Timeline de edição de imagens.

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

Quando a proposta é descobrir cenicamente um modo de organizar as cenas, enquanto as mesmas são criadas, a analogia à *Timeline* funciona como uma “imagem organizativa”

daquilo que é criado e possível de ser “editado” (montado) na cena. Na verdade, cada improvisador, ao construir, criar algo na cena busca coletivamente organizar tais criações no tempo da performance, ou seja, organizar uma *Timeline* que se configurará na performance daquele dia. A ação do corpo ao improvisar é a de editar aquilo que surge pelos embates de um processo complexo de decisões realizadas entre todos os envolvidos.

Montar (editar) na cena, por analogia à *Timeline*, significa: organizar as intersemioses no tempo e, dessa forma, construir uma Dramaturgia. O modo de raciocinar enquanto organiza o que se cria na Improvisação é estimulado pelas ideias de edição quanto, por exemplo, a sobreimpressão (mixagem de imagens mais do que montagem de planos, muitas camadas de imagens), efeito-janela, incrustação (uma imagem que se funde a outra), *chroma key* (uma imagem que se encaixa na outra), entre outras.

Assim, a Dramaturgia entendida como uma *Timeline* da Improvisação Cênica em tempo presente se apresenta de maneira análoga por meio da lógica organizativa do Vídeo, pautada na multiplicidade, simultaneidade, incompletude, bifurcação, acasos, não-hierarquia, retroações, descontinuidade, fragmentação, instabilidade, caracterizada por princípios do pensamento complexo.

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



Figura 34



Figura 35



Figura 36

Cinco dias e cinco noites (1996): O uso do tempo do movimento das imagens selecionadas do filme para o diálogo na cena, coincide com a dinâmica corporal dos quatro bailarinos homens (Ver Figuras 34, 35 e 36). Essa sincronia traz uma fusão entre imagem projetada e corpo que improvisa em tempo presente. Qualidade melhor alcançada também pelo uso similar de cores da imagem com os figurinos criados. (Claudinei Mendonça, Joel Rocha, Leonel Messias, Marcus Diego).

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

Esse estudo da Cia. Orneo teve como objetivo delinear, mapear as particularidades de cada produção e, ao mesmo tempo, fomentar os estudos de corpo, de cena, de interação entre corpo

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



Figura 37

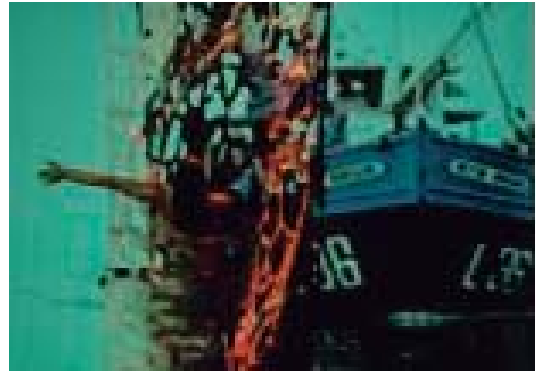


Figura 38



Figura 39



Figura 40

Memórias do Cárcere (1984): Para esta cena foi desenvolvido um cenário de tecido claro que pudesse absorver as imagens e que se apresentasse como uma trama, uma rede, uma “cela”, com o objetivo de metaforizar a ideia da prisão e do isolamento e ao mesmo tempo, que trouxesse diálogo com as imagens através das sombras impressas na tela (Ver Figuras 37, 38, 39 e 40). A interação também improvisacional tinha como proposta movimentos corporais lentos, que pudessem criar uma conexão do filme com o corpo da cena, como se os personagens dos filmes espiassem “a si mesmos” na solidão. Esta qualidade do olhar do filme sobre a cena vivida era intensificada pelo tamanho amplo da imagem projetada em relação a figura menor e frágil da performance. (Daniela Guimarães).



Figura 41

Alla-Arriba! (1942): O trabalho do cineasta português Leitão de Barros trazia de maneira recorrente filmes que retratavam o povo e suas manifestações. O universo do mar, das embarcações, da pesca aparece como o grande tema deste cineasta. Partindo da ideia de

construção deste universo e focados na pesquisa de diferentes suportes de projeção, foi desenvolvido um barco de acrílico, dividido em cinco pedaços que pudesse ser montados em cena. Uma mesma cópia dos pedaços desta “embarcação” acrílica foi feita em madeira, pintada de branca e colocada como mobile na cena inicial como revelam as duas fotos acima (Figura 41). O mote improvisacional era jogar com as imagens que surgiam, que se destacavam dentro destes pedaços. Os mobiles eram mudados a cada dia da performance, o que fazia com que as imagens reveladas também se modificassem. Era um jogo de solos entre os bailarinos, dialogando estados corporais que surgiam daquilo que a imagem de trechos dos filmes revelava ao improvisador. A luz em focos variados, e também podendo existir ou não, completava a negociação: corpo, superfície, imagem e luz geradas em tempo presente traziam a composição narrativa.

Nos momentos finais da performance havia a construção do barco acrílico (Figura 42) realizado como parte da improvisação. Com o barco montado, a ideia era trabalhar com movimentos e pausas corporais que trouxessem uma ideia de fotografia no tempo. Da possibilidade de trabalhar com três camadas de imagens: a da tela de projeção, a do corpo escondido e esfumado pela superfície acrílica diante do corpo, e a parte do corpo exposto, como em um primeiro plano. A imagem da grande embarcação surgia ao final, depois da interação do barco cênico com os movimentos das ondas do mar (imagens bastante fechadas), que colocavam barco e corpos também em movimento. A fusão destas embarcações trazia a última imagem da performance (Figura 42). (Carolina Resende, Daniela Guimarães, Elizabeth Scaldaferrri, Joel Rocha, Marcus Diego, Mariana Martins, Rayane Rodrigues, Tatiane Dias).



Figura 42



Figura 43

Os sermões – A história de Antônio Vieira (1989): A motivação deste diálogo estava na fragmentação de informações, no exagero dos gestos, da quantidade de objetos e dos jogos múltiplos ocorridos em uma mesma cena. Esta é uma característica do filme trazida para a performance. Existia um caleidoscópio de imagens, de informações visuais e sonoras (trechos do áudio do filme também foram utilizados) que completavam a complexidade de signos. (Ver Figura 43). Uma criação narrativa trazia um modo operante que se presume mais ligado ao teatro-dança, pelo discurso esgarçado, saturado e implacável de significações que apresenta. (Carolina Resende, Daniela Guimarães, Elizabeth Scaldaferrri).

Ao olhar para essa investigação, agora distanciada pelo tempo que a separa das primeiras experiências, é interessante perceber que o processo de edição de imagens foi responsável por desencadear um novo modo de ver e criar artisticamente: minha estratégia para editar as imagens fílmicas era pensar na edição das imagens como se estivesse compondo com meu corpo no espaço e no tempo. Era criar um diálogo possível do meu corpo com as imagens. A partir daí, imageticamente, ou seja, imaginando o encontro do corpo com aquelas imagens do filme, percebia a potência de uma relação na cena, e através desta experiência imagética fazia

minhas escolhas na edição. Editar como se estivesse na cena tomando decisões, uma ação sensível e urgente para criar cenicamente com a escolha realizada.

O caminho foi pensar na edição já com aberturas possíveis para as relações que surgiriam na cena: espaços para o diálogo, ou seja, a edição era pensada tanto como um corpo em movimento no tempo e espaço, quanto para o diálogo com os corpos dos improvisadores poderiam realizar na cena. Assim, a Dramaturgia era criada por camadas de informações.

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

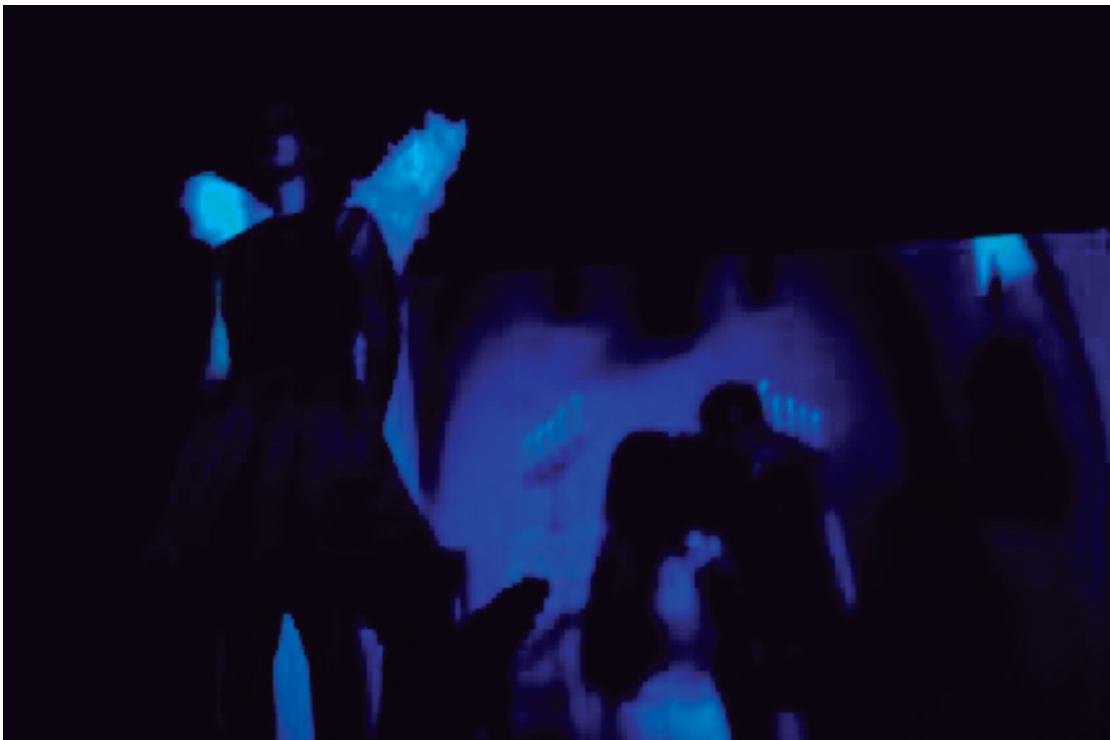


Figura 44

Delfim (2002): O filme trazia a relação frustrada de um casal e se passava na arquitetura de uma cidade portuguesa de poucos habitantes e em espaços internos fotografados com uma harmonia estupenda entre enquadramentos e iluminação. O que se apresentou como mote principal para a montagem da cena ao assisti-lo foi a presença, bem no final do filme, de uma

mulher alada, que trazia a ideia de libertação, da perda de vínculos impostos (Figura 44). Uma condição de libertação da personagem feminina do filme. A música utilizada foi “Carinhoso”, de Pixinguinha, executada em um solo de bandolim de Hamilton de Holanda, que se mesclava aos diálogos mais cruéis do filme (selecionados em áudios de conversas do casal) colocados sobre a trilha. O ambiente denso das falas, da música e das imagens fílmicas editadas com muita saturação traziam o espaço e o tempo para a criação corporal do duo no momento presente. (Daniela Guimarães, Carolina Resende).

A escrita dramaturgica da Improvisação, aqui considerada como uma *Timeline* criada em tempo presente, se apresenta como a arquitetura de um pensamento de ação na cena, uma forma de organização da composição e comunicação deste fazer cênico. Ao improvisar, ou seja, cada um dos nove integrantes da Cia. e os demais improvisadores na iluminação, sonorização, no uso das imagens projetadas e na música realizam suas próprias escolhas: sair ou não para a cena, por quanto tempo, onde agir, com quais estímulos, compondo com quem, estabelecendo relação com o quê, mover-se com qual qualidade corporal, utilizando textos ou não, quais textos. Tudo decidido no fazer cênico e na elaboração desta *Timeline* enquanto se improvisa. Esta analogia é uma proposta para a formulação de uma composição no imaginário dos improvisadores enquanto se improvisa. Por isso, o uso da *Timeline* funciona como um modo de compreender a composição na cena, em que se experimenta e busca a possibilidade do improvisador criar, escolher e organizar a cena. Para que, enquanto o improvisador cria, seja também capaz de “visualizar” o feito, fazer uma leitura da obra enquanto ele mesmo a constrói.

Durante o processo de pesquisa de meu solo “Teias de um jogo aberto”, tive a oportunidade de participar do Encontro de Coreógrafos realizado em Brasília no início de 2011 a convite do improvisador brasileiro Giovani Aguiar. Na ocasião, criei e testei metodologias de trabalhos práticos que pudessem elucidar – a partir das escolhas cênicas realizadas em “tiros” de improvisação (tempos determinados para a criação improvisacional; e nesta ocasião oito minutos para cada grupo de improvisadores) – para discutir o que seria a ideia de *Timeline* na prática da Improvisação cênica.

O exercício consistia em montar um ambiente cênico com objetos da sala de trabalho como cadeiras, bolsas, sapatos, copos; seria realizado por um grupo de improvisadores que só observaria. Outros três grupos de improvisadores, com três pessoas em cada (sem

comunicação entre eles), entravam no ambiente para a criação em tempo presente durante os oito minutos dados. A cada finalização, os objetos eram recolocados exatamente como no início e dada uma nova largada. Quem havia improvisado sentava para assistir, além do grupo só de observadores. O que se testava era como cada grupo de improvisadores fazia suas escolhas e como estas configuravam uma organização, uma leitura, uma Dramaturgia própria a cada intervenção. O lugar no espaço ou o uso direto que determinado objeto sugeria ou ainda as formas destes materiais era a mesma a cada nova entrada, no entanto; as escolhas, o que cada improvisador trazia de leitura própria, as influências destas escolhas no espaço, tempo e nos outros improvisadores configurou três Dramaturgias diferentes a partir de um mesmo ponto de partida.

De modo similar acontece nas performances cênicas da Cia. Ormeo. O arcabouço teórico e prático de cada obra é quase o mesmo (quase porque a experiência atualiza constantemente cada investigação), mas suas *Timelines* se configuram a cada criação em tempo presente como no exercício testado.

Abre-se, desta maneira, a possibilidade de agir – além do que se tem como compêndio²⁴ de informações da própria pesquisa cênica – com aquilo que floresce desta pesquisa em tempo presente. Ideias colocadas na *Timeline* da cena um, por exemplo, podem ser revisitadas, transformadas, recolocadas em outro contexto, nos tempos e espaços da improvisação em construção. Uma atualização do compêndio de informações da obra também realizada em tempo presente através do desencadeamento de processos cognitivos ininterruptos. Estes processos ficam complexos pelo caráter aberto de trânsitos de conhecimentos. Cognições descobertas em tempo presente que operam desde os treinamentos até às discussões posteriores sobre o fazer improvisacional cênico.

Assim acontece em “Pedaços de Rosa” (2006), em “Fito pelo Filo da Finestra” (2007), como, também no recente estudo do solo “Teias de um jogo aberto” (2010/2011), parte desta investigação acadêmica.

²⁴ Compêndio: termo utilizado por Cristiane Paoli Quito, Diretora de Teatro e da Cia. Nova Dança 4. de São Paulo, em workshops diversos, ministrados no antigo Estúdio Nova Dança (1999-2005) e em Minas Gerais para a Cia. Ormeo (2006). Utiliza este termo para designar o armazenamento de informações sobre textos (fragmentos) ou estados corporais dos improvisadores. Na Cia. Ormeo este termo designa qualquer informação que possa fazer parte da pesquisa do improvisador como da pesquisa coletiva da obra. Este termo se conecta na Cia. Ormeo com a ideia de *zibaldoni* da Commedia dell’arte; caderno de anotações dos atores sobre suas personagens, gagues, descobertas cênicas ao longo de toda a vida de encenação de uma mesma personagem.

Toda a construção dramaturgica dessas obras é realizada na própria cena. Existe um tempo disponibilizado para a sua construção, de cinquenta minutos a uma hora e dez minutos de duração, tempo determinado para as duas primeiras obras, e de quarenta a cinquenta minutos no solo, sem relógio entre os improvisadores ou alguém cronometrando as ações. Tempo definido previamente pela direção, porém, apesar de bastante experimentado na percepção dos improvisadores durante os treinamentos, a “delimitação” do uso do tempo para a construção da obra não tem garantida uma exatidão; isso é também ingrediente do jogo, um risco de criação em tempo presente e das habilidades dos improvisadores.

Como parte dos treinamentos corporais e jogos de criação estão a sensibilização para o tempo, ou seja, treinamentos de ação no tempo com foco na percepção temporal das ações na interação do corpo com o ambiente. Existe uma margem acordada de dez minutos a menos ou a mais para o tempo demarcado pela direção para o desenvolvimento da obra. Assim, cabe a cada improvisador seguir sua percepção e, se percebido o tempo delimitado, conseguir criar uma percepção coletiva para ser construído o final, o encerramento daquela performance. É função de todos os envolvidos a responsabilidade de finalização. Assim, somente é possível saber o quanto durou cada espetáculo quando ele termina.

As perguntas do início de cada pesquisa cênica se reconfiguram e se apresentam durante todo o processo ininterruptamente: passado, presente e futuro interagem no jogo entre memória, novidade e atualização da percepção.

O que se treina não é o que fazer, mas como ter a capacidade, coragem, habilidade, qualidade e responsabilidade em tomar decisões na cena e, assim, descobrir, organizar e configurar uma criação artística coletiva no momento presente. Ao mesmo tempo em que se escolhe, uma nova pergunta surge, um novo questionamento é proposto para ser respondido ou não. Independente de uma resposta positiva, que pode ser entendida como o ato de continuar uma proposta feita por alguém ou algo que surge na cena; a negação também instaura sentido, questiona e requer uma ação, uma escolha para que o processo de criação tenha continuidade; e isto parece já ser um modo de criar Dramaturgia. Um jogo de propostas entendidas como perguntas e/ou respostas na cena, uma articulação entre entendimentos e desentendimentos, aceitações e negações, entre o suportar a cena para a ação de um outro improvisador (es) e se lançar no risco da ação de propor o jogo.

Como escrita dramaturgica, cada escolha na cena gera um signo e as relações entre signos geram uma produção complexa de significados e, novamente, sem cessar, outros signos. Um processo continuado de significação (semioses) é desencadeado e estimulará uma nova relação entre signos.

Um corpo, por exemplo, que está em pausa e cai de repente no chão pode apresentar vários significados: a perda de força física ou psicológica, o perigo, a provocação, simplesmente queda, um desmaio, infinitas possibilidades. Se um improvisador lê esta cena como perigo pode decidir correr e levantar esta pessoa com medo que ele tente de novo a queda. Da mesma maneira, a pessoa poderia ter escolhido fazer isso inúmeras vezes e, quando percebe que alguém corre em sua direção, pode sair correndo de cena e deixar a pessoa só, recusando a ajuda que presume acontecer. Surge então uma nova escolha a fazer: quem correu e acabou só pode escolher tomar o lugar e continuar a cair da mesma maneira que a pessoa que saiu, pode também segui-la e sair de cena, pode pausar quando percebe a possível recusa, pode fazer inúmeras tomadas de decisão. A escolha surge a partir de uma leitura própria construída pela interação do próprio corpo e o ambiente, no caso, o corpo do outro improvisador. Isto é um pequeno exemplo de escolha dentro da intrincada trama complexa de escolhas possíveis a cada momento nas cenas.

Por se tratar de uma pesquisa cênica específica de cada obra, as escolhas devem estar conectadas à proposta daquele trabalho – de acordo com os estudos práticos, os conceitos elencados, as reflexões referentes a ele – que surge tanto pelas compreensões coletivas quanto pela subjetividade de cada improvisador. No exemplo acima, há uma simplicidade focada na ação entre um corpo e outro, mas existem outros fatores que geram a complexidade deste tipo de criação, ou seja, uma combinação de escolhas na cena entre as linguagens: a iluminação, a música, um outro corpo, um fragmento de texto, um silêncio.

Tudo é parte da construção complexa da trama que se arquiteta na imprevisibilidade e pelos acasos das interações. Uma alteração qualquer (uma instabilidade, uma flutuação) tem a possibilidade de mudar a escolha por soma, substituição, acumulação, negação, transformação, entre outros desdobramentos. Esta complexidade mantém e é também mantida pelo risco do momento presente, durante o qual a configuração da obra deve ser estabelecida.

Quanto à visão global dos improvisadores, a leitura que vai sendo elaborada por eles durante a confecção da Dramaturgia, a *Timeline* em construção, já vai, aos poucos, tendo elementos compostos em sua linha temporal. O improvisador, ao fazer suas escolhas durante a criação, procura também fazer conexões àquilo que já está inscrito, até aquele momento, na *Timeline* daquele dia. Para isto, esta analogia funciona também. De maneira eficaz, a *Timeline* promove essa “visualização” do feito enquanto se faz: exercita e organiza a memória dos improvisadores sobre aquilo que foi criado, e também sobre os possíveis estímulos do corpo e do ambiente que geraram cada interação estabelecida na cena.

Até o presente, foram mostrados pontos gerais das obras que ao longo dos anos construíram a ideia de *Timeline* como a escrita dramaturgical da Improvisação da Cia. Ormeo. Vale ressaltar que as três obras deste estudo – “Pedaços de Rosa”(2006), “Fito pelo Filo da Finestra” (2007) e “Teias de uma jogo aberto” (2010/2011) – foram apresentadas nesta seção através de uma discussão genérica, a fim de traçar um entendimento do pensamento da Cia. Ormeo como um todo e, justamente, trazer a questão central da seção seguinte.

Como é possível estabelecer a ponte entre as práticas cotidianas da Companhia Ormeo e o levantamento do material a ser explorado – de maneira improvisacional – na cena?

Essa ponte com o trabalho prévio investigativo de cada estudo de criação levará ao recorte detalhado das duas primeiras obras que serão apresentadas no final da próxima seção e, finalmente, ao trabalho prático deste mestrado, que será trazido na terceira e última seção por meio dos rastros do percurso da pesquisa prática dessa dissertação: “Teias de um jogo aberto”.

2 PONTE

*A ponte não é de concreto, não é de ferro, nem é de cimento
A ponte é até onde vai o meu pensamento
A ponte não é para ir nem para voltar
A ponte é somente atravessar
Caminhar sobre as águas desse momento.
– Lenine*



Figura 45

A ponte, nesta pesquisa, é o lugar entre cognições: conexão entre os conhecimentos descobertos na margem dos percursos teóricos e os conhecimentos elaborados a partir da análise do fazer cênico da Cia. Ormeo. Ambos contornando-se e fomentando outra cognição – a da comunicação que se estabelece quando se cria por meio da Improvisação em tempo presente. Um conhecer que nesta seção emerge do reconhecimento, da investigação daquilo que cada uma das obras em estudo mapeou em seu percurso para a criação dramaturgical na cena, ou seja, os conceitos, as temáticas, as qualidades corporais, as possibilidades musicais, cenográficas, arquitetônicas, as imagens projetadas, a iluminação, a definição de textos. Elementos elencados para a criação de cada uma das obras: “Pedços de Rosa” (2006) e “Fito pelo Filo da Finestra” (2007).

Pelos acordos entre improvisadores e as diferentes linguagens utilizadas (o ambiente que este tipo de improvisação quer investigar) são geradas e estabelecidas composições lógico-organizativas na cena, que se revelam como jogo intersemiótico complexo, engendrado em tempo presente. Este jogo intersemiótico se inicia por meio daquilo que cada corpo e ambiente apresenta na cena como possibilidade, aqui denominado narrativas, ou seja, “textos” produzidos pelo corpo e por cada ambiente através das informações que as linguagens utilizadas oferecem no contexto da obra; possibilidades de relações. Quando estas narrativas criam as relações de implicação, o que se percebe é a criação de uma composição na qual textos das diferentes linguagens interagem. Caminhando por este viés, a Dramaturgia, então considerada como jogo intersemiótico complexo, configura-se quando os improvisadores agem na organização das composições surgidas pelas relações entre corpo e ambiente.

As narrativas são a potencialidade, a pura qualidade de criação. A composição contém as diferentes relações entre textos e a Dramaturgia, finalmente, é composta das relações narrativas organizadas em diferentes graus de comunicabilidade que emerge no jogo cênico. O que se busca é a organização das relações, criar sentido ao que se descobre durante a criação das cenas.

Desta maneira, a Dramaturgia se estabelece a partir das tomadas de decisão dos improvisadores ao organizar as cenas criadas na linha do tempo da Improvisação, ou seja, tomadas de decisão, no presente, que tanto criam quanto organizam estas cenas. Implica em agir na organização das relações estabelecidas (composição) no tempo e no espaço da cena a partir dos conhecimentos que nela emergem em conexão simultânea com os conhecimentos

presentes no compêndio (saberes adquiridos no estudo de determinada obra) de cada improvisador.

Pela proposta de analogia à *Timeline*, pode-se pensar em narrativas, composição e Dramaturgia pela existência das variadas pistas de vídeo e áudio que se apresentam na *Timeline*. Da mesma forma, a ocupação do espaço cênico na linha do tempo da Improvisação é realizado pelo preenchimento ou pela construção da performance com as imagens cênicas criadas entre linguagens. Imagens criadas que surgem das relações entre corpos, imagens projetadas, iluminação, imagens videográficas produzidas ou sendo editadas em tempo presente, sons e silêncios criados pelo músico. As questões – como, onde, por que e quando – é que irão determinar a própria *Timeline*, ou seja, a linha de tempo da performance preenchida a partir de uma lógica organizativa entendida como Dramaturgia ou *Timeline* da Improvisação.

2.1 CORPO E AMBIENTE: DIÁLOGO ENTRE IMAGENS

O corpo está sempre interagindo com aspectos do ambiente em um processo de troca de experiência. No fazer improvisacional em questão, entende-se que o corpo cria corporalidades pelas conexões que realiza com o ambiente e este apresenta ambiências ao ser modificado pela ação corporal, ou seja, o corpo criando corporalidades redimensiona o ambiente e é redimensionado em ambiências. O neurocientista português Antônio Damásio (2000) mostra que a ação interativa e co-implicada entre corpo e ambiente gera a subjetividade que caracteriza nossa experiência. Subjetividade esta que

[...] está sempre ligada à imagem de um organismo durante o ato de perceber e de responder a uma entidade externa, que [...] pode emergir de qualquer cérebro capaz de construir uma representação simples de si-mesmo e, obviamente, com a capacidade de criar imagens e se transformar (GREINER, 2005, p.81).

Pois:

O ambiente deixa sua marca no organismo - através dos olhos, dos ouvidos (dentro dos quais está um órgão sensível ao som e o vestíbulo, órgão sensível ao equilíbrio), pela pele, boca (gustativo) e na mucosa nasal. O organismo por sua vez, atua no ambiente pelos movimentos resultantes de todo o corpo. Existem setores cerebrais os quais captam sinais do próprio corpo ou dos órgãos sensoriais do corpo - setores cerebrais de “entrada” e de “saída”. Essa atividade de entrada e de saída constrói e manipula as imagens de nossa mente. (DAMÁSIO, 1996, p117).

Desta forma, as imagens são construídas quando objetos são mobilizados e, também, na reconstrução de objetos pela memória ou imaginação, ou seja, imagens elaboradas “[...] – de

pessoas e lugares a uma dor de dente – de fora do cérebro ao seu interior, e também quando reconstruímos objetos a partir da memória, de dentro para fora, por assim dizer”. (DAMÁSIO, 2000, p.403) Esta produção de imagens nunca cessa, nem mesmo quando estamos sonhando. O autor diz que quase todo resíduo mental é composto de imagens e “até mesmo os sentimentos que constituem o pano de fundo de cada instante mental são imagens, no sentido exposto acima: imagens sômato-sensitivas, ou seja, que sinalizam principalmente aspectos do corpo”. (DAMÁSIO, 2000, p.403)

Damáσιο compreende imagens como padrões mentais estruturados a partir de sinais das modalidades sensoriais (visual, auditiva, olfativa, gustatória e sômato-sensitiva). Desta maneira, as imagens não são apenas visuais e nem são estáticas; podendo retratar tanto processos concretos quanto abstratos²⁵.

Na modalidade sômato-sensitiva está incluído o tato, a temperatura, a dor; percepção muscular, visceral e vestibular. De acordo com esta afirmativa, por exemplo, é possível perceber como realmente o trabalho de *Ideokinesis*, que lida com a criação de imagens internas do corpo para o desenvolvimento de movimentos improvisacionais (no caso da Cia. Ormeo) – prática que será exposta em detalhes posteriormente –, traz informações importantes para a interação corpo e ambiente. A *Ideokinesis* gera no corpo novas possibilidades de movimentações criadas pelo toque do parceiro, possibilitando descobertas de modos próprios de se mover. As novas informações de movimento entram em contato com as demais imagens (internas e externas) existentes e em formulação, e produzirá, também, uma espécie de “atualização” da cognição somatossensitiva. Portanto, desenvolve um refinamento e expansão também do processo de cognição corporal. Estas complexas informações são uma das fontes de investigação e experimentação artística em tempo presente da Cia. Ormeo, transformando as imagens construídas, primeiro individualmente e depois coletivamente, em ações cênicas.

Os ambientes, ou seja, o que foi elencado como “ambientes da cena”, relacionam-se com os corpos (dos improvisadores nas diferentes linguagens utilizadas) que agem a partir da complexidade operante de cada linguagem usada na Improvisação Cênica da Companhia Ormeo: Dança, Teatro, Vídeo, Música, Cinema, Literatura, Iluminação, em interação. Neste

²⁵É importante esclarecer que o termo imagem aqui abordado não traz a ideia de uma foto ou filme da mente. Para Damásio (2000), imagem é padrão neural.

contexto, compreende-se “corpo” – aquele que produz uma imagem de vídeo em tempo presente, um desenho de luz, uma sonoridade, uma qualidade de movimento – como um sistema conceitual, formado metaforicamente de acordo com os estudos de Lakoff e Johnson (2002). Estes pesquisadores consideram sistemas conceituais aqueles compostos pelas experiências advindas do imaginário e das metáforas. Desta maneira, compreende-se aqui que os improvisadores, lidando com cada uma de suas linguagens geram sistemas sógnicos, sistemas conceituais construídos em processo ininterrupto pela relação contínua e em fluxo entre corpo e ambiente:

Nós podemos somente formar conceitos através do corpo. Além do mais, cada entendimento que nós podemos ter do mundo, nós mesmos, e os outros podem somente ser moldados em termos de conceitos formados por nossos corpos [...] Esses conceitos usam nosso sistema perceptivo, imagético e motor para caracterizar nosso ótimo funcionamento no cotidiano. Esse é o nível no qual nós estamos em contato máximo com a realidade de nosso ambiente. (LAKOFF; JOHNSON, 2002, p.555)

Pelos sistemas conceituais, gerados tanto nos treinamentos quanto na Improvisação Cênica, agimos e observamos, dialogamos, refletimos sobre os acontecimentos cênicos enquanto acontecem durante a Improvisação, organizando os diferentes sistemas (de cada linguagem usada) pelas infinitas relações possíveis. Desta forma, o momento da ação no tempo e no espaço, exatamente como foi vivenciado e observado naquele instante não mais existirá. No entanto, sua vivência, observância e reflexão, a experiência apreendida e já transformada no presente, é informação para um novo acontecimento (dentro da mesma execução ou em outro dia de criação da obra), funcionando em um *continuum*. Não será a mesma cena e nem criará as mesmas respostas às novas conexões futuras. As combinações são sempre reestruturadas, renovadas e recombinadas tanto pelo corpo quanto pelo ambiente; e a organização destes mapas conceituais elaborados na cena tem como busca modos de comunicação eficientes, que possam configurar uma Dramaturgia da obra.

Segundo Greiner (2010), a singularidade de um corpo é expressa pelas relações que estabelece com o ambiente dando a ele uma identidade. Todo o fluxo de imagens que identifica este corpo diante dos outros e dá a ele a capacidade de sobreviver parece estar relacionado à Dramaturgia do corpo, “[...] uma vez que se resolve no momento em que acontece. Um presente que carrega a história e aponta para o futuro, mas que se organiza a cada instante, criando novos nexos de sentido” (GREINER, 2010, p.80).

Presume-se que o organismo, quando interage com o objeto (estando ele dentro ou fora das fronteiras do corpo), apresenta, por meio de uma organização construída por “nexos de sentidos”, o que Damásio denomina de “relato interno”. Esse relato se baseia nos padrões neurais que se tornam imagens não verbais, e que incorporadas ao fluxo de imagens (pensamento) culmina em estados diferentes do corpo:

Esse relato é uma narrativa simples e sem palavras. Ele possui personagens (o organismo, o objeto). Desenvolve-se no tempo. E tem começo, meio e fim. O começo corresponde ao estado inicial do organismo. O meio é a chegada do objeto. O fim compõe-se das relações que resultam em um estado modificado do organismo. Assim, tornamo-nos conscientes quando internamente nosso organismo constrói e exhibe um tipo específico de conhecimento sem palavras - o conhecimento de que nosso organismo foi mudado por um objeto - e quando esse conhecimento ocorre junto com a exibição interna destacada de um objeto. A forma mais simples na qual esse organismo emerge é o sentimento de conhecer [...] (DAMÁSIO, 2000, p. 218).

Existem diferentes pontos de vista, modos diversos de elaboração sobre as mesmas coisas do mundo: a maneira de compreender a articulação deste organismo com o objeto, na perspectiva acima, demonstra que o corpo tem a possibilidade de criar e lidar com distintos pontos de vista a cada momento. Refletimos, ou deveríamos refletir, através de nossas ações e pensamentos, o que carregamos de conhecimento a cada instante, que está sempre em interação e em atualização. Essa é a lógica de se trabalhar o corpo dramaturgicamente na Improvisação. Compartilhado ao que Greiner (2010) traz referente a uma Dramaturgia do Corpo:

[...] não é um pacote que nasce pronto, um texto narrado por um léxico de palavras, mas como sua etimologia propõe, emerge da ação. Um estado de vertigem que paradoxalmente se dá a ver, por vezes, como algo estável e, à primeira vista inteiro. [...] A permanência está na aptidão do vivo para se organizar sempre em relação a algo ou alguém, na tentativa de manter vínculos de natureza diversa (sonhos, afetos, ideais e assim por diante) e sobreviver. (GREINER, 2010, p.82)

Conhecer não se encerra em um “único” conhecimento ou em um “mesmo” modo cognitivo, mas surge das relações que se desdobram em um estado modificado do organismo.

Ao transportar para a Improvisação Cênica, o mesmo acontece: as relações com o entorno nos modificam e tornam o ambiente modificado de maneiras diversas e abrangentes. É a partir da aplicação prática desta compreensão, baseada no conhecimento que opera por meio destas possibilidades relacionais (parte de nós mesmos), que surge o “sentimento”, desejo e necessidade em lidar com estas questões artisticamente. O encadeamento destas relações e a consciência de estarmos lidando com estes pressupostos para a construção de uma Dramaturgia influenciarão e determinarão nossas escolhas nas cenas, formando uma rede

complexa e contínua do ato de conhecer, na vida ou na arte. Conhecimentos parecem e devem despertar conhecimentos, pois:

Você sabe que está consciente, sente que está em pleno ato de conhecer porque o relato imagético sutil que agora flui pela corrente dos pensamentos de seu organismo exhibe o conhecimento de que seu proto-self (os estados do organismo, não somos conscientes deles) foi alterado por um objeto que acaba de ser realçado na mente. Você sabe que existe porque a narrativa o mostra como protagonista no ato de conhecer. Você se eleva acima do nível do mar, do nível do conhecimento, de modo transitório mas incessante, como um self central sentido, renovado infinitamente, graças a algo que venha de fora do cérebro e chegue a seu mecanismo sensorial, ou a qualquer coisa que venha dos depósitos de memória do cérebro na direção da evocação sensorial, motora ou autonômica. Sabe que é você quem está vendo porque a história retrata um personagem - você - em pleno ato de ver (DAMÁSIO, 2000, p. 222).

“Conhecer” e “reconhecer” modos de ação que configurem diálogos – entre as imagens criadas pelo (no) corpo e ambiente – e modos de comunicação destes diálogos, que aqui se apresentam como um pensamento dramatúrgico da Improvisação. Conhecer é ter consciência. Damásio (2000, p. 112) diz ainda que: “[...] a consciência nos ajuda a cultivar o interesse por outras pessoas e aperfeiçoar a arte de viver”, e completo: ajuda a aperfeiçoar as habilidades e sensibilidades no desafio em estabelecer conexões entre consciências ao se improvisar na cena.

Como no jogo cênico, brincamos de nos surpreender, seja pelo acaso aceito, pela negação de ações padrões, seja pelo jogar com o tempo e o espaço. Queremos subverter a nós mesmos. Subverter-se como uma tentativa, uma estratégia para a novidade, para a quebra de hábitos, para estarmos verdadeiramente “presentes” quando ocorrem as transformações dos corpos e dos ambientes cenicamente; para que ocorram tomadas de decisão plenas em meio à vulnerabilidade, potência e risco que o ato de escolher presume. As ações, enquanto escolhas ininterruptas que ocorrem na cena entre improvisadores, são informações organizadas e comunicadas entre corpo e ambiente.

2.2 INTERSEMIOSE: A COMPLEXIDADE DO JOGO CÊNICO

A partir do século XX, duas ciências da linguagem ganharam impulso: a Linguística e a Semiótica. A primeira como a ciência da linguagem verbal e a segunda como a ciência “de toda e qualquer linguagem”, na definição de Santaella (1983, p.09). A Semiótica ou Teoria Geral dos Signos, de Charles Sanders Peirce (1839-1914) foi tomada neste estudo como a teoria mais adequada para compreender que, ao improvisar cenicamente e em tempo presente,

as relações entre o corpo e as diversas linguagens que compõe o ambiente da Improvisação geram significações capazes de configurar uma Dramaturgia da Improvisação.

De acordo com sua visão pansemiótica do mundo, um olhar semiótico universal, Peirce apresenta o axioma de sua teoria: a cognição, as ideias e o homem como entidades semióticas. Ideias, como signos, também se referem a outras ideias e objetos do mundo, concluindo ao longo de seus estudos que “o fato de que toda ideia é um signo junto ao fato de que a vida é uma série de ideias prova que o homem é um signo” (PEIRCE, 2010, CP²⁶, 5.314). Tal pensamento traz ao homem e à cognição uma dimensão presente, passada e futura.

Da mesma maneira que, para Peirce, o caráter universal de signo pertencente à sua semiótica traz, para esta pesquisa, uma maneira de pensar a Improvisação Cênica e sua Dramaturgia. Uma escolha artística e pessoal que compactua com esta visão de mundo, um modo de viver e agir que o próprio Peirce descreve em uma correspondência enviada a Lady Welby, em 1908: “Nunca estive em meus poderes estudar qualquer coisa - matemática, ética, metafísica, gravitação, astronomia, psicologia, fonética, economia, a história da ciência, jogo de cartas, homens e mulheres, metrologia - exceto como um estudo da semiótica” (PEIRCE, 1908 citado por NÖTH, 2008, p.82). Peirce diz que, em seu sentido geral, espera mostrar que a lógica é:

[...] apenas um outro nome para a semiótica, a quase-necessária, ou formal, doutrina dos signos. Descrevendo a doutrina como “quase-necessária”, ou formal, quero dizer que observamos os caracteres de tais signos e, a partir dessa observação, por um processo a que não objetarei denominar Abstração, somos levados a afirmações, eminentemente falíveis e por isso, num certo sentido, de modo algum necessárias, a respeito do que devem ser os caracteres de todos os signos utilizados por uma “inteligência científica”, isto é, por uma inteligência capaz de aprender através da experiência. Quanto a esse processo de abstração, ele é, em si mesmo, uma espécie de observação (PEIRCE, 2010, p.45).

Esta visão abrangente de Peirce quanto à semiótica através da experiência e do processo de abstração pautada na observação fundamenta os estudos de corpo e ambiente aqui elaborados. O corpo, ao criar, observa e desta observação apenas transformada em experiência, em ação cênica, age novamente em um novo observar; assim a criação se estrutura continuamente e sem fim. O corpo cria signos ao lidar com o espaço e tempo ao improvisar e instaura uma

²⁶CP - Abreviação normalmente utilizada para The Collected Papers of Charles Sanders Pierce (1931-58). Os Collected Papers de Pierce estão publicados, em língua portuguesa, na bibliografia referenciada (2010). Sempre o primeiro número (em CP, 5.314 por exemplo) se refere ao Volume, e depois do ponto, lê-se o parágrafo; como na organização da edição americana The Collected Papers of Charles Sanders Pierce organizada por Charles Hartesforne e Paul Weiss.

Dramaturgia através destas relações complexas que se estabelecem pela experiência, relações que ininterruptamente criam novos signos na cena, entre linguagens em interação.

O signo para Peirce é aquilo que de alguma maneira representa algo para alguém. E representar é, segundo o autor:

Estar em lugar de, isto é, estar numa tal relação com um outro que, para certos propósitos, é considerado por alguma mente como se fosse esse outro. Assim, um porta-voz, um deputado, um advogado, um agente, um vigário, um diagrama, um sintoma, uma descrição, um conceito, uma premissa, um testemunho, todos representam, alguma coisa, de diferentes modos, para mentes que os consideram sob este aspecto (PEIRCE, 2010, p.61).

Peirce denomina o signo criado de interpretante do primeiro signo (*representamen*, objeto perceptível). Assim, o signo representa alguma coisa, seu objeto (que podem ser reais ou mentais), em alguma medida, mas não na sua totalidade ou em todos os seus aspectos; o que representa é uma referência a uma certa ideia. O signo, o objeto e o interpretante (novamente um signo) são os três constituintes do signo. Sobre o relacionamento do signo com seus três componentes, Nöth (2008, p.66) diz que:

O signo não é uma classe de objetos, mas a função de um objeto no processo de semiose. O signo, portanto, tem sua existência na mente do receptor e não no mundo exterior: “Nada é signo se não é interpretado como signo” (CP, 2.308). A interpretação de um signo é, assim, um processo dinâmico na mente do receptor. Peirce (CP, 5.472) introduziu o termo semiose para caracterizar tal processo, referido como “a ação do signo”. Também conceituou semiose como “o processo no qual o signo tem um efeito cognitivo sobre o intérprete” (CP, 5.484)

Os embates por que passam os improvisadores, ao agir e interagir na cena é lidar, criar e recriar a partir de uma trama de semioses – de significados possíveis durante a criação de uma performance. Estas semioses geram e navegam por dimensões variadas de tempo, criando também novas possibilidades espaciais. Imediatamente após uma ação improvisacional no presente – no sentido do momento em que o improvisador (re)conhece algo criado no tempo presente da ação –, a semiose gerada se torna passado. É preciso que uma nova escolha de ação do improvisador se faça presente. Quando tomada, esta nova escolha gera outra semiose, infinitamente. Assim, ao mesmo tempo, o estar presente na ação (a presença do improvisador no momento presente da cena) configura-se também como potencialidade futura para uma nova semiose e, ao mesmo tempo, tem na memória as semioses geradas durante a criação da performance.

Este modo de estar, esta capacidade de lidar e elaborar ações transitando pelo presente (a própria ação), passado (leitura do que é criado – memória cênica da criação realizada em tempo real) e futuro (potencialidade semiótica futura da ação presente) no tempo implica investigações da percepção deste corpo que improvisa, percepções e sensibilizações para agir de forma competente na elaboração – enquanto cria – da trama do jogo semiótico.

Na Dramaturgia da Improvisação Cênica em tempo presente, nada se encerra; as relações entre as linguagens não se estancam. Ao contrário, para que seja construída é necessário que esteja sempre em fluxo, aberta às relações de semioses possíveis. Existem sempre possibilidades de desdobramentos, reconfigurações, aberturas, brechas, frestas, mobilidades geradas pelas relações estabelecidas na cena. São arquiteturas construídas no instante. A Dramaturgia acontece a partir de uma lógica fundamentada nos princípios da complexidade: instabilidades, acasos, perturbações, bifurcações, sobreposições e, neste caso, na composição dos significados gerados na cena por meio de camadas de informação – complexidades sógnicas geradas e organizadas na cena.

Assim, aos poucos, a tessitura sógnica é elaborada em linhas sobrepostas de tempos e espaços, como na organização da *Timeline*. Os signos, como sistemas abertos, realizam trocas com o meio (que também participa do fenômeno da semiose) na performance. Quando o signo é levado a uma mente interpretadora, esta o devolve modificado ao meio. O signo devolvido reflete o “olhar” desta mente. “Portanto, um signo poderá ter vários objetos, os quais, através do interpretante, poderão desencadear um novo signo, e assim por diante” (SANTANA, 2006, p.75).

O desencadear de novos signos é a ignição no processo de criação da trama sógnica na Improvisação abordada. Como parte deste processo se inclui a materialização do espaço entre os improvisadores e a plateia (uma construção ativa e em conjunto entre improvisador e fruidor), o jogo com o tempo, a delicadeza e refinamento dos gestos criados como possibilidades de interação com outros corpos e com o ambiente. A produção ininterrupta de signos pode ser organizada das mais diversas maneiras, por diferentes olhares sob o mesmo objeto, como discorre Santana, ou por um mesmo olhar sobre um objeto percebido de maneira diversa.

Para isto, é preciso um modo específico de treinamentos pautado nos trabalhos de corpo, jogos e criação do compêndio para o desenvolvimento das habilidades de observação, escolhas e criação na cena em tempo presente. Assim, o improvisador desenvolve refinamentos perceptuais, por meio das experimentações e reflexões que o tornam apto e autônomo para lidar com as instabilidades, acasos e probabilidades surgidos dos embates do corpo com o ambiente, além de torna-lo mais apto a descobrir, desenhar e manusear (como em trabalho artesanal) significados na cena.

É exatamente pelas possibilidades infinitas e pela diferenciação das semioses estabelecidas que a obra se apresenta sempre aberta, ou seja, oferece uma produção de diferentes estruturas dramáticas. Se as composições são outras, se a organização destas composições se configura no momento presente da cena, seu mapa final será outro a cada dia. Mesmo que o assunto, o tema, as qualidades corporais, os possíveis textos, e todo o universo conceitual da obra seja o mesmo, sua Dramaturgia configurará uma nova obra a cada dia, como já comentado sob outra perspectiva, anteriormente. Vieira (2006, p. 87) diz:

O domínio da Arte é o domínio da intersemiose. A obra de arte é uma emergência sistêmica que envolve vários níveis de textualidade, que envolve a confluência de vários textos - diversos subsistemas sónicos, de naturezas muitas vezes bastante diversificadas, partilham um mesmo espaço histórico, através de conectividade e coesão e cada um exibindo propriedades ou funções partilhadas, funções estas que só ganham sentido na coerência do todo sistêmico.

A Intersemiose é a interação semiótica entre diferentes linguagens. Plaza (2008, p. 12) afirma também, que a arte contemporânea é “uma imensa bricolagem da história em interação sincrônica, onde o novo aparece raramente, mas tem a possibilidade de se presentificar justo a partir desta interação”. E completa:

[...] todos os fenômenos de interação semiótica entre as diferentes linguagens, a colagem, a montagem, a interferência, as apropriações, integrações, fusões e refluxos entre linguagens dizem respeito às relações tradutoras intersemióticas mas não se confundem com elas. Trazem, por assim dizer, o germen dessas relações, mas não as realizam, via de regra, intencionalmente (PLAZA, 2008, p.12).

Estar entre lugares é o espaço das ações ao se improvisar. Esse “entre” é justamente onde corpo e ambiente se interagem, lugar propício para os embates e as tomadas de decisão. Desta maneira, a Intersemiose se apresenta por uma ideia multifacetada de Dramaturgia, gerada pelas relações semióticas, diversas e ininterruptas, entre linguagens.

Quanto ao modo de comunicar, Santaella (1983, p. 10) diz que, embora seja predominante o uso da língua que falamos – chamada pátria ou nativa –, na construção de nossa maneira de

ser, estar e lidar com o mundo, esta não é a única maneira de comunicarmos, pois “como indivíduos sociais que somos”, uma “rede intrincada e plural de linguagens” tece a mediação.

A autora complementa:

[...] também nos comunicamos e nos orientamos através de imagens, gráficos, sinais, setas, números, luzes... Através de objetos, sons musicais, gestos, expressões, cheiro e tato, através do olhar, do sentir e do apalpar. Somos uma espécie animal tão complexa quanto são complexas e plurais, as linguagens que nos constituem como seres simbólicos, isto é, seres de linguagem (SANTAELLA, 1983, p.10).

A linguagem verbal, oral e escrita, por sua comunicação facilitada, acabou por se legitimar como a única ou talvez a mais importante maneira de conhecimento, de saber e de interpretação do mundo, deixando as linguagens dos saberes mais sensíveis – as não-verbais, como a dança, a música, as imagens visuais, as artes plásticas – como algo secundário ou de menos valia. Santaella (1983, p.11-12), ao considerar a linguagem como “uma gama incrivelmente intrincada de formas sociais de comunicação e de significação”, seja esta formada pela linguagem verbal articulada ou quaisquer outros sistemas de produção de sentido, classifica e, ao mesmo tempo, deixa frestas que ampliam o entendimento de Improvisação como linguagem cênica, uma vez que este estudo se alicerça na interação de distintas linguagens (verbais, orais, escritas, perceptuais, sensoriais); portanto, interação de diferentes modos de comunicação. Sendo assim,

[...] todo o fenômeno de cultura só funciona culturalmente porque é também um fenômeno de comunicação, e considerando-se que esses fenômenos só comunicam porque se estruturam como linguagem, pode-se concluir que todo e qualquer fato cultural, toda e qualquer atividade ou prática social constituem-se como práticas significantes, isto é, práticas de produção de linguagem e de sentido (SANTAELLA, 1983, p.12).

Desta forma, a Improvisação Cênica da Cia. Ormeo é uma linguagem que abarca diferentes linguagens comunicacionais e tem como interesse a exploração destas interações comunicacionais – produção de linguagem e sentido – criadas em tempo presente.

A autora nesta citação discorre sobre a abrangência que o conceito de linguagem pode alcançar. É também uma escolha o uso da Improvisação em tempo presente como a maneira de comunicar-se artisticamente. De que maneira, então, a “produção de linguagem e sentido” ao improvisar, ao ser criada em tempo presente na cena, gera esta Dramaturgia da Improvisação?

Surge propriamente das relações entre linguagens, da criação realizada no instante em que as semioses surgem: pelas intersemioses cênicas organizadas pelos improvisadores. Não surge

por ações isoladas do corpo ou do ambiente, mas pelas relações estabelecidas: a trama do encontro, das relações entre relações que, dispostas nos *tempos espacializados* ou, para jogar com os termos, nos *espaços temporalizados*, revelam à cena uma organização dramaturgicamente não-linear, organizada por fragmentos intersemióticos dispostos por camadas de informações (*Timelines*).

Ainda em Santaella, a maneira de se comunicar diante da tela de um computador elucida também o pensamento de Dramaturgia apresentado acima. Um entendimento que toma a ideia, a concepção de um texto hipermidiático, com “fragmentos de informação de naturezas diversas, criando e experimentando, na sua interação com o potencial dialógico da hipermídia, um tipo de comunicação multilinear e labiríntica” (SANTAELLA, 2004, p.35). As escolhas de um usuário, as relações que este estabelece a partir das escolhas realizadas (fragmentos de informação escolhidos diante de um assunto em pesquisa, por exemplo) é que configurarão a composição da informação geral que ele mesmo, usuário, construiu.

Desta mesma maneira, presume-se que aconteça com o improvisador diante de um mar de signos gerados pelas relações intersemióticas das cenas. Santaella (2004, p. 36) diz que: “[...] as escolhas instantâneas que esse usuário é capaz de fazer diante das enxurradas de signos nas telas do computador, escolhas que o levam a encontrar caminhos que são só dele, no emaranhado de ligações oblíquas internas e de nexos remissivos, em um jogo de associações[...]” são aqui compreendidas – por uma lógica organizativa da fragmentação e das informações de camadas sobrepostas – como a Dramaturgia da Improvisação.

Assim, a comunicação do modo dramaturgicamente em discussão acontece como nas telas de computadores, por esta ordenação associativa sígnica e não por uma ordem textual. Os fragmentos são partes da informação e serão organizados e lidos pelos improvisadores e fruidores por caminhos próprios, pessoais. O surgimento desses fragmentos, um após o outro durante a criação, e as possíveis relações que vão apresentando e engendrando à medida que aparecem configurará a informação final, sua Dramaturgia final. Uma informação composta por associações entre signos, percebidos de forma singular e individual, mas organizados coletivamente no instante em que ocorre a construção da obra.

2.3 DA PREPARAÇÃO AO JOGO EM TEMPO PRESENTE

Os estudos de corpo da Cia. Ormeo se configuram por diversas práticas corporais. Como criadora, improvisadora e diretora, procurei desenvolver uma metodologia organizada a partir dos conhecimentos elucidados por mestres como Steve Paxton²⁷, Lisa Nelson²⁸, Nancy Start Smith²⁹ e Katie Duck em encontros variados durante os primeiros anos de minha pesquisa pessoal em Improvisação, de 1999 a 2005. Posteriormente, este processo também foi amplamente estimulado pela troca e estudos com outros tantos profissionais brasileiros, como Tica Lemos, Giovane Aguiar, Cristiane Paoli Quito, Dudude Herrmann, Ivani Santana e Angel Vianna.

Os estudos de corpo via Contato-Improvisação existem como prática cotidiana na Cia. Ormeo desde a sua formação e são responsáveis pelo conhecimento corporal que seus integrantes possuem. No entanto, ao longo destes nove anos, como parte da metodologia, foi agregada uma mescla de distintas práticas para os treinamentos para se improvisar na cena: estudos somáticos pela *Ideokinesis* e a Respiração *Sokushin*, a elaboração de exercícios de jogos de composição cênica e jogos de percepção (sintonização dos sentidos com as ações cênicas ao improvisar) pautadas no pensamento da performer e estudiosa de composição em Improvisação Katie Duck e da performer e videoplasta Lisa Nelson, respectivamente. Além destes estudos, inclui-se também o desenvolvimento de jogos teatrais a partir dos ensinamentos da pesquisadora e autora teatral Viola Spolin, que propõe a busca por Dramaturgias que floresçam no e do próprio jogo; e do teatrólogo francês Jean-Pierre Rynngaert.

²⁷Bailarino, 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.

²⁸Coreógrafa americana, performer de improvisação e videoplasta. Desde o início dos anos 1970's explora o papel dos sentidos na performance e na observação do movimento. Como resultado do seu trabalho em vídeo e dança nessa década, desenvolveu uma aproximação à composição espontânea e à performance, a qual chama Tuning Scores. Interpreta, ensina e cria peças em todo o mundo, mantendo paralelamente colaborações de longo prazo com outros artistas, como Steve Paxton, Daniel Lepkoff, Scoth Smith, a vídeoartista Cathy Weis e o Image Lab, coletivo multidisciplinar de pesquisa/performance. Durante 30 anos, foi coeditora da Contact Quarterly, uma revista internacional de Dança e Improvisação. Atualmente vive em Vermont, nos Estados Unidos.

²⁹Dançarina norte-americana e fundadora participante do contato-improvisação. Viaja pelo mundo para ensinar e apresentar espetáculos de contato e de dança improvisada. Tem colaborado com inúmeros parceiros, incluindo Steve Paxton, Julyen Hamilton, Karen Nelson e, recentemente, o músico Mike Vargas. Em 1975, fundou a Contact Quarterly, uma revista internacional da dança e da improvisação, que ela continua a coeditar e produzir.

É importante dizer que todos os procedimentos de trabalho se estruturam por uma prática continuada, que estimula e possibilita descobertas próprias à Cia. mediante estudos teóricos e práticos entre seus integrantes, e através de encontros (por Workshops, Festivais, Mostras) com diferentes profissionais em épocas diversas. Como estas próprias técnicas são estimulantes, o desenvolvimento do conhecimento é realizado pela apropriação de seus princípios e pelo desdobramento que cada grupo ou artista, de diferentes contextos, interessa-se em explorar. Assim, a pesquisa se reconfigura e se reconstrói mantendo os fundamentos de determinada técnica, mas conectada às novas reflexões e desenvolvimentos que surgem a partir dos princípios sempre revisitados pela Cia..

Assim, dentro destas abordagens, o improvisador é treinado na sensibilização dos sentidos que antecedem o ato de improvisar (um estado de preparação cênica). Dentro deste objetivo, são trabalhados os seguintes pontos: a criação de um repertório da sua pesquisa corporal (corporalidades); a experiência de investigar o risco do momento presente na interação de linguagens cênicas através dos jogos teatrais, de composição e percepção propostos; e a criação de um imaginário (compêndio) que suporte e alimente a ação cênica em tempo presente (tomada de decisão).

Este manancial estabelecido por informações descobertas e aplicadas ao corpo que improvisa, aliado às novas percepções e indagações sobre os pontos de vista de cada um dos pesquisadores com quem estudei, fez com que eu identificasse meu gosto em lidar com estratégias de ação na preparação, na criação de conteúdo para improvisar e no ato propriamente dito da Improvisação, ou seja, a Improvisação como linguagem cênica.

Estratégias para lidar com incertezas e instabilidades, ao mesmo tempo reconhecendo e escapando de novos padrões e restrições, também pertencentes à Improvisação, pois segundo Morin (2007, p. 1): “é preciso aprender a navegar em um oceano de incertezas em meio a arquipélagos de certeza”.

2.3.1 Práticas Cotidianas

2.3.1.1 Contato-Improvisação

O Contato-Improvisação, criado por Steve Paxton³⁰ nos anos de 1970, 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 quedas, arremessos e colisões do corpo. 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 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. 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 46
Cia. Ormeo - Fito pelo Filo da Finestra (2007)

³⁰ Paxton formou o grupo Grand Union, com ele desenvolveu um trabalho onde os corpos se colidiam, caíam e se lançavam continuamente por dez minutos. Essa performance, “Magnesium” (1972), formada só por homens, foi o marco inicial do Contato-Improvisação.

Assim, esta prática dá ao improvisador 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.

Enquanto a dança de contato acontece, uma presença atenciosa e uma mente calma, quieta, como na meditação, são evocadas. Poderia ser pensada sob vários pontos de vista: como uma arte social, uma arte educacional, uma arte marcial, uma arte meditativa e revolucionária. É a arte da sutileza que se utiliza da energia gentil do *Ki* (do *Aikido*, *Ki* é energia, como *Chi do Tai Chi*), levando alta qualidade energética para o próprio corpo, para o corpo do outro e para o ambiente em que a prática acontece.

Desta maneira, seu treinamento possibilita um autoconhecimento revelado pela observação ativa do corpo do(s) parceiro(s), do próprio corpo e pela movimentação que surge entre os dois corpos. Corpos em diálogo que funcionam como criadores do movimento e, ao mesmo tempo, são “suporte” e superfície para o desenvolvimento do movimento do outro, com esta alternância de funções corporais acontecendo simultaneamente. Paxton descreve a importância do Contato-Improvisação ao ser criado:

Nós começamos apresentando improvisação no *Grand Union*. É claro, a dança sempre teve elementos de improvisação, mas mais dentro do estúdio do que na performance. Hoje em dia, nós perdemos a conta do número de formas, relações, e técnicas que inventamos nos últimos anos. No momento, eu podia ver o tipo de toque de dança chegando, mas a mensagem só estava clara para aquelas pessoas que já praticavam ou observavam tais formas. Eu senti que isso era uma contribuição importante para o mundo visualmente dominado da dança. Um novo modo espacial e temporal de pensar começou a se desenvolver. A sequência não era determinada apenas pela sua aparência, mas também pelo contato. E isso significava que as pessoas não estavam dançando apenas sobre seus pés. O corpo estava reduzido à gravidade, que envolve uma força incomum e imprevisível. Eu trabalhei em métodos tais como ensinar mais lentamente e o uso mais concentrado da energia ou o valor da queda, da extensão e da contração da dança moderna – e introduzi muitas ideias baseadas na antiga arte japonesa do Aikidô (LEMIEUX, 2009, p.08).

Em outra entrevista concedida a Neder em 2006 em São Paulo, Paxton diz que o Contato-Improvisação não é propriamente uma dança:

[...] se parece bastante com um esporte, mas não há competição. É muito democrático, portanto, imagino que seja também uma forma de política. É um pouco parecido com uma Arte Marcial, mas não é uma luta. Tem muito de Aikidô mas somente porque eles solucionaram o problema da queda. O Aikidô possui belos rolamentos, [...] e nós precisávamos desta informação no Contato-Improvisação. Uma vez que você tem isso, uma que vez as pessoas entendem como rolar e cair,

abre-se um espaço muito grande para alto nível energético, interações altamente dramáticas. (PAXTON, 2006)

Esta dramaticidade, que lida com a energia do movimento do corpo em alto grau, é que se tornou o centro de interesse de investigação corporal dos improvisadores da Cia. Ormeo. Assim, sua prática se apresenta para diversos fins: como treinamento físico preparatório, como construtor de uma percepção sutil do improvisador quanto ao espaço e tempo da Improvisação na cena e pela percepção do entorno ao corpo que improvisa (uma percepção trabalhada por um refinamento em lidar e perceber o outro corpo e o ambiente). Assim, pela observação, contato, diálogo, encontro, o movimento corporal se estabelece sem predeterminações. Surge por uma emergência, através das ações necessárias, no presente da cena, para lidar com este contexto instável de sensibilidades, no qual o corpo é trabalhado energeticamente, fisicamente e socialmente ao lidar com o espaço que é também do outro.

Paxton se descreve como performer, para Nader em 1995³¹, a partir do tipo treinamento que realizou por toda a sua vida: Dança Clássica, Dança Moderna, *Aikidô*, *Tai-Chi*, e depois pelo interesse que teve em investigar o movimento de caminhar, estar de pé, cair e pausar, algo que estudou por dez anos, desde os anos setenta.

A visão deste artista é ampla, diz que seus treinamentos para a dança (e isto até os dias de hoje) se pautam em praticar a agricultura, ou seja, cuidar todos os anos do plantio e da colheita de sua própria subsistência, e que a partir das ações do dia a dia estuda os movimentos do corpo. Assim, é possível perceber uma prática plena da conexão corpo/mundo, de como os acontecimentos do entorno fazem pensar sobre o “mover-se” e como a necessidade de determinados movimentos no cotidiano o fazem refletir sobre o movimento na dança. Deste lugar, surge para Paxton o interesse por uma pesquisa pessoal como improvisador e também como professor.

A princípio, ele comenta, a pergunta era: o que é Improvisação? O que esta palavra significa e o que ela sugere. Diz que começou a estudar Improvisação de forma limitada, depois de maneira mais forte e que, mesmo após vinte e cinco anos (na época era 1995), ele sente de maneira consciente os limites de seu corpo ao improvisar. Um limite que não está em não conseguir executar algo, mas que diz estar em nossa própria identidade. A improvisação faz

³¹Nouvelles de Danse (32-33). On the edge/ Creatures de L'Imprevu. Edited by/sous la Direction. Agnes Benoit Nader. Editions Contredanse, 1995.

lidar com este limite, “não posso fugir, este sou eu, é minha identidade” (PAXTON, 1995, p.50).

Paxton entende que, quando você permite ao seu corpo fazer o quiser, ou estar livre para fazer o que pode fazer – como no Contato-Improvisação –, “você não encontra conscientemente o seu movimento, o movimento acontece e surge a partir do dueto – você faz muitas coisas que você não espera, seus reflexos ficam muito mais aguçados” (PAXTON, 1995, p.52).

Como improvisador, Paxton diz que as descobertas reveladas quando ele se move pelo Contato-Improvisação fazem com que seus reflexos se tornem um pouco mais disponíveis ao realizar também um trabalho solo, pois:

Às vezes, os movimentos tomam conta de mim e, eu não tenho consciência de estar fazendo o movimento, e isto eu gosto muito. Eu não penso antes no movimento, ao invés disto, eu simplesmente observo o movimento enquanto ele acontece [...] eu simplesmente improviso, encontro novas coisas, eu sempre sinto a forma, a massa, a condição das coisas que estão acontecendo, algo que eu gostaria de ultrapassar, mas sou eu fisicamente, a minha identidade no mundo e eu não consigo mudar isso. Acho que eu sempre tenho a sensação de que não são exatamente os limites do corpo, mas da identidade. Eu gostaria que esta identidade tivesse mais imaginação, fluidez ou algo parecido (PAXTON, 1995, p. 47).

Paxton diz que a Improvisação que surge da prática do Contato-Improvisação traz implicações interessantes: uma delas é levar a uma maior profundidade a pesquisa cênica quando aliada aos treinamentos físicos, à técnica. Uma espécie de ação complementar que constrói uma mente mais complexa:

Filosoficamente, lidar com a Improvisação parece ser como aceitar as respostas temporárias, marcá-las claramente e suficientemente para que, quando elas mudem, elas sejam ampliadas. O campo é aumentado porque o seu ponto de vista se torna mais complexo. [...] Você parecer progredir em níveis e não linearmente. (PAXTON, 1995, p. 53)

Este grande improvisador coloca que a sua prática de dança é uma forma de pensamento, sua dança/pensamento é sua ação e observação do ser no estar presente, de se conhecer e (re)conhecer o mundo sempre em interação, constante e cotidianamente.

Assim, um modo de pensar uma “dança ideal”, seja nos treinamentos para as obras em pesquisa, nas aulas de Contato-Improvisação, nas sessões abertas de Improvisação conhecidas como *jam-sessions* (abertas para músicos, bailarinos, atletas, contateiros - aqueles que praticam contato-improvisação - e artistas em geral), é percebido e praticado pacientemente pela Companhia Ormeo. Como na maneira exemplificada por Paxton, uma dança que nasce

da paciência “de deixar chegar” o movimento, de se fazer ver como a luz que nos chega à retina, para depois realmente se tornar a imagem-visão, assim:

[...] eu vou tentar descrever qual seria minha dança ideal. É aquela em que os parceiros se aproximam para se tocarem e passam os primeiros 20 minutos praticamente sem mover-se. Apenas tocando-se levemente, durante 20, 25 minutos... Então começam a mover-se muito, muito devagar. E seguem o mais intimamente possível através desse ponto de contato. A essa altura já podem estar tocando-se em qualquer parte, mas extremamente lentos. Quando acham as “micro-danças” um do outro e, quando começam a ficar treinados nessa velocidade que é mínima como centelhas de movimento ao redor do corpo, então podem começar a dançar com esse tamanho de movimento, que é mínimo. Começam a se reconhecer mutuamente e, também, suas tentativas em fazê-lo. Então, o movimento vai ficando maior e talvez um pouco mais rápido. Mas devem sempre manter as informações que foram encontradas nos primeiros 20 minutos. A identificação das menores unidades de movimento dessa pessoa, a velocidade e a clareza que encontraram naquele momento (PAXTON, 2006).

Retornar sempre às primeiras informações corporais e repensá-las. Novamente experimentá-las, e trazer isto por uma memória do corpo e pelas novas descobertas. Esse processo investigativo do Contato-Improvisação requer um trabalho detalhado, tranquilo, profundo e atento do corpo que reverbera em seus mais diversos fins.

2.3.1.2 *Ideokinesis e Respiração Sokushin*

Compreende-se que os estudos corporais, *Ideokinesis* e as Técnicas de respiração (especificamente a respiração *Sokushin*), como capazes de promover, na fase preparatória da pesquisa cênica, uma fonte preciosa de cognição corporal. Técnicas utilizadas com o propósito de reconhecimento do corpo para aquele dia de trabalho, fazer emergir a disponibilidade para a ação e entendimento sobre a complexidade das possíveis ações pessoais na criação da obra, que a cada encontro serão trabalhadas. É uma fase inicial importante. Requer um tempo vasto do dia de trabalho, mas imprescindível. Funciona como uma espécie de sintonização das percepções do corpo. A Respiração *Sokushin* e a *Ideokinesis* são utilizadas alternadamente como um “ritual” cotidiano de chegada.

A respiração *Sokushin* é definida como “respiração pelas solas dos pés”. Através de variados exercícios de respiração, imagens do “percurso do ar” são criadas - em que se experimenta um fluxo de energia (Ki – energia da terra) de baixo para cima e vice-versa (conexão céu e terra), sempre passando pela coluna vertebral e pelo *Tanden* (ponto central da energia do corpo, localizado três dedos abaixo do umbigo e cuja tradução é “campo do cultivo”) - o que leva a

diferentes estados de concentração e interiorização. Um treinamento da mente em estar totalmente na ação presente.

Na atualidade, os princípios biológicos e físicos que garantem os resultados destas práticas começam a ser estudados e algumas explicações são consideradas a partir de uma combinação de aspectos: poderosas técnicas de visualização; relaxamento absoluto que pode afetar a maneira como os músculos funcionam; adequação da postura corporal; eficácia da respiração ampliada; efeitos sutis sobre o sistema nervoso e também o desenvolvimento da capacidade de afetar a mente do “parceiro/adversário”.

Obviamente que, esta “atenção” expandida é um objetivo maior e em constante desenvolvimento, que por vezes é alcançado, e em outras é perdido. A atividade está, justamente, neste exercício de perda e (re)encontro da proposta de “presença” e “atenção”, como acontece ao improvisar. Trabalhar a calma e a tranquilidade para estar “perdido” (ou não conseguindo realizar uma tomada de decisão) em um estado de emergência na cena.

Outra prática é a *Ideokinesis*, uma das mais antigas técnicas de treinamento mente-corpo, uma forma de educação somática desenvolvida, no início do século XX, por Mabel Todd³² (1880-1956) com o objetivo principal de criação de imagens corporais como meio de melhorar os padrões musculares. Todd, entre 1900 e 1906, em decorrência de um grave ferimento teve seus movimentos corporais profundamente prejudicados. Desenvolve esta técnica a fim de melhorar sua condição física. Volta a andar e dedica toda a sua vida a ensinar e praticar a *Ideokinesis* como um processo sutil de aprimoramento muscular e alinhamento do esqueleto.

A *Ideokinesis* significa - *ideo*/ideia e *kinesis*/movimento - movimento imaginado. Trabalhada através do toque com as mãos, em que um toca o corpo do outro. A ação de tocar tem como função a criação de imagens corporais. Este toque possibilita a criação de imagens tanto em quem toca, reconhecendo no corpo do outro seu próprio corpo (pelas similaridades ou diferenças), quanto em quem é tocado, que “tem uma ideia” do próprio corpo através do toque proporcionado.

³²Mabel Todd, por volta de 1910, funda seu próprio Estúdio em Boston. Em 1920 vai para Nova York para ensinar sobre Ideokinesis no Teachers College, Columbia University. Seu primeiro livro, O Corpo Pensar, foi publicado em 1937, embora se afirme a existência de uma edição anterior em 1934. Antes disso, havia escrito panfletos e artigos para o New England Journal of Medicine, e um programa de trabalho para seus alunos na Universidade de Columbia. Também lecionou na New School for Social Research em Nova York. Seu Segundo livro, The Hidden, foi publicado em 1953.

Segundo a improvisadora Tica Lemos³³ (com quem tive a oportunidade de conhecer e estudar esta técnica) a *Ideokinesis*, - que foi parte de sua formação na Scholl for New Dance Development (SNDO) Amsterdam - foi decisiva para o conhecimento aplicado ao corpo em suas aulas iniciais de Contato-Improvisação ministradas no antigo Estúdio Nova Dança (SP). Lemos, nas aulas, dizia que a *Ideokinesis* tinha como função ajudar as pessoas a visitarem novas qualidades corporais. O Contato-Improvisação, complementava, gerava novas formas de movimento, mas muito amplas e era preciso compreender que “dentro de uma mesma forma existem qualidades diferentes de execução” (LEMOS, 2001, p.19) Este refinamento foi propiciado pela introdução da *Ideokinesis* nestas aulas de Contato-Improvisação que ela ministrava.

Desta forma, na Cia. Ormeo, a partir do estudo e da produção das imagens corporais durante o toque com o parceiro e das experimentações de movimento que surgem desta criação imagética, são elegidas as investigações específicas de qualidades de movimentos para uso em cada obra a ser desenvolvida. Por estes estímulos, gerados pelas percepções despertadas e reelaboradas por estas práticas, surgem novas maneiras de se mover de acordo com o estudo das estruturas anatômicas do corpo como os sistemas: ósseo, nervoso, cardiovascular, linfático, muscular, orgânico e energético.

Os treinamentos possibilitam, desta maneira, uma comunicação entre aquilo que o corpo cria como imagem interna e a exploração destas imagens por meio dos movimentos do corpo que improvisa, pois segundo Greiner (2005, p.79), “[...] as imagens internas parecem ser construídas para pensar nas dramaturgias do corpo”. As imagens internas geram as mudanças de estado corporal (DAMÁSIO, 2000).

Voltando a Paxton (1998, p.16), o improvisador comenta que a palavra liberdade é sempre associada a ideia de Improvisação e que “liberdade” sugere ausência de obrigações:

“Liberdade” é uma outra palavra para dar significado à projeção do desconhecido, que é o futuro. Esse processo é feito da improvisação. Tanto tempo ignoramos o que vai acontecer, estamos no domínio do potencial: tudo pode acontecer [...] Isso não é verdade! Pode ser verdade que qualquer coisa pode acontecer, mas não que tudo possa acontecer. Acho que isso é devido ao mau uso das palavras no qual nós investimos mais expectativas do que realidade (PAXTON, 1998, p.18).

³³ Entrevista concedida a Valéria Cano Bravi para o Relatório Bolsa VITAE 2001

Ultrapassar, sob alguns pontos de vista, os condicionamentos culturais é sempre possível: podemos desatar as relações que nos fazem “escravos”, mas em seguida nos resta escolher outra cultura que nos aprisionará de outro modo. O fato, se acredita, é estar preparado para lidar com o inesperado para mudar, tornar hábito, novamente mudar e assim, incessantemente estar entre “liberdades” e “restrições” tanto na performance quanto na vida cotidiana.

2.3.2 Jogos 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 jogo 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 na Cia. Ormeo é o lugar da interação, da experimentação continuada das relações entre os improvisadores 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).

Assim, 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 aplicados em todo o processo de estudos de criação das obras.

Essas características se apresentam como “pontes” – sem pensar em delimitações, demarcações ou limites – entre o processo (a experimentação nos treinamentos) e o produto mesmo que não final (a Improvisação Cênica). Durante o processo, as competências podem e devem atingir um grau de complexidade crescente, na medida em que são exploradas nos treinamentos, e será exatamente com essa capacidade de jogo estudada, aguçada e experimentada que os improvisadores irão criar na cena.

Steve Paxton, ao ser questionado se conseguia estar sempre se apresentando com suas improvisações, 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” (NOUVELLES DE DANSE, 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 (NOUVELLE DE DANSE, 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 (2009, p. 2): “no jogo estamos em constante pesquisa de soluções provisórias”.

Segundo o pesquisador Jorge de Albuquerque Vieira, 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, 2006, p.91). 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 e que, através do diálogo aberto e ininterrupto, formarão o grande sistema cênico: a obra. Esta, criada pela tessitura sígnica elaborada nos jogos, apresenta-se de duas maneiras: por uma forma organizativa gerada pelo embate entre sistemas tentando permanecer e se manter em troca (função sintática) e, também, pela mediação de semioses ininterruptas originárias destes embates (função semântica). Assim, quando interagem, corpo e ambiente revelam criações cênicas que são tão abertas quanto os sistemas que as compõem, e tão abertas quanto ao grande sistema (jogo cênico).

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 diretor através dos primeiros jogos. Os jogos ficam complexos no percurso, pela experiência prática entre os envolvidos e pelas necessidades suscitadas pela obra em questão.

A metodologia está intrínseca à pergunta ou problema que a pesquisa artística deseja investigar, e se constitui como um rizoma. Termo este usado pelos filósofos franceses Gilles Deleuze e Félix Guattari (1995) como algo que irá se comunicar em rede: “rizomaticamente” e, conforme se estrutura, novamente se reconfigura. Os filósofos definem:

Um rizoma não começa nem conclui, ele se encontra sempre no meio, entre as coisas, inter-ser, intermezzo. A árvore é filiação, mas rizoma é aliança, unicamente aliança. A árvore impõe o verbo “ser”, mas o rizoma tem como tecido a conjunção “e. e. e...” Há nessa conjunção força suficiente para sacudir e desenraizar o verbo ser. Entre as coisas não designa uma correlação localizável que vai de uma para outra e reciprocamente, mas uma direção perpendicular, um movimento transversal, que as carrega uma e outra, riacho sem início nem fim, que rói suas duas margens e adquire velocidade no meio (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p.37).

Santaella (2004) diz que o pensamento de Deleuze é um caminho, uma saída para variados modos de se pensar na subjetividade, pois para o autor criticar não consiste em justificar, mas em buscar outra sensibilidade. Por isso, Deleuze cria conceitos para romper com as

modalidades que dominam o pensar e o representar da subjetividade, inseparáveis de “novos *perceptos* (novas maneiras de ver e escutar) e de novos *afectos* (novas maneiras de sentir)” (SANTAELLA, 2004, p.20).

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

Santaella demonstra de forma clara como novos conceitos, como os propostos por Deleuze, podem desenhar “subjetividades múltiplas, heterogêneas, de confins fluidos” (SANTAELLA, 2004, p.21) que fomentam novas percepções e, portanto, novas complexidades. Diz:

Coreografando seu pensamento com conceitos como hecceidade³⁴, corpo sem órgãos, nômade, agenciamento, devir, máquina abstrata, espaço, rostidade, território, rizoma, dobra, linhas molares, linhas moleculares, linhas de fuga, conceitos estes que servem para combater a primazia do verbo ser. Deleuze remete nossa atenção para circunstâncias: em que caso?, onde e quando?, como?, e nunca para essências. Com isso, ele desenha subjetividades em movimento e continuamente produzidas. (SANTAELLA, 2004, p.21)

Jogar na cena 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 dramaturgica. Os jogos empregados para o estudo da Improvisação Cênica da Cia. Ormeo se constituem como um sistema aberto e adaptativo, que se traduz em identificar hábitos próprios e conhecidos (memória), aceitá-los com o propósito de, subitamente, deles escapar. O jogo está em descobrir novos modos de ação – como sugerem Santaella e Deleuze – que transformem hábitos antigos em novos interesses a serem transpostos. 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.

³⁴Para Deleuze e Guattari (1995, p. 47): “[...] Há um modo de individuação muito diferente daquele de uma pessoa, um sujeito, uma coisa ou uma substância. Nós lhe reservamos o nome de hecceidade. Uma estação, um inverno, um verão, uma hora, uma data têm uma individualidade perfeita, à qual não falta nada, embora ela não se confunda com a individualidade de uma coisa ou de um sujeito. São hecceidades, no sentido de que tudo aí é relação de movimento de repouso entre moléculas ou partículas, poder de afetar e de ser afetado [...]”.

2.3.2.1 *Jogos de Composição*

Os procedimentos de construção cênica como um campo de possibilidades infinitas de combinações entre espaço e tempo foram compreensão inicial e fundamental para o entendimento de composição aplicado à Cia., desenvolvido a partir de estudos realizados com a improvisadora e professora americana Katie Duck.

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. A proposta de uso da percepção na cena, ao improvisar, parece ter um sentido contrário para esta 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-improviso. 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 jogo de composição para a Cia. Ormeo.

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.

As Figuras a seguir apresentam jogos de composição propostos para a interação entre corpo, imagens projetadas e materiais cênicos diversos. Durante os estudos para “Se fixa na Retina para sempre” (2009), ocorreram algumas descobertas. Na Figura 47, Daniela Guimarães investiga o uso do corpo como sombra na superfície projetada em diálogo com os outros corpos, Deliana Domingues e Carlos Gonçalves, que buscam interagir (“fundir”) com a projeção. Na Figura 48, 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 47



Figura 48



Figura 49

Na Figura 49, 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 50 e 51, a imagem capturada ao vivo de Bianca Clarimundo é projetada em outro ambiente. Elizabeth Scaldaferri 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 50



Figura 51

Desta forma, existe o jogo complexo do espaço que é mobilizado por estas combinações criadas no momento presente. Este jogo espacial é melhor percebido, mais visível na cena. No entanto, existe a implicação e a codependência com o tempo, que parece ser mais da ordem do invisível.

É bastante interessante o que Machado (1997) traz ao apresentar o tempo pela teoria da relatividade, na qual Einstein se opõe a Kant na questão da invisibilidade do tempo. Ao contrário, o cientista diz que o tempo pode ser visível e com sua duração lida na matéria³⁵. Este enfoque do tempo de Einstein como materialização no espaço, segundo Machado, se apresentou para Mikhail Bakhtin como uma forma “extremamente rica para uma abordagem estética, pois permitia encarar o tempo como uma categoria que tem uma expressão sensível, que se mostra na matéria significativa e que pode, portanto, ser modelada artisticamente” (MACHADO, 1997, p.60).

A ideia de esculpir artisticamente o tempo é torná-lo como o espaço, bem como visível na cena. Quando se improvisa, nestes jogos de composição, especificamente, o que importa, ainda, não é o que se mostra ou se constrói na cena, mas é como o jogo é organizado pelo improvisador que cria novos espaços e tempos quando interage com o ambiente.

³⁵Machado (1997, p. 60) esclarece que esta referência a Einstein é apenas metafórica, uma vez que “a inscrição do tempo na matéria só poderia ser perceptível a distâncias astronômicas e a velocidades próximas à da luz [...]”.

A Composição Cênica se mostra, assim, por uma perspectiva matemática, através, por exemplo, da seguinte proposta de jogo: cinco pessoas têm quatro minutos para construir uma composição.

No primeiro minuto, um duo (ou trio, considerando o iluminador) se desenvolve na metade esquerda do palco, espaço de limitação sugerida por dois feixes de luz proposto pelo improvisador da luz. Quando o duo ainda está 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 baixa de modo lento se abre, iluminando pouco, mas todo o espaço. Espaço vazio, só uma luz azul e o som da flauta. Três improvisadores entram na cena. Luz, música e corpo compõem o espaço e o tempo agora. Os três começam a caminhar, ficam por um minuto. Sai de cena um, o segundo, o outro. Silêncio. A luz azul cai lentamente ao completar os quatro minutos dados para um exercício simples de compor espaço e tempo entre acasos e escolhas.

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 a Cia. como um estudo de visualização da composição criada pelos improvisadores), um estudo em desenho do que ocorreu na Improvisação vai sendo composto através dos vários elementos que estiveram presentes na criação.

Na verdade, o que acabo construindo é uma *Timeline* desenhada, à mão, da Improvisação ocorrida. Desta maneira, desde os exercícios até a ação na cena, diferentes desdobramentos da ideia de *Timeline* como Dramaturgia da Improvisação são elaborados.

O exemplo do jogo acima é para que se compreenda que os jogos composição da Cia. Ormeo, criados a partir dos estudos de Duck, permitem a cada improvisador 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.

2.3.2.2 Jogos de percepção

A improvisadora americana Lisa Nelson tem forte influência no trabalho da Cia. Ormeo. Em momentos variados estudei com esta artista, e nos anos seguintes apliquei e desenvolvi seus treinamentos para o contexto da Cia.

Nelson tem sua pesquisa focalizada, principalmente, no estudo do aparelho visual, onde, 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 (2000, p. 405) 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.

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 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. Trabalhar com estas observações, na prática, é a própria ignição para a criação. Ao observar as percepções do corpo e do entorno, esses se mostram como possibilidades de escolhas, ou seja, materiais e informações diversas para a ação criativa em tempo presente. 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 estudo da improvisação pela exploração dos sentidos na observação do movimento e da performance, quando se está “dentro ou fora” da ação improvisacional. Somos 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, assim como para os workshops de Improvisação que ministrava para outros grupos e companhias.

Apresento algumas destas anotações:

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 em improvisação. Práticas que possam gerar novas perguntas, como estas, para serem percebidas e não respondidas.

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 aplicar na Cia. Ormeo.

Este exercício acontece em duplas (um cego 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 (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.

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 tem 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 acertava, pois houve uma comemoração externa. Conversei com três pessoas durante mais ou menos vinte minutos, eram responsáveis, fornecedores de etiquetas de códigos de barras para calças jeans, e me informaram sobre todos os procedimentos, 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 quanto

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 apenas 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 surgidos na rua: *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. Muitas camadas sonoras foram percebidas. Diferentes tamanhos do espaço visitado eram percebidos estando de olhos fechados e depois abertos. 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 observar, criar e interagir com o outro e o ambiente propiciam uma compreensão maior de como se estabelecem as comunicações na experiência e, assim, 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)

A pesquisa da Cia. parte do trabalho técnico corporal através do Contato-Improvisação, *Ideokinesis* e respiração *Sokushim*³⁶ e usa o material experimentado no corpo para os jogos de composição, ou seja, aplica os saberes corporais em uma organização de tempo e espaço. De maneira similar, passa pelos jogos de percepção para ampliar as sensibilidades e o campo de visão sobre as coisas e, finalmente, todo esse material é tratado nos jogos teatrais. Não existe uma ordem rígida. A ordem colocada acima obedece à entrada destes tópicos no texto desta dissertação. Durante a pesquisa prática, as demandas dos improvisadores diante da pesquisa da obra ditaram qual caminho trilhar a cada momento do percurso.

Acredita-se 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 com o público.

³⁶Respiração “Sokushin Kokyu ho”: método de respiração pela sola dos pés, baseada na técnica desenvolvida pelo Nishino Sensei, que esta sendo adaptada pelo Ono Sensei, para o Aikidô. A respiração pela sola dos pés é o processo que sente o ato de inspirar como se ele ocorresse pela sola dos pés,- a planta dos pés é como se fosse a raiz de uma árvore ou a fonte de água inesgotável – o ar circula pelo corpo todo e depois é expelido, como se saísse pela sola dos pés e pelo corpo inteiro. Cada célula participa do ato de inspirar – por ela entra e sai o ar, integrando todo o corpo. A sola dos pés é a fonte, o nosso contato com a terra, o nosso campo. Disponível em: <<http://corporastreado.com/contato>>. Acesso em 20 dez. 2011.

2.3.2.3 Jogos Teatrais

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 o uso de jogos teatrais na Companhia Ormeo, apresentam-se de forma aberta e proporcionam leituras variadas e aplicabilidades para diversos fins. 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, chama a atenção de todos os envolvidos para o problema comum trabalhado por diferentes pontos de vista (professor/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 qualidade da avaliação colocada por Spolin dialoga com os modos reflexivos na questão avaliativa das práticas cotidianas improvisacionais da Cia. Ormeo. 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 professor/jogador ou jogador/aluno de dominar, controlar, fazer preleções e/ou ensinamentos” (SPOLIN, 2007, p.33).

2.3.2.4 *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. Um quadrado. No centro, outro improvisador, o qual deve tomar o lugar de um daqueles. Existem também dois pontos marcados no chão, dois riscos, onde a bola poderá ser apoiada, ou de onde deve ser arremessada para algum dos outros jogadores de cada ponta. Deve-se trocar de lugar, sem deixar o jogador central tomar uma das pontas e ao mesmo tempo lançar ou apoiar a bola no local marcado no chão. Quando um sai, há uma desestabilização do todo, mas que deve ser pensada no momento seguinte pela ideia de reconstrução da estabilidade. Tudo para a manutenção do jogo.

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 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.

Após a finalização desta experiência nos treinamentos da montagem de “Fito pelo Filo da Finestra” especificamente, este jogo foi sempre recordado como uma metáfora da disponibilidade e responsabilidade para e com o coletivo na criação e na comunicação daquilo que se improvisa em cena.

Durante os estudos sobre a obra de Spolin, para finalizar com uma reflexão sobre este exemplo dado, deparei-me com a seguinte instrução para um determinado jogo teatral (e que a autora coloca que poderá servir para qualquer um dos jogos de sua criação).

Spolin diz: Não faça dramaturgia. Esta indicação me trouxe uma pausa súbita e uma questão. De que modo, então, Spolin compreende Dramaturgia para dar esta instrução?

O enfoque de Dramaturgia para Spolin pelo jogo se apresentava de maneira expandida. O que ela já propõe através dos procedimentos e treinamentos pela via dos jogos teatrais, é buscar por dramaturgias que floresçam no e do próprio jogo, não por uma ideia ou modelo dramático que o jogador possa já haver, uma mímese nas ações, uma vez que:

Quando a dramaturgia precede o jogo nas oficinas teatrais, o processo está morto. Dramaturgia é estabelecer o como e a utilização de material velho, mesmo que este material tenha apenas alguns minutos de duração. A dramaturgia leva à manipulação do grupo pelos dramaturgos. 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 ao 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).

Ao se pensar pelo viés da complexidade, a Improvisação Cênica em estudo se apresenta – vista sob a perspectiva de jogo teatral – como possibilidade de construção dramática exercida pelos jogadores durante o jogo, sem que a Dramaturgia seja determinada por alguém externo ou previamente pelos próprios jogadores.

Assim, na Cia. Ormeo a construção de Dramaturgia, no sentido de organizar o que se cria enquanto se cria é o problema-chave que irá dialogar com mais um, dois, três ou quantos

problemas o jogo interativo das diversas linguagens empregadas estabelecer na cena. Talvez, a instrução seja: não traga uma Dramaturgia pré-estabelecida, pois ela nunca funcionará: não construa a partir do que possa ser dramático, mas do que possa ser descoberto enquanto se cria.

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 como foi apresentado. Deste lugar, aparece a ideia do improvisador como dramaturgista, que será mostrado logo após a explanação de compêndio.

Para encerrar, a Dramaturgia construída por meio das abordagens de Spolin - quanto aos jogos teatrais - é alcançada, por vezes, com amplo teor organizativo, e em outros momentos de maneira quase imperceptível. Tudo depende da coerência entre as escolhas, do encadeamento de ideais propostas, da manutenção de foco dos improvisadores, do teor sócio que surge das diferentes linguagens e de fatores que estão ligados ao acaso e à indeterminação, que alimentam e provocam também sua construção. Esse é o jogo.

2.3.3 Compêndio: investigação pessoal e coletiva simultaneamente

Segundo Pareyson (1997, p. 103: “[...] os olhares (dos artistas) são reveladores, sobretudo porque são construtivos, como o olho do pintor, cujo ver já é um pintar e para quem contemplar se prolonga no fazer”.

Uma primeira ideia de compêndio pode ser observada na *Comedia dell'arte*, na qual o ator que tinha seu papel próprio (sua personagem) durante quase toda vida, possuía um *zibaldoni*. O *zibaldoni* diz respeito aos livros ou cadernos de anotações do repertório da personagem, das piadas, truques, de tudo aquilo que o ator houvesse experimentado em cena e que tivesse obtido boa recepção e sucesso junto ao público. Este caderno de anotações era de extrema importância e respeitado por todos os atores da trupe. As informações eram armazenadas e colocadas à prova ao longo da experiência do ator durante os anos de atuação.

Para a Cia. Ormeo, compêndio é o armazenamento de informações percebidas no fazer e na observação da prática improvisacional de uma determinada obra. O compêndio é construído no percurso. Uma espécie de catálogo de arquivos, repertórios de estratégias, conhecimentos elucidados durante a pesquisa. Um espaço sempre aberto e pessoal, que abriga e estimula o fascínio de fazer descobertas. É composto pelos estudos do corpo, leituras e discussões teóricas, conceitos aplicados, por observações individuais no universo cotidiano, por textos desejosos de fala, reflexões pessoais e percepções adquiridas na prática dos diferentes jogos.

Compêndio são experiências individuais armazenadas a partir dos interesses coletivos ou lançadas ao coletivo, sempre focadas na proposta da pesquisa em questão e nas práticas abarcadas por cada contexto de investigação. Assim, o compêndio é pessoal, por ser criado pelo improvisador através das relações construídas pelas articulações teórico-práticas das pesquisas de criação das diferentes obras; como também é coletivo por compor-se das relações estabelecidas com a pesquisa dos outros improvisadores envolvidos. Assim, a criação dos compêndios pessoais acaba por permear e gerar também o compêndio coletivo, que surge como e pela rede de ações realizadas pelo grupo de trabalho.

A criação deste compêndio se dá por auto-observação, pelos conhecimentos que surgem na relação com o outro e pelo que se observa da criação dos demais improvisadores. É atravessado por *feedbacks*, reflexões, debates e diferentes pontos de vista quando se cria e interage na cena. Assim, todo o tempo este compêndio é atualizado. Uma performance realizada hoje, por exemplo, ou os treinamentos entre as próprias apresentações funcionam também como atualizadores de informações dos compêndios individuais e coletivos.

Esta concepção de compêndio na prática improvisacional foi determinada na trajetória da Cia. Ormeo. No entanto, é importante apontar que a primeira vez que ouvi este termo foi em uma aula com a paulista e diretora de teatro Cristiane Paoli Quito, também diretora da Cia. Nova Dança 4, de São Paulo. Quito³⁷ (2002) utiliza o termo compêndio para designar um modo próprio que o improvisador desenvolve no estudo e uso de texto, pois este

[...] tem que ser tratado pelos dançarinos como um compêndio básico, no qual tudo está lá. A ideia é que o texto seja de tal maneira apropriado pelos dançarinos, que eles o utilizem em suas falas mais corriqueiras (no cumprimento, na despedida, no galanteio, no elogio, na crítica, no comentário), ou seja, o texto tem em seu conteúdo

³⁷2001 Bolsa VITAE de Artes (pesquisa de linguagem), por “Palavra, a poética do movimento“. Depoimentos de Quito, Rewald e Granato transcritos para o Relatório Bolsa Vitae 2001, no ano seguinte à contemplação da Bolsa, em 2002.

frases e orações que podem ser utilizados das mais diversas formas nas mais distintas situações (QUITO, 2002).

Rubens Rewald (2002), dramaturgo que trabalhou algumas vezes com a Cia Nova Dança 4, complementa que o compêndio “permite vislumbrar um campo extremamente profícuo de trabalho para o prosseguimento da pesquisa da palavra em movimento”.

O bailarino e improvisador Diogo Granato (Cia Nova Dança 4) apresenta sua definição:

O compêndio consiste em transformar as palavras, ou seja, construir seu vocabulário que lhe seja orgânico com as palavras, frases e ideias de um texto. A busca deste compêndio somado a um trabalho de naturalidade na fala, deixa os bailarinos muito mais confortáveis para se improvisar com texto e movimento. Porém, apesar de se buscar naturalidade e fluência, é evidente que se trata de uma apresentação, e por conseguinte deve-se buscar também uma diferenciação do conversar corriqueiro, mesmo que seja quase imperceptível. E essa é uma grande dificuldade, pois onde é essa linha tênue que separa uma fala natural, mas cênica, de uma fala corriqueira. [...] Com o público em nossa frente é que percebemos realmente essas sutilezas, pois em um ensaio é mais fácil chegar no macro, mas o público exige que você tenha também trabalhado o micro (GRANATO, 2002, p.156).

Desta maneira, Quito considera o compêndio ligado àquilo que comporta um trabalho minucioso e pessoal com textos a serem utilizados na cena. Na Cia. Ormeo esta ideia é aplicada de maneira diversa. O compêndio se forma pelas diferentes experiências que se tem através das práticas cotidianas da pesquisa e da interação com outras linguagens. Assim, o compêndio de determinada obra se organiza desde a preparação até às próprias performances, trazendo continuamente novas informações ao compêndio que ao retornar na cena, se reconfigura mais uma vez em outra nova informação e assim, sucessivamente.

2.3.4 Improvisador como dramaturgista

A figura do dramaturgo vem das artes teatrais desde a Grécia até o século XIX, e exerce a função de autor e diretor do texto encenado. Roubine mostra que longo dos séculos, esse dramaturgo passa de autor e diretor para “assessor do diretor nas decisões a serem tomadas no processo de construção da obra” (2005, p.46). O alemão Gotthold Ephraim Lessing (1729-1781), crítico e filósofo, além de ser considerado um grandioso escritor do século XVIII, é também reconhecido como o primeiro *Dramaturg* profissional da história do teatro. Lessing escreve a *Dramaturgia de Hamburgo* (1767-1769), onde apresenta críticas dramaturgias de ataque ao formalismo neo-clacista e ao domínio do teatro francês nos palcos da Alemanha. Criticava Voltaire e adorava Shakespeare.

Dramaturgo em francês, *Dramatiker*, “é aquele que escreve peças de teatro”. Em alemão, *dramaturg*, “é quem prepara sua interpretação e sua realização cênica” (PAVIS, 1996, p.117). Lessing e posteriormente Bertold Brecht (1948) desenvolveram as duas funções ao mesmo tempo. Esta conotação e utilidade da figura do *Dramaturg* amplia o sentido de dramaturgia como estrutura interna da obra, como resultado final do texto colocado em cena. Assim, a partir deste enfoque, a “dramaturgia abrange tanto o texto de origem quanto os meios cênicos empregados pela encenação” (PAVIS, 1996, p.113). Na contemporaneidade, pessoas distintas exercem estas duas funções:

O primeiro, ou seja, o *dramaturgo* é quem escreve e assina pela autoria da peça dramática, atuando tanto como autor/criador do texto dramático, de modo precedente e desvinculado à construção da encenação, ou como autor/colaborador da equipe de criação, concomitantemente e articulado ao processo de montagem, a depender da metodologia utilizada na construção de cada obra. Já o *dramaturgista*, em geral, atua no âmbito teórico-prático, responsabilizando-se pela atividade de assessorar o diretor/encenador na montagem da obra, articulando texto e cena, habilitado a acompanhar a estruturação das relações entre os elementos cênicos segundo os parâmetros idealizados para uma determinada montagem. (CORRADINI, 2010, p.15)

Por criar e decidir em tempo presente acerca da Dramaturgia da obra, os improvisadores da Cia. Ormeo passam a desempenhar a função de dramaturgistas de suas ações cênicas, capazes de exercerem de maneira própria e crítica esta função. Esta amplitude da função de dramaturgista é também colocada por Corradini, neste caso referente propriamente à Dança, através do

[...] deslocamento do dançarino de seu papel de executor técnico e repetidor de passos para assumir uma atitude mais ativa no sentido de buscar espaço para se posicionar como sujeito pensante e atuante no mundo, tornando-se um interlocutor, capaz de atuar como agente que cria, opera e institui sua própria realidade e história (CORRADINI, 2010, p.14).

Normalmente, quando apresentam esta autonomia estes bailarinos são chamados “intérpretes-criadores”. No estudo em questão, se denomina somente improvisador por acreditar que improvisar na cena carrega a responsabilidade inerente de ter que lidar com escolhas próprias ocorridas em tempo presente com o objetivo de construção da obra.

Assim, de acordo com os processos de investigação para a cena apresentados, o improvisador se constitui como um sujeito disposto e preparado para criar e resolver problemas. Desta forma, as ações na cena se pautam na realização de tomadas de decisão, estratégias para a solução dos problemas surgidos. Os treinamentos surgem como uma forma de sobrevivência diante dos problemas que se apresentam. São desenvolvidos pela ideia de jogo e de suas

variadas aplicabilidades com os focos específicos – composição, percepção e teatralidade – pela criação do compêndio e pela autonomia dos improvisadores em exercerem a função de dramaturgistas da obra.

Correr risco é conteúdo permanente nos estudos em improvisação. Desta maneira, o fato desta função 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”.

Tudo acontecendo ao mesmo tempo e agora. Sistemas tentando permanecer. Quebra de hábitos, mudanças de estratégias. Criação de novos hábitos. Recombinações e reconfigurações de hábitos. O jogo improvisacional possui mecanismos de sobrevivência que podem ser considerados como formas de comunicação indispensáveis a um sistema que busque continuar aberto e em crescimento de complexidade.

As práticas cotidianas despertam um conhecimento que dialoga com o pensamento de Edgar Morin quanto à Educação do futuro. Ele nos diz que o conhecimento é construído em espiral, portanto, é necessário voltar para rever e retomar o caminho, alargar as percepções cognitivas, completando que:

É que nos instalamos de maneira fixada em nossas teorias e ideias, e estas não têm estrutura para acolher o novo. Entretanto, o novo brota sem parar. Não podemos jamais prever como se apresentará, mas deve-se esperar o inesperado. E quando o inesperado se manifesta, é preciso ser capaz de rever nossas teorias e ideias, em vez de deixar o fato novo entrar à força na teoria incapaz de recebê-lo. (MORIN, 2007, p.30)

O conhecimento é alimentado, na Companhia Ormeo, através do exercício cênico constante, das reflexões que geram novas práticas e da busca ininterrupta de transformação pessoal para lidar com a crescente e desejada complexidade da Improvisação e com o caráter dramaturgico em questão. Esse retornar – rever para ver de uma nova forma o que se elege como “elemento” ou “ingrediente” para a criação – foi a ação principal investigada dentro das experimentações e apresentações realizadas na pesquisa prática do “Teias de um jogo aberto”, que será apresentado em detalhes na terceira seção: **Travessia**.

2.4 TIMELINES EM CENA: “PEDAÇOS DE ROSA” (2006) E “FITO PELO FILO DA FINESTRA” (2007)

2.4.1 Pedacos de Rosa (2006)



Figura 52

Os princípios de construção da obra “Pedacos de Rosa” estão alicerçados em um conjunto de delimitações de interesses sugeridos pelas informações e estudos da obra *Grande Sertão: Veredas* (1956), do escritor mineiro João Guimarães Rosa. As delimitações pesquisadas e definidas tem por objetivo fomentar os estudos de corpo, o treinamento do jogo cênico, a criação do compêndio de cada integrante, o estudo do espaço e tempo desta obra específica.

Em *Grande Sertão: Veredas*, um dos mais importantes romances da língua portuguesa, o mineiro João Guimarães Rosa traduz, tenaz, tramas de infinitas veredas que transbordam, plenas de ser, de secas vidas dos nossos senhores. Poemas de vida.

E – a semelhança do sertão de equivocadas impressões de aridez – também de desvida, signo de algo que já não está entre nós. É do esqueleto e de tudo o que podem os ossos – em seus sistemas de proteção, sustentação, conformação, armazenamento, alavanca, deslocamento e vitalidade – o pretexto de onde as Cias Ormeo e Cosê? Teatro-Dança, dirigidas por Daniela Guimarães, improvisam textos de João Guimarães em “Pedacos de Rosa”.

Ossos contemporâneos. Corpos sabedores da liberdade contida nos limites e nas regras. Personagens arrebatados do gesto espontâneo e que existem antes de serem lugares, acontecimentos, sentimentos, seres, coisas. Intuição intensa do presente no tempo e no espaço presentes. Estar fluxo, estar repouso. Identidades, histórias e memórias das mais frouxas e das mais tensas sensações.

Piano e vozes. Canto e corpo. Sertões e ossos. Qualquer vereda, todos os encontros. Palavras e movimentos nas travessias e bordas dos ossos de ofício dançar.



Figura 53

O conjunto de recortes eleitos no que diz respeito ao corpo, ao uso do tempo, do espaço, do texto, da música e da iluminação são bases de investigação organizadas de maneira totalmente aberta na cena, ou seja, as composições vão sendo desenhadas e redesenhadas na construção de Dramaturgias.

Como ponto de partida, no que se refere à obra de Guimarães Rosa, havia um acordo inicial: ninguém poderia ler a obra completa. Como uma estratégia da pesquisa, a obra deveria ser conhecida por fragmentos, por pontos de vistas diversos, uma medida inicial para se fugir de uma espécie de texto-guia ditado por um autor, mesmo sendo ele o genial Guimarães Rosa.

Assim, a princípio, *Grande Sertão: Veredas* foi apresentado à Companhia por meio de releases, prólogos, recortes de jornais, comentários, cartas, por histórias que um ou outro do grupo envolvido no trabalho já conhecia ou estava pesquisando. A decisão inicial de conhecer a obra por pedaços de informações culminou em um modo semelhante de lidar com a obra propriamente dita: cada integrante da Companhia começou a receber da dramaturgista Miriam Gaspar – como parte da criação do compêndio pessoal – pequenas frases ou textos de poucas linhas do livro, prática ainda realizada desde sua estreia em 2006. Desta forma, cada improvisador possui diferentes fragmentos de textos, pedaços de informações que entram no jogo da construção cênica de “Pedaços de Rosa” em tempo presente. Desta decisão, também surgiu o nome do trabalho.

Através destes pedaços de textos distribuídos aleatoriamente foram realizados jogos cênicos e experimentações entre corpo e palavra. Ao analisar o universo dos textos variados de cada improvisador, na segunda parte do estudo foram elencados subtemas que estes textos traziam para o estudo da obra de Guimarães Rosa. Assim, em conexão com o processo de descobertas de cada conjunto de textos surgem, então, os subtemas: o sertão como lugar, o sertanejo, o amor impossível, o amor homossexual, o cheiro de guerra, a amizade, o confronto eminente, a festa como descanso, entre outros. O mapeamento destes assuntos surgia pelos fragmentos de histórias do sertão e estes, por sua vez, serviam como guia, como parte dos dados para se improvisar, como novo material para o compêndio.

O texto não funciona nesta pesquisa como fio condutor, tendo como objetivo contar aquela história como acontece no livro. O texto literário, pelos seus fragmentos, mobiliza as investigações, modos de criação específicos para aquela pesquisa. O que a obra de Guimarães

traz – na sua inteireza pelo viés da sua originalidade, atemporalidade e universalidade proposta pelas veredas, pelo grande sertão que está aberto, que convida, interage; se completa pelo encontro e na caminhada do fazer – é o que configura “Pedaços de Rosa” esteticamente e, mais ainda, determina a forma com que ele será resolvido na cena. Pode aparecer por meio de pequenas histórias reconfiguradas, por um único assunto dentro da história geral, ou pela história mesmo do livro, mas montada (editada) de maneira diversa na cena. O que interessa é jogar com todas as possibilidades, ou “quase” todas as veredas possíveis, pois como o próprio autor diz: “vivendo se aprende, mas o que se aprende mesmo é fazer outras maiores perguntas” (ROSA, 1956, p.156).

A própria obra é vista e se faz ver, pois: “[...] o real não está na saída nem na chegada: ele se dispõe para a gente é no meio da travessia” (ROSA, 1956, p.55).

Como dito, o texto não se apresenta de maneira determinada, exata ou com primazia na cena. Mostra-se como parte de uma complexidade de possibilidades cênicas em que se alternam lideranças, e que não se estrutura somente por um modo específico de construção dramática ou ditado por uma conduta “ideal” para que seja compreendido.

É importante, através das fotos a seguir, comentar algumas cenas de construções dramáticas ocorridas em “Pedaços de Rosa” em apresentações diversas. Algumas destas descrições poderão ser melhor compreendidas no material editado no DVD anexo.



Figura 54



Figura 55

Em uma das apresentações em Cataguases, em 2006, na estreia, instaurou-se um duo entre Elizabeth Scaldaferrri e Marcus Diego. O texto dito por Marcus articula uma qualidade corporal em Elizabeth (Figuras 54 e 55). Miriam Gaspar, dramaturgista que nesta ocasião estava realizando o trabalho das escolhas e tempos de música e silêncio, decide por abaixar a música. Esta ação da saída da música mobiliza a fala de Elizabeth, que começa um fragmento de texto, o qual produz uma pausa corporal em Marcus, como se a escutasse ou a esperasse. O texto vai sendo modificado conforme a voz dela vai se modulando à sua posição de corpo invertida apoiada em seu parceiro de cena. Marcus ouve, e quando a voz de Elizabeth e suas palavras se tornam aceleradas, ele começa a girar várias vezes. A voz de Elizabeth ganha velocidade e volume por este impulso do movimento dos dois corpos em giro, até que Marcus pausa. Silêncio, pausa de corpos, de música, de textos, de sonoridades. Elizabeth se mantém sobre ele, esta pausa cênica mobiliza uma ideia (imagem) de espera contínua. Uma espera que remete ao sertão é criada, e deste lugar Marcus cansado e se servindo do peso do corpo de Elizabeth sobre ele, constrói uma nova fala.

Na descrição da cena abaixo (Figuras 56 e 57), a música da abertura do espetáculo e a luz mais aberta promoviam aos improvisadores entradas e saídas de composição. A iluminação ia caindo e o espaço ia ficando menor, o que aos poucos começa a sugerir uma ignição. Percebo aos poucos que no espaço onde estou, o iluminador começa a acender um foco pela sugestão anterior de estreitamento de espaço. Nele permaneço, dividindo aquele foco com Joel Rocha. Joel está inerte no centro do foco, como que tomando o lugar para si, espaço de conflito. A imposição pelo espaço que Joel insiste e a luz que vai caindo ainda mais, me “sufocam” provocam em mim um corpo contido, querendo dizer mas que está preso nele mesmo. Deste lugar, surge uma qualidade corporal em mim gerada por esta leitura do ambiente externo, da fixidez de meu companheiro de cena e pela luz de Rogério Mendonça. Outros improvisadores

passam próximos ao foco atentos a esta tensão e dando suporte a cena, mas não entram no jogo deste dueto estabelecido. Permaneço na ideia de movimentos com pouca articulação, até que intensifico a tensão corporal e chego a fala. Esta sai angustiada, sufocada e aflita: o corpo gera esta qualidade da voz e digo: “Vivendo se aprende, mas o que se aprende mesmo, é fazer outras maiores perguntas” (ROSA, 1956, p.109). Este pequeno fragmento leva – no diálogo entre o corpo “sem voz” e a “voz pulsante” – quase três minutos para ser dito. Joel simplesmente em cena observa a angústia e nada faz, o que promove mais tensão na cena. Há uma entrada de um trio do outro lado do espaço do palco, ao mesmo tempo me acalmo pela respiração forte que aos poucos tranquiliza, uma luz azul surge à direita do palco. Esta composição gera uma possibilidade de fim para nossa cena. E saímos, Joel e eu, caminhando para as coxias (verificar no DVD anexo).

Assim, Guimarães Rosa promove – com sua obra, com parte de seu texto ou com suas palavras de um léxico próprio – leituras infinitas surgidas do conjunto de exercícios e jogos de improvisação entre as linguagens utilizadas e os fragmentos de textos. Quais compreensões, percepções, sensações são trazidos pelos fragmentos, discussões e experimentações? Tais questionamentos encontram espaço de diálogo no corpo, na iluminação, no som, no uso da palavra em cena, no cenário, no corpo do outro.



Figura 56



Figura 57

A pesquisa de corpo, nesta obra, estabelece uma analogia com o sertão através da ideia de seca, aridez, ausência de carne para estar de pé. Foi na estrutura óssea que toda a pesquisa se debruçou, pautada em um trabalho de dez meses em que cotidianamente foram mapeados os ossos do corpo, através da técnica somática da *Ideokinesis*. O modo do corpo se expressar na cena é proveniente desta qualidade específica investigada: mover-se pelos ossos e/ou pelos diálogos estabelecidos entre os modos de mover dois ou mais ossos em conexão com os demais elementos constituintes da pesquisa. Obviamente, o corpo sempre necessita dos ossos para se mover, mas colocar ênfase, foco em uma qualidade específica foi uma decisão, uma escolha de como o corpo deveria estar na cena nesta obra. O corpo estudado para construir corporalidades desta maneira e não de outras inúmeras possíveis, como na Figura 58, em que Marcus Diego, Elizabeth Scaldaferrri e Mariana Martins dialogam corporalmente através do material experimentado no estudo de movimento pelo sistema ósseo (verificar no DVD anexo).



Figura 58

Ao longo dos anos, desde que este trabalho foi estreado em 2006, o compêndio de cada improvisador tem sido, como já dito na seção anterior, continuamente atualizado. Assim, um compêndio diferenciado de informações é estabelecido para cada obra que estuda a criação por Improvisação Cênica em tempo presente. As informações de corpo, dos conceitos para cenário e iluminação, os subtemas elencados, os trechos de textos da obra – frases inteiras, expressões, palavras do léxico de Guimarães Rosa – continuam a alimentar este compêndio. Não existe uma ordem, uma sequência, uma cadeia organizada de entradas e saídas de qualquer informação das diferentes linguagens empregadas, mas o que surge na cena é proveniente desse universo delimitado da pesquisa específica contida nos compêndios.

Na iluminação, variadas possibilidades de uso são criadas, mas nem os improvisadores na cena e nem o improvisador-iluminador Rogério Mendonça sabem quando, onde e como a luz será usada. Da mesma maneira, o improvisador do som, Miriam Gaspar, possui cinquenta músicas e sonoridades gravadas, das quais nem um quinto serão usadas. O cenário, que apresenta somente as tiras de chitão, bem como o desenho de luz, se modificam a cada temporada. O uso de todo o material cênico depende dos improvisadores, de suas escolhas durante a construção das cenas daquela apresentação.

Na Figura 59, a seguir, um trio formado por mim, Joel Rocha e Elizabeth Scaldaferrri ocorre de maneira intensa pela música que se utilizava naquele momento e é desenvolvido a partir de uma luz vermelha, quente, na qual pela posição dos improvisadores é possível olhar para si mesmo, através de “espelhos” criados pelas sombras formadas entre os corpos e a iluminação a pino. A dança surge dos diálogos com as sombras e com o corpo do outro. A entrada de um terceiro, quarto e depois um quinto improvisador – Claudinei Mendonça, Marcus Diego e Carlos Gonçalves – desestabiliza a primeira ideia das sombras, cria uma sexteto de Contato-Improvisação e aos poucos sugere uma nova construção. A mudança da luz colabora para que três dos improvisadores sintam necessidade de deixar a cena, o que resulta na construção de um duo de homens, Marcus Diego e Claudinei Mendonça. Pelo contexto criado e pelo silêncio que interroga, assim como pela luz - velada e secreta de claros e escuros - é engendrada uma possibilidade de leitura sobre um diálogo entre Riobaldo e Diadorim, protagonistas da obra de Guimarães Rosa. O encontro traz, ao final, a entrada de um fragmento de texto de Marcus Diego, que alavancará a cena seguinte (a cena descrita pode ser observada no DVD em anexo, no item 3 do *menu* intitulada Pedacos de Rosa (2006), obra completa).



Figura 59



Figura 60



Figura 61



Figura 62

Várias maneiras de fruir a obra foram construídas ao longo dos anos: às vezes só o sertão foi abordado, em outras a impossibilidade de realização de um amor é que pairava. A cada apresentação, o fruidor constrói a obra que já conhece de Rosa à sua maneira ou, quem não a conhece, tem a possibilidade de inventá-la com as informações do texto do autor adicionadas às nossas experiências com o texto de Rosa. As informações são disponibilizadas durante a criação em tempo presente através dos indícios, dos fragmentos, dos pedaços de textos, dos corpos, dos espaços e tempos que a Cia. Ormeo organiza na cena, pois como a própria obra traz: “O sertão não tem portas nem janelas. O sertão é sem lugar. O sertão é uma espera enorme” (ROSA, 1956, p.45). Como o sertão, a obra também é aberta.



Figura 63

2.4.2 Fito pelo Filo da Finestra (2007)



Figura 64

“Fito pelo Filo da Finestra” é realizado por seis improvisadores: três integrantes da Companhia Ormeo (Daniela Guimarães, Elizabeth Scaldaferrri e Marcus Diego), um músico que trabalha com *samplers* e efeitos sonoros eletrônicos e tocava flauta transversal e bateria ao vivo (Fábio Luna), um improvisador-iluminador (Marcelo Esteves) e um improvisador-videográfico (Rogério Mendonça). Em cada locação, um novo estudo dos elementos constituintes é realizado para a criação, como pode ser visto nas figuras seguintes e em todos os exemplos mostrados no DVD anexo no item 2 do *menu* intitulado Fito pelo Filo da Finestra (Análise).



Figura 65

Teatro Vila Velha, Salvador – BA (2010)

Através da interação em tempo presente das linguagens específicas e dos objetos de cena, roupas colocadas em um cabideiro no palco que podem ser usadas e trocadas quando se deseja, livros e textos variados à disposição, a Improvisação possibilita que todos os aspectos fundamentados no uso de espaço, tempo, sincronismo, simultaneidade, repetição, novidade, transferência, doação, silêncio, acaso, imprevisibilidade, sejam experimentados através de encontros espontâneos, que são traduzidos em diálogos diversos em torno do tema “janela” (*finestra*, em italiano).



Figura 66

Teatro de Dança, São Paulo – SP (2009)

O lugar janela é o ponto de partida e chegada. Pontos simultâneos dos afetos de seleção arbitrária em que cada improvisador é instigado ao diálogo plural de sensibilidade intensa e ininterrupta. O recorte arquitetônico janela é eleito espaço físico deste encontro entre linguagens cênicas. A investigação é carregada de signos – janelas físicas, emocionais, psicológicas, morais, institucionais – que se pretende traduzir em uma obra de Improvisação: desde a ideia literal de janela até à sua metaforização.

A construção da cena das Figuras 67 e 68 inicia-se no momento em que Marcus Diego se desloca janela, imagem projetada por Rogério Mendonça. Esta ação de Marcus me mobiliza a correr para a parte de trás da janela projetada, sabendo que naquele momento não seria vista pelo público. O iluminador, ao perceber minha posição, acende a luz e me coloca na composição da cena (Figura 69). Elizabeth, que estava em um solo desde a entrada de Marcus, percebe a luz me trazendo para a composição e sai de cena (Figura 69). Ela volta para compor um duo comigo, e quando o ajuste do duo se faz, o iluminador e o editor de imagens juntos dão novo direcionamento a cena através da manutenção somente do foco retangular no chão, em mim somente a projeção da imagem azul e geométrica é colocada (Figura 70). Os

improvisadores da luz e da imagem, Marcelo Esteves e Rogério Mendonça, criam um duo entre eu e Elizabeth. (verificar no DVD anexo).



Figura 67



Figura 68



Figura 69



Figura 70

O trabalho discute pontos de vistas variados, um estado “entre” as coisas do mundo, um corpo que transita no cotidiano, vendo e sendo visto, afetando e sendo afetado, o que permite “estar” em movimento e “ser” movimentado durante o ato do “olhar”.

Pode-se pensar: as janelas das casas ou prédios deslocam o campo de visão. Um campo se estabelece para quem passa e outro para quem está na janela. É possível enquadrar aquilo que transita dentro e fora desta janela. A moldura estabelece os espaços entre modos de ver o mundo. A criação em tempo presente se pauta nas sensações e recortes que surgem diante desta moldura. Sensações do caminhante, do andarilho, do veículo, do curioso, da paisagem, do tempo, do percurso são motes investigativos para se pensar em criar a partir de imagens do cotidiano. Informações fragmentadas a partir de observações longas ou breves, onde não existe fixidez entre quem observa e quem é observado, somente a alternância entre cenas compostas por variados olhares e coladas e/ou sobrepostas umas às outras, inversões continuadas entre pontos de vista.

As decisões no momento da cena e a forma com que as interações se dão – entre música, vídeo, iluminação, dança e teatro – promovem uma dinâmica também dos recortes que estão

lidando com o tema “janelas” o tempo todo. Na sequência das próximas fotos é possível perceber as mudanças do espaço das cenas através das escolhas variadas dos improvisadores das imagens e da luz. Com isto, eles proporcionam variados estímulos aos demais improvisadores que estão em cena (outros exemplos se encontram no item 2.1 do DVD anexo, que apresenta três performances ocorridas em três dias distintos).

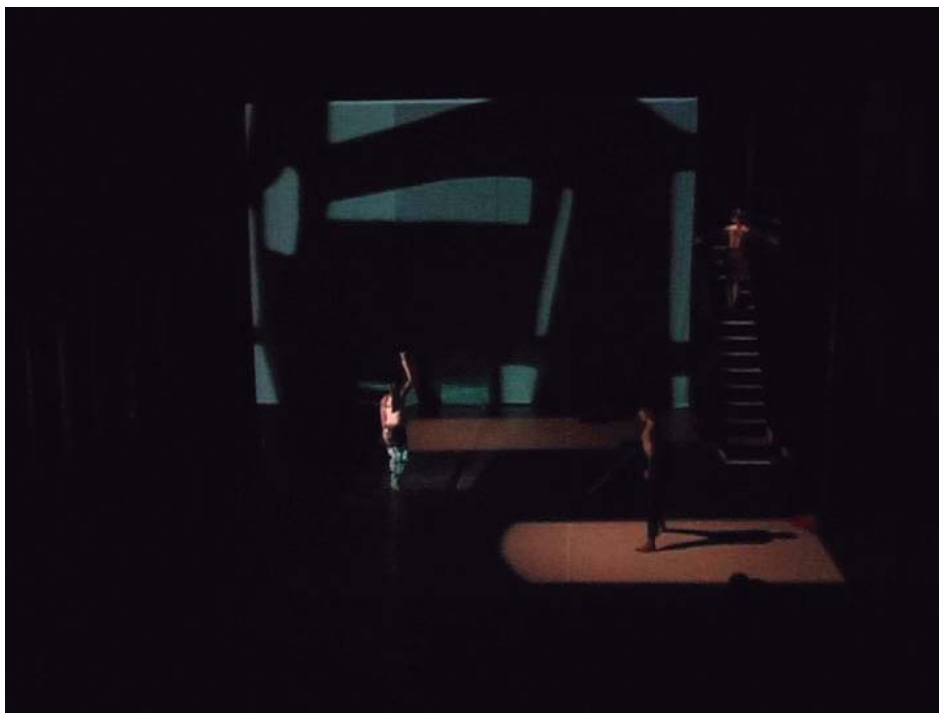


Figura 71

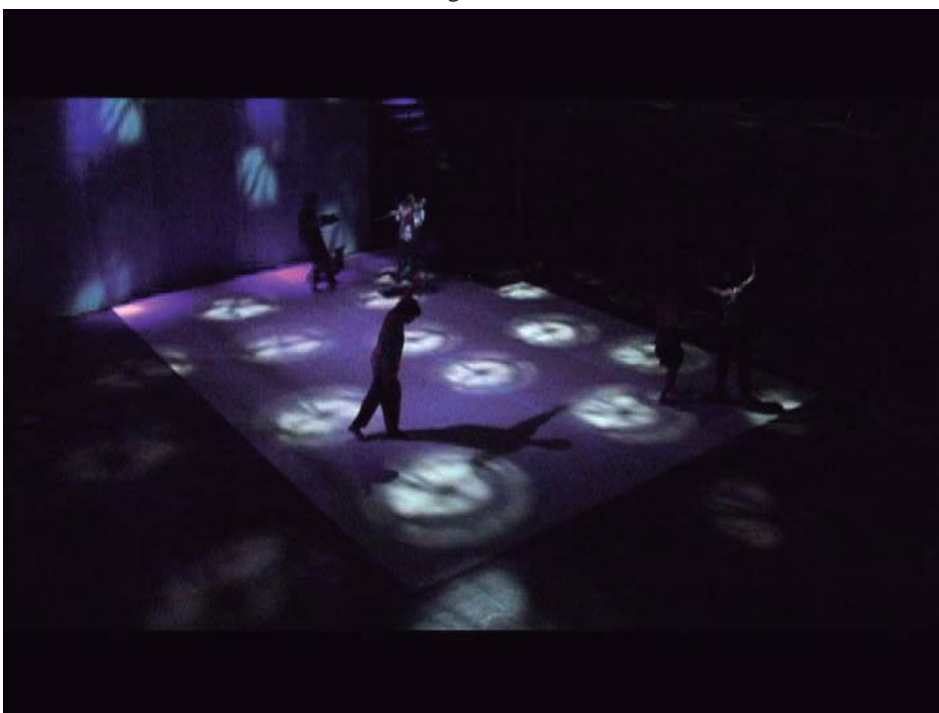


Figura 72



Figura 73



Figura 74

O que surge é uma construção cênica em *frames*, pedaços de imagens que são organizadas dramaturgicamente a cada performance. Nesta obra, o que surgiam na vida cotidiana dos envolvidos, ao longo de seus três anos de apresentações, eram incorporadas ao trabalho e trazidas de maneiras diversas: como textos, como estímulos de temas a serem explorados na

cena, como descrição de uma observação realizada durante a vinda para o teatro (um depoimento), como subtexto para a criação corporal. Variados *motes* eram trazidos dia após dia (verificar no item 2.3 do *menu* do DVD anexo).

Enfim, um processo ainda mais aberto do que o proposto em “Pedaços de Rosa”, proporcionado pelo tema “janela” em foco e pela entrada da fala espontânea. A manifestação do desejo do improvisador em “Pedaços de Rosa” se restringia ao texto da obra roseana, aos fragmentos de texto que o improvisador tinha para lidar com seu desejo de falar sobre algo. O que se falava, e foi uma escolha que fosse desta maneira, era por meio das palavras do autor Guimarães Rosa. Já em “Fito pelo Filo da Finestra”, a fala surge tanto pela voz de autores diversos, que são parte do compêndio e estão na própria cena por meio dos “livros/objetos cênicos” presentes; quanto pelo sujeito improvisador, que tem espaço para sua própria voz. São permitidas as palavras, impressões e posições pessoais do improvisador durante a construção da obra na cena.

O corpo em “Fito pelo Filo da Finestra” é mapeado pela investigação do sistema ocular, das percepções aprontadas pelo canal da visão ou pela ausência desta. Mover a partir do órgão da visão, treinamentos construídos através dos estudos realizados com a pesquisadora e improvisadora Lisa Nelson. Ver o que está dentro e corporalizar, emoldurar o fora e internalizar. Como é o corpo que vê pela janela? Como é o corpo que é visto emoldurado pela janela? A janela como o lugar das pausas, da inversão entre o que está dentro e fora: diante do corpo, da janela, da cena, do texto, da música, das imagens do vídeo.

O raciocínio proposto para se articular as informações nas diferentes cenas criadas está quase sempre em inverter, subverter, alterar o que se vê. A busca contínua de um outro ponto de vista é mobilizado, ou se tenta mobilizar pela criação da música ao vivo, pela movimentação do corpo, pelo deslocamento de planos e rotações trazidos pela projeção de vídeos ou pela iluminação. Esse conjunto de ações tem como propósito transformar o espaço e o tempo da cena em um lugar de entradas e saídas, um lugar de passagem de informações, de paisagens cotidianas diversas.

A música é criada em tempo presente por meio de sonoridades, de melodias na flauta, por vibrações e ritmos estimulados pela bateria ou ainda na junção de melodia, ritmos samplers, voz e letra. (consultar o item 2.2 do *menu* do DVD anexo).

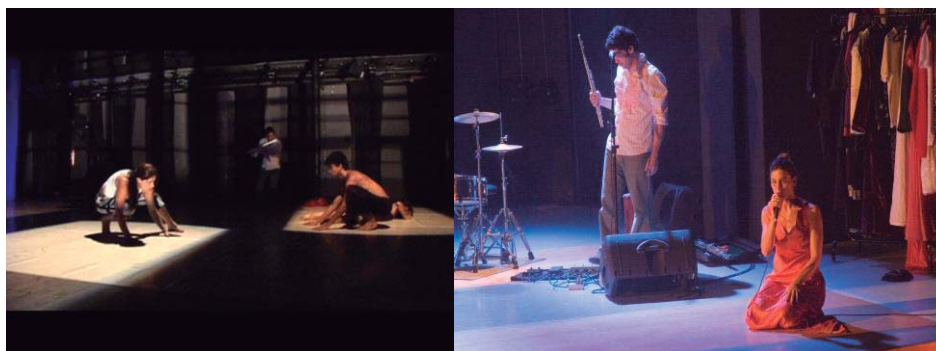


Figura 75



Figura 76

Quanto ao improvisador-videográfico, este possui trezentas e sessenta horas de imagens gravadas em fitas *mini-DV*. Estas imagens foram por mim selecionadas a partir das ilustrações de um livro italiano (encontrado na lata de lixo, nos anos em que morei na Itália) que apresenta fotografias de ruínas de pedras e que possibilita, pela iluminação e pelo enfoque da câmera, um olhar entre espaços, entre luzes, entre imagens borradas e outras nítidas do outro lado da moldura arquitetônica (imagens também utilizadas na abertura de cada seção desta escrita de mestrado). Estas imagens foram previamente tratadas em vídeo: recortadas, animadas, sobrepostas, trabalhadas em cor e em preto e branco, com texturas diversas. A manifestação das imagens é decidida também ao vivo e, de acordo com os diálogos firmados nas cenas, aparece como proposta de cena ou como consequência de tais diálogos.

O corpo, o texto, a luz, as imagens, a música agindo na criação dramática de acordo com o motivo arquitetônico janela. Este *mote* provoca, na pesquisa específica desta obra, olhares diversos sobre os acontecimentos cotidianos lidando com uma percepção tênue entre o velho e o novo, o público e o privado, o eu e o outro, o dentro e o fora, próprio do espaço “entre” as coisas, espaço de construção coletiva repleto de múltiplas singularidades. (verificar os comentários sobre a construção da obra em tempo presente no item 4 do *menu* do DVD anexo que apresenta a obra *Fito pelo Filo da Finestra* na íntegra).

3 TRAVESSIA

O correr da vida embrulha tudo. A vida é assim: esquenta e esfria, aperta e daí afrouxa, sossega e depois desinquieta. O que ela quer da gente é coragem.
– Guimarães Rosa

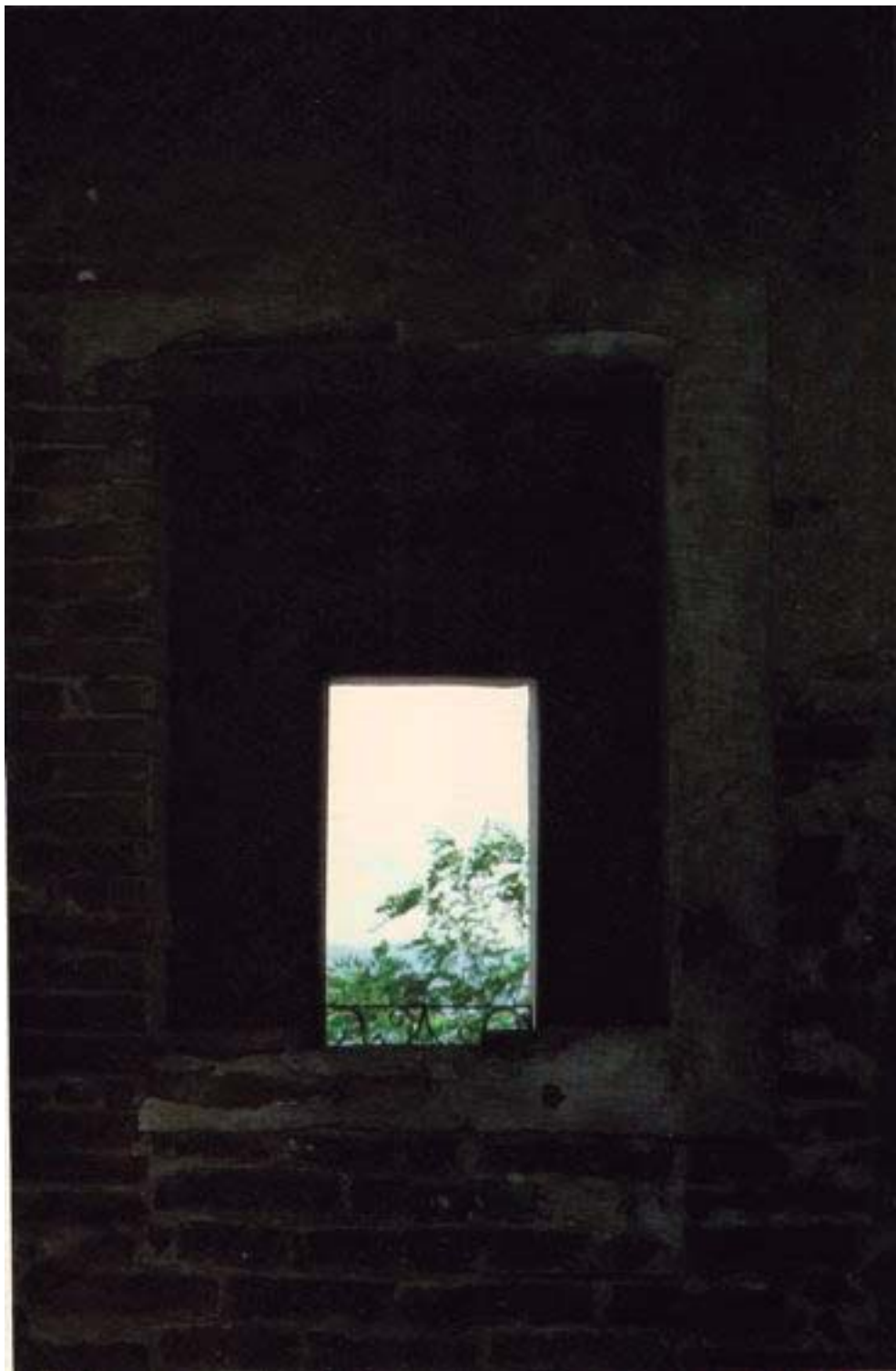


Figura 77

3.1 TEIAS DE UM JOGO ABERTO

3.1.1 Filigranar: uma ação presente

Esta seção é o jogo de entrelaces entre os estudos teóricos e práticos durante os dois anos da investigação da performance, parte deste mestrado. Funciona como lugar de confluências, conflitos, conversas, experimentações com variados mestres, autores e parceiros visitantes e convidados. Aconteceram nas salas de experimentações, nas apresentações realizadas durante a primeira apresentação pública do processo de “Teias de um jogo aberto” no Poéticas Tecnológicas III – Seminário Internacional sobre Dança, Teatro e Performance do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas³⁸ da Universidade Federal da Bahia em 2010; na Mostra Cultural do PINA- Ponto de Interação de Núcleos de Artes, em Cataguases, Minas Gerais, em 2010; no ABRACE, em Porto Alegre, em 2011 ou ainda, na Pesquisa-Encontro realizada com a improvisadora brasileira Tica Lemos em São Paulo, em 2011.

Todas as atividades tiveram como propósito discutir a Dramaturgia da Improvisação a ser aplicada no estudo prático em questão. Ações desenvolvidas visando a investigação e experimentação das relações do corpo com o ambiente, determinados por um contexto estabelecido no percurso, com objetivo de criação e execução da performance “Teias de um jogo aberto”.

Este momento da escrita é o da liberdade poética, na qual será demonstrada a articulação teórica com a prática, sobretudo mostrar como a teoria veio a desencadear os primeiros treinamentos da performance e como os fios dessa teia começaram a ser tecidos. Como nobre parceira, a teoria se fez de maneira efetiva e viva durante toda a prática, em uma construção de mão dupla. Prática e teoria arquitetadas pelo compartilhamento das mesmas questões desdobradas em respostas possíveis. Assim, é importante descrever nesta seção o modo como aconteceram alguns dos experimentos na sala de trabalho prático, os quais desencadearam pontes de reflexões para a escrita que aos poucos também se construía.

³⁸ Promovido pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas em parceria com o Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas e o IHAC - Instituto de Humanidades, Artes e Ciências Prof. Milton Santos, vinculados à Universidade Federal da Bahia (UFBA).

Desde o momento inicial, março de 2010, cheguei para o primeiro dia de trabalho sozinha ao espaço determinado para as experimentações práticas, levando somente um texto dado a mim pela minha orientadora Ivani Santana, intitulado *A Teoria do Umwelt*, do biólogo estoniano Jacok Von Uexküll (1864-1944) traduzido por seu filho Thure Von Uexküll em 1988. Disse-me: “Te servirá muito, sob muitos aspectos”.

Guardei este texto por uns dias, sabia um pouco do que se tratava mas queria utilizá-lo em um momento em que a própria pesquisa o chamasse. Para aquele primeiro dia de trabalho prático e sem fazer nenhuma leitura prévia, decidi que este texto seria minha ignição, de onde partiriam as minhas primeiras experimentações corporais em busca da relação corpo e ambiente.

O desejo motor foi experimentar a teoria em meu corpo improvisador e, a partir daí, comecei a inventar metodologias³⁹. A criação metodológica me instiga. Acredito que a ação de criar metodologias – como já dito na seção que trata do improvisador como dramaturgista – desenvolve uma aptidão para a autonomia em tempo presente. Funciona “como se” você, ao improvisar na cena, estivesse durante todo o tempo a criar suas metodologias em tempo presente: modos de ação emergenciais. Enquanto são criadas, as metodologias já são testadas no aqui e agora cênico. Não são somente ferramentas para um treinamento prévio, mas funcionam como modos, habilidades, estratégias metodológicas para ações autônomas na cena. Ao mesmo tempo em que se cria, já se aplica, e isto é a elaboração pulsante de uma Dramaturgia da Improvisação. A pesquisa de desenvolvimentos metodológicos próprios parece ser um estímulo à criatividade, à experiência e à curiosidade em um fazer permanente.

Por acreditar que o processo gera pistas e estas levam a novos processos investigativos, a elaboração desta seção se pauta nos estudos de crítica de processo de Cecília Almeida Salles (2009), que vê a obra a partir de sua construção. Além de ser possível ver a partir dos rastros, como sugere Salles, ou como uma referência ou leitura do que se fez no percurso; aqui nos estudos da performance “Teias de um jogo aberto (2010)” será mostrada também minha percepção de dentro da própria obra, enquanto eu a experimentava nos processos de treinamentos.

³⁹Essa dissertação não tem como foco discutir metodologia. Compreendo que existem diferenças entre estratégias, sistemas, métodos. O meu objetivo é apenas utilizar desses termos para tratar do *modus operandi* do improvisador dramaturgista.

Para mapear esta travessia da elaboração do processo apresento a imagem da filigrana que se refere a uma obra de ourivesaria, formada de fios de ouro e prata, delicadamente entrelaçados e soldados. Ao trazer este feito para a Improvisação em tempo presente, esta imagem remete à ideia de paciência, de meticulosidade para tramar os fios. *Timeline* e filigrana compartilham a ideia de trama, entrelace, possibilidades combinatórias e riscos. Ao mesmo tempo, é necessário um cuidado artesanal, atento aos detalhes e às possibilidades iminentes dos riscos que atravessam esse feito. É preciso cultivar atenção a estas premissas para, assim, agir com delicadeza e presença.

Uma vez que o desenvolvimento desta pesquisa está voltado para uma reflexão da ação cênica, na qual mostra-se que drama é ação, que improvisar é a ação de criar em tempo presente, que a *Timeline* é uma analogia à ação de editar imagens em uma linha do tempo e que *Dramaturgia* é, portanto, a ação para o estabelecimento de “princípios de construção de uma obra” (PAVIS, 1996, p.116), decido utilizar filigrana como verbo. *Filigranar* é mostrado neste contexto como a ação de construir os fios da performance “Teias de um jogo aberto”. Fios que se conectam cada parte da travessia descrita e comentada, e que se potencializam na vivência processual de criação da obra: uma elaboração ininterrupta da *Dramaturgia da Improvisação Cênica em tempo presente*.

3.1.2 Filigranar 1: a ignição

Início da pesquisa de encenação, performance solo, dia 29.04.2010.

*Enquanto me aquieto, reflito sobre esse mar de possibilidades que surge a cada novo estudo de uma obra. Observo que as leituras, aulas, conversas e as reflexões alargam meus horizontes. Não fecho em um só foco, sigo as pistas para pesquisar como a improvisação – ao pensar sobre o que me afeta diante dos conhecimentos da pesquisa – já acontece em meu corpo. Estou aqui examinando tais possibilidades e já fazendo escolhas. Aliás, escolher é premissa para se trabalhar com Improvisação. Este corpo deve estar preparado para o trabalho prático pesado na experimentação das ações-pensamentos. Assim, depois de praticar respiração *Sokushin* (já descrita na Seção 2), alongamento e um aquecimento de pequenas danças livres: observo como estou hoje. Silêncio e escuto. É deste lugar a partida. Saio para a ação: trabalhar em uma sala de ensaio três vezes por semana. “Sair”, segundo a*

improvisadora Katie Duck, é a disposição em verificar possibilidades de encontros. Então, minha travessia começa simples: entre o corpo, o ambiente e o texto de Uexküll.

O corpo é o do improvisador, aqui entendido como aquele que lida (com o ambiente externo e interno) e cria com o que acontece no momento presente. O ambiente, externo e interno, define-se como aquilo que se manifesta e influencia, mobiliza, dialoga com o corpo estando fora dele e, ao contrário, como manifestações que acontecem dentro do corpo, respectivamente. Lidar com a combinação destes diálogos possíveis é a questão.

Minha primeira escolha foi partir de um trecho específico do texto de Uexküll e trabalhar improvisando durante uma hora. Poderia decidir por estar em movimento, em pausas, com foco na expansão dos sentidos corporais para perceber as manifestações do ambiente e testá-lo em meu corpo. O texto traz as seguintes informações:

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).

A teoria do *Umwelt* é entendida como uma biologia comportamental por Uexküll, nem objetiva ou subjetiva, mas por um entendimento sistêmico. O sujeito e o objeto 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.

O entendimento de ambiente por Uexküll mostra que o corpo modificado também modifica o objeto quanto à sua função, dimensão, signo. As informações sobrepostas estabelecem o jogo

semiótico. É justamente esse jogo semiótico que quero observar neste fazer prático. Isto me interessa e se torna o objetivo proposto para os improvisadores que atuam comigo em tempo presente no “Teias de um jogo aberto”.

Como podemos perceber, agir e organizar as informações ao improvisar?

A chave parece estar no tempo. Qual o tempo necessário para o desenvolvimento de determinada ação? Como posso elaborar na cena através das características do tempo – a dilatação, a sobreposição, a elipse, a aceleração, a lentidão, a marcação – e então operar com estas variações que provoço e são provocadas em mim? É preciso deixar o tempo agir para se obter uma imagem, um estímulo, um impulso? Qual é o meu tempo interno para gerir os tempos externos ou o contrário? Como observar na cena outra temporalidade, outra dinâmica, sem se influenciar ou se afetar por ela? E, finalmente, como fazer escolhas no fluxo do tempo estando na ação em tempo presente?

A relação entre as imagens cênicas criadas remete a um “alinhar” pela tessitura do tempo. Uma dinâmica de imagens colocadas no tempo gerando as informações. Assim, destas observações coladas a outras estabelecidas no percurso, a Dramaturgia da Improvisação se fortaleceu como uma *Timeline* de edição de imagens e assim foi experimentada, como se verá a seguir. Imagens podem se apresentar ou se transformar pelas variadas possibilidades de tratamentos ou ao se pensar em cena, diferentes formas de elaboração: pela ideia de texturização, coloração, saturação, contraste, foco, sobreposição, *fades*, cortes, janelas.

Na obra, a ideia de foco no corpo pode ser conseguida, por exemplo, inibindo os movimentos no corpo como um todo e direcionando o movimento somente para as mãos. A tentativa é levar o olhar do fruidor àquele ponto de movimento, ou seja, promover um fechamento do campo de observação, ou seja, criar um *close* nas mãos. Outra possibilidade de foco seria: tendo uma luz única a pino (um foco) na cena, colocar somente as mãos dentro da parte iluminada do foco. Assim, você leva o olhar do fruidor ao seu ponto de interesse para aquele momento da performance. O *fade out* no corpo, como um novo exemplo quando se pensa ainda nos tratamentos possíveis de uma imagem na *Timeline*, poderia ser a ação de esvaziar-se do movimento (pela perda de velocidade, pela diminuição de intensidade, pelas interrupções dos gestos ao se mover, entre outras tantas maneiras) que estava sendo realizado na

performance durante uma cena até que ele desaparecesse do corpo do improvisador diante do fruidor.

Como essas imagens e depois as camadas dessas imagens criadas e estruturadas na linha do tempo (*timelines* da cena) podem acontecer na cena em tempo presente?

Surge então, em uma segunda leitura do texto de Uexküll (1988, p.03), o conceito de *Umwelt* específico da espécie, nomeado por ele como “o segmento ambiental do organismo que possui capacidades específicas tanto receptoras quanto efectoras” (definidas como percepção e operação). Essas capacidades específicas da espécie classificadas pelo autor, mostram “a influência que os sujeitos têm em cada interação entre objetos e sujeitos” (Uexküll, 1988, p.6) e como a influência do sujeito se mostra ampliada na interação.

Como mundo particular ou mundo à volta, o *Umwelt* segundo Vieira (um autor complementar neste percurso prático) é “uma espécie de interface entre o sistema vivo e a realidade, interface esta que caracteriza a espécie, função de sua particular história evolutiva” (VIEIRA, 2006, p.60). Cada ambiente é um, cada sujeito é particular, então sua forma de relacionar, de criar interface, de construir seu *Umwelt* é distinta de outras espécies, e até da mesma espécie a que pertence, pois, ressalta o autor: “Parece-nos claro que nossa complexidade já adicionou um *Umwelt* psicológico, social e cultural à aquele biológico [...]” (VIEIRA, 2006, p.61)

Vieira trouxe para este momento da pesquisa prática outra conexão importante ao meu desejo de lidar com as informações que surgiam no (do) corpo ou ambiente, durante as sessões práticas. O autor discorre sobre a interface que acontece nas atividades criativas, ou seja, interface entre o sistema cognitivo e a realidade, uma interface que possibilita adequar as diferenças que surgem destes dois sistemas.

O que chamamos de diferença é a base ontológica do conceito de informação. Informação como diferença, que pode ser entendida como objetiva e/ou como aquela que é percebida e elaborada por um sistema cognitivo, logo com certo teor de subjetividade. Diferenças podem estar associadas às distribuições espaciais na organização de um sistema ou podem surgir ao longo do tempo, na evolução de alguma propriedade do mesmo. Neste último caso constituem os sinais, sistemas também organizados de alta temporalidade, que acabam gerando os sistemas fenomênicos parcialmente percebidos por algum sistema preceptor (VIEIRA, 2006, p.64)

Utilizando-se do pensamento do autor, é possível tocar na questão cerne que envolve a escrita dissertativa e a performance “Teias de um jogo aberto”: lidar com as diferenças, ou seja, com

informações que são as semioses geradas e, posteriormente, as intersemioses na elaboração de um sistema ao mesmo tempo objetivo e subjetivo: a obra de arte.

O *Umwelt*, em sua base biológica, se associa aos canais de percepção do ser humano. O grau de refinamento destes canais permite, ou deverá permitir maior interação entre corpo e ambiente, um engendramento semiótico mais complexo entre os improvisadores e o ambiente, entre os improvisadores e o fruidor, entre o fruidor e a obra fruída daquele dia (em se tratando de obras construídas pela linguagem da Improvisação Cênica), pois:

Como um *Umwelt* seleciona e filtra informações providas do ambiente e as internaliza de forma codificada, todo o material que um sistema vivo dispõe para construir conhecimento é representacional, ou seja é constituído de “algos” que representam um “algo externo” para um “algo” particular, que é o sistema cognitivo. Esta última conceituação, triádica, envolvendo os três “algos, é o que Peirce chamou de signo. O conceito proposto por Uexküll é, assim, a base biológica da teoria dos signos ou Semiótica, [...] (VIEIRA, 2006, p.65)

A semiose para Peirce é “como o próprio fluir de uma realidade objetiva, que nos traz a noção de tempo processual, [...] uma realidade sígnica que ocupa vários níveis de complexidade”. (VIEIRA, 2006, p.66)

Descobrir caminhos para lidar com esta realidade sígnica no tempo presente enquanto os signos se apresentam é o que se busca na criação dramaturgica em Improvisação aqui tratada, além de ser a questão, o “tema” propriamente dito de “Teias de um jogo aberto”.

3.1.3 Filigranar 2: o tempo

A percepção do tempo, na relação corpo e ambiente, foi minha proposta seguinte de trabalho, no dia 06.05.2010.

Pela continuidade do estudo do texto *A teoria do Umwelt de Uexküll*, surge a questão do tempo como “o ritmo do processo vital”, o tempo também não subjetivo ou objetivo, mas surgido do relacionamento mútuo entre ambos. Uexküll explana que antes da invenção do cinematógrafo, Von Baer, em 1860, discorria sobre a relatividade do tempo baseado em fatores biológicos, desenvolvendo os princípios de “lapso temporal e efeito câmara-lenta”, e teorizou “momento” como a menor unidade de tempo. Para Uexküll, momento é “o intervalo e tempo em que a diferença entre o antes e o depois não existe ainda e sua extensão foi

medida e mostrada diferente, entre o homem e as várias espécies animais [...]” (Uexküll, 1988, p.4)

Comecei a indagar o que seria esse lapso ou esta lentidão temporal no meu corpo ao improvisar em conexão com ambientes transitórios e, observei na prática, que estes fatores temporais estavam no meu corpo tanto na perspectiva efetora, produzindo movimento ou ação, quanto na perspectiva receptora, sofrendo influências diretas do ambiente.

No entanto, esta observação ou percepção das informações do meu corpo ou do ambiente entorno surgiam sob a minha perspectiva, de meus pontos de vista e não poderia dizer de outro lugar, porque sou eu a perceber e a improvisar. O que poderia ser redutor, mas que é interessante notar, é que existe uma diferença na minha própria e individual percepção. Esta diferença está entre eu perceber do ponto/corpo como efetora da relação do corpo com os efeitos temporais, e do ponto/ambiente, onde meu corpo é receptor da relação ambiente com os fatores temporais. Sou eu, corpo na ação e no observar (sofrer a ação). Dois “momentos” distintos, duas unidades diferenciadas de tempo. Um primeiro, da ação, no momento presente. O outro, da observação, que vê no presente, porém age no futuro. Talvez aí esteja o lapso temporal em questão.

Uexküll complementa esta ideia trazendo a estratégia da utilização de cálculo do futuro como uma necessidade biológica, uma forma de orientação. O autor diz que os “Cálculos probabilísticos, que interpretam o presente como referência, ou signo, de possibilidades de satisfações futuras de necessidades, são, contudo, processo de signos ou semioses” (Uexküll, 1989, p. 4).

O encontro das temporalidades durante as improvisações parece estar em uma nova relação possível com o que acaba de ser impresso no passado, para ser reorganizado no presente e lançar-se como novo signo no futuro. Talvez, a memória destas relações construídas seja o outro traço, outra pista ou peça para o objetivo de organização do jogo, culminando em uma Dramaturgia da Improvisação. Possuir uma espécie de “consciência dramatúrgica” enquanto ela se estabelece em meio às ações e as observações cênicas que acontecem simultaneamente é também um treinamento possível e sensível da percepção.

Para verificar estas reflexões criei jogos cênicos a fim de testar meu corpo na relação com as temporalidades entorno – que ele administrava ao improvisar – e as minhas memórias deste diálogo entre meu corpo e o tempo. Um processo de escrita quase simultâneo à ação cênica funcionou para a verificação final deste funcionamento semiótico em tempo presente.

3.1.4 Filigranar 3: os tiros de Improvisação

Conversa de UM. Eu comigo mesma.

Indicações para ações livres de Improvisação.

Jogo UM

Sugestão de trabalho: Fazer um tiro de Improvisação com tempo aproximado de 10 minutos, focando a ideia de relação corpo e ambiente, buscando nesta relação observar e lidar com as operações dos processos sígnicos que irão surgir destas relações.

Um: Meu corpo deve receber os sinais do ambiente por meio dos órgãos perceptivos (receptores) e criar ações a partir destes estímulos. As minhas escolhas e decisões devem proporcionar a estes sinais uma significação, e a partir desse novo signo criado, implicado no processo de continuidade da semiose, seguir desenvolvendo a performance. Pela semiose – a ação inteligente do signo, o sinal sígnico é decodificado em outro signo. As percepções e (re)significações acontecem ciclicamente e devem ser organizadas na performance enquanto aparecem. Não existe ninguém ou nenhum objeto que mostre que os dez minutos destinados à execução do tiro improvisacional foi alcançado. Deve-se trabalhar com atenção a esse tempo dado e, quando percebido “o fim”, a performance deve ser encerrada. Então, só depois de finalizar, deve-se olhar no cronômetro para saber o tempo gasto de realização, verificar se o feito estava ou não dentro do tempo delimitado para a performance.

Dois: Imediatamente visto o tempo gasto, sentar e escrever exatamente o que foi realizado quanto às ações, escolhas e observações durante a execução improvisacional, “como se” estivesse realizando-a naquele momento. O objetivo: relatar tudo o que foi percebido no mesmo tempo dado para o fazer (10 minutos) e, ao final, confrontar o tempo da escrita com o tempo da experimentação corporal.

Improvisei, criei a performance em 8 minutos. Como resultados, abaixo a escrita construída imediatamente após à realização da performance:

Olhei a parede. Fui até ela. Bem próxima, podia perceber, mas cheguei de olhos fechados. Escutei. Pássaro... Escutei todo o ambiente. Enxerguei sem querer minhas mãos. Abri, de vez em quando, meus olhos. A janela, pela conversa que existia fora dela, me chamou a atenção. Quando fui olhar fora, senti o pé que pisava no colchonete. Sai à procura da exploração do movimento pela sola dos pés. Percorri o tapete. Senti o braço esquerdo preso e comecei minha dança a partir deste estímulo. Enquanto realizava os movimentos, ouvi o tic-tac do relógio e comecei a jogar com isto. Um barulho extremamente forte me fez parar, pausar. Não sei qual foi este barulho. Depois um sino. Isto me fez ir até minha bolsa. Olhei, abri e peguei uma bola de massagem pequenina rosa-choque. Levei-a para a parede oposta. Comecei a deslizar o corpo e a bola na parede. Perdi a atenção na proposta e a bola caiu. Parecia uma perda, mas imediatamente: “Que bom!”. Pude observar, em um impacto causado pela mudança brusca que a queda da bola causou, a relação da cor da bola caída no chão e minhas unhas dos pés, uma conexão pela cor. A visão era aérea e trouxe a possibilidade de brincar, jogar com o espaço entre os pés e a bola, e depois com as mãos que começaram a compor também. Deitei deixando o movimento surgir da minha cabeça em direção ao chão e apoiei o ponto do “terceiro olho” na bola apoiada ao chão. Rolei a bola pelo rosto inteiro, foi para o nariz, lembrei-me de Felícia e de sua palhaça. Tentei mais alguma coisa, enquanto rolava a bola no rosto, mas ela voltou para o nariz. Parei na imagem do palhaço. Decidi, era fim.

O tempo da escrita, diferente da execução, foi de 11 minutos. As observações finais são:

Gosto da ideia de fazer a improvisação e aos poucos deixar vários papéis na sala, pelas paredes e chão, para receberem uma escrita que eu pudesse fazer após a performance corporal e talvez durante (introduzir isto) como parte integrada da performance com o objetivo de contar sobre o que aconteceu comigo, sobre o que posso ler do que fiz quase que ao mesmo tempo que faço e, talvez, essa escrita ser feita na performance sob a perspectiva de outra pessoa. Dar ao fruidor a possibilidade de confrontar meus significados, ou de outra pessoa, com os significados que ele, de maneira também subjetiva, elabora. Os papéis, acredito, não deverão estar desde o princípio na sala, esperando por habitação ou ação do performer. A sala deve estar vazia de objetos, talvez um banco e um ventilador. Quero trazer

minha orientadora, uma vez que minha dissertação abarca os âmbitos teóricos e práticos, em um próximo dia de trabalho para mostrar essa pequena performance, que não será a mesma, mas se fará pelos mesmos princípios de ação; e para testar com ela algumas “escritas dramatúrgicas”.

Tempo de trabalho: 2 horas e meia. Para encerrar fiquei 5 minutos deitada, imóvel, conectada somente com a respiração para terminar. Fim do **Jogo UM**.

Jogo DOIS

Recomeçar o processo do jogo anterior, pois não existe repetição, nunca serão iguais esses jogos. O que existe comum é a ação de improvisar a partir das relações simples, sensíveis e abertas aos acasos, pela interação corpo e ambiente. Pela leitura da Teoria do Umwelt, entra um novo elemento a ser focado no Jogo DOIS como estimulador: o tempo. Hoje as escolhas deverão surgir a partir da percepção dos estímulos sonoros sob duas colocações específicas: lapso temporal e câmera lenta. Perceber, na relação do corpo com as sonoridades do ambiente, como pode funcionar um salto de um momento do tempo, ou seja, um lapso e a dilatação do tempo. Para Uexküll, o ser vivo usa estratégias para calcular seu futuro segundo suas necessidades biológicas. Quero investigar minhas necessidades cênicas para improvisar com estas duas variáveis temporais.

Parto para jogar com estas ideias para serem pensadas e articuladas dentro do próprio jogo: na experiência. Jogo difícil, mas curioso e prazeroso. Não imagino como será; somente jogando poderei ter esta possibilidade de saber. Tempo para a realização: 10 minutos.

Improvisei por 12 minutos. Na experiência do jogo anterior, improvisei por 8 minutos, dois minutos a menos. Nesta experiência, minha improvisação utilizou 2 minutos a mais. Estou com minha percepção de tempo no fazer alterada. Preciso realizar jogos que abordem somente tiros de tempo improvisacional variado, a fim de retomar uma sensibilidade do tempo mais apurada, saber melhor “quanto tempo o tempo tem”. Este retorno às sensibilizações relativas à percepção do tempo, através de exercícios bastante simples, é sempre necessário e fundamental para que o jogo improvisacional tenha espaço para ser jogado. A falta de tempo, ou da percepção de tempo na improvisação, sufoca e aniquila o processo criativo. Escrita construída imediatamente após a realização da performance:

Ângulo das paredes. Ao direcionar-me para o lugar do início que escolhi, ouvi uma buzina forte e decidi estar em pausa, até que um barulho “ensurdecedor” mais forte ocorre, e isto me fez mover novamente. Ouvi alguns sons que não me convidavam a nada, e de repente surgiu um bem alto; movi e pausei novamente. Então, os sons sumiram. Nunca a sala foi tão silenciosa. Lembrei-me da relação com o tempo em câmera lenta, surgiram definições de movimento desta natureza e, assim, meus movimentos lentamente começaram a surgir, desenhando o espaço enquanto se desenhava no corpo. Esqueci: meus olhos estavam fechados como no outro dia. Muito lentamente me movia, mas de novo fiz pausas sugeridas por sonoridades que vinham do ambiente. Continuei entre o lento e as pequenas pausas. Percebi a luz da janela nas minhas costas, quis andar para trás, mas antes meus olhos abriram. Percebi meu corpo em diagonal, fui até a janela, pausei de costas nela e meus olhos capturaram os movimentos circulares dos ventiladores. Fui embaixo de um deles para ser girada, tomar o movimento dele para mim. Entrei em um movimento circular contínuo. Fiquei tonta e aproveitei para girar ainda mais. Lembrei-me da minha preparação corporal de hoje e comecei a bater os braços, um trabalho de elipses de energia pelo espaço através do canal dos braços e das mãos. Trombas de elefante, imagens da memória agora surgiam. Paisagem interna entra no jogo. A janela de novo “me olhou”. Mas não estava aberta – a do lado de fora não. Era branca. Quis moldar o meu corpo à janela e essa foi minha dança, um momento que eu estava plena. Bati o pé na bolsa, fez um barulho de chave, era a do carro que estava pendurada na alça. Experimentei o som. Era metálico. Eu me lembrei de moedas. Resolvi abrir a bolsa e procurar as moedas em minha carteira, espalhei-as pela sala. Bom som, e elas dançaram no piso. Dançaram? Apenas correram e bateram nas paredes. Correr é dança? Pensei no que elas me sugeriam e nada. Resolvi pegar uma moeda que estava mais próxima e fazer correr de novo, e observei o “estatelar” da moeda no chão quando finalizava sua corrida. Foi aí que me deitei “estatelada” no chão também e quis mover-me assim, pregada ao chão. Percebi que meus anéis tiravam o mesmo som das moedas no chão. Percebi, também, que em um momento fiz um suspiro forte, pressionei meu diafragma e daí brinquei de tirar sons a partir do meu corpo espremido nele mesmo ou no chão. Naquele instante pensei que para o próximo dia poderia surgir a palavra falada durante a improvisação. Percebi que hoje estava buscando contrastes. Claro-escuro, alto-baixo, teto-solo. E vi novamente os ventiladores, só que agora experimentei o giro deles em câmera lenta e nos braços. Lembrei, naquele exato momento, de que no outro dia havia dançado ao som do tic-tac do relógio. Através de pequenos lapsos de memória – de tempos – fragmentos de memória corporal começam a gerar movimentos também. Meus olhos agora veem à frente o

vento mover a canga presa na parede. Vi-me naquele cenário, percebi toda a sala e imediatamente comecei a dançar com movimentos amplos e minha dança foi aos poucos se organizando, com o objetivo de projetar meus ísquios para assentar na almofada pregada à parede, que estava ao lado da canga que balançava ao vento sutilmente. Comecei a compor com ela. Faltava a minha respiração, estava sem ar: soprei então meus cabelos que caíam em meu rosto. Eram a minha inspiração e a exalação que traziam o movimento dos cabelos. Fiquei assim. E agora? Perdi a atenção nos cabelos e respiração. Percebi, senti e observei a sensação que uma das mãos causava em todo o corpo. A mão direita apoiada ao chão realçou, percebi a força dos dedos de apoio no chão. Fortes. Relaxei a mão. O corpo silenciou. Dei fim.

O tempo da escrita, diferente da execução, foi de 20 minutos, enorme. Demorei quase o dobro de tempo para escrever sobre as mesmas ações realizadas em 12 minutos. Muitos detalhes surgiram na escrita. Quando criei a performance, as sensações e ações estavam sobrepostas, encrustadas, acontecendo e dividindo uma ação em várias percepções. Na escrita, neste caso, foi diferente, pois a descrição das ações se configurou pela grafia em linha contínua, uma após a outra. O uso do tempo foi diferente. Na performance, um mesmo tempo foi usado para a construção de várias imagens cênicas, ao contrário da escrita que em cada tempo gasto uma imagem era por vez descrita.

Observações Finais:

Trabalhei por 4 horas. Estou muito cansada, pensei muito hoje enquanto jogava. Agora, previ 10 minutos para encerrar o dia de trabalho. No entanto, fiquei 20 minutos deitada imóvel, conectada somente com uma postura da Yoga (a do cadáver) para me recuperar um pouco do cansaço. Fim do Jogo **DOIS**.

Jogo TRÊS: a primeira visita do trabalho prático de variados encontros de orientação

Minha orientadora Ivani Santana foi ao meu encontro. Eu estava há mais de uma hora me aquecendo, exercitando a respiração e a concentração e me preparando para a visita. Ela chegou mais cedo 10 minutos e, então, faltava ainda parte do ritual estabelecido para aquele dia de trabalho. Aceitei a mudança, estava aí o começo do jogo: ela chegou 10 minutos antes e esta era a realidade para o jogo daquele dia. Deveria cortar parte do meu ritual? Minha primeira escolha foi aceitar os acontecimentos. ACASO 1: nem meu corpo e nem o ambiente

trouxeram este acaso, mas uma terceira peça, outro corpo, o de Ivani, que não estava na ação direta do jogo, mas era parte convidada a participar daquela partida: o observador externo. Reorganizei para a nova situação e sintonizei minha percepção. Sinto que o corpo que está ali no dia-a-dia a trabalhar modifica o seu estado pela presença do “observador externo”. É preciso atenção, consciência e tranquilidade para deixar a frequência energética corporal o mais próxima possível da “normalidade”, ou seja, agir com a mesma naturalidade cotidiana. É preciso aceitar as alterações para não sermos engolidos por elas. Isto nos cega e nos tira as competências e refinamentos para a criação em tempo presente. O processo de busca destes estados de tranquilidade é continuado, alteram-se os graus e nunca é algo que se consegue e pronto. O que podemos melhorar é nossa disposição e velocidade para transformar um estado de “pânico” em algo a serviço da criação. Foi isto o que tentei fazer, e fiz, naquele dia. A partir de toda essa reflexão que aconteceu ao mesmo que o encontro se deu, pedi licença para ir ao banheiro, tempo que determinei para retomar meu estado preparatório tranquilo e estar pronta para entrar na sala e iniciar a improvisação. O jogo já estava estabelecido.

Apresentei minha proposta a ela e partimos para esta conversa a quatro.

Eu comigo mesma. Ivani com ela mesma. Nossos “eus”. Nossos “mesmos”.

Sugestão de trabalho:

Um: Leitura de parte do texto em estudo (reapresentado abaixo, já mostrado no início desta seção) como introdução do trabalho a ser explorado em tempo presente, a partir dos treinamentos e estudos do texto (Estudo 1 e 2 realizados anteriormente e sozinha). O texto de Uexküll na íntegra, como fonte, está sendo estudado e experimentado gradativamente nas práticas da performance.

Dois: Tiro de Improvisação a ser observado pelo orientador. Tempo: 10 a 15 minutos.

Três: Proposta de escrita, orientando e orientador, buscando relatar a composição observada na relação corpo ambiente: as proposições destes objetos e sujeitos, as escolhas, o engajamento destas escolhas e sua organização no espaço e no tempo. Tempo para escrita: 10 a 15 minutos.

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, 1936 citado por Uexküll, 1988, p.16)

Fiz o tiro de improvisação. Tempo de realização: 12 minutos. Fui dar continuidade à proposta, ou seja, ir para a parte escrita, mas fui interrompida.

ACASO 2: A orientadora me pediu para repetir. Perguntei: repetir? Respondeu: sim, não é improvisação?

Nossa, uma nova provocação de minha orientadora que me trouxe uma explosão de pensamentos, mas eu não tinha tempo para pensar, deveria agir! Confusão estabelecida para mim. Que resposta era esta? O que ela queria dizer com repetir sendo improvisação? Era para eu repetir para ela ver a mesma coisa de novo, ela queria ver o quê? Pediu para que eu repetisse para ver se eu conseguiria fazer tudo diferente como uma “boa” improvisadora, “super” criativa? Repetir, o que seria isto? O que é repetir em uma improvisação?

A única coisa que eu não queria, e não fiz, foi perguntar, ou melhor, pedir para que me explicasse o que ela queria. Se fosse um de meus alunos/improvisadores da Cia. Ormeo a perguntar, eu ficaria aborrecida com a quebra do jogo. A fala, como outras ações, tem lugares específicos para ocorrer ou não ocorrer em se tratando de processos criativos, e isto se alarga para a vida, se pensarmos bem. Decidi calar e resolver esse problema, que era meu. Foi em meio a este tanto de indagações que continuei. Achei ótimo o desafio que ela me colocou. Ela estava tranquila e observava atentamente minhas ações. Ela trouxe uma questão fundamental quando pediu: “pode repetir, por favor?”. Isto desencadeou um novo processo em mim: eu é que estava “criativa” demais, inventando demais sobre as coisas? Mas eu não parava de me

perguntar: o que eu devia fazer na verdade? O que ela queria testar? Por que ela queria ver novamente a improvisação?

Sabia que era necessário fazer uma escolha, afinal de contas, é para isto que experimento tanto, para ter o poder e a responsabilidade de fazer escolhas. Decidi que iria fazer “como se” naquele momento minha ação fosse a de escrever, como era a minha proposta inicial.

O que eu faria, então, era escrever de novo o feito, “repetir” não pela escrita, mas por um novo fazer corporal, o que chamo de novo tiro improvisacional corporal. Faria como se estivesse escrevendo, como fiz em outros dias sozinha, mas iria escrever com uma nova improvisação, mas tentando seguir de alguma maneira a anterior. Faria o que ia lembrando, mas sem ser uma cópia, seguindo um rascunho, um traçado que havia experimentado e seguiria, se esquecesse, fazendo algo em busca de uma nova lembrança da experiência anterior. Sempre, obviamente, conectada na relação corpo, ambiente e tempo; proposta não perdida pelo abalo do pedido. Foi esta minha estratégia de sobrevivência para aquele momento.

Meu segundo tiro de improvisação durou 10 minutos.

Terminei, e quando parecia que iríamos começar a discussão dos tiros, interrompi o fluxo. Pedi a ela que o exercício de escrita fosse feito por nós duas, antes do diálogo de análise começar.

Proposta aceita por ela e começamos a escrever ao mesmo tempo.

Escritas construídas após a realização da performance:

Ivani Santana:

Nas duas performances há uma organização de relação espaço-temporal que se estrutura da seguinte forma: relação com a parede, quase na esquina (canto); o incômodo (?) com o som (ou vento) do ventilador, portanto desliga-o; a continuidade da exploração do canto com os olhos fechados; a relação com a janela e o ambiente/paisagem externa que se apresenta; a relação com a porta, sandália como se estivesse medindo estes objetos; a volta para a janela e a relação com a bolsa; utilização dos objetos que estavam dentro dela, diferentes objetos

mas relação parecida de delimitar, apontar, “descrever” sua localidade seja colocando um após o outro e perseguindo isto com parte do corpo, seja distribuindo os cartões de crédito em uma organização geométrica quase simétrica; a relação com o expectador, o uso de ação no chão; a tosse; a porta, ...

O que significa improvisar?

Se esses pontos são fixados, como vemos acima ocorrer em 2 apresentações, que construção de significados querem construir?

Improvisação é uma linguagem? Qualquer coisa que constrói significado não serve como linguagem?

De qualquer forma para haver significados nessa construção sógnica (esses movimentos, essa estrutura, esses pontos fixados), não é necessário uma coerência entre eles como uma proposta para fruição/significação?

A relação com o ambiente não é inerente ao nosso existir?

Se a questão é enfatizá-lo, seria isso o objetivo dos pontos fixados?

Há ordem temporal em uma estrutura de improvisação? Porquê?

Antes de acontecer a cena com a bolsa da primeira vez, tinha acabado de pensar em pedir para tirar a bolsa para não atrapalhar. Achei curioso.

Daniela Guimarães:

Cabeça na parede, mãos também. Percebo o som do ventilador. Vou até ele e desligo. A ideia é esperar. Parece que estou ali há muito tempo, mas não. Começo a deixar dissolver o meu pensamento. Estou ainda perdida para começar. Meus sentidos ainda estão fechados. Parece que a cidade não está sonora hoje e os poucos sons que percebo parecem estar no mesmo volume e frequência. Os sons ou eu, quem está assim hoje? Olhos fechados. Começo a ser estimulada por um som fragmentado e começo por movimentos fragmentados de meu corpo. Percebo um ponto mais claro da sala de ensaio, a janela aberta. Meus olhos ainda estão

fechados, sigo a claridade. O objetivo é chegar até a janela. Quando consigo, danço medindo meu corpo nas superfícies desta janela. Sabia que estava perto de minha bolsa. Pisei, logo que pensei nela. Assento ao lado da bolsa, abro os olhos e começo a tirar os objetos que estão dentro dela: primeiro um spray de garganta, depois duas bolas coloridas. Isso me leva ao chão. O espaço entre os objetos é o espaço para os movimentos do corpo no chão: medindo e desenhando. Olhos nos olhos atentos da minha convidada. Ela parecia uma criança. Muito quieta pela enorme atenção que dispunha e que solicitava aquela quietude. Eu também a assistia e com ela compunha. Queria dançar junto (ela dança também). Mas não agora, outro dia. Tudo pensado no momento do cruzamento de olhares. Volto à minha atenção novamente ao chão e dele saio para uma das paredes. Colo meus pés na parede e a partir daí, com todo o corpo, brinco de mata-borrão. Não me lembro do impulso, mas algo me faz voltar a Ivani e vou até ela. A ideia volta, começo novamente a dançar entre as coisas, entre os espaços do corpo dela, mas sem tocá-la. Os pés paralelos aos meus. Volto à parede. Vejo os chinelos dela, deixados perto da porta. Volta à ideia dos pés, da diferença de tamanho e subo nos chinelos. (Fazia isso quando era criança). De novo, o relógio e seu “metrônomo” chamam minha atenção, e o corpo busca diálogo e jogo entre o corpo e o som. Procuro criar imagens de um corpo calmo, mas que marca seu tempo de calma. Ansiedade e calma, melhor dizendo. Faço isso na janela, na parede abaixo dela. Transfiro-me para a porta que está abaixo do relógio. Ouço a porta da outra sala pelas chaves que criam sons enquanto alguém a fecha. Abro minha porta para observar e trazer essa informação para a cena. Fecho e tiro a minha chave. Não sei o que fazer com ela, estou perdida? Não, quase. Decido colocá-las no chão. Vou até a janela, observo o dia passando, as ações cotidianas sobrepostas da cidade de segunda-feira. Olho para Ivani como que a convidando a estar ali na mesma contemplação. Fim.

Tempo gasto para a escrita das duas: 17 minutos.

Na análise entre estas duas escritas, opto por partir do momento em que Ivani solicitou a repetição e eu decidi por fazer uma releitura do que eu havia realizado. Não agi na criação de algo novo, mas me apoiei na referência da performance anterior. Apesar de acreditar que as experiências vão se somando e estarão presentes, com maior ou menos ênfase, a uma experiência no futuro, eu não estaria ligada à isto (à experiência anterior) se não seguisse à ignição dada pelo pedido de “repetir”, ou seja, pelo modo como eu compreendi a palavra

“repetir” naquele momento. Não perguntei em que sentido deveria “repetir”, optei por jogar para dentro do jogo esta questão, esta minha dúvida.

Minha orientadora, naquele contexto, pediu para “repetir” como simplesmente improvisar novamente (o que constatei depois em nossa conversa final). Na verdade, desejei responder algo referente às expectativas da orientadora (ou a algo que eu imaginava ser as expectativas dela), mas não seguir a provocação e responder por mim mesma. Um “erro” acertado (como aprendizado) para esta constatação.

Para mim (dentro de meus questionamentos inquietantes naquele momento da pesquisa,), se o pedido fosse outro como “faça uma outra vez ou faça um novo tiro”, minha resposta cênica poderia não trazer a ideia de “pontos fixos”, como aparece na escrita e nas perguntas de Ivani Santana. No trabalho que realizo com a Cia. Ormeo ou em solos de Improvisação existem interesses de investigação que se repetem, por exemplo, a bolsa, que foi um objeto posteriormente escolhido, “fixado” para existir no “Teias de um jogo aberto”. No entanto, ele não tem um espaço fixo, um tempo fixo de uso na performance. Este elemento bolsa estará ali, a cada apresentação, mas em um dia ele pode ser utilizado por todo tempo durante a performance, em outros nem ser tocado. O fato é que o elemento estará ali porque este, como outros definidos para estarem em uma determinada obra, definem que seja esta obra e não outra. Ao ser usado durante toda a performance, um elemento como a bolsa trará significados diferentes de quando não for usado. E isto mudará a tessitura sígnica da obra. Sobre essas possibilidades variantes de tessituras, pela criação através dos diálogos definidos em tempo presente, que este tipo de pesquisa em Improvisação está interessada.

Outra questão colocada na escrita de Ivani Santana é a da coerência. O que se espera neste tipo de trabalho improvisacional é trazer chaves para possíveis coerências, e que estas se construam também no tempo presente de sua criação. O que se trabalha nos treinamentos e nas escolhas prévias como o existir de algo na cena – a exemplo da bolsa e em não existir outras tantas coisas possíveis – delimita parte do ambiente para as relações acontecerem, mas não determina previamente as coerências.

O que se espera ao improvisar é trazer clara a ideia de que está sendo explorada uma dramaturgia por fragmentos: os cartões de crédito, por exemplo, que naquele momento estão sendo organizados geometricamente na cena, poderiam ser tirados com violência e jogados ao

chão. O que quero dizer é que a paciência de organizá-los geometricamente em um dia e em outro ser uma ação tensa e nervosa, alcança coerências diferentes pelo modo de ação e pela ligação/conexão que cada um – fruidor e improvisador – fará mediante ao que se construiu na cena do cartão e o quê está, antes e depois dela, durante a performance. Um entendimento que surge pelas associações que cada um possui além do que está ali, ou seja, das relações que faz a partir de sua própria subjetividade. A coerência é algo que se almeja neste tipo de criação através de uma tentativa em levar a uma coerência, e não pré-estabelecer esta coerência antes do tempo presente da execução.

Presume-se que a pergunta é: para que serve determinado objeto, determinada cena, determinado conjunto de cenas neste contexto apresentado em uma performance de Improvisação? As teias desse jogo aberto podem se recombinar incessantemente. As respostas, as coerências se estabelecerão a cada dia, em cada pessoa e em cada dia de uma pessoa. Ivani Santana, por exemplo, ao colocar como fato curioso pensar em tirar a bolsa do lugar que estava para não atrapalhar a performance, percebe uma função que a bolsa exerceu na criação depois que a criação foi realizada e isto trouxe coerência para que estivesse ali. Se a bolsa só estivesse ali, como objeto pertencente ao ambiente, embora sem uma utilidade, uma função em busca de coerência, ela continuaria a achar curioso ou diria: que pena que a bolsa atrapalhou o espaço para o improviso? Depende, acredito. As novas relações que pudessem ser estabelecidas em outro dia é que seriam parâmetros para uma resposta a esta questão. As relações entre as coisas é que vigora neste tipo de investigação cênica, e elas é que determinarão maior ou menor coerência, a depender do modo como os improvisadores e, depois fruidores, organizam estas relações.

O olhar transformador que Salles (2009) propõe parte da realidade do conhecimento do artista, da liberdade de transfigurar e formalizar seu conhecimento – coloco aqui expandido, ou seja, como ato do artista na formalização da performance daquele dia e do fruidor como corresponsável na criação. A autora diz:

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).

Correr o risco da coerência é que me parece também inerente. Trabalhar em busca de coerências para si, para os demais, para as cenas em construção e para a obra - no tempo presente em que ela é construída - é a ignição criadora de “Teias de um jogo aberto” e das demais obras improvisatórias da Cia. Ormeo.

Uma descoberta poética, individual realizada no ato cênico. Salles (2009), sob o enfoque do artista, traz dois exemplos incríveis sobre a descoberta no ato criativo:

Ao falar da descoberta poética guardada no olhar artístico, não podemos deixar de nos lembrar de dois relatos. Um atribuído a Michelângelo: 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).

Proporcionar ou convidar o fruidor a esta descoberta de coerências possíveis, colocando-o ávido e corresponsável no jogo em tempo presente, é um dos maiores, se não o maior desafio e risco que a Improvisação como linguagem cênica pode apresentar. Esse é o fascínio que o jogo exerce em nós e que tem como proposta expandir os modos de ver a arte e, por complementariedade, o mundo.

Os treinamentos e práticas iniciados em março de 2010 tiveram continuidade ao longo de todo o percurso do Mestrado. Em momentos diversos, colegas do Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas (UFBA) e demais artistas estiveram visitando a sala de “ensaio” e dialogando no processo de “Teias de um jogo aberto”. Dentre diversos encontros, destaca-se aqui uma conversa bastante produtiva e instigante realizada com minha colega Marianne Tica Tezza, que alimentou tanto a minha pesquisa quanto a dela de Doutorado.

3.1.5 Filigranar 4: o encontro ao acaso

Era segundo semestre de 2010. O encontro se deu no Laboratório de Performance, disciplina ministrada pela Profa. Dra. Ciane Fernandes. A proposta de trabalho era discutirmos sobre nossas propostas de encenação de Mestrado ou Doutorado e, depois, dedicar um período inteiro das aulas, 4 horas, a uma experiência prática, uma discussão específica, ou seja, um espaço aberto para que cada aluno pudesse mostrar e/ou discutir a parte prática de sua pesquisa.

Era novembro de 2010 e no teatro do espaço ICBA, em Salvador, levei minha proposta de investigação e discussão.

Laboratório de Performance - 24/11/2010.

Estudos da Performance “Teias de um jogo aberto”.

Tema: Construindo teias de um jogo da Dramaturgia da Improvisação.

Sugestão de trabalho:

Um: Prática Respiratória e Jogos de Percepções com todos os participantes daquela aula, alunos e convidados. Leitura do texto-base, um trecho da *Teoria do Umwelt* de Uexküll (1936) utilizado em meu primeiro dia de experimentação na sala de “ensaio”, como estímulo. A ideia foi trazer à percepção das pessoas, modos de treinamentos que surgem deste tipo de ação cênica improvisatória que pesquiso.

Dois: Improvisação com 6 tiros – diálogos de corpo/ambiente. Para estes tiros, convidei a atriz baiana e também colega de Mestrado Felícia de Castro, o músico mineiro Felipe André e a bailarina baiana Carolina Laranjeira, que atuou como improvisadora na manipulação de um projetor de imagens. Tempo: 5 minutos para cada tiro. Neste experimento, uma pessoa (um fruidor) deveria cronometrar e, acabado o tempo, dizer: fim.

Tiros para observação, diálogos entre:

Tiro 1- corpo / arquitetura

Tiro 2- corpo / voz

Tiro 3- corpo / objetos

Tiro 4- corpo / imagem

Tiro 5- corpo / sonoridades

Tiro 6- corpo / iluminação

Três: Um tiro para observação com todos elementos juntos. Tempo: 15 min

Quatro: Proposta final de escrita para todos os improvisadores e fruidores. Escrever sobre as ações, escolhas, conexões estabelecidas entre corpos e ambientes observadas na improvisação cênica realizada em tempo presente assim que terminada. Tempo: 15 minutos.

Cinco: Discutir sobre o tiro de 15 minutos, a seguinte questão: Se no tiro observado, por organizar e desenvolver uma possível narrativa surgida das relações corpo e ambiente em tempo presente, se pode dizer que foi configurada uma Dramaturgia da Improvisação? Se esta organização, entre corpo e ambiente estabelecida em tempo presente, pode ser chamada de Dramaturgia da Improvisação?

Todo o processo deste dia de trabalho apresentou vasta contribuição. No entanto, destaco e apresento a troca de *e-mail* com Marianne Tica Tezza, alguns dias depois, como uma discussão extremamente fértil. Os pontos tocados nesta discussão permearam diferentes momentos da pesquisa e encontraram articulação direta às conversas com minha orientadora Ivani Santana, em contextos diversos.

Daniela

Oi minha querida,

Quanta alegria em receber este seu e-mail.

Desde aquele dia se intensificaram minhas reflexões e obviamente os pensamentos sobre minha pesquisa e a necessidade de identificação de qual o recorte.

Na verdade posso dizer que tenho uma vida de experiência antes da Universidade e após vinte anos formada em Belas Artes, me reencontro com a Academia em 2008 e te confesso que minha cautela em lidar com este lugar desconhecido me deixou um pouco “flutuante”, “medrosa” em relação a defender e em agir, também cenicamente, na busca implacável pelas minhas crenças. Digo-lhe, também, que sou muito encantada pelas descobertas infinitas e, não que aprofundar não me interesse... Minha tendência é desbravar, lutar, abrir frentes e espaços e isto me deixou mais “horizontal mesmo” na vida e claro na minha arte.

Essa semana serviu para pensar, pensar, pensar... muito, sem cessar.

Mantive outras conversas neste período: com Hugo Leonardo, com Felícia de Castro, com Jacyan Castilho, com Elaine Cardim (minha colega do mestrado, que não estava presente neste encontro do Laboratório de Performance, mas estava em outros momentos de minha pesquisa prática) e na sexta, tive nova orientação de uma hora e meia com Ivani Santana.

Percebi muitas coisas recorrentes e uma urgente ação na minha maneira de improvisar, de pensar improvisação e em como falar disto em minha escrita e principalmente no FOCO.

Vou escrever abaixo de suas colocações porque acho que será um exercício enorme de renovada reflexão para mim.

Também gosto muito de você e quero mais uma vez te agradecer pelo carinho e cuidado.

Marianne:

Oi Dani!

Agora eu acho que já posso falar um pouquinho do nosso encontro. Para mim, é mesmo muito difícil falar logo que a experiência acaba, mas fiquei pensando na sua apresentação-vivência-pesquisa, deixando que ela reverberasse em mim. Eu gosto muito de você e espero que esta reflexão possa contribuir de alguma forma!

Bom, como eu falei logo naquele dia, a primeira parte do trabalho eu achei maravilhosa. Você tem muito talento na condução, faz o “passo a passo”, cria o ambiente e acho isso muito importante para que a gente possa se sentir relaxada e à vontade para experimentar. Eu acho que isso é muito importante mesmo, porque a gente sabe como a ansiedade ronda o trabalho do ator, imagino que com o bailarino também deva ser assim, uma ansiedade de fazer algo que seja “bom”, ou “surpreendente”, e isso muitas vezes impede que a experiência se realize por completo, ou seja, pode ser que a pessoa fique mais preocupada com “o quê” fazer do que em fazer simplesmente. Sobretudo, pela sua pesquisa ser focada na improvisação, penso que criar este ambiente propício para que se entre no terreno do desconhecido (a improvisação) é fundamental. Tem uma mestra de clown que diz que pra gente possa entrar no desconhecido é preciso que a gente comece pelo conhecido. E acho que foi isso que você fez, começou pelo conhecido: o reconhecimento do corpo, da respiração, da respiração no movimento, do diálogo com o espaço, com o som, com o outro. E aí sim, é possível se lançar naquilo que a gente não conhece.

Daniela:

Agradeço essa colocação. Realmente tenho um enorme prazer em criar estratégias para colocar o improvisador no jogo da cena. São exercícios de sensibilidades, escuta, descoberta de um repertório próprio, de um autoconhecimento para perceber e agir ao improvisar. Também crio jogos para mobilizar as possíveis relações entre corpos e ambientes. Tenho sido convidada muitas vezes à trabalhar com diferenciados grupos para aplicação deste trabalho que visa uma preparação do bailarino, do ator, do artista, do performer para improvisar e sempre tenho conseguido bons resultados. Jacyan Castilho fez como você, um comentário muito positivo e admirado desse trabalho ao qual me dedico. Obrigada.

O que falei na quarta é que acredito que este estado que você descreve de tempo, tranquilidade e de “estar no que está fazendo” deva acontecer na preparação e também na cena de uma maneira próxima. Claro, cada “lugar” é um, mas acredito que o treinamento é para poder adquirir esta tranquilidade ao improvisar estando na cena em tempo presente.

Pensei muitas vezes em escrever e falar sobre estas estratégias como tema de meu mestrado, mas acredito que falarei disto “dentro” quando, na minha pesquisa, tiver que definir de que improvisador eu falo. Falar disso seria um tema metodológico e minha orientadora me alertou disto. Seria uma mudança de foco, em deixar de falar da Improvisação para falar das metodologias para improvisar.

Marianne:

Depois acho que aconteceu uma coisa meio chata, que foi aquela discussão toda por causa do termo “descrever” [usei esta palavra quando dei o comando sobre como “escrever” depois de assistir ao tiro. Era somente “escrever sobre” e usei na fala a palavra “descrever”, e tudo complicou]. Por um lado entendo a Ciane, acho que ela queria te ajudar na questão acadêmica, porque na academia eles vão pegar mesmo por causa de detalhes, tem que ter cuidado com os termos que se usa, com a clareza do método, dos princípios, isso tudo é às vezes muito chato, mas acho que faz parte do "pacto" acadêmico, não tem muito como fugir (eu estou tentando me conformar) Por outro lado, tenho a sensação de que isso não era importante pra você, pelo menos não naquele momento, pois me parece que o seu foco era a prática, e que a teoria e os detalhes deveriam vir depois da prática. Aí talvez tenha acontecido um problema de comunicação, ou talvez de condução, enfim, acho que gerou um estresse além da conta, porque foi muita conversa antes de você finalizar a parte prática e as reatividades foram se intensificado, de vários lados.

Daniela:

Quanto a isto acho que foi uma mistura. Fiquei realmente irritada com o momento da discussão porque o barco ainda estava no meio do mar. Tentei cortar desvios de entendimento desde a atividade anterior, mas não fui direta, não quis ou não tive pulso. Falei várias vezes, mas não fui decidida mesmo, exatamente aquele medo que falei em não parecer impositiva me traiu e acabei ficando irritada não pelo o que era dito, de maneira nenhuma, mas pela proporção que tudo tomou sem necessidade. Uma perda do tempo precioso que tinha sido destinado, naqueles dias, às práticas individuais. Já não estava era entendendo mais nada e só queria mesmo seguir meu experimento prático.

Marianne:

Não sei o quanto isso te influenciou, mas minha sensação era de que em vários momentos da improvisação vinha uma certa irritação sua, isso dentro do jogo da cena, mas

fico em dúvida do quanto todo o estresse anterior afetou o seu momento cênico. E o quanto você mesma ficou satisfeita com a improvisação. Mas, enfim, só posso falar do que eu vi naquele dia, então vamos lá!

Daniela:

Acho impossível não ser influenciada, fui sim. No entanto, existiu tempo de reverter e não transpor para a cena daquela maneira, e não consegui naquele dia. Esse é um dos riscos. Não que em uma cena "marcada" não tenha que lidar com o que acontece diretamente na sua vida, mas na improvisação você pode decidir se quer ou se não quer ter esse estado como sua própria matéria prima. Percebi que tinha isso para escolher, mas não fiz a decisão.

Deixei essa "irritação" dominar todo o improviso, ao invés de lidar com este estado diretamente e transformá-lo dentro de cena.

Não consegui tirar proveito do acontecido. Desta maneira, não fiquei satisfeita com minha improvisação.

Marianne:

Primeiro quero dizer que tenho uma certa resistência com essa ideia de improvisar o tempo todo. Eu fico pensando: será que isso é mesmo possível?

Daniela:

Essa questão passou muitas vezes pela minha cabeça nestes dias. São anos a arriscar esta maneira de levar espetáculos para o público e o "possível", se pensarmos em funcionalidade, podemos dizer ter tido êxito com este tipo de proposta em 60% das apresentações. Outro risco, trabalhar assim pode funcionar ou não.

Marianne:

Será que a gente não acaba produzindo um vocabulário pessoal corporal e improvisa a partir deste vocabulário, ou seja, pra citar um "chavão": improvisa a disposição das letras, mas sem criar um alfabeto novo? Então a primeira coisa é esta definição de improvisação, que pra mim ainda não está muito clara. A impressão que tive é que você propõe criar coisas novas o tempo todo e é essa ideia que me faz, digamos, desconfiar um pouco, entende? Essa noção de improvisação me faz desconfiar. Talvez se você associasse a improvisação com a "relação" faria mais sentido pra mim.

Daniela:

É exatamente isso que para mim modifica. Não sou eu que crio, ou o que é relacionado que cria algo novo, mas é a relação entre essas “coisas” - eu e ambiente - que faz surgir algo novo, ainda que poderá ter diferentes significados para quem frui e para os improvisadores. Não é “o quê” que surge que mais importa, mas é “como” algo novo surge da relação.

Marianne:

Quero dizer: você tem o seu vocabulário corporal pessoal e tem o espaço, o som, o outro, etc, então você se lança para relação - você com seu vocabulário e o espaço, por exemplo, com o vocabulário dele (a materialidade) - então vocês iniciam um diálogo, e este diálogo pode ser “novo”, ou “improvisado” a cada vez, mas aí o foco do “novo” estaria na relação, não no bailarino em si. E o que eu senti mais falta na sua apresentação foi de relação.

Daniela:

Minha querida orientadora falou para mim na sexta: “O que te interessa em tudo isso Daniela é a relação!” Achei incrível você dizer isto também. Precisei viver tudo isso para descobrir algo muito importante, talvez o cerne. Isto é que está faltando na minha pesquisa: mostrar a relação e estar nela durante a cena.

Marianne:

Eu vi você fazendo muitas e muitas coisas, mas sem estabelecer muito contato com elas. Acho que aí entram duas questões: uma é tua proposta conceitual, se sua proposta é mesmo trabalhar no registro da fragmentação, da horizontalidade, do não estabelecimento de vínculos verticais com o que quer que seja; a outra questão é o meu olhar como espectadora, que é, digamos, um pouco mais “arcaico”... Eu quero ser fisgada, eu quero que o artista me leve para o seu mundo, quero compartilhar da experiência e da descoberta, eu quero ser tocada. E essa horizontalidade toda não me toca, eu me sinto indo para canto nenhum, e essa poderia ser a proposta, você conceitualmente trabalhar com ideia de que na contemporaneidade não se tem mais lugar pra ir, a ideia de que a gente anda perdido mesmo – mas tenho dúvida se é esse o teu objetivo!

Daniela:

Acredito que na improvisação devam existir esses dois planos sempre: o da horizontalidade e da verticalidade, e isso não tem acontecido comigo, nem na maneira de eu conduzir minha Cia. de Improvisação, a Cia. Ormeo, e de criar meus exercícios e desenvolver as estratégias de ação. Não tenho como conceito contemporâneo essa ideia de “não ter mais lugar para ir”, acho aliás o que temos na contemporaneidade são muitos lugares para irmos e isto é o diferencial, e talvez um ponto confuso em que me encontro. Posso ter “muitos lugares”, mas devo escolher e estar em alguns deles e não tentar estar “um pouquinho” em cada um, pois mesmo isso, na pluralidade de possibilidades, significa – no final – não estar em lugar algum. E quero mostrar na cena, exatamente onde estou na relação criada. Não tenho como proposta trabalhar somente na horizontalidade, mas estou descobrindo como verticalizar, e essa me parece ser a chave. Ivani e eu conversamos muito sobre isso, no último dia.

Marianne:

Alguns colegas sugeriram que você trabalhasse no “concentrado”, no “achado”. Eu fiquei pensando se isso não vai contra o que você propõe, pois a tua pesquisa me parece ligada à procura.

Daniela:

Está certíssima, é isso mesmo, mas não é só em procurar.

Marianne:

Para mim a procura não é problema, eu não me incomodo de você procurar os diálogos possíveis em cena, pra mim a questão é o que você faz quando você encontra alguma coisa.

Daniela:

Exatamente. Falei na sexta com Ivani e hoje aqui em Minas com meus bailarinos que esse tipo de treinamento de aguçar muito as percepções, de estar atento e aberto para as descobertas, ou seja, “rondar e fazer escolhas para seguir” não pode ser a liderança, não pode ser somente esta “procura” que deve existir em nossa improvisação, mas sinto que tenho feito isto na maioria das vezes. Esse treinamento é importantíssimo e muito rico a meu ver, mas não pode tirar o aprofundamento do “encontrado” em uma espécie de “procura”

ininterrupta. A horizontalidade deve funcionar para a construção da escolha no tempo, mas, uma vez que algo é encontrado e a relação estabelecida, devemos buscar outra qualidade do treinamento, a de gastar, de explorar, de saborear o encontro, de verticalizar. Aí entra a tranquilidade, o conhecimento, a disponibilidade e a confiança para “deixar chegar” os desdobramentos criativos desse encontro com o que se procurava. “Como se” ao estarmos na horizontal buscássemos no tempo esta verticalidade da relação encontrada criando uma nova situação, um novo signo da troca, da vivência do que a relação traz.

Marianne:

Por exemplo: Da maneira como os diálogos se estabeleceram eu fiquei com uma sensação de superficialidade. Bom, mas é claro que eu estou falando de uma questão de gosto pessoal, que evidentemente você não deve levar em conta, mas a questão que eu gostaria de levantar é o quanto esta superficialidade é intencional, o quanto ela foi influenciada pelo estresse da falação anterior à improvisação, o quanto você deseja que haja alguma verticalidade... Acho que estas coisas não ficaram claras, pelo menos pra mim.

Daniela:

Essa leitura que faz é completamente pertinente. As coisas que não ficaram claras para você são realmente as minhas maiores questões, onde eu acredito que deva me debruçar. É o que deseja ver, sentir, perceber é o que desejo sermos capazes de construir no uso desta linguagem cênica em tempo presente. Estas perturbações estão ganhando nomes e entendimentos, e ao ganharem estão, aos poucos, como agora já a transformar, acredito, minha maneira de perceber e de agir na cena. Acho bom que isto surja da visão prática. É incrível ver como o corpo na ação improvisacional revela tantos saberes e percalços e realmente você tem razão, "procurar" é minha cachaça... e “deixar” também... pelo desafio de recomeçar, diferente, uma nova procura. Mas estar no que é “encontrado” é que devo transformar em desafio, o contrário – estar na procura – já me parece confortável ao improvisar. Preciso perder o medo da verticalidade, e me lançar em mergulhos vertiginosos, tanto apavorantes quanto era o da “procura” quando comecei improvisar.

Marianne:

É isso, Dani! Espero que te ajude! Se for bobagem, deixa entrar por um ouvido e sair pelo outro! Ou melhor: por um olho e sair pelo outro!

Daniela:

Ajudou muito, espero retribuir com estas e outras reflexões continuadas.

Muitíssimo obrigada. Beijos.

Dani

Essa conversa me remete ao livro *Num piscar de olhos* (2004) escrito pelo editor, roteirista e diretor de cinema, o americano Walter Murch (1943), que trata da analogia entre os cortes realizados na edição de filmes e as piscadas que realizamos, que auxiliam, dentre outras funções, a uma separação interna dos pensamentos, de uma conversa ou ao reflexo involuntário dos processos mentais (MURCH, 2004). O autor diz:

[...] absorvemos uma ideia, uma sequência ligadas de ideias, e piscamos para separar e pontuar essa ideia. Da mesma forma, num filme, um plano nos apresenta uma ideia, ou uma sequência de ideias, é o corte é uma “piscada” que separa e pontua essas ideias. Na hora que você decide um corte, está efetivamente dizendo: “Vou encerrar essa ideia e começar algo novo”. É importante enfatizar que o corte propriamente não provoca o piscar - o cachorro que abano o rabo e não o contrário. Entretanto, se o corte estiver bem colocado, quanto mais extrema continuidade visual (de um interior escuro para um interior claro, por exemplo) mais precioso será o efeito da pontuação (MURCH, 2004, p.67-68).

Marianne em um momento escreve que eu estabeleço uma conexão interessante de exploração entre minha sombra e a imagem projetada, mas que esse “encontro” é logo “abortado”. Ela diz: “como espectadora, me sinto frustrada, jogada no vazio, arcaica que sou, gostaria que você entrasse um pouco mais verticalmente nessa relação e deixasse que a própria relação te levasse para outra coisa”. Na perspectiva de Murch, o que ela gostaria é que o corte não tivesse sido realizado ali, que a “imagem” ainda precisaria se desenvolver mais. E outra, mesmo que eu o fizesse onde fiz, não era claro a que lugar eu desejava levá-la ao interromper a “imagem” encontrada. Por isso, acho que se sentiu “jogada no vazio”. Murch complementa: Em certos momentos durante uma conversa parece que não conseguimos piscar ou virar nossas cabeças (pois ainda estamos recebendo informações importantes), e em outros momentos precisamos piscar ou virar para o outro lado para entender melhor o que ouvimos. A meu ver, há momentos similares em cada cena, onde, pelos mesmos motivos, o corte não pode acontecer, ou, ao contrário, onde é preciso cortar. Todos os planos têm “pontos de corte” potenciais,[...]você poderá escolher pontos diferentes dependendo do que o público esteve pensando até aquele momento e do que você quer que ele pense em seguida (MURCH, 2004, p.71).

Quando terminar uma cena improvisada e dar início a outra?

Quando terminar, dizer fim a uma performance?

A escolha deste momento de corte parece se alicerçar em outras perguntas realizadas na cena enquanto se improvisa: a informação que eu quero trazer já foi apresentada, já chegou ao fim, deve ser cortada e trazida em outro momento? Para onde eu vou quando eu cortar essa cena que criei agora? Ou seja, quanto tempo tem cada cena e como vou organizando tais tempos como em uma *Timeline*. Onde realizar os cortes ao improvisar se apresenta como uma maneira de organizar as semioses à medida que são, ou deveriam ser, exploradas diante das relações entre o corpo e o ambiente da improvisação. O tempo ressurge como a questão central do improvisar. Onde cortar implica em quanto tempo se gasta em cada “descoberta cênica”.

Murch traz ainda uma colaboração interessante no que acredito ter sido, no diálogo entre eu e Marianne, o “insight” daquele momento de minha pesquisa: a questão da horizontalidade e a verticalidade da cenas das performance; e que se fortaleceu como tema em meu encontro com a improvisadora Tica Lemos, em São Paulo, no final de 2011, para mais uma travessia, um atravessamento desta pesquisa prática.

Os editores de som sempre pensaram no que vou chamar de dimensão vertical e horizontal ao mesmo tempo. O editor de som caminha naturalmente pelo filme num tempo “horizontal” – um som em seguida a outro. Mas também tem que pensar verticalmente, o que significa perguntar: “que sons estão acontecendo ao mesmo tempo?” Pode haver por exemplo um som de carros ao fundo, junto com passarinhos cantando, um avião passando, os passos dos pedestres, etc. Cada uma dessas é uma pista separada de som, e a beleza de um trabalho de um editor de som, como de um músico, está na criação e integração de uma tapeçaria de som multidimensional. Até agora, no entanto, os editores de imagem pensaram quase que exclusivamente na direção horizontal: a pergunta a ser respondida era simples – “o que vem depois?” Como se pode ver no cálculo matemático do início desse posfácio, isso já é bastante complicado – há um número astronômico de opções na construção de um filme. No futuro, este número ficará ainda mais cósmico porque os editores serão obrigados a pensar horizontalmente também, o que significa: o que posso editar dentro do quadro? (MURCH, 2004, p.135)

Este futuro digital a que o autor se refere se apresenta como o pensamento vigente: fazer escolhas diante de uma mar de possibilidades, como acontece na Improvisação. Ao escolher, como dito na conversa que desencadeou esta discussão, é preciso verticalizar as escolhas feitas, aprofundar e, assim, tecer um significado para a relação encontrada cenicamente. Esta citação de Murch exemplifica de forma eficaz o funcionamento de uma *Timeline*, pelas camadas (verticalidades) que se instauram no correr da linha do tempo (horizontalidades).

Estas duas dimensões, horizontal e vertical, orquestradas em tempo presente definem, sob outra ótica, a Dramaturgia ou a *Timeline* da Improvisação.

3.1.6 Filigranar 5: a primeira performance apresentada

“Teias de um jogo aberto” mostrou as primeiras definições de abordagens na apresentação/ estreia no Poéticas Tecnológicas III – Seminário Internacional sobre Dança, Teatro e Performance do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, UFBA, 2010.

A temática existente é o cotidiano de uma mulher lidando com o que encontra em seu ambiente: objetos, a arquitetura do espaço e da iluminação, as sonoridades, imagens gravadas ou capturadas ao vivo e projetadas em diferentes espaços, textos. A mulher ao estabelecer suas relações com o universo montado para a interação daquele dia de performance, explora as potencialidades que estas relações desvelam a fim de criar uma tessitura sígnica engendrada nos tempos e espaços gerados pelas interações, configurando uma linha de tempo não-linear, mas referente aos acontecimentos cotidianos de sua vida. A ideia de jogo de tempo surge pelos ciclos ininterruptos entre passado, presente e futuro, através das imagens que funcionam pelas memórias e pelos pensamentos que se tornam desejos futuros a partir das ações presentes e das lembranças que este presente suscita.

Os diálogos se apresentam na cena pela criação e improvisação da luz de Mariana Terra; a grafia e manipulação direta de imagens de Mauro Pianta (realizadas ao vivo); a edição de imagens Marcus Diego (que manipula e edita ao vivo imagens pré-gravadas dos solos dos improvisadores da Cia. Ormeo, do universo de memória da “mulher” da performance, de texturizações cênicas, que funcionam mais como criação de ambientes cênicos gerados pela projeção); das sonoridades, músicas e silêncios propostos pelo baixo acústico e acordeom de Xisto Medeiros e Helinho Medeiros, respectivamente e pela produção de uma escrita de textos também ao vivo, realizados pela improvisadora Elizabeth Scaldaferrri.

É o desenvolvimento de um “solo” (Daniela Guimarães), mas que entendo que se configura como um “jogo de sete improvisadores para um solo”, “um septeto em solo” ou “um solo de sete”. Vários olhares – na nomeação do fazer cênico como na ação cênica – que operam sobre uma mesma coisa.

O complexo jogo está em compor uma Dramaturgia lidando com a não-determinação de tempo e de espaço, onde todos os acordos se firmam em tempo presente.

Todas as fotos a seguir foram tiradas por Jacson do Espírito Santo na primeira apresentação de “Teias de um jogo aberto” (nesta primeira exibição teve como músico Pablo Ramires, editor de imagens Alessandro Arbex e iluminação Rogério Mendonça, além dos outros improvisadores de outras linguagens já citados) realizada pelo Poéticas Tecnológicas III - Seminário Internacional sobre Dança, Teatro e Performance do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas - UFBA – 2010.



Figura 78

UMA **MuLHer**

UMA MULHER e Uma **BOLsa**

uma MULHER, UM **BANcO** UM

VENTIL**A**dor

Uma mulher e UM **FEIxe** De LUZ

uMA MULHER E UMA im**AGEM**

uma Mulher e uma sonor**IDADE**

Uma m**ULHER** E outros **CO**rpos

Uma **MULHER** EM UM lug**AR**

UMA mulher **COTI**dia**na** **Mente** no

TEMPO



Figura 79

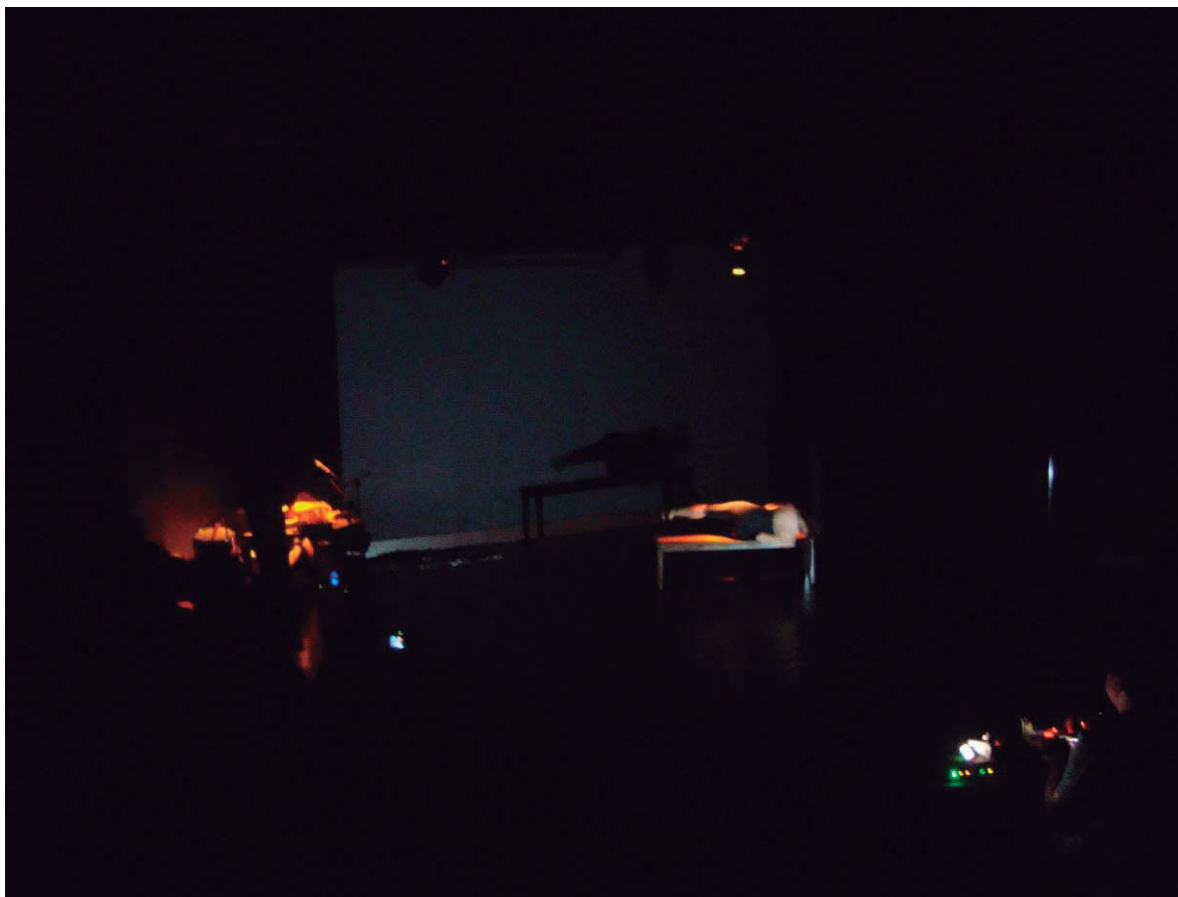


Figura 80

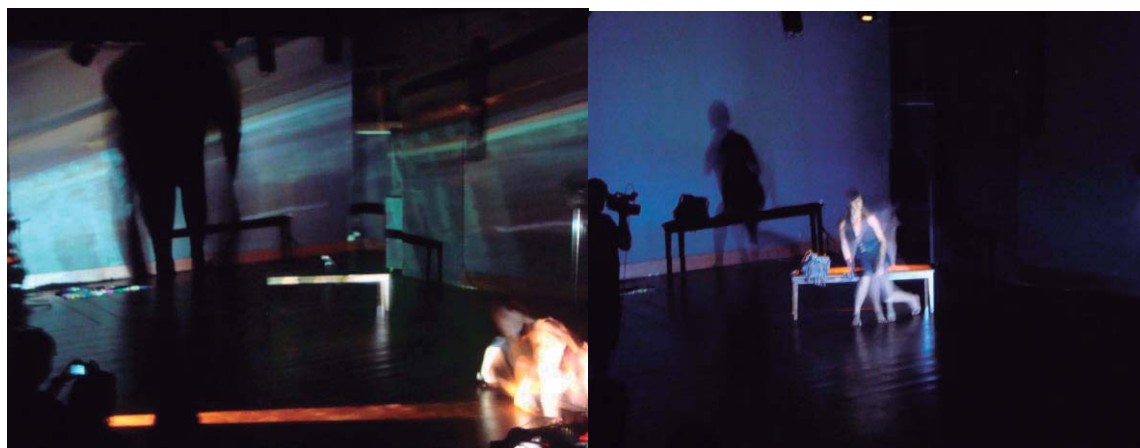


Figura 81



Figura 82

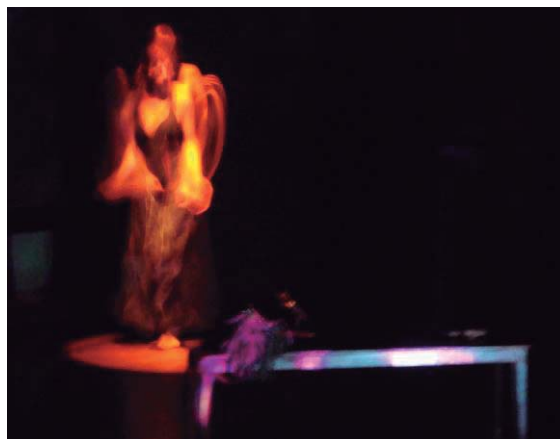


Figura 83



Figura 84

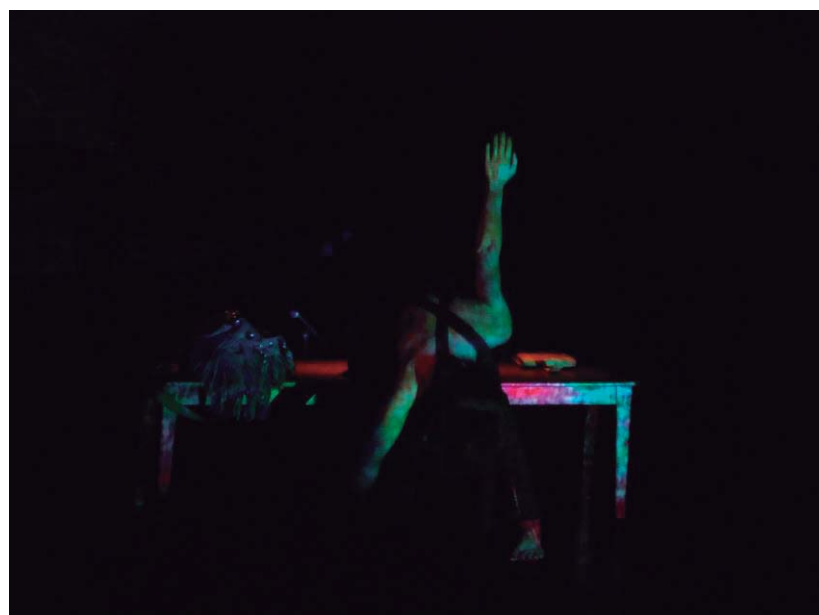


Figura 85

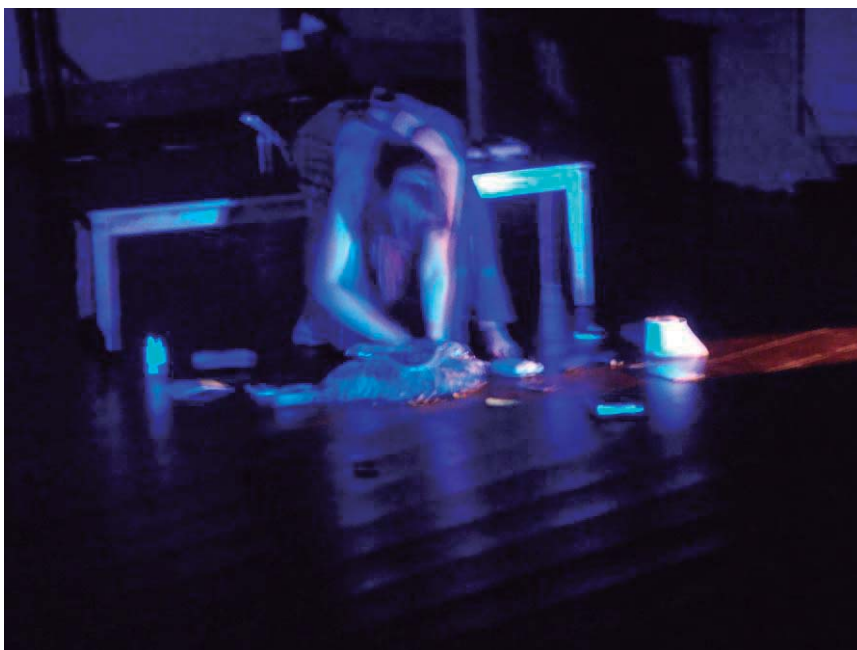


Figura 86



Figura 87



Figura 88



Figura 89



Figura 90



Figura 91



Figura 92

3.1.7 Filigranar 6: O diálogo prático com Tica Lemos

O encontro com a improvisadora e introdutora do Contato-Improvisação no Brasil Tica Lemos foi uma experiência permeada de trocas e descobertas sobre a Improvisação e sua Dramaturgia.

Optei por estar com Lemos para discutir as questões desta pesquisa em quatro encontros práticos em São Paulo, em outubro de 2011, onde a partir do vídeo referente à primeira apresentação de “Teias de um jogo aberto” e de uma pequena explanação sobre meu foco de investigação do mestrado, traçamos o primeiro dia de trabalho. A partir deste dia inicial e de cada dia sucessivo, identificaríamos nosso desejo para as práticas dos dias seguintes.

Logo no início, Lemos trouxe a questão do movimento do corpo como centro de nosso foco improvisacional. A improvisadora que é também faixa preta de *Aikidô* trabalha – nas aulas que ministra de Contato-Improvisação ou mesmo desta luta – o poder da energia corporal que preenche, ou deve preencher os movimentos corporais. Lidar com os diferentes graus, intensidades e qualidades de energia, chamada *Ki*, conectada ao centro da terra e bastante praticada na Respiração *Sokushim* (já apresentada na seção anterior) é a fonte para o preenchimento do movimento. Lemos diz que é um exercício de poder quando nos servimos desta energia para o movimento. Com este objetivo, de utilizar essa forma de poder para se mover ao improvisar, fiz diversas improvisações em que Lemos dava indicações quando desejava dentro de um trabalho ininterrupto que durava de uma hora e meia a duas horas ao dia.

No final de um dos dias de trabalho, estávamos conversando⁴⁰ e surgiram muitas reflexões.

Lemos coloca em um momento:

A Improvisação traz muita pressão por ser desafiadora, no entanto, nos deixa atentos e felizes. Mas, é uma faca de dois gumes. Quando estamos perdidos ao improvisar não temos onde nos apoiar, então o treinamento é para sabermos e estarmos tranquilos quando perdidos. O “estar perdido” pertence ao ato de improvisar. Estudamos para isto. Tem que ter ali um lugar de jogo para não estancar a performance. Katie Duck era uma mestra nisso, e a maestria dela era fazer com que nós improvisadores tivéssemos que lidar com este lugar “do perdido”, ela nos colocava em exercícios para estarmos neste lugar. O treinamento de se retirar da cena ou de uma determinada cena, de saber quando isto é necessário continua sendo

⁴⁰No final de cada dia de trabalho, conversávamos muito sobre o que havia surgido em meus experimentos corporais e a partir das observações falávamos sobre o foco de discussão: improvisação, tempo presente e Dramaturgia. Estas conversas foram gravadas e algumas delas estão transcritas nesta parte da terceira seção.

o maior desafio. E quando o público entra no espaço, algo se formaliza. Nós mesmos da Cia. Nova Dança 4, juntos a muito tempo, quando estamos no aquecimento surgem coisas incríveis pela tranquilidade que nos encontramos, mas quando o público entra sempre existe uma “travada”, um emperrar. Quando nos encontramos neste lugar de não saber o que fazer, surge um gatilho que diz: “faça alguma coisa”, mostre algo porque as pessoas estão aqui para ver; e é nesse momento que entramos naquilo que é automático mesmo.

A proposta de Lemos para o meu improvisar continuado em todos os dias em que trabalhamos tinha como objetivo levar-me profundamente a este preenchimento do movimento, em descobrir como o movimento surgia, com que energia e por qual caminho seguiria. A partir daí, deveria continuar a me mover interessada em dar suporte, em alimentar energeticamente esse movimento. Sobre este preencher, compreendo como dar sentido ao movimento: “corpo” ao movimento. Não simplesmente mover, mas estar atento a cada escolha, a cada preenchimento do percurso, para ver e ler neste corpo um motivo para se mover.

O que Lemos traz sobre o uso do automático é quando, ao invés de ir neste lugar de descobrir, fazer surgir o gesto e preenche-lo (e isso é muito complexo e minucioso); diante de uma emergência de solução na cena, uma espécie de ansiedade por mostrar algo, rompe a pesquisa e não deixa emergir este gesto. O movimento é levado para o automático, para aquilo que parece que já foi testado e provavelmente agradará a quem assiste. Disse-me que com ela acontecia da seguinte forma: quando não sabia o que fazer, plantava bananeiras, porque ali apresentava uma ideia de virtuose, um algo que já sabia fazer, que era seu e que poderia “garantir” a performance. E completa dizendo que, de tanto usar disto, não servia nem à performance e nem mesmo a ela, que na verdade não estava organicamente no seu corpo, mas fazendo algo que surgia de uma “necessidade” externa. Disse que Lisa Nelson trabalhou este aspecto com ela: não deixar o automático tomar o lugar de uma nova experiência, mesmo que esta seja árdua e por vezes desastrosa.

Outro ponto que a improvisadora tocou várias vezes foi o lugar do feminino em mim. A indicação, depois de variadas conversas e muita experimentação, chamou a atenção à exploração da energia feminina que ela percebia presente em meus movimentos e que observou, também, como ponto de interesse na performance “Teias de um jogo aberto”. A indicação é que eu deveria construir o feminino na cena e em meus gestos não por modelo de feminino, de uma ideia de feminino, mas de usá-lo como força, como poder. Discorreu um pouco sobre a energia feminina percebida na imagem da guerreira, da sacerdotisa, de um xamã ou de um pajé. Desloca a ideia de feminino do lugar de fragilidade, sedução e beleza,

não anulando estas possibilidades, mas colocando estas energias a serviço de uma imagem potente, forte e poderosa como no exemplo dado por ela, de uma “sacerdotisa de uma carta de tarô”. A força do movimento está em colocar todo o corpo à serviço do gesto escolhido, nada sem atenção ou descuido.

Em um outro momento, em que discutíamos ainda sobre esse lugar da energia do movimento, como no exemplo dado, Lemos traz que, na continuidade dos meus estudos, com interesse nas relações na cena dentro desta pesquisa com outras linguagens: a imagem, o texto, os sons e os demais elementos em diálogo com o corpo bem ancorado nesta ideia de preenchimento energético, deste encontro mais sólido é que nasce a Dramaturgia. Disse também que a partir do vídeo de “Teias de um jogo aberto” que apresentei a ela, o que se vê é uma bela performance, com escolhas estéticas bem definidas, que traz uma beleza e um conjunto incrível de escolhas, mas que ao olhar o corpo (a dança), ele não está preenchido para criar realmente o diálogo.

Quando ela tocou neste ponto me ocorreu a questão da horizontalidade e verticalidade que foi discutido nas páginas anteriores. Realmente, é o suporte corporal fortalecido por este preenchimento que traz a verticalidade, ou seja, após desvendar em uma relação do corpo e do ambiente uma “escolha” a ser explorada, é preciso usar da energia, do sentido, do caminho que esta relação sugere para verdadeiramente explorar o que foi encontrado ao improvisar.

O trabalho proposto por Lemos para voltar à investigação corporal profundamente, para depois buscar as relações na performance, fez-me perceber onde poderia estar a origem do que falou Marianne Tica Tezza no *e-mail* que trocamos:

[...] você com seu vocabulário e o espaço, por exemplo, com o vocabulário dele (a materialidade) - então vocês iniciam um diálogo, e este diálogo pode ser “novo”, ou “improvisado” a cada vez, mas aí o foco do “novo” estaria na relação, não no bailarino em si. E o que eu senti mais falta na sua apresentação foi de relação.

O que se pode pensar é que estar na relação é deixar com que o que surja deste encontro reverbere no que se relaciona. Depois deste trabalho sutil com Lemos, acredito que a verticalidade não atingida nas relações estabelecidas na primeira performance ou no experimento assistido por Tezza está neste lugar de não reverberação. Acredito que organicamente eu não estava na investigação corporal da relação; eu me mostrava ausente de uma exploração profunda do corpo. A energia de determinado encontro com os demais

elementos da cena não foram por mim canalizados ao movimento, eu não estava elaborando ações corporais transformadas pela relação, só desejava seguir e ir em busca de um novo achado. Lemos observa:

Se o improvisador da imagem coloca algo que te faz responder organicamente, você estará respondendo a ele claramente e ele poderá continuar o diálogo por ter lido sua resposta. Isto também será apurado: que os estímulos que ele está dando para a performance vai ter realmente uma causa para sua dança, uma troca. Não estar só todo mundo ali, improvisando. Aí, algo vai possivelmente emanar. Esse é o risco: Eu não sei se hoje eu vou dar conta, mas é preciso ter claro que foi ou não foi um bom dia de improviso.

Da conversa com Lemos, pude reconhecer e dizer a ela sobre um desinteresse em dançar que eu estava transformando exatamente naquele momento da pesquisa do “Teias de um jogo aberto”. O fato de pensar como alguém de corpo, de pensar nas outras linguagens “como se” estivesse dançando, tinha alcançado um lugar de maior interesse em mim. Algo que se apresentava mais interessante do que a dança, do que o meu movimento em si. Estava já há algum tempo mais dedicada ao modo de criar relações com as coisas, de perceber a possibilidade relacional entre as coisas, do que investigar os possíveis modos de se mover quando estas relações surgiam. Lemos, ao trabalhar com foco no meu movimento – nos detalhes dos gestos, nas indicações das fragilidades e das facilidades, da atenção e do descuido, de me fazer lançar verdadeiramente ao desconhecido –, levou-me novamente à minha dança, a perceber os movimentos que surgiam em meu corpo ao improvisar e a preenchê-los de uma energia esquecida. Com isto, comecei a dar sentido à minha movimentação e, conseqüentemente, às relações que eu encontrava na cena e, sem dúvidas, com todo o meu mundo ao redor. A definição de Improvisação para Lemos mostra esse lugar de conexão de arte e vida, que acredito ser inerente aos processos descritos:

A improvisação para mim é importante porque tem haver com desafio, em você estar construindo a dramaturgia naquele momento, e que suas decisões - enquanto cria - surjam de uma cadeia muito grande informações. Assim, você começa a perceber que suas decisões surgem de uma complexidade de arranjos na cena e de toda a sua experiência pregressa de vida. Tenho a improvisação como estímulo a um lugar do autoconhecimento.

Olhando depois de algum tempo ocorrido desde o encontro com Lemos, chego ao cerne da questão. A Dramaturgia da Improvisação deve, então, surgir das relações que corpo e ambiente estabelecem na cena, desde que esta relação preencha o movimento do corpo de algum significado que o faça mover, que torne possível uma visibilidade do que está em relação na cena e que, por fim, essa relação primeira possa levar a uma segunda, assim sucessivamente. Sendo desta forma, as relações devem acontecer como consequência da

energia criada e experienciada na cena em tempo presente, resultante de uma relação anterior. O início da performance parte de uma procura e o restante da travessia se faz por meio de encontros sucessivos. O fim de uma performance determina ou pode sugerir o começo de outra. Na experiência plena das relações estabelecidas é que se encontra uma organização. Provavelmente, é deste lugar que surge um tipo de coerência cênica a que podemos chamar Dramaturgia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência nesta pesquisa é o que margeia, cria pontes e possibilita travessias possíveis. Experiência que mobiliza o encontro, o desafio e o risco em levantar respostas transitórias para questionamentos que se arquetam em um contínuo. Na Improvisação, a ação de experimentar, de testar, de observar enquanto se cria alimenta e instiga novas buscas, novos modos de pensar, novas experiências por testar. A experiência sob esse contexto, enquanto alimenta o ato improvisacional, é também alimentada, ou seja, além de transformada, acaba por gerar novos desejos de conhecimento.

A experiência deveria ser o ponto de partida não só de ações artísticas. A experiência como uma negociação entre o eu e o mundo deveria permear outros fazeres, por exercer um poder de mobilização do conhecimento. Nas artes esse caminho parece mais aberto, poroso e disponível, no entanto, tornar a experiência o mote na Educação, por exemplo, pode mostrar resultados abrangentes, dimensões amplas na transformação e formação do sujeito. A experiência surge e se desenvolve na troca entre sujeitos e adquire força ao ser aplicada na sociedade: a experiência traz sentido à vida e às ações do sujeito no âmbito social. Experiência tem como função uma potencialidade ilimitada dos saberes e fazeres contínuos. O psicólogo e filósofo americano John Dewey (1859-1952) coloca experiência e arte como unas:

Através da arte, os significados de objetos que de outro modo seriam opacos, caóticos e restritos. E que despertariam resistência, são esclarecidos e concentrados, e não por sua trabalhosa elaboração no pensamento, não pela fuga para um mundo meramente sensorial, mas pela criação de uma nova experiência. (DEWEY, 2010, p. 256)

A criação em Improvisação surge das experiências advindas dos treinamentos, discussões e dos recortes da pesquisa artística. Opera, também, pela criação no tempo presente, ação de lidar com a experiência e de organizá-la enquanto surge. Assim, o ato de criar se realiza no aqui e agora, encontra na interação entre improvisadores, fruidores e ambiente cênico uma nova experiência: gerar uma obra coletivamente pela experiência da experiência.

Isso não quer dizer que a obra ou a experiência de construção da obra se elabore de uma mesma maneira para todos. Toda a explanação realizada que teve como objetivo margear conceitos, pontos de vista, modos de ação e organização cênica através das possíveis conexões dramáticas das diversas linguagens – tratadas neste trabalho como linguagens

que dialogam na cena – acontece para tentar mostrar que a Dramaturgia da Improvisação se configura de maneira diversa para quem participa de sua organização. Sua configuração se faz por camadas de informações. Estas informações, para todos os envolvidos, se apresentam pela experiência do tempo presente, ou seja, por aquilo que a obra contém, que traz determinados signos, e não outros para serem lidos e elaborados. Mas também, abre espaço e definitivamente estimula e conta com a experiência particular que cada um carrega do mundo entorno: de suas impressões, ideias, leituras, conceitos e de suas memórias pessoais. Não que outros modos de arte, como obras cênicas com estruturas bem fixadas ou uma escultura, um quadro, um clássico na dança não o façam. O que se espera, ou o que é colocado à prova nesta pesquisa, é que a Improvisação como linguagem cênica da Cia. Ormeo, construída no momento em que ocorre a experiência, é capaz de configurar uma Dramaturgia da Improvisação.

A resposta é afirmativa, caminhando do conceito geral de Dramaturgia para a Dramaturgia da Improvisação, considerando os seguintes pontos:

Uma Dramaturgia se faz de acordo com a composição de um drama, portanto, através da construção de ações. O processo dramático se dá pela conexão entre as ações realizadas na cena, e não somente pelo agrupamento destas ações. O entendimento conectivo não está pronto, ele é promovido pelos improvisadores e não está fechado em uma ideia única ou em um único modo de conexão. O foco dramático está na conexão entre as linguagens promovidas pelo corpo em interação com o ambiente na cena, mas também – por ser um processo aberto – encontra-se nas relações das conexões estabelecidas entre o fruidor e o que está sendo construído.

Assim, a Dramaturgia da Improvisação se organiza pelas relações entre seus materiais constituintes: o corpo (movimento) e o ambiente cênico. Constitui-se da ação corporal dos improvisadores: o corpo do improvisador age por meio da luz; o corpo do improvisador tem como meio o próprio corpo, agindo através da imagem projetada ou capturada ao vivo, através da música, da edição das imagens ou do uso e criação de textos (falados ou escritos). São corpos que se relacionam na cena através dos meios de expressão que possuem, tendo o corpo como mediador. A relação não surge do meio, mas do corpo que se traduz em som, em luz, em movimento, em gestos, em textos e nos demais elementos que participam dos diálogos.

Destes pontos, a Dramaturgia da Improvisação surge então de vocabulários ainda não conhecidos a partir dos conceitos e das ideias que emergem do processo de implementação de alguma questão temática aliada aos interesses particulares e do coletivo de improvisadores. A construção do pensamento dramático tem seus significados materializados na ação, ao elaborar propósitos do corpo enquanto este improvisa.

O DVD anexo, elaborado exatamente neste momento da pesquisa, mostra as passagens do tempo durante as criações das cenas e das obras em estudo e, também, as tomadas de decisão dos improvisadores no momento em que são efetuadas. Apresenta um *menu* de análises das obras “Pedaços de Rosa (2006)” e “Fito pelo Filo da Finestra (2007)” que vem demonstrar como a Dramaturgia da Improvisação se elabora por modos de organização não determinados a priori mas no ato cênico. Mostra que a repetição da obra neste estudo – que a faz ser aquela obra e não outra – está naquilo que a constitui, nos elementos elencados como parte do universo abordado. Não está em sua organização dramática, pois esta se dá de forma diferente a cada dia.

A repetição está nos elementos que compõem a obra, ou em quase tudo que a compõe, pois no “Fito pelo Filo da Finestra”, por exemplo, a entrada de depoimentos pessoais é permitida, portanto, este material se amplia e se modifica durante os anos de apresentação da obra. De qualquer maneira, a repetição está pautada, com maior ou menor liberdade de entrada de novos elementos. Isso se repete, não sua Dramaturgia que se faz pelas combinações infinitas a cada novo jogo de criação cênica em tempo presente, como nos exemplos escolhidos que compõem o DVD anexo.

Este DVD se organiza da seguinte maneira: o item 1, Pedaços de Rosa (2006) análise, apresenta no subitem 1.1 a transformação do espaço cênico pelas mudanças ocorridas na iluminação e no cenário, ocorridas em performances realizadas em três teatros distintos. Essas modificações geram novas tomadas de decisão nos improvisadores, uma modificação desencadeia transformações nas diversas linguagens que compõem a obra. No 1.2 é mostrado como um mesmo texto (são variados os exemplos de textos utilizados), em dias diferentes de apresentação, pode gerar no diálogo com o corpo uma construção modificada da cena, modificando também toda a performance. No 1.3, é possível observar diferentes jogos cênicos entre qualidades corporais dos improvisadores, a música e o silêncio. Como os corpos na cena

contaminam um ao outro trazendo dinâmicas variadas para a cena, dialogando com a música e compondo também com os silêncios.

O item 2 aborda a obra *Fito pelo Filo da Finestra* (2007) e as análises apresentadas são as seguintes: 2.1 um comparativo entre os cinco minutos iniciais da construção da performance em três apresentações distintas, mostrando como são diversas as maneiras improvisacionais de criar uma ignição, um ponto de partida para o desenvolvimento da obra; 2.2 como o cantar de uma mesma música (no caso *Nervos de Aço*, de Lupicínio Rodrigues), em dias distintos de apresentação, na relação com textos variados dos improvisadores e a criação do músico em tempo presente, configura duas cenas tão diversas; No 2.3 um novo comparativo é mostrado referente aos cinco minutos finais de construção da performance em três teatros distintos. Nesta análise é importante perceber como o final se estabelece sem determinação prévia – nem de duração (cronômetro de duração da obra) e nem do momento em que deve ocorrer (um sinal para que o final ocorra) – e como é arquitetado por todos os improvisadores das diferentes linguagens cênicas.

No final do DVD, as obras “Pedaços de Rosa” e “Fito pelo Filo da Finestra” são apresentadas na íntegra para que se perceba, no tempo completo da ocorrência da obra, como a Dramaturgia daquele dia da performance foi elaborada na sua totalidade.

Outra análise possível, assistindo a obra completa, é perceber o quanto aqueles estudos e delimitações temáticas prévias de cada obra, como apresentados no final da seção, estão presentes na criação final destas obras. Se um novo comparativo fosse realizado entre três, quatro, cinco ou muitas apresentações inteiras de uma destas obras, poderíamos também verificar diferentes graus de organização das ideias, significados e diálogos ocorridos na cena entre elas. E comprovaríamos, mais uma vez, o risco de se criar em tempo presente, ou seja, o quanto é variável a relação entre a complexidade que a Improvisação Cênica opera e a capacidade de organização desta complexidade pelos improvisadores no ato cênico.

Rosa Hercoles complementa as colocações acima considerando os vários conceitos utilizados pelas diversas linguagens artísticas no contexto contemporâneo:

[...] a incompletude, a fragmentação, a não-hierarquia, a simultaneidade, a desfronterização, a descontinuidade, etc. Independentemente da variação nas maneiras de se organizar a cena, os criadores, juntamente com seus dramaturgistas, buscam descobrir um conjunto de relações coerentes entre todos os elementos da composição, de modo a estabelecer uma lógica interna à peça. A inseparabilidade

lógica entre corpo, movimento e ambiente cênico promove o reconhecimento de que estamos intimamente conectados às condições físicas do ambiente que habitamos e, ainda, sendo constantemente modificados por elas e modificando-as, num processo contínuo e inestancável. (HERCOLES, 2005, p.129)

Mais uma vez, é importante destacar que estas relações coerentes ou a “lógica interna da peça” a que Hercoles se refere, que na Cia. Ormeo se constroem ou que se busca construir no ato da cena, trazem outro ponto importante para ser ressaltado nestas considerações finais: o improvisador como dramaturgista. Esta função, como já explicada, constitui-se do compêndio construído pelas experiências, treinamentos prévios e específicos de cada improvisador; dando a ele competências para agir cenicamente de maneira autónoma, como dramaturgista na criação coletiva da Dramaturgia em tempo presente.

Como dramaturgista dos embates com o ambiente – com os quais o corpo do improvisador dialoga produzindo semioses – e do gerenciamento em tempo presente da conectividade nas cenas e entre elas, o improvisador age também na interação dos significados gerados que se configuram em intersemioses. Camadas intersemióticas que correspondem, nesta pesquisa, à ideia de organização como em uma *Timeline*, a linha do tempo na linguagem audiovisual onde a narrativa é construída entre imagens e sons.

A analogia à *Timeline* funciona como “imagem organizativa” e demonstra um modo de organizar as cenas enquanto são criadas. Por esta analogia, foi mostrado que cada improvisador ao construir, criar algo na cena, busca coletivamente organizar tais criações no tempo e espaço da performance. Organizar uma *Timeline* significa configurar a Dramaturgia, o jogo cênico de intersemioses (relações entre as semioses das diferentes linguagens) da performance. Sendo assim, a ação do improvisador é também a de editar, organizar aquilo que surge pelos embates cênicos.

Considera-se, por fim, que a Dramaturgia se apresenta como a *Timeline* da Improvisação Cênica em tempo presente, por se dispor de maneira análoga ao modo de configurar sua lógica organizativa e pela correspondência entre a ação do improvisador e a do editor de imagens, na qual esta analogia se pauta. A construção narrativa desses dois editores – o improvisador ao organizar as cenas e o editor ao organizar as imagens audiovisuais – assemelha-se por trabalharem esta organização através de camadas de informações. As ações de ambos estão pautadas na multiplicidade, simultaneidade, incompletude, bifurcação, acasos,

não-hierarquia, retroações, descontinuidade, fragmentação, instabilidade, caracterizadas por princípios do pensamento contemporâneo.

Desta forma, no contexto em estudo, no qual o corpo lida com variadas linguagens – dança, teatro, música, iluminação, vídeo, literatura –, o significado está nas relações sógnicas entre estas linguagens; nas intersemioses que desencadeiam, disponibilizam e tecem significados na cena. Percebe-se, então, a existência de três momentos de significação na cena que ocorrem ao mesmo tempo, e que seguem ininterruptamente. São estes: 1. no corpo ou ambiente, ou seja, no que já está na cena, portanto no que já significa; 2. na relação, na ação do encontro entre o corpo e o ambiente; e 3. no que a relação conduz em futuro, ou seja, nas possibilidades de novas descobertas sógnicas a partir do significado revelado pela organização da relação anterior. Essa trama de significados ininterruptos e de graus de significação diferenciados ao serem organizadas na cena como em uma linha do tempo – uma *Timeline* da obra – desenha a Dramaturgia da Improvisação.

O estudo em Improvisação, seus desdobramentos e aplicabilidades são vastos. Uma única escolha de recorte corresponde a puxar um fio desta teia complexa que estrutura seu pensamento. A utilidade da Improvisação na arte é ampla como no percurso traçado nas primeiras páginas deste trabalho. A sua ação primeira, a mais primitiva e mais instintiva maneira, está presente em nossa vida desde o início. Agimos o tempo todo dialogando com nosso ambiente, fazendo e organizando escolhas, criando dramaturgias cotidianas.

Essa pesquisa está em trazer, pela experiência da ação ou pelo experimentar dos pensamentos que atravessaram e se deixaram atravessar na caminhada, uma observação minuciosa de nossas ações cotidianas para a cena, não para representá-las ou imitá-las, mas para colocar à prova nosso autoconhecimento como diz Lemos, ou exercer o poder em gerar reflexões a partir da força do signo como efeito cognitivo como pontua Peirce, ou ainda elaborar e experimentar a multiplicidade do encontro de olhares como mostra Vertov.

Paxton fala que a liberdade, na vida ou no improvisar, está em termos qualquer coisa diante de nós, mas não todas as coisas. Ter liberdade é não deixar que as expectativas de possuir tudo aniquile a ação de escolher. Ter tudo é o mesmo que não possuir nada. Por isso é preciso, é emergencial fazer escolhas. E escolher significa também deixar possibilidades de escolhas

para trás. Não perdas, mas diferentes configurações possíveis de um acontecimento. Realmente uma mistura entre a vida e a arte. O desafio de construir sua própria história.

Assim, exatamente neste momento presente, ponto quase final de Mestrado, sinto-me alimentada, fortalecida e impulsionada a seguir. Estreitar ainda mais as afinidades que pareciam, ao início, nebulosas entre a teoria e a prática. Sabia, de maneira intuitiva e desejei acreditar, que seria possível encontrar esse acesso. Descobrir, a meu modo, a conexão acadêmica com meus conhecimentos práticos.

Finalizo encontrando significados para tantas flutuações, caos, ruídos e tensões, e me servindo destes pressupostos para continuar. Adquiri, assim, mais uma forma de risco em minha pesquisa.

REFERÊNCIAS

- ARISTÓTELES. **Arte poética**. São Paulo: Martin Claret, 2005.
- AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas: Papirus, 1993.
- _____. **A estética do filme**. Campinas: Papirus, 1998.
- _____. **O olho interminável**. São Paulo: Cosac Naify, 2004a.
- _____. **As teorias dos cineastas**. Campinas: Papirus, 2004b.
- BAIRON, Sérgio. Os movimentos da estética: o cinema de Dziga Vertov como reflexão à Hipermídia. **A RUA - Revista Universitária do Audiovisual**, Universidade Federal de São Carlos, set. 2008. Disponível em: <<http://www.ufscar.br/rua/site/?p=613>>. Acesso em 10 nov. 2011.
- CALDEIRA, Solange Pimentel. **O lamento da imperatriz: a linguagem em trânsito e o espaço urbano em Pina Bausch**. São Paulo: Annablume; Belo Horizonte: Fapemig, 2009.
- COHEN, Renato. **Working in progress na cena contemporânea**. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- CORRADINI, Sandra. **Dramaturgia na dança: uma perspectiva coevolutiva entre dança e teatro**. 2010. (Dissertação) – Mestrado em Dança, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2010.
- DAMÁSIO, Antônio. **O erro de Descartes**. São Paulo: Companhia das Letras: 1996.
- _____. **O mistério da consciência**. São Paulo: Companhia das Letras: 2000.
- DANCYGER, Ken. **Técnicas de edição para cinema e vídeo: história, teoria e prática**. 4. ed. Rio de Janeiro: Campus-Elsevier, 2007.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. São Paulo: Editora 34, 1995.
- DEWEY, John. **Arte como experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- ESSLIN, Martin. **Uma anatomia do drama**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- FERNANDES, Ciane. **Pina Bausch e o Wuppertal dança-teatro: repetição e transformação**. São Paulo: Annablume, 2007.
- FERNANDES, Sílvia. **Teatralidades contemporâneas**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

FURTADO, Beatriz. (Org.). **Imagem contemporânea: cinema, tv, documentário, fotografia, videoarte, games**. Vol II. São Paulo: Hedra, 2009.

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

GREBLER, M. A. S. **Coreografias de Pina Bausch e Maguy Marin: a teatralidade como fundamento de uma dança contemporânea**. 2006. (Tese) Doutorado em Artes Cênicas, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2006.

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

_____. **A crise do corpo: pistas para estudos indisciplinados**. São Paulo: Annablume, 2010.

_____.; AMORIM, Cláudia. (Org.). **Leituras do corpo**. São Paulo: Annablume, 2010.

HERCOLES, Rosa. Corpo e Dramaturgia. **Humus 1 Caderno de Dança**, Caxias do Sul, p. 105-111, 2004.

_____. **Formas de comunicação do corpo: novas cartas sobre a dança**. 2005. 138f. (Tese) – Doutorado em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2005.

HOGHE, Raimond; WEISS, Ulli. **Bandoneon: em que o tango pode ser bom para tudo?** São Paulo: Attar Editorial, 1989.

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

KERKHOVEN, Marianne Van. O Processo Dramatúrgico. **Nouvelles de Danse**, Dossier Danse et Dramaturgie, n.31. Bruxelas: Contradanse, 1997.

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

LABAN, Rudolf von. **Domínio do Movimento**. São Paulo: Summus, 1978.

LAKOFF, G. e JOHNSON, M. **Metáforas da vida cotidiana**. Campinas: Mercado das Letras; São Paulo: EDUC, 2002.

LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro pós-dramático**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

LEMIEUX, Adwoa. **The contact duet as a paradigm for client/therapist interaction**. 1988. Disponível em: <<http://jungland.ru/Library/Ex/EngCI.htm>>. Acesso em 10 jul. 2011.

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

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

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

_____. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

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

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

MURCH, Walter. **Num piscar de olhos**: a edição e filmes sob a ótica de um mestre. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

NELSON, Lisa. **Before your**. New York: Contact Quarterly, 2004.

_____. Composing, Communication, and the sense of imagination: Lisa Nelson on her pre-technique of dance, the Tuning Scores. **Ballettanz**, Berlin, p.76-79, 2006.

NÖTH, Winfried. **Panorama da semiótica**: de Platão a Peirce. São Paulo: Annablume, 2008.

NOUVELLES DE DANSE: dossier danse et dramaturgie. n. 31. Bruxelas: Contradanse, 1997.

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

PALLOTINI, Renata. **O que é dramaturgia**. São Paulo: Brasiliense, 2006.

PAREYSON, Luigi. **Os problemas da estética**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de teatro**. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.

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

_____. **Steve Paxton**: depoimento [18 jan. 2006]. Entrevistador: Fernando Neder. São Paulo, 2006. Entrevista concedida no Estúdio Nova Dança, publicada em O Percevejo online, Rio de Janeiro, v. 2, n. 2, 2010. Disponível em: <<http://www.seer.unirio.br/index.php/opercevejoonline/article/view/1443/1247>>. Acesso em: 10 jul. 2011.

PLAZA, Julio. **Tradução intersemiótica**. 3. reimp. São Paulo: Perspectiva, 2008.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

REWALD, Rubens. **Caos**: dramaturgia. São Paulo: Perspectiva; Fapesp, 2005.

ROSA, João Guimarães. Grande sertão: veredas. Rio de Janeiro: José Olympio, 1956.

ROUBINE, Jean-Jacques. **Introdução às grandes teorias do teatro**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

RYNGAERT, Jean-Pierre. **Ler o teatro contemporâneo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

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

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

SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica?** São Paulo: Brasiliense, 1983.

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

_____. **A percepção: uma teoria semiótica**. São Paulo: Experimento: 1993.

_____. **A assinatura das coisas: Peirce e a literatura**. Rio de Janeiro: Imago, 1992.

_____. **Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal**. São Paulo: Iluminuras, FAPESP, 2005.

_____. **Comunicação e pesquisa**. São José do Rio Preto: Bluecom Comunicação, 2010.

_____; NÖTH, Winfried. **Imagem: cognição, semiótica, mídia**. São Paulo: Iluminuras, 2008.

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

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

SILVA, Agostinho da. Sete Cartas a um Jovem Filósofo. In: BORGES, Paulo A. E. (Org.). **Textos e Ensaios Filosóficos**. V. 1. Lisboa: Âncora Editora, 1999, p. 231-258.

SPOLIN, Viola. **Improvisação para o teatro**. São Paulo: Perspectiva, 1992.

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

SUQUET, Annie. O corpo dançante: um laboratório da percepção. 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.

UEXKÜLL, Thure 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.

VERTOV, Dziga. **Kino-eye: the writings of Dziga Vertov**. Los Angeles; London: University of California Press, 1984.

VIEIRA, Jorge de Albuquerque. **Teoria do conhecimento e da arte: formas de conhecimento: arte e ciência, uma visão a partir da complexidade**. Fortaleza: Expressão, 2006.

ANEXOS



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
ESCOLA DE TEATRO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS

