

## JOGO E DANÇA: METODOLOGIA E CRIAÇÃO

ALLAN MOSCON ZAMPERINI<sup>1</sup>; GIOVANA CONSORTE<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Aluno do curso de Dança Licenciatura da Universidade Federal de Pelotas -

[allanmoscon@gmail.com](mailto:allanmoscon@gmail.com)

<sup>2</sup>Orientadora - Professora M<sup>a</sup> da Universidade Federal de Pelotas -

[gj\\_consorte@yahoo.com.br](mailto:gj_consorte@yahoo.com.br)

### 1- INTRODUÇÃO

Este trabalho é um recorte da pesquisa de conclusão de curso de Dança Licenciatura da UFPEL e se propõe a apresentar alguns resultados da pesquisa acerca do Jogo Coreográfico como instrumento contributo para uma experiência ampliada em dança. Partiu-se do caráter aberto do jogo como instrumento para construção de saberes/fazeres em dança. Utiliza-se da pesquisa qualitativa na forma de pesquisa-ação, realizando uma análise a partir dos dados obtidos através de grupos focais, escritas reflexivas e diário de campo. O referencial teórico aliado aos dados coletados leva a crer que o Jogo Coreográfico pode contribuir para a diversificação das metodologias tradicionais de ensino e construção da cena espetacularizada, além de auxiliar na relação do intérprete com a cena. Não obstante, aborda a formação de público através da proposta de interação no espetáculo.

A pesquisa que percorre estas linhas nasceu de uma vontade de estabelecer conexão entre um modo próprio de criar e um outro de ensinar. A busca por uma prática que envolva o ato de ensino incitou o movimento de pesquisa. Assim, questiono de que forma o jogo coreográfico pode contribuir para uma experiência ampliada em dança?

### 2 - METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa qualitativa na forma de pesquisa-ação, realizando uma análise a partir dos dados obtidos através de três instrumentos de pesquisa: grupo focal, escritas reflexivas e diário de campo, construído junto à alunos das licenciaturas de Dança, Teatro e Artes Visuais da UFPEL. Os sujeitos envolveram-se na pesquisa prática de contorno da proposta autoral para o jogo coreográfico.

Construí uma reflexão relacionada à prática dentro da problemática que envolve o jogo coreográfico. Optei por desenvolver uma participação ativa com os sujeitos da pesquisa.

Durante o processo, houve a participação de dois grupos como sujeitos. No primeiro, com o Núcleo de Dança-Teatro Tatá, foi possível construir um instrumento pedagógico de Jogo Coreográfico e no segundo, com a participação de alunos do curso de Dança e Artes Visuais da UFPEL, através do instrumento criado, foi possível criar o experimento coreográfico, *Repositório Coreográfico*.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Uma forma espetacular para promover a educação pode ser interessante para experimentar novas possibilidades de ensino e aprendizagem não só no campo da arte educação, mas também em outras instancias. Pode até ser considerado um

processo de hibridismo, onde a aula e o espetáculo tornam-se algo único. E vejo o jogo coreográfico apresentado por TOURINHO (2009)<sup>1</sup> como uma proposta pertinente para a base deste trabalho e desse processo de hibridismo que falo acima.

Para entendermos as relações envolvidas na construção destes escritos, acredito ser necessário estabelecer alguns entendimentos acerca das diferentes áreas que se entrelaçam nessas linhas: Dança Contemporânea, Performance, bem como, entendi ser necessário abordar questões sobre a Pedagogia do expectador e do próprio jogo coreográfico enquanto teoria do instrumento.

Abordar conceitos em Dança Contemporânea costuma gerar algumas inquietações, visto que diferentes entendimentos são utilizados em busca de uma definição sólida, que até então não existe. Sendo assim, entendo a dança contemporânea, conforme LOUPPE (2012, pg. 51-52), como uma manifestação que não depende de um sistema de códigos pré-estabelecidos, como ocorre no caso do balé clássico, por exemplo, mas sim uma forma de dançar que acessa a singularidade de cada bailarino. São percursos construídos em torno das particularidades do corpo. Assim, é possível pensar a dança contemporânea, não como um estilo ou forma de dança, mas sim de infinitas possibilidades de dançar.

Merce Cunningham<sup>2</sup> propunha tarefas para que o bailarino pudesse compor sua própria coreografia. Estas tarefas correspondiam a uma ação simples - do cotidiano - ou frases que remetiam a qualidades de movimento (SACCOL, 2014, pg. 38). Acontecia no trabalho deste coreógrafo uma espécie de ajuste entre princípios rigorosos (sequências determinadas) e princípios aleatórios do acaso, como a utilização de sorteios. Anna Halprin<sup>3</sup>, que criou a proposta das tarefas, também propõe algo parecido, com o intuito de proporcionar ao bailarino uma autonomia que transforma a relação entre coreógrafa e bailarinos.

E se olharmos para o conceito de arte da performance, ela problematiza a natureza. Nada mais pertinente do que ela questionar as diversas formas culturais existentes em nossa sociedade, pois esta molda o humano e faz esses costumes tornarem-se naturais para ele. Este conceito é uma forma de questionar as culturas e estar entre elas, entre as fronteiras. O executor de uma performance artística, ou trazendo do inglês *performance art*, que mostra seu desempenho ao público e traz uma reflexão para este, poderia então ser chamado de professor performer? Será que o ator-bailarino, ao mesmo tempo em que executa a performance transcende a fruição e compartilha conhecimento?

ARAÚJO (2005) traz o conceito de Trickster, proposto por Pienau, ilustrando a imagem de um pedagogo performativo, um indivíduo que propõe problemas ao invés de repassar soluções pode ser interessante para abrir as reflexões sobre metodologias baseadas, talvez, em uma pedagogia performática, trazendo desafios e questionamentos para os expectadores. E essa pedagogia performativa pode partir justamente do gesto, do ato físico como desencadeador de uma informação, tendo também como ponto importante a interação com o expectador.

As diversas falas que construíram os grupos focais, o diário de campo, e as escritas reflexivas dos bailarinos do primeiro e segundo momentos da pesquisa,

---

<sup>1</sup> Lúcia Tourinho é professora do Departamento de Arte Corporal da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ).

<sup>2</sup> Merce Cunningham foi um bailarino e coreógrafo americano que revolucionou a dança moderna, trazendo novos elementos como o acaso nas coreografias.

<sup>3</sup> Coreógrafa americana considerada a criadora do sistema de tarefas, metodologia de criação a partir da improvisação.

acabaram fornecendo um sem fim de dados. A organização, a escolha, o alinhamento com o referencial teórico e a descoberta por categorias tornou-se um desafio. Assim, surgiram as categorias: *maneiras de ensinar*, *estado ampliado de cena* e *interatividade na cena*.

O jogo coreográfico, pensado como uma *maneira de ensinar*, pode se mostrar como um método para ressignificar a aula, com o intuito de possibilitar que os alunos encontrem uma poética própria. Ele é capaz de suscitar uma qualidade de processo para a cena, pois desloca o foco para o desenvolvimento das situações, e não para produto final, a obra acabada. O que chega ao público é o próprio processo, configurando um vir a ser espetáculo. Pelo viés da plateia, colocada em situação de jogo, esta pode ressignificar os conceitos de corpo, envolvimento e mesmo de cena espetacular, trabalhando a sua sensibilização e por que não dizer, sua própria formação estética.

A experiência dos bailarinos com esta metodologia pôde promover um *estado ampliado de cena* neles, transcendendo a preparação corporal, pois exige um envolvimento maior dos bailarinos com a proposta, que também é criar dança. Se os jogadores não se colocam atentos por inteiro, o jogo não se desenvolve. Essa atenção ampliada se desdobra em um aprendizado denso acerca do estar em cena, como auto-executor da ação, em tempo real, interagindo com outros tantos autores-executores. Surgiu a figura do *intérprete-expectador*, de modo que os bailarinos demonstraram uma percepção ampliada em relação ao seu ser-estar na cena. Com isso, percebi que a maioria dos participantes de ambos momentos da pesquisa, acreditam que o jogo suscita uma entrega maior ao processo, podendo inclusive ser utilizado como uma técnica capaz de possibilitar a criação de espetáculos.

Por fim, levando em conta a *interatividade na cena* que o instrumento proporciona ao ser levado ao público e também dentro do processo com os bailarinos, o jogo coreográfico pode afirmar que ele, o *expectador*<sup>4</sup>, possui um papel muito significativo para a cena, contribuindo também para pensar na sua formação. Não é uma questão apenas de instrumentalizá-lo, mas sim de promover a autonomia do sujeito para que ele possa refletir sobre as práticas da cena. Portanto, proporcionar conhecimentos ao espectador sobre os mecanismos cênicos é favorável para que o ambiente criado para recebê-lo seja mais familiar e possível de ser atrativo, no intuito de uma construção de cena na qual o público é coautor.

#### 4. CONCLUSÕES

Ao desenvolver uma estrutura de jogo coreográfico foi possível instaurar um procedimento possível para ampliar a reflexão metodológica destes futuros professores. Afirmo assim que eles adquiriram, através desta experiência, mais uma possibilidade de construir dança, seja como bailarinos ou como professores. O Jogo coreográfico se mostrou como um veículo interessante para aproximar as esferas artística e pedagógica dos indivíduos pesquisados, principalmente na instigação do pensamento deles sobre as maneiras de desenvolver e dançar conhecimento.

A formulação de novas metodologias na contemporaneidade abriga um desafio para os arte-educadores. Esse percurso depende dos aspectos que postulam essa época, pois é preciso considerar o advento das novas tecnologias, os processos globalizantes e o crescimento de subgrupos populacionais. Mas ao refletir

---

<sup>4</sup> Uso a palavra com x para acentuar o caráter de expectativa que pode ser inerente aos participantes da proposta de espetáculo a partir do jogo coreográfico.

sobre isso, é preciso incluir o pensamento sobre o papel do ensino de arte, e especificamente no ensino de dança hoje.

Ampliar as perspectivas e não permanecer apenas no nosso “mundinho” é importante. Buscar as aproximações entre os campos de conhecimento, entre as ciências exatas e humanas, entre a arte e ciência, entre a arte e a educação. Ou seja, o “entre” pode ser um canal com o intuito de propor intersecções capazes de auxiliar nessas formulações metodológicas que contribuam de fato para uma educação contemporânea.

Concluo que o jogo ampliou o estado de cena dos atores bailarinos participantes, pois enxerguei nestes momentos o envolvimento e as relações criativas que foram sendo estabelecidas. O jogo coreográfico se mostrou como uma interessante proposta de preparação corporal para a criação cênica. Porém é importante que este desenvolvimento esteja relacionado ao contexto dos participantes e que seja construída uma estrutura aberta, na qual eles possam transformá-la e percebê-la. Ficou constatada a importância de ampliar a estrutura do jogo através das propostas dos próprios integrantes, possibilitando com isso o exercício da autonomia do grupo.

Por fim, espectadores poderão exercer sua autonomia enquanto sujeitos críticos e pensantes, contribuindo para uma sociedade mais sensível aos acontecimentos culturais de sua época e entendendo que é preciso olhar para a manifestação da dança como um patrimônio da humanidade.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### Livro

LOUPPE, Laurence. **Poética da Dança Contemporânea**. Tradução: Rute Costa. Lisboa: Orfeu Negro. 2012. 404 p.

### Artigo

ARAÚJO, José Sávio Oliveira de. **Aula Espetáculo de Tecnologia Cênica: mediações tecnológicas entre espectador e cena**. CENOTEC/ DEART/ UFRN. Rio Grande do Norte – BRASIL. 2010.

### Dissertação/Tese

SACCOL, Débora Matiuzzi Pacheco. **Vestígios e Mutações: A Coreografia de Gívia Amorim**. 2014. 155 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Teatro, Centro de Artes, Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2014.

TOURINHO, Lígia Losada. Jogo Coreográfico: um processo em que público, intérprete e coreógrafa são coautores. In: \_\_\_\_\_. **A Interatividade, o Controle da Cena, e o Público como Agente Compositor** / apresentação e organização Margarida Gandara Rauen. Salvador: EDUFBA, 2009. p. 109-131. Capítulo de livro.