

## **Corpomancia: uma experiência criativa entre dança e design\***

PAULA BUENO

ANA CAROLINA MUNDIM

■ 228

Paula Bueno é Pós-graduada no curso de especialização em Dança pela Universidade Católica Dom Bosco e integrante do Coletivo Corpomancia. E-mail: paulabueno9@gmail.com

Ana Carolina Mundim é professora orientadora, doutora em artes pela Universidade Estadual de Campinas e pela Universidade Autônoma de Barcelona, integrante do Grupo República Cênica e atual docente da Universidade Federal de Uberlândia.

Este artigo foi produzido como finalização do curso de especialização em Dança pela UCDB (Universidade Católica Dom Bosco).

## ■ RESUMO

Este artigo relata experiências de criação em dança a partir da formulação e da vivência do jogo Corpomancia, pautado nos estudos das ações básicas de esforço propostos por Rudolf Laban. São abordadas diferentes soluções criativas alcançadas a partir da experiência da criação em tempo real (improvisação), conjugando raciocínio em dança e design e refletindo na relação entre o criador, a criação e sua materialização, a criatura.

## ■ PALAVRAS-CHAVE:

Jogo, criação, Rudolf Laban.

## ■ ABSTRACT

The present paper describes creation experiences in dance through formulating and experiencing the game Corpomancia, based on the studies of motion factors proposed by Rudolf Laban. The various creative solutions reached from the experience of real-time creation (improvisation), combining reasoning in both dance and design, are addressed. Those solutions reflect on the relationship between the creator, the creation, and its materialisation, the creature.

## ■ KEYWORDS

Game, creation, Rudolf Laban.

229 ■

*Queria entender do medo e da coragem, e da gã que empurra a gente para fazer tantos atos, dar corpo ao suceder.*

(ROSA, 2001, p. 116)

## Introdução / Que rolem os dados

Na primeira foto em que eu apareço de pé, estava dançando ao lado do meu irmão, que brincava de tocar piano, e do meu pai, que tocava violão. A foto foi tirada por outra dançarina, a minha mãe, que diariamente, voltando do trabalho, escolhia um disco e se colocava a dançar, enquanto a gente a seguia.

Ao longo da minha infância, durante as tardes, eu repetia sozinha o ritual. Embalava o movimento com a música, e a cada vez aquele fluxo construía ambientes e sensações que eu descobria com prazer. Eram movimentos que eu inventava. Só tive a noção da existência de passos preestabelecidos quando, ao dançar uma música da Xuxa com meus primos, disseram que eu estava “errada”. Outro espanto que tive com a dança na infância se deu ao iniciar aulas em que os movimentos eram voltados para o “conseguir fazer”, e não para o “criar um ambiente, uma sensação”, como eu os entendia até ali.

Foi aos dez anos de idade, na aula de Chico Neller e de Diógenes Antônio Silva, então coreógrafos da Ginga Cia de Dança<sup>1</sup>, que eu conheci uma dança sistematizada

<sup>1</sup> Ginga é uma cia de dança fundada em 1986, em Campo Grande-MS, por Chico Neller. Destacou-se no cenário da dança local por seu trabalho contínuo e por trazer para a cidade prêmios de festivais como o ENDA (Encontro Nacional de Dança), Festival de Dança de Joinville, entre outros. A partir do ano 2000, deixou os festivais competitivos e lançou-se a desenvolver espetáculos discutindo temas específicos, geralmente apoiados por leis de fomento à cultura e empresas patrocinadoras.

que me interessou. O seu resultado cênico gerava uma dança com passos preestabelecidos que se preenchia no seu tema, desenvolvia-se em seu propósito – não era sobre pernas alongadas ou execução de passos difíceis (o que não quer dizer que não incluía esses elementos). Aos dezessete anos, depois de outras vivências em dança, como o estudo do balé clássico, entrei para o elenco de intérpretes-criadores da “Ginga Cia de Dança”.

Durante uma experiência de estudo do movimento na Cia, em 2005, eu me deparei com uma parte dos estudos de Rudolf Laban<sup>2</sup>, trazidos por Miriam Gimenes, educadora física e ex-bailarina da Ginga. Neste primeiro contato, apesar de ter me interessado pela pesquisa, não recebi muito bem seu pensamento: a ideia de que o movimento pudesse ser sistematizado quanto à sua ação no espaço (*corêutica*), quanto às suas qualidades expressivas (*eukinética*) e ainda, pudesse ser, de alguma forma, transcrito (*laban notation*), colocou-me frente à noção de que o meu corpo e a minha dança têm limites.

Mesmo sabendo que nunca alcançaria as combinações possíveis de exploração de movimentos por meio do corpo, o fato de poder classificá-los não parecia compatível com a sensação de liberdade que a dança me proporcionava como intérprete-criadora e como espectadora. O filósofo Vilém Flusser (2007, p.65), ao falar de programas (*softwares*), diz: “são tão numerosas as teclas disponíveis que as pontas dos meus dedos jamais poderão tocá-las todas. Por isso tenho a impressão de ser totalmente livre das decisões”.

Fazendo um paralelo, eu me deparei com uma espécie de manual do *software* “Movimento humano” e, de certa forma, como Flusser, tive a impressão de ter menos liberdade na criação em dança, por perceber que agia dentro de um padrão predefinido de possibilidades de movimento, dentro do que podemos chamar de regras. Ampliando ainda mais as discussões sobre restrições dentro da dança e principalmente dentro da improvisação na dança, Cleide Martins (1999, p. 80), em sua pesquisa sobre um processo sistêmico e evolutivo da improvisação em dança, propõe que:

[...] o corpo que dança, o corpo que está improvisando, ao improvisar carrega uma soma de restrições evolutivas acumuladas durante a sua existência: biológicas, culturais, de aprendizagem, evolutivas, e é da combinação dessas restrições que esse corpo se apresenta como tal (MARTINS, 1999, p. 80).

Na perspectiva de quem pretendia criar “novas” formas de dança, assumir que meu corpo tinha restrições, naquele momento, era algo impensável e, por isso, o primeiro encontro com os princípios propostos por Laban foi, de certa forma, uma frustração. Porém, aliado aos estudos culturais e ao refinamento da percepção dos limites do meu próprio corpo, este foi o primeiro passo para perceber, mais tarde, que “os limites não são áreas proibitivas, são áreas indicativas” (OSTROWER, 2009, p. 160).

<sup>2</sup> Rudolf Laban (1879-1958) foi um bailarino, arquiteto e pintor que criou um sistema de estudo e análise do movimento humano, que podemos dividir didaticamente em *Corêutica*, que é “o estudo da organização espacial dos movimentos” (RENGEL, 2003, p.36), *Eukinética* que é “o estudo dos aspectos qualitativos do movimento” (RENGEL, 2003, p.62) e *labanotation*, que é um sistema de sinais gráficos criado para registrar o movimento (RENGEL, 2003, p.81). As ações básicas de esforço estudadas neste artigo estão inseridas nos estudos da *Eukinética*.

Para contribuir com esse processo de mudança de paradigmas na compreensão que eu tinha sobre processos criativos, também na experiência da Ginga Cia de Dança, eu experimentei e visualizei a importância de produzir artisticamente dentro de outras linguagens em diálogo com a dança, tais como a fotografia, a escrita e o design gráfico, estimulada por Chico Neller e pela produtora Renata Leoni. Uma vez que não havia graduação em dança em Campo Grande e eu não tinha pretensão de abandonar a Ginga, este novo universo de possibilidades me conduziu a trocar a formação acadêmica em Direito por Design – comunicação visual e projeto de produto, na Universidade Católica Dom Bosco. No estudo desta nova área de conhecimento, fui muito estimulada a criar, e a dança contribuiu para a formulação de soluções na área, tanto que criei com a colega Luciana Cristofari, durante a graduação, um jogo de dança que utiliza os estudos das ações básicas de esforço de Laban como estímulo para improvisação, tema deste artigo.

Durante os sete anos como intérprete-criadora da Ginga, participei de uma busca frequente por uma “identidade” da Cia. A cada ano, um novo projeto de espetáculo surgia e, com ele, a esperança de alcançar uma linguagem própria da Cia, que a tornasse reconhecida no contexto da dança contemporânea brasileira. Até hoje acompanho com emoção a sua trajetória, mas entendi, em 2007, que a minha busca na dança não era mais equivalente à busca da Ginga e deixei o seu elenco para iniciar uma nova etapa.

O fato de ter deixado a Cia não quer dizer que sabia exatamente o que queria desenvolver em dança. Logo me associei a outras artistas na mesma situação e, juntas, criamos o coletivo de artistas chamado Corpomancia. Este encontro foi formalizado com a criação de um espetáculo a partir do jogo de dança desenvolvido na graduação. Foi a primeira vez em que participamos de um projeto cênico pautado pela criação de movimentos em tempo real, o que denominamos jogo-espetáculo.

Dessa experiência, surgiram questões acerca do emprego do recorte dos estudos de Laban utilizados em nossa proposta, tanto na elaboração do jogo quanto na relação deste jogo com a experiência da dança, a partir do momento em que ele estava estruturado. As questões passaram pela resistência às regras e pela dificuldade de conexão do nosso movimento com a nomenclatura estabelecida nas ações básicas de esforço.

Apresento neste artigo algumas soluções alcançadas nessa experiência, desde a criação do jogo em 2006, passando por sua transformação em jogo-espetáculo, a partir de 2008, com o objetivo de refletir sobre processos de criação em dança a partir da experiência de um percurso de criação em design.

## **1. Regras do jogo | Dança e design em criação**

Uma proposta durante a disciplina de Planejamento, Projeto e Desenvolvimento IV, da graduação em design, em 2006, ministrada por Emerson Brito, lançou o desafio de desenvolver, em dupla com Luciana Cristofari, também aluna da graduação e atleta, um produto em que o usuário (comprador) tivesse alguma experimentação cinestésica, que é a sensação ou a percepção do movimento. Como o movimento era algo que tínhamos em comum, tanto na prática da dança como no exercício do vôlei, a tarefa de criar um produto que levasse à experimentação do movimento nos pareceu um bom desafio.

Já vínhamos constatando, desde as aulas de ergonomia, como o design caminha para o pensamento da redução do movimento do usuário: com o argumento de evitar lesões, aprendemos que os produtos devem sempre ser acessíveis, adequando-se à anatomia do usuário e promovendo menores esforços em relação à sua utilização. Além disso, convivemos com a facilitação da vida diária pelo uso cada vez maior de equipamentos que possuem controles remotos e botões, o que torna a experiência do movimento muito limitada no nosso dia a dia. Por trabalharmos com a experiência do movimento, colocamo-nos contra o uso abusivo de tais recursos, e entendemos que esse não é o único caminho de trabalho para o desenvolvimento de um projeto, e sim uma opção. Enxergamos, portanto, a possibilidade de oferecer ao mercado um produto que estimulasse e ajudasse o usuário a compreender e ampliar suas possibilidades de movimentação.

Levantado o problema, começamos a pesquisar formas de trabalho, ferramentas a serem utilizadas na possível experimentação do movimento. Nessa fase, lembrei-me dos estudos de movimento propostos por Laban como material palpável a ser usado como base para o projeto. Mesmo que aquela sensação inicial de frustração ainda não tivesse passado<sup>3</sup>, o diálogo com as ações básicas de esforço parecia trazer uma instigadora proposta para a experimentação de movimentos e, portanto, provocadora de estímulos cinestésicos.

Trouxe para a pesquisa, portanto, uma parte específica de seus estudos, as “ações básicas de esforço”. No Dicionário Laban, Rengel (2003, p. 23-24) nos diz que:

Ação básica de esforço é a ação na qual fica evidente uma atitude do agente perante os fatores de movimento espaço, peso e tempo [...]. A produção desta ação se dá na ordenação dentre as possíveis combinações e integração harmoniosa das qualidades de esforço que são imprimidas ao(s) movimento(s) (RENGEL, 2003, p. 23-24).

As qualidades<sup>4</sup> de cada fator de movimento presentes nas ações básicas de esforço são:

Fator de movimento	Qualidade	Qualidade
<b>Peso</b>	Leve	Firme
<b>Espaço</b>	Direto	Flexível
<b>Tempo</b>	Sustentado	Súbito

<sup>3</sup> Nesta época faltava-me a percepção de que o ineditismo no processo criativo seria o meu próprio olhar para elementos preexistentes.

<sup>4</sup> A nomenclatura das qualidades de movimento varia de uma tradução para outra. Adotamos neste texto a terminologia usada no Dicionário Laban (Rengel, 2003, p. 24), mas podemos encontrar termos equivalentes para algumas qualidades, como: leve = suave; firme = forte; direto = focado; flexível = indireto = multifocado; sustentado = lento; súbito = rápido.

Existe ainda o fator *fluência*, cujas qualidades vão de livre a controlada e não aparecem nesta classificação específica do estudo porque, segundo Rengel (p.24), “o fator fluência não é condicionante para a ação básica, pois qualquer que seja a qualidade da fluência, a ação acontece”. O fator fluência, portanto, faz-se presente durante a prática do movimento nas ações básicas de esforço, oscilando suas qualidades durante as combinações possíveis estabelecidas entre peso, espaço e tempo, que são os fatores que compõem essas ações.

Fazendo uma combinação dos três fatores listados na tabela acima, na experimentação de suas seis qualidades, Laban chegou às oito ações básicas de esforço, a saber:

Ação Básica de Esforço	Fatores de Movimento		
	Peso	Espaço	Tempo
Flutuar	Leve	Flexível	Sustentado
Deslizar	Leve	Direto	Sustentado
Pontuar	Leve	Direto	Súbito
Sacudir	Leve	Flexível	Súbito
Socar	Firme	Direto	Súbito
Chicotear	Firme	Flexível	Súbito
Pressionar	Firme	Direto	Sustentado
Torcer	Firme	Flexível	Sustentado

233 ■

É importante contextualizar como a palavra “esforço” é empregada por Laban. Segundo Leal (2009), em sua pesquisa sobre os fatores de movimento a partir dos sentidos, para Laban “o movimento se inicia a partir de uma condição interna do indivíduo e se concretiza externamente através do esforço”. Nesse contexto, esforço “não tem uma conotação de força, mas de expressividade” (LEAL, 2009, p. 54).

Com esse conteúdo, tínhamos uma referência para a proposição de experimentações de movimentos. O próximo passo foi pensar de que forma poderíamos criar um produto, na área de design, que fizesse o consumidor leigo entrar em contato com a experiência dessas diferentes qualidades do movimento. Apostamos, então, na possibilidade de desenvolver um mecanismo de combinação entre algumas partes do corpo e os fatores de movimento propostos por Laban, com suas qualidades variáveis, para chegarmos à experimentação das ações básicas de esforço. Assim, pretendíamos desenvolver um produto divertido, que estimulasse no público o desejo de experimentá-lo repetidas vezes. Nasceu, então, a ideia de um jogo.

Elaboramos um tabuleiro com “casas” para os jogadores terem seu ponto de partida, sua trajetória e sua chegada. Um dado sorteia o número de casas a serem avançadas pelo jogador. Esse mesmo número também diz quantas cartas o jogador vai sortear.

Nesse jogo de cartas, em cada uma há a indicação de uma parte do corpo. Assim, se o número do dado for “três”, por exemplo, o jogador avança três casas no tabuleiro e tira três cartas de partes do corpo a serem focadas na sua experimentação.

Há outro jogo de cartas, com ações básicas de esforço. Cada carta sorteada revela que tipo de ação deverá ser feita pelo jogador: torcer, socar, flutuar etc. O sorteio é feito no início de cada jogada, quando o participante tem um minuto e meio para criar uma cena em dança a partir da junção destes elementos sorteados. É, portanto, uma forma de improvisação. O jogador que chegar à última casa do tabuleiro “vence” a partida e, como prêmio, pode dançar livremente, apropriando-se das referências do jogo, mas sem necessariamente restringir-se às partes do corpo ou às qualidades de movimento.

Uma questão importante envolveu a criação do jogo nesta configuração: como definir um vencedor sem estabelecer o julgamento de certo/errado, bom/ruim, melhor/ pior? Elias (2007, p.24) refere em sua pesquisa sobre improvisação que Laban “busca quebrar pré-conceitos, evitando trabalhar com a ideia de que determinado movimento é certo ou errado, bom ou ruim, não existe o juízo de valor, existe a experiência do movimento”.

■ 234

Não querendo atribuir este julgamento à experiência do jogo, principalmente pela sua finalidade de estimular – e não inibir – a experimentação do movimento, a solução encontrada foi determinar o seu resultado a partir da sorte no dado. Esse fator exclui a presença de um julgamento para o resultado do jogo, tornando-o menos competitivo e, certamente, mais experimental. Essa característica possibilita a um jogador leigo (aqui, o nosso consumidor) ficar mais à vontade para arriscar-se a realizar os movimentos propostos pelo jogo..

Em sua primeira versão, o jogo chamava-se “La Bamba”; logo em seguida, na construção da sua configuração visual, trocamos para “Nativos”, evocando a ideia de movimento como algo que é primitivo ao homem. Construimos apenas um exemplar e, após a aprovação pelos professores da graduação, deixamos o projeto de lado sem sequer experimentá-lo na prática. Eis a sua configuração visual:

Figura1- Embalagem feita a partir da casca do talo do buriti.





Figura 2 - Peões, dados e dois jogos de carta.



Figura 3 – Tabuleiro “nativos”



235 ■

## 2. Casa de dois | O jogo como opção de trabalho e estudo

No final de 2007, recebi o convite de um jornalista e produtor, Ricardo Pieretti, para dançar em um Festival de Verão da Fundação Nelito Câmara, em Ivinhema-MS. Eu havia deixado alguns meses antes de integrar a Ginga Cia de Dança, na qual fui bailarina desde 2001. Deixei o elenco com o intuito de continuar minha trajetória na dança de modo independente e iniciar experiências como criadora, mas ainda não tinha planos concretos de como começar a nova jornada. O convite de Ricardo me fez



acionar rapidamente as possibilidades de construção de um novo trabalho, e o jogo elaborado na graduação em design era a opção mais palpável naquele momento.

Esta opção foi também sugerida por duas outras intérpretes do coletivo Corpomancia, Ana Maria Rosa e Luiza Rosa, que, assim como eu, eram dissidentes da Ginga Cia de Dança e também profissionais de outras áreas: engenharia ambiental e jornalismo, respectivamente. Fomos nós quem primeiro experimentamos o jogo, com certo estranhamento, mas não “desconhecimento”. Apesar da nossa vivência na Ginga ter sido como intérpretes de coreografias assinadas principalmente por Chico Neller, tivemos a oportunidade de passar pela improvisação como ferramenta de algumas criações coreográficas.

Ainda, a experiência da dança e do movimento em nossas vidas não se limitava ao trabalho formal da Cia de dança: passava também pela vivência social e por outras atividades corporais. A minha experiência corporal nesta época de transição, por exemplo, passou por aulas de *kung fu*, *tai chi chuan*, pilates e natação, além das saídas para o bar, dançando ao som das bandas preferidas. Se para Laban o movimento está em todos os aspectos da vida do ser humano, para nós não seria diferente.

Ali começamos um grupo que logo em seguida somou mais duas integrantes: Franciella Cavalheri, terapeuta ocupacional, e Júlia Aissa, artista da dança e (também) intérprete da Ginga Cia de Dança. Júlia participou das primeiras experimentações do coletivo e acabou se envolvendo mais na produção técnica do que propriamente no estudo do jogo, mas foi uma figura importante para a percepção e discussão do resultado dos nossos estudos ao dar retornos do que estava presenciando.

Depois de me apresentar com o jogo no Festival de Verão da Fundação Neli-to Câmara, contactei novamente Luciana Cristofari, cocriadora, para reformulações, capazes de fazê-lo funcionar melhor enquanto jogo. O principal avanço que fizemos nesta etapa foi definir casas especiais no tabuleiro, com o objetivo de melhorar a dinâmica do jogo. Essas casas especiais fazem os jogadores avançarem e recuarem (casa de volta), estacionarem (casa da imobilidade), trocarem de casa com outro jogador (casa de troca) e puxarem o oponente para a sua casa (casa de dois). A vitória ainda é de quem chegar primeiro à última casa, mas agora a sorte passa também por dinâmicas dentro do tabuleiro, desvinculando-a do resultado progressivo dos dados.

Juntamente à nova dinâmica de jogo, elaboramos uma nova estética e demos a ele o nome do coletivo, Corpomancia, um neologismo inspirado em um conto de Rubem Fonseca, intitulado “Copromancia”. “Mancia” é um sufixo que quer dizer *adivinhação*. Assim, propomos com o nome uma brincadeira de prever o futuro do corpo, reforçada pela presença de componentes de sorte, como o dado e as cartas.

Sua configuração se modificou também na estrutura que conduz o jogador pelo tabuleiro. Chegamos à forma de uma espiral, em que a casa do vencedor se localiza no meio do tabuleiro, com o argumento de que a experiência do jogo é uma ação que promove o autoconhecimento e, portanto, volta o indivíduo para o seu centro, em um movimento, de certa forma, introspectivo. Assim se deu a nova visualidade do tabuleiro e das cartas:

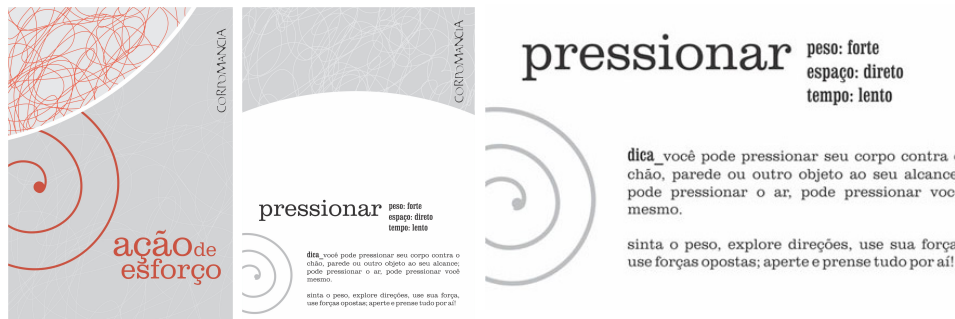
Fig.4: Tabuleiro do novo “Corpomancia”



Figura 5 - Exemplo de carta de “instrumento corporal” (frente e verso)



Figura 6 - Exemplo de carta de “ação básica de esforço”. No detalhe, definições para ajudar o jogador a compreender cada movimento.



Aqui cabe ressaltar a separação entre o jogo como produto (que havia sido deixado de lado e agora reformulado, apesar de não ser reproduzido para venda ou experimentação de outras pessoas) e o jogo-espetáculo, que estava tomando forma na reunião de intérpretes-criadoras, as quais começaram a experimentá-lo com o intuito de jogá-lo em tempo real como um recurso cênico. Esta separação entre produto e espetáculo era mais clara para as novas criadoras que não participaram da primeira elaboração. Foram elas, Ana, Luiza e Franciella, que me ajudaram a perceber esta diferença e voltar a atenção para o fato de que, reformulando o jogo para a cena, o projeto teria novas demandas criativas.

O jogo-espetáculo e o coletivo, portanto, nascem concomitantemente. Ao grupo, intitulemos coletivo, pela ausência de uma figura que chefiasse o nosso encontro. Estávamos ali todas tomando responsabilidades pelas nossas experimentações. Atualmente, se tivesse que sugerir um nome para a nossa associação, diria, inspirada na proposição “eu-conectivo” de Canevacci (2007), Conectivo Corpomancia, porque se trata da conexão de pessoas que são mais diversas do que similares.

A palavra *coletivo* sublinha as características comuns de um grupo. Enquanto isso, a palavra *conexão* abre espaço para a diversidade de elementos a serem conectados, e assim tanto as nossas identificações quanto as nossas diferenças ganham espaço naquilo que nos representa: o nome.

■ 238

### 3. Casa de troca | Problemas e soluções entre jogo e corpo

Foi a partir da experiência contínua do Coletivo (das nossas conexões), na proposta de levá-lo para a cena, que o jogo possibilitou a relação com uma nova perspectiva em dança e pudemos nos aprofundar e compreender os estudos de Laban, levantando novas conclusões e novos questionamentos sobre a dança, sobre o movimento e sobre a criação em dança. Ana Carolina Mundim (2009, p. 205) argumenta que:

[...] a organização de conceitos traz ao intérprete-criador a proposição de problemas que devem ser, por ele, solucionados. É na tentativa de responder a estas questões, de solucionar estes problemas, de se adaptar a essas novas realidades apresentadas que o intérprete-criador encontra o espaço de criação e pesquisa (MUNDIM, 2009, p. 205).

Podemos afirmar, a partir da perspectiva de Mundim, que a organização proposta pelo projeto de design Corpomancia colocou à nossa frente novos problemas a serem solucionados em dança. Estávamos enfrentando uma nova realidade, a da criação em tempo real, que se tornou nosso foco de pesquisa.

Por ser um processo vivenciado principalmente por quatro pessoas (Paula, Ana, Luiza e Franciella), evoco a contribuição de cada uma delas nos questionamentos propostos neste artigo, não como concordantes de todo o conteúdo, mas como participantes das suas formulações e das conclusões apresentadas, assim como responsáveis pela coautoria do jogo-espetáculo e das suas transformações. A co-criadora do jogo como um produto, Luciana Cristofari, acompanhou o início desse

processo, mas não esteve presente nas suas novas organizações. Nas modificações visuais que se seguiram, esteve presente, colaborando com ajustes e sugestões, Mary Saldanha, minha nova sócia no escritório de design.

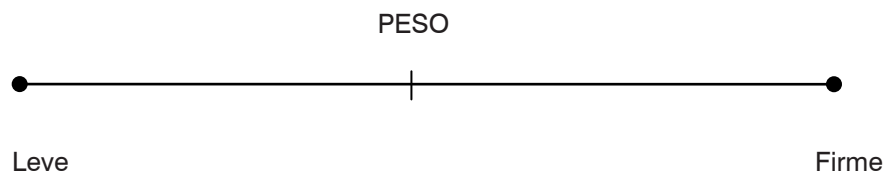
Quando começamos a elaborar a criação de movimento a partir da consciência das qualidades expressivas, desafiadas pelo sorteio das ações básicas de esforço, problemas se colocaram à nossa frente. Exponho aqui alguns deles, como trajeto de pesquisa, como pensamento e solução, e como modo de compartilhar as relações que estabelecemos com os estudos das ações básicas de esforço feito por Laban.

### 3.1 A diferença entre esforço e forma

Logo nas primeiras experimentações, uma questão surgiu para o coletivo: o que é súbito para mim é súbito para o outro? Ou: o que é leve para mim é leve para o outro? E assim nos perguntamos sobre todas as qualidades dos fatores de movimento: peso (firme – leve), espaço (direto – flexível), tempo (súbito – sustentado) e fluência (livre – controlada). Na prática, observamos que, algumas vezes, havia pouca diferença na interpretação de qualidades opostas (súbito e sustentado ou firme e leve, por exemplo) realizadas por uma mesma intérprete, o que criava uma dificuldade de distinguir em qual ação básica de esforço a intérprete estava baseando o seu movimento. Ao mesmo tempo, percebemos que, para o resultado de algumas cenas propostas, o uso de qualidades opostas extremas não era a melhor solução de composição, pois carregava certo exagero, que poderia ser utilizado como *um* recurso dramático, mas não o único. No fator tempo, por exemplo, entre súbito e sustentado havia inúmeras nuances que poderiam ser utilizadas para o enriquecimento do processo criativo na experiência de distintas intenções de movimento.

Como já foi dito neste artigo, a nossa proposição na criação do jogo passa longe do julgamento de certo/errado, melhor/pior. Mas a questão da relação da intenção com o resultado do movimento importa para o jogo-espetáculo na medida em que estamos conscientes, como intérpretes, de que somos capazes de produzir diferentes qualidades de movimento e, afinal, conseguir produzir diferentes resultados. Segundo Elias (2007, p. 23-24), Laban caracteriza esta relação como *Effort-Shape*, em que *effort* é o esforço, ou o “impulso para o movimento”, e *shape* é a sua forma, uma “atitude expressiva, de ideias que se configuram espacialmente através da forma”.

Neste contexto, observamos que as qualidades dos fatores de movimento possuem extremos, como por exemplo, *leve* e *firme*, no caso do peso, mas que entre eles existe uma gradação necessária à diversificação da expressividade (muito leve, pouco leve, pouco firme, muito firme etc). Elias (2007, p. 26) propõe que “não precisamos trabalhar, por exemplo, 100% no espaço direto ou 100% flexível, eu posso estar 60% no espaço direto”. Ao observamos o gráfico abaixo, sugerido pela autora (e pensado por nós de forma semelhante durante os estudos do movimento), podemos concluir que, quanto mais perto do meio, o movimento se torna mais passível de dúvidas em relação à intenção da qualidade. Isto porque suas características ficam menos evidentes e, portanto, dependem, ainda mais, do referencial de quem produz o esforço da ação.



Patrícia Leal (2009, p.55), ao descrever as qualidades de movimento de cada fator, em vez de opor seus extremos, conecta-os por meio da palavra “a”: “fluência livre a limitada (ou controlada); espaço multifocado (ou flexível) a direto” etc. Este foi um argumento encontrado para a prática do jogo-espetáculo, em que decidimos trabalhar conscientemente com a gradação das qualidades expressivas do movimento, com a finalidade de aumentar a possibilidade criativa das cenas.

### 3.2 Encontrando estímulos no público

Desde que começamos a experimentar a criação do movimento a partir da proposta de executar as ações básicas de esforço, logo chegamos a um ponto em que estávamos nos tornando repetitivas nos padrões de movimento que estabelecíamos para cada estímulo. *Socar* tinha sempre uma mesma interpretação para uma pessoa; *chicotear* sempre amedrontava outra; *pontuar* normalmente confundia mais de uma de nós. Aquilo que, segundo a nossa interpretação sobre a intenção dos estudos de Laban, deveria servir como base genérica do movimento humano, para nós se configurava como um estímulo muito específico de movimento.

Para resolver este problema, pensamos em buscar novas referências para as ações, complementando as *cartas de ação básica de esforço*. Agora a ideia era colher com o público, antes do jogo-espetáculo começar, um tema para cada carta de ação básica de esforço, pedindo às pessoas que fizessem conexões sobre onde encontravam aquele tipo de movimento em sua vida (poderia ser em algum objeto, em alguma ação, ambiente, algum sentimento ou sensação).

Escrevíamos os temas propostos pela plateia em cada carta a ser usada no jogo e os sorteávamos no decorrer do espetáculo. Assim, cada jogada nossa estaria baseada em um estímulo diferente. Por exemplo: para William, de Campo Grande, *deslizar* é o ato de pintar. Em outra jogada, poderíamos sortear igualmente o *deslizar*, mas com o estímulo da Amanda, de Bonito, que vê o deslizar no ato de escrever. Modificamos também o layout das cartas, agregando a imagem do tute, que foi trabalhada já na criação do tabuleiro, remetendo à transparência, que revela o corpo.

Figura 7 - Exemplo das cartas de ação básica de esforço, agora preenchidas com estímulos da plateia.



Para esclarecer à plateia que o tema proposto por ela não é o significado da dança a ser improvisada, e sim um estímulo para a composição do movimento, trocamos, em seguida, o nome da *carta de ação básica de esforço* para *carta de estímulo da ação*. O propósito do jogo e dos ajustes que fizemos em sua composição, principalmente no cuidado com as palavras, é de trazer o foco da discussão para o corpo. O fato de não estabelecermos um julgamento posterior ao jogo, que defina se a conexão feita pelo jogador está “certa” ou “errada”, explicita a diferença da natureza de cada proposta: uma que cria significado a partir da palavra e outra, a partir do corpo. E é esta segunda proposta que nos interessa enquanto jogadoras. Pretendemos, dessa forma, fazer com que o próprio jogo esclareça ao espectador-participante que a palavra, nas cartas, é usada de forma complementar, pois o corpo não traduz a palavra: ele apenas a utiliza como estímulo para a produção criativa.

241 ■

### 3.3 Trocando a síntese pela explicação

A colocação de um novo elemento como o estímulo da ação realmente ampliou as possibilidades de movimento, gerando novas associações na criação, principalmente neste contexto de composição em tempo real. Ainda assim, percebemos que, inúmeras vezes, os temas propostos pela plateia se repetiam. Coincidentemente, muitos dos temas provocavam estímulos semelhantes àqueles que nós incansavelmente praticamos (as nossas primeiras experimentações). Cito aqui as associações mais comuns:



<b>Ação básica</b>	<b>Qualidades dos Fatores de Movimento</b>	<b>Associação – imagem</b>
Socar	Forte, direto, rápido	Associado a bater em algo, alguma agressão
Flutuar	Leve, indireto, lento	Associado a alguma coisa suspensa no ar
Pontuar	Leve, direto, rápido	Associado a coisas que possuem uma repetição, ou a marcar pontos em algum tipo de prova
Chicotear	Forte, indireto, rápido	Associado a extensões, principalmente ao chicote (chicotear uma onça)
Torcer	Forte, indireto, lento	Torcer a roupa
Sacudir	Leve, indireto, rápido	Associado ao samba ou a tirar alguma coisa que está grudada
Pressionar	Forte, direto, lento	Associado ao contato com algum outro objeto ou a alguma pressão psicológica
Deslizar	Leve, direto, lento	Escorregar, cair

Observando esta repetição de associações, constatamos que cada palavra síntese da ação básica de esforço carrega consigo informações específicas e trazem à pesquisa conceitos muito relacionados ao seu emprego no nosso idioma. O conceito de flutuar, por exemplo, dificilmente seria relacionado ao movimento da minhoca, que se movimenta através da terra; por outro lado, se falássemos em um movimento leve, flexível e sustentado, talvez a minhoca pudesse ser considerada.

Desse modo, decidimos pedir à plateia estímulos a partir da combinação de três qualidades de movimento, ignorando sua palavra de definição como ação básica. Passamos a perguntar ao público, por exemplo: *onde você vê um movimento que seja súbito, firme e direto?*

Faço aqui um paralelo ao raciocínio proposto por alguns designers para a elaboração de um projeto, como é o caso de Flávio Barão di Sarno<sup>5</sup> (2007, informação verbal). Ele diz que, ao pensar em um novo produto, precisamos partir de sua característica elementar e não de sua definição. Exemplifica seu pensamento na proposição de uma criação que vise a elaborar um “recipiente que armazena água” em vez de simplesmente dar forma a um “copo”. Argumenta que ao pensarmos em projetar um “copo”, vamos repetir soluções já encontradas por outras pessoas, o que chama

<sup>5</sup> Informação obtida durante a palestra “O design como suporte de marcas”, no dia 16/05/2007, na ocasião do 17º N Design – encontro nacional dos estudantes de design, em Florianópolis-SC.

de “perpetuar estereótipos”, enquanto que, ao pensarmos na sua característica elementar (armazenar água para ser bebida), podemos encontrar novas soluções. Da mesma forma, pensamos que as palavras socar, torcer, chicotear etc. se organizam como boas soluções já encontradas para as combinações de qualidades de movimento descritas por Laban. No entanto, percebemos que, partindo de características elementares, ampliaríamos as possibilidades de soluções a serem criadas.

Ainda nesta linha de raciocínio, outra modificação importante ocorreu no nome do jogo de cartas referentes às partes do corpo utilizadas nas jogadas. O que chamávamos de “instrumentos corporais” transformamos em “condutores de movimento”, porque entendemos, na prática, que a parte do corpo sorteada é de onde surge o movimento, o que, inevitavelmente, reflete em outras partes, por ser um sistema interligado. Ao tentarmos, em todas as cenas criadas, imobilizar as demais partes, perdemos possibilidades criativas – a imobilização das outras partes deve, portanto, ser uma opção. Assim, colocar as diferentes partes do corpo como condutores do movimento foi uma solução que nos auxiliou muito na prática da improvisação no jogo, porque trouxe uma referência positiva à criação. O termo “condutor” leva o foco para a ação do movimento (a condução) e não para a negação das outras partes do corpo (exclusão).

Graficamente, ficou assim:

243 ■

Figura 8 - Exemplos da nova configuração da carta de “estímulo da ação”, já preenchidas pelo público

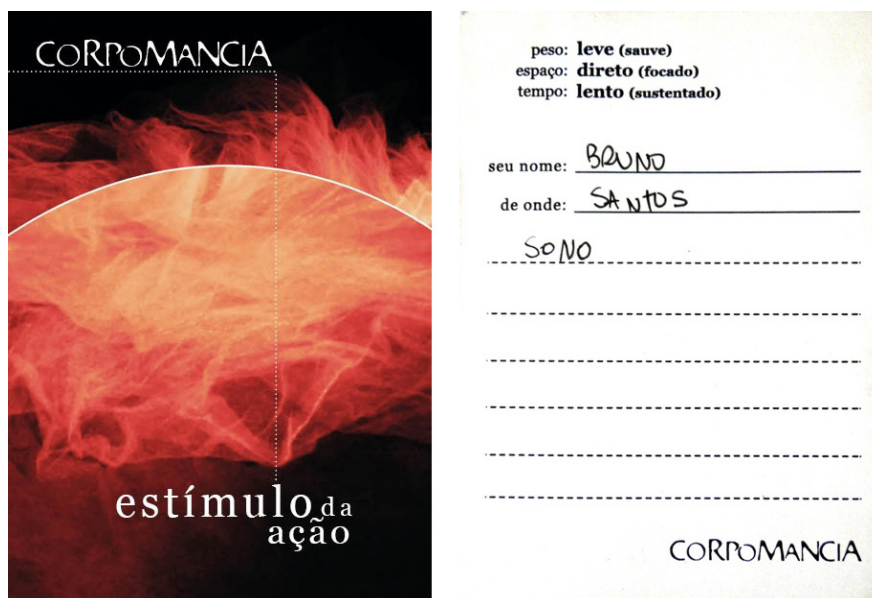


Figura 9 - Exemplo de carta de “condutores de movimento”



■ 244

Nas experiências que realizamos até agora, recebemos respostas mais diversas do que estávamos acostumadas, apesar de uma maior dificuldade em nos fazer entender, mas não conseguimos enxergar ainda se nessa metodologia existem problemas de outra sorte que precisariam de novas soluções. Podemos afirmar, porém, que os novos estímulos nos ajudaram, muitas vezes, para a criação em dança neste trabalho.

### 3.4 Trocando de ideia sobre as regras

Nesta caminhada com outras artistas, me vi inserida em um contexto absolutamente novo em relação ao que já havia experimentado em dança, e muito diverso do que havia imaginado para o meu trabalho. O improviso na forma do jogo Corpomancia trouxe a possibilidade de vivenciar a dança de formas sempre diferentes, esquecer as expectativas preconcebidas e concentrar-se no instante de construção do movimento no corpo. Para se chegar à poética em cena, passava-se pela exploração de possibilidades corpóreas, pelo estudo do corpo, e não pela necessidade de um resultado estético predeterminado. Leal (2009, p.39) contribui dizendo que “muitas vezes o intérprete-criador busca uma idealização para sua dança, o que mais o aprisiona do que desenvolve”. Este desejo de vivenciar a dança em vez de idealizá-la é a nova busca, no âmbito da improvisação, embora nem sempre seja possível se desprender dos antigos padrões de criação.

Dessa forma, as regras funcionam como um impulso para a prática do movimento a ser descoberto, mas segui-las nem sempre é um trabalho confortável. Na vivência do Corpomancia, a questão da regra algumas vezes não colaborou para o resultado final das performances (ou jogos). Em muitos momentos tive – e presenciei minhas parceiras tendo – dificuldades em encontrar um caminho para a combinação sorteada: a vontade era de extrapolar as regras de alguma maneira. Com o tempo, fomos aprendendo a lidar com essas dificuldades e a começar a olhar para as possi-

bilidades que essa estrutura nos apresentava: tínhamos um esqueleto, precisávamos preenchê-lo de conteúdo, de órgãos e músculos – e fazê-lo se movimentar dentro das suas possibilidades. Começamos a perceber que essas dificuldades podiam ser um caminho para descobrir novas perspectivas em nosso trabalho. Mundim (ano 2009, p. 2) confirma este paradoxo, quando diz que “toda escolha restringe. No entanto, esta restrição pode ser geradora de um aprofundamento de pesquisa capaz de ampliar o campo de atuação”.

Essa se mostrou ser a nossa busca na experiência do Corpomancia. Um desafio constante, que se apresenta a cada vez que levantamos do banco para jogar. Não existe garantia, existe um corpo disposto, preparado para tentar. Neste ponto, conta a experiência do treino da criação, não só pela ampliação das possibilidades de movimento, mas também pelas narrativas do corpo que podem ser resgatadas e transformadas na nova situação. O fato é que não há como abrir mão da insegurança de não saber o que vai ser criado, mas a experiência traz a segurança de saber que é possível criar algo novo, coerente e, quem sabe, vibrante. Se este é um propósito da dança, então o improviso cênico é um caminho possível.

#### 4 Casa de volta | Criador, criação e criatura em espiral

O que me impressiona enquanto cocriadora do jogo (criação a partir do raciocínio do design) e do jogo-espetáculo (criação a partir do raciocínio da dança) é a noção de que, mais do que uma expressão do meu pensamento, este jogo ocasionou a transformação dele próprio. Esta relação, para o criador, entre o que se pretende e o que se produz, é onde encontro um problema que me interessa ser investigado, tanto na minha experiência como intérprete-criadora quanto na minha atuação no design. Parece-me que esta busca se localiza nas fricções de um contexto pós-moderno, como afirma Mundim (2009, p. 119), a partir de sua experiência como criadora contemporânea:

[...] o pensamento/ação técnico-criativo que proponho, encontra-se nessa zona de instabilidade, de conflito e de mobilidade. Ele situa-se no entre. Entre a identificação de características que o compõe e a libertação destes paradigmas, entre o observador interno e o externo, entre a fragmentação e a inteireza, entre a convenção social e a contravenção artística, entre o sólido e o líquido. Entre, como paradoxo criativo (MUNDIM, 2009, p. 119).

É nesse lugar de deslocamento, de aproximações e distanciamentos, de incertezas e proposições, reunindo subjetividade e objetividade, que proponho um olhar para o processo criativo, na relação entre os elementos criativos da dança e do design, tendo como referência o percurso já estudado da criação do jogo e do jogo-espetáculo Corpomancia. Neste contexto, intérprete-criadoras e público se misturam no processo criativo, possibilitando caminhos diversos para a composição cênica, de acordo com cada configuração que se estabelece a partir dessa relação.

Podemos começar analisando a figura do **criador**. No caso do Corpomancia, uma pluralidade de indivíduos assume esse papel, criando diversas instâncias de criação que se fazem presentes na elaboração e prática do jogo. Podemos citar alguns:

- a. **Criadoras do jogo**: elaboram a sua estrutura de funcionamento, assim como sintetizam conceitos da dança e do design na materialização da ideia do jogo;

- b. **Público/ outro jogador:** elaboram um estímulo a partir de uma combinação de qualidades de peso/ espaço/ tempo a ser usado na construção em dança, quando sorteado durante o jogo;
- c. **Criadoras do jogo-espetáculo:** elaboram a estrutura do espetáculo (como começa, como se desenrola e como termina) e principalmente a abordagem com o público dos temas de dança tratados no jogo;
- d. **Intérprete-criadoras (jogadores):** elaboram o movimento a partir da estrutura do jogo e do estímulo sorteado, sendo o ponto de referência para mudanças na sua estrutura, porque são responsáveis pelo seu objetivo final: a experiência em dança.

Essas diferentes instâncias não correspondem a uma divisão precisa dos papéis de cada pessoa envolvida com o jogo. Isto significa que, no processo criativo do Corpomancia, cada pessoa assume uma ou mais dessas instâncias, e todas elas são compartilhadas. No entanto, o fato de estar em um trabalho coletivo não significa que os pensamentos de cada indivíduo que o compõe sejam similares. Pelo contrário, é equilibrando diferenças e coincidências que produzimos o material artístico. Ao pesquisar sobre processos de criação, Ostrower (2009, p.147) reflete que “a criação nunca é apenas uma questão individual, mas não deixa de ser questão do indivíduo”. Falo aqui, portanto, como uma das criadoras, que em algum momento fez parte de cada uma dessas camadas, e exponho minha experiência, na medida em que esta criação coletiva me provoca questionamentos.

■ 246

Para dar início à ação de criar, o criador parte de um estímulo. Esse estímulo pode assumir diversas formas, como uma ideia, um desejo, uma pergunta, uma inspiração, um *insight*, um espanto, ou até, como no caso do Corpomancia, uma proposição externa. Seja qual for, estamos tratando, nesta abordagem, de um ato intencional, que impulsiona o indivíduo criador a associar informações na busca de uma nova configuração que solucione e elucide o problema investigado. Essas informações coletadas são referências de vários tipos que o criador traz como suporte para a elaboração de um novo conhecimento.

A natureza desses novos conhecimentos que se configuram no ato de criar está na materialidade da linguagem trabalhada. É na sua ação material, no seu comportamento, tanto do corpo na dança, quanto da forma no design, que se estabelece o que podemos chamar de criação. Ostrower (2009, p.39) considera que “para poder ser criativa, a imaginação necessita identificar-se com uma materialidade. Criará em afinidade e empatia com ela, na linguagem específica de cada fazer”.

Apesar de cada área ter a sua materialização específica, pudemos acompanhar, no processo de criação do Corpomancia, que a ação teórico-prática em dança e em design esteve presente todo o tempo e, mesmo podendo separar sua ação criativa, podemos afirmar que existe, neste caso, um grau de dependência das duas áreas. Olhando pelo lado da dança, Mundim (2009, p. 228) afirma que:

[...] outros procedimentos que buscamos fora da dança e os antropofagizamos como dança se fazem tão importantes para busca de autonomia e renovação, como a própria dança revisitada, repensada, reformulada o é [...]. Isto porque acreditamos que seja qual for o procedimento selecionado, de todo modo há caminhos e conceitos a percorrer em busca de entendimentos corpóreos que colaborem para a poética da criação (MUNDIM, 2009, p. 228).

O termo *antropofagia* sugerido por Mundim não poderia ser mais pontual para o jogo que propusemos, tendo em vista que nos apropriamos de conteúdos de composição do design para a criação em dança. No jogo Corpomancia, enquanto o design entra com sua proposta estrutural para uma performance, esta mesma proposta não poderia existir sem o estudo do movimento realizado por Laban. Assim, cabe ao corpo elaborar soluções e novos problemas para a dança a partir de um estímulo híbrido entre dança e design. Cabe também à estrutura do jogo (seus elementos e sua visualidade) refletir sobre conceitos da experiência que propõe (em dança) sem deixar de ter suas qualidades enquanto produto, objetivadas na sua forma.

Como vimos em nossa experiência, as mudanças que ocorrem nesta relação dança-design ainda se fazem presentes em nosso jogo cinco anos após sua proposição inicial. Sobre este processo de revisão contínua do próprio fazer artístico, Ostrower aponta que “cada decisão que se toma representa assim um ponto de partida, num processo de transformação que está sempre recriando o impulso que o criou” (OSTROWER, 2009, p. 27).

Para entender melhor este processo contínuo de transformação, proponho a separação do jogo em duas dimensões distintas e complementares: sugiro uma dimensão subjetiva, que chamo de “criação”, e uma dimensão objetiva, que chamo de “criatura”, definida como a efetiva realização da criação no tempo-espaço presente. Simplificando, é a diferença entre *ser* e *aparecer*. Aqui, entendemos o *ser* como algo que existe, sem necessariamente ser visto ou compartilhado por outras pessoas, e o *aparecer* como o processo de dar visibilidade à existência de algo. Vejo importância em podermos olhar para o Corpomancia a partir destas duas perspectivas porque entre elas está a experiência, que, ao provocar a *aparição*, transforma a noção do que a obra é. Na dança, principalmente, como fenômeno efêmero, não podemos considerar que reapresentar a obra seja repeti-la, uma vez que o tempo-espaço já não é o mesmo. Isto torna ainda mais potente a ideia de que cada ação modifica a noção que temos sobre a obra. Assistir a um mesmo espetáculo (*criatura*) anos depois de sua concepção não corresponde à mesma experiência de assistir a sua estreia. Nesse período, a nossa referência de mundo muda, uma vez que novas informações surgem e, com elas, as possibilidades do movimento e do seu entendimento se transformam.

A improvisação proposta pelo jogo acentua esta característica transformadora da experiência da criatura, ou seja, torna este processo natural mais acelerado, porque trabalha com criações a cada jogada, o que reconfigura noções e reflexões sobre o jogo de modo mais dinâmico. Proponho uma referência gráfica da relação descrita aqui entre criador (sujeito criativo), criação (noção subjetiva da obra) e criatura (noção objetiva – a experiência da obra):

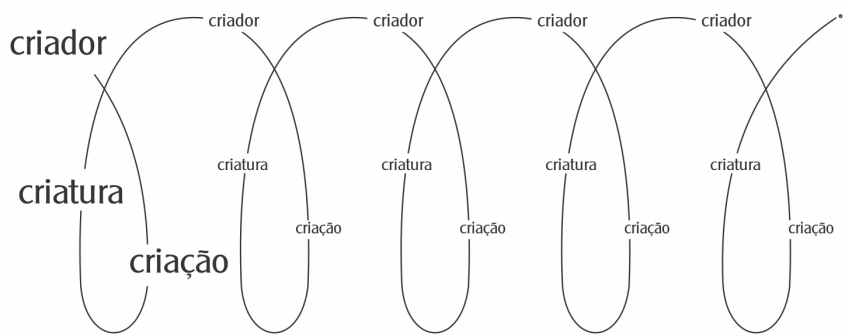




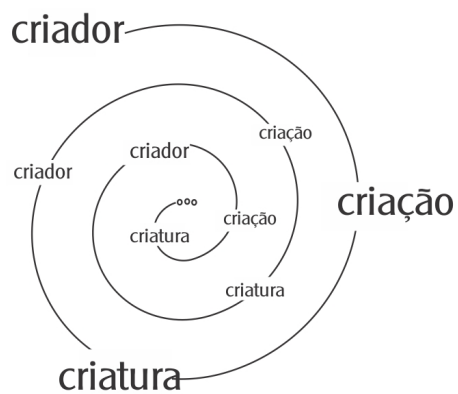
Assim, o criador parte de um estímulo para elaborar a criação, que depende da experiência para se materializar em criatura e, finalmente, transforma o criador. Como descrevi no percurso histórico de criação do jogo, ao iniciar este processo, não gostava da ideia de restrições, até que me propus a trabalhar com regras em um jogo que se configurou a partir de conceitos da dança e do design. Este é apenas um aspecto escolhido para ilustrar esta relação em que a criatura transforma o criador.

Levando em conta a percepção de que a criação é um processo contínuo e que se modifica em função do tempo-espaço, sugiro um olhar contínuo para o gráfico da relação entre criador, criação e criatura, em que o primeiro, modificado pela obra, parte desta “zona de instabilidade” sugerida por Mundim (2009, p.119) para receber novos estímulos (associações) e reconfigurar a ideia de sua criação ao experimentá-la novamente. Este processo gera novas transformações no criador e continua tornando a obra viva no tempo-espaço:

■ 248



Na experiência da criação em dança em tempo real proposta pelo jogo, essa relação (criador/criação/criatura) acontece conjuntamente, porque esses elementos precisam se estruturar a cada jogada. É curioso que, ao visualizarmos esta espiral de frente, teremos uma forma semelhante àquela desenvolvida na proposição do jogo, na criação de seu tabuleiro. Assim, podemos conectar o conceito do autoconhecimento, proposto inicialmente ao evocar a forma de espiral para representar graficamente o jogo, com as novas elaborações alcançadas pelo criador na prática do Corpomancia.



## Considerações finais | Os vencedores do jogo

Como vimos neste artigo, a criação do jogo Corpomancia começou com a pretensão de levar a experiência da dança e do movimento para ser vivenciada por quem tem pouco acesso a essa prática. Eu e Luciana Cristofari queríamos compartilhar a experiência que tínhamos do movimento e, a partir de um projeto de design associado aos estudos das ações básicas de esforço de Laban, propusemos uma estrutura de estímulo à dança.

Essa vocação do jogo continua existindo, mas o seu percurso histórico modificou o rumo da pesquisa ao reunir um coletivo de artistas formado por mim, Ana Maria Rosa, Franciella Cavalheri, Júlia Aissa e Luiza Rosa para jogar o Corpomancia ao vivo para uma plateia, como proposta cênica, e enfim transformá-lo em um jogo-espetáculo. Essa experiência aqui descrita me inseriu em um universo de conhecimento em que não esperava me aprofundar e que se tornou possível apenas com a ação teórico-prática do jogo. Por isso afirmo que, dentro desta perspectiva, a criatura modificou sua criadora, ou melhor, sua cocriadora.

Desde as primeiras experimentações, questionamentos vieram surgindo e, ao elaborarmos soluções, a cada mudança, novos problemas sempre apontavam à nossa frente. Neste processo, novas coerências se estabeleceram a partir da reconfiguração constante do jogo e do jogo-espetáculo. Na experiência da criação coletiva, como é este caso, a presença de outros criadores reforçou a diversidade de informações provocadas pela experiência do corpo. Estas novas coerências se manifestaram e ainda se manifestam como retrato da diferença entre o que se imagina e o que se realiza. Esta diferença não é, no entanto, uma distância entre o criador e sua criatura, porque estes estão conectados pelo universo material e imaginário do indivíduo na relação imediata com o coletivo.

Olhando para este percurso em dança e, principalmente, para este recorte do jogo Corpomancia, aflora a noção de que a criação é a existência em constante transformação. A criatura transforma o criador, mas sempre a partir do conteúdo interno deste indivíduo em relação a conteúdos externos. O seu paradoxo está no fato de que a criatura ao mesmo tempo em que provoca novos entendimentos também gera outras inquietações. O poeta Manoel de Barros brilha, dizendo: “do lugar onde estou já fui embora”. Assim, resta perguntar: para onde?

## Referências

BARROS, Manoel. **O livro sobre nada**. 13. ed. Rio de Janeiro: Record, 2008.

CANEVACCI, Massimo. **Tensões entre corpo e metrópole**. 2007. Artigo publicado no portal Idança.net. Disponível em [HTTP://idanca.net/lang/pt-br/2007/06/06/tensoes-entre-corpo-e-metropole/4470](http://idanca.net/lang/pt-br/2007/06/06/tensoes-entre-corpo-e-metropole/4470). Acesso em: 21 maio. 2010.

ELIAS, Marina Fernanda (autor); SILVA, Eusébio Lobo da (orient.). **Zona do improviso**: uma proposta para o desenvolvimento técnico poético do ator-dançarino e para a criação cênica. 2007. 100 f. Dissertação (Mestrado), Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, SP. 2007.

FLUSSER, Vilém; CARDOSO, Rafael (org). **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

LEAL, Patrícia Garcia (autor); ZIMMERMANN, Elisabeth Bauch (orient.). **Amargo Perfume**: a dança pelos sentidos. 2009. 227 p. Tese (Doutorado), Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, SP. 2009.

MARTINS, Cleide (autor); KATZ, Helena (orient.). **A improvisação em dança**: um processo sistêmico e evolutivo. 1999. Dissertação (Mestrado), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, SP. 1999.

MUNDIM, Ana Carolina. Conversas sobre o bailarino contemporâneo e sua preparação técnico-criativa. In: WOSNIAK, Cristiane; MEYER, Sandra; NORA, Singrid (Orgs.). **Seminário de Dança II** - O que quer e o que pode (ess) a técnica? Joinville: Letradágua, 2009.

MUNDIM, Ana Carolina. Corpo e técnica em dança: como podemos discuti-los? In: CONGRESSO DA ABRACE - Criação e Reflexão Crítica (Associação Brasileira de Pesquisa e Pós-Graduação em Artes Cênicas), 5., Belo Horizonte. **Anais...** Belo Horizonte: UFMG, 28 a 31 de outubro de 2008. ISSN: 2176-9516

■ 250

MUNDIM, Ana Carolina da Rocha (autor); SILVA, Eusébio Lobo da (orient.); LOPES, Sara Pereira (co-orient.). **Danças brasileiras contemporâneas**: um caleidoscópio. 2009. 565 p. Tese (Doutorado), Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, SP. 2009.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 24. ed. Petrópolis: Vozes, 2009.

RENGEL, Lenira. **Dicionário Laban**. 2. ed. São Paulo: Annablume, 2005.

ROSA, João Guimarães. **Grande sertão veredas**. 19. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2001.

