

REPERTÓRIO  
LIVRE

# JOGO COREOCARTOGRÁFICO: REFLEXÕES SOBRE AUTORIA EM DANÇA NA CONTEMPORANEIDADE

CHOREOCARTOGRAPHIC GAME:  
REFLECTIONS ON AUTHORITY IN  
DANCE IN CONTEMPORANEITY

JUEGO COREOCARTOGRÁFICO:  
REFLEXIONES SOBRE LA AUTORIDAD EN  
DANZA EN LA CONTEMPORANEIDAD

ALEX SANDER SILVEIRA ALMEIDA  
THIAGO SILVA DE AMORIM JESUS  
CLAUDIO TAROUCO DE AZEVEDO

ALMEIDA, Alex Sander Silveira, JESUS, Thiago Silva de Amorim. AZEVEDO, Claudio Tarouco de.

Jogo coreocartográfico: reflexões sobre autoria em dança na contemporaneidade

Repertório, Salvador, ano 25, n. 39, p. 222-241, 2022.2

DOI: <https://doi.org/10.9771/rr.v1i39.49188>

## RESUMO

Neste artigo serão encontrados dados oriundos da pesquisa de Mestrado que aborda o tema Autoria em Dança na Contemporaneidade. O estudo foi desenvolvido no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Pelotas. O trabalho está vinculado ao Grupo de Pesquisa Omega (Observatório de Memória, Educação Gesto e Arte) e pertence à linha de pesquisa Processos de Criação e Poéticas do Cotidiano, com apoio da bolsa de estudos da CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior). O estudo objetiva refletir sobre procedimentos e fenômenos dramaturgicos coletivos de criação em dança. A metodologia cartográfica dá suporte ao trabalho e propõe a estratégia de um Jogo Coreocartográfico como investigação e análise de fazeres artísticos realizados por indivíduos e coletivos na contemporaneidade. As referências e abordagens teóricas que possibilitam vislumbrar estratégias existentes nos processos colaborativos de criação e as relações compreendidas entre obra, artistas e público são alguns dos resultados aqui discutidos.

### **PALAVRAS-CHAVE:**

arte; dança;  
jogo; cartografia;  
contemporaneidade.

## ABSTRACT

In this article, data from the Master's research that addresses the theme Authorship in Contemporary Dance will be found. The study was developed in the Graduate Program in Visual Arts at the Federal University of Pelotas. The work is linked to the OMEGA Research Group (Observatory of Memory, Education, Gesture and Art) and belongs to the line of research Processes of Creation and Poetics of Everyday with support from the CAPES scholarship.

The study aims to reflect on collective dramaturgical procedures and phenomena of creation in dance. The cartographic methodology supports the work and proposes the strategy of a Choreocartographic Game as an investigation and analysis of artistic works carried out by individuals and collectives in contemporary times. The theoretical references and approaches that make it possible to glimpse existing strategies in the collaborative processes of creation and the relations understood between work, artists and the public are some of the results discussed here.

### **KEYWORDS:**

art; dance; game;  
cartography;  
contemporaneity.

## RESUMEN

En este artículo, se encontrarán datos de la investigación del Máster que aborda el tema Autoría en la danza contemporánea. El estudio fue desarrollado en el Programa de Posgrado en Artes Visuales de la Universidad Federal de Pelotas. El trabajo está vinculado al Grupo de Investigación

### **PALABRAS CLAVE:**

arte; baile; juego;  
cartografía; tiempo  
contemporáneo.

OMEGA (Observatorio de Memoria, Educación, Gesto y Arte) y pertenece a la línea de investigación Procesos de creación y poética de todos los días con el apoyo de la beca CAPES. El estudio pretende reflexionar sobre procedimientos dramáticos colectivos y fenómenos de creación en danza. La metodología cartográfica apoya el trabajo y propone la estrategia de un juego coreocartográfico como una investigación y análisis de obras artísticas realizadas por individuos y colectivos en los tiempos contemporáneos. Las referencias teóricas y los enfoques que permiten vislumbrar las estrategias existentes en los procesos colaborativos de creación y las relaciones entendidas entre el trabajo, los artistas y el público son algunos de los resultados discutidos aquí.



## PREPARANDO O JOGO... AUTORIA NA DANÇA E A CONTEMPORANEIDADE

**O PROCESSO DE AUTORIA NA DANÇA** é uma prática artística importante da linguagem do movimento constantemente voltada para a concepção e criação de artefatos coreográficos. Sua extensão artística e plural em sentidos atua inclusive na atribuição de valores estéticos para a potência que a tríplice interação artista-obra-espectador consegue alcançar. Sobre estas reflexões e diálogos se apresenta a pesquisa desenhada neste artigo.

A compreensão das minúcias que envolve este universo de criação artística depende diretamente da análise dos elementos que a compõe. A demarcação de suas características determina o modo como os sujeitos envolvidos percebem e atuam sobre os ditames de produção da arte. A descoberta de qualidades individuais e coletivas descreve a potência criadora que os artistas imprimem em suas obras.

O prazer da experiência criativa, do contato com o mundo da arte, da experiência com o corpo em movimento, são elementos fundamentais da formação humana. Ele não somente auxilia na construção da personalidade do indivíduo que dele desfruta, mas também justifica o envolvimento deste com o cotidiano da arte. Desse modo, a autoria seria uma face a mais deste corpo que cria e dança.

O corpo quando dança reinventa suas próprias autorias, pois é através dos seus muitos e diversos modos de existir que o fenômeno coreográfico acontece. Neste processo coletivo, cada corpo-sujeito colabora com o entendimento que possui a respeito dos desafios e potências de movimento, do mesmo modo que ressignifica estas práticas e os repertórios, até então construídos, no contingente da dança. Sendo assim, a autoria em dança se configura em diálogo com os atravessamentos e tensionamentos provenientes destes fluxos. De acordo com Sandra Cerny Minton:

A arte coreográfica é a habilidade de dar forma ao movimento, de modo que a dança tenha um senso de integridade. O conhecimento de arte também envolve manipulação do movimento – variação e extensão do movimento. Por meio da manipulação, os movimentos permanecem instigantes, uma vez que são repetidos de uma forma diferente. (MINTON, 2020, p. 38)

As palavras da autora nos auxiliam a compreender que no processo de criação em dança acontecem diferentes trânsitos. Esta condição possibilita a percepção dos procedimentos de autoria quando conduz para a reflexão sobre estes elementos que dela fazem parte. Ela pode ser compreendida com base nas diversas fases de desenvolvimento do processo criativo; mas, acima de tudo, ela envolve este modo artístico de conceber e organizar os movimentos em uma sequência intencional de sentido poético.

Na contemporaneidade da dança, o processo de autoria assume um espectro repleto de interlocuções, o qual podemos comparar com um jogo com etapas distintas que se sucedem na dinâmica autoral de cada criador/criadora de dança. Instaura-se, então, ainda que atravessado pelas interferências que o contexto de criação e a interlocução com outros sujeitos oferece, um modo compositivo singular de cada sujeito autor/autora. Como resultado, temos a pluralidade de uma autoria mutante e, ao mesmo tempo, marcada pelas características autorais de seu criador/sua criadora.

Ao observar uma dança, percebemos, na análise dos diversos elementos que a constituem, uma particularidade que diz respeito ao caminho que cada coreógrafo

assume quando compõe sua dança. Este percurso é feito de escolhas estéticas que se somam às influências recebidas desde o momento inaugural da criação e também da execução/apresentação da obra. Assim, a autoria de um artefato coreográfico resulta de um organismo vivo de soluções criativas cuja duração perpassa todos os estágios pelos quais esta peça artística irá percorrer no transcurso de sua existência.

Como em um jogo de construções e significados estéticos, o cotidiano de uma produção artística possui suas particularidades. À medida em que o corpo encontra este tabuleiro de elementos artísticos e o movimento das peças coreográficas vai se intensificando, a obra vai assumindo sua forma. Por isso, a condição de jogo nesta cartografia de interações artísticas merece destaque. Pela dimensão lúdica e integradora de apreciar e experimentar este imprevisível movimento em constante transformação e os desdobramentos que ela traz para o ambiente da arte.

Assim como a palavra, a imagem, o gesto, o discurso ou o silêncio, o jogo em suas mensagens e possibilidades estéticas pode ser uma importante fonte de comunicação artística e concepção dramaturgica. Sem dúvida, ele representa uma das principais formas de expressão corporal através da qual se manifestam muitas culturas desde os tempos mais remotos. Este aspecto agregador e gerador de conhecimento se alinha à linguagem que a arte produz e expressa.

Com isso, é importante ressaltar que o fundamento instituído neste estudo está abalizado no horizonte de fazeres poéticos em dança cuja temática se enquadra em um contexto contemporâneo de pesquisa em arte. É onde as intersecções com outras áreas podem circunscrever os mais variados saberes. A categoria de jogo, então, em seu sentido profundo pode ser um espaço para a vivência de novas alternativas e, com sua dimensão lúdica, contribuir nos processos de formação humana. Para Ingrid Dormien Koudela:

Integrada no pensamento, a assimilação do jogo simbólico cede lugar à imaginação criadora. No jogo, a consciência do como é gradativamente elaborada, podendo ser trabalhada em direção à articulação de uma linguagem artística. No jogo, através do processo de construção da forma estética, a pessoa estabelece com

seus pares uma relação de trabalho, onde a fonte da imaginação criadora – jogo simbólico – é combinada com a prática e a consciência a qual interfere no exercício artístico coletivo. (KOUDELA, 1996, p. 118)

Com a perspectiva expressa pela autora e baseando-se na metodologia cartográfica, este trabalho apresenta o Jogo Coreocartográfico como instrumento de investigação científica e procedimento de criação artística. Nesta dupla função, as referências teóricas auxiliam na compreensão da pesquisa em arte e no entendimento da autoria em dança nos fazeres de artistas contemporâneos. Esta proposta de intercâmbio justifica-se seja pelas especificidades do campo científico, seja pela natureza diversa com que as obras coreográficas são concebidas.

Neste caminho, o método cartográfico é compreendido como um conjunto de operações científicas que possibilita investigar de maneira abrangente um contingente diverso de áreas do conhecimento humano. No universo intricado da arte, a cartografia permite a observação e análise diferenciada sobre a complexidade das linguagens artísticas. Essas elucidações nos conduzem ao que Suely Rolnik classifica como criação de uma metodologia específica para a pesquisa:

Do cartógrafo se espera basicamente que esteja mergulhado nas intensidades de seu tempo e que, atento às linguagens que encontra, devore as que lhe parecerem elementos possíveis para a composição das cartografias que se fazem necessárias. (ROLNIK, 2016, p. 23)

Ampliando o entendimento de mergulho no universo pesquisado e expresso pela autora, para este estudo criou-se uma estratégia que auxiliasse a compreender os contextos que a dança difunde e as peculiaridades e dramaturgias expressas nas criações de cada artista. A Figura 1 a seguir ilustra a estrutura que assume este procedimento de imersão. Para além das considerações conceituais, o Jogo Coreocartográfico traz a apreciação do universo estudado resultando em um objeto estético que assume teor e forma nas intervenções com os artistas com os quais ele é apresentado.





**FIGURA 1** – Tabuleiro do Jogo Coreocartográfico  
Fonte: do autor (2019)

Como se pode observar na Figura 1, o Jogo Coreocartográfico é composto também por um conjunto de conceitos disparadores. Eles foram inicialmente desenvolvidos para a reflexão e análise sobre as noções de autoria presentes nos discursos de três coreógrafos da região Sul do Brasil. A Figura 2 mostra dois destes nove conceitos abrangendo temas característicos do cenário de investigação escolhido para a pesquisa.



**FIGURA 2** – Cartas/  
conceitos disparadores  
Fonte: do autor (2019)



A proposta e uso destes conceitos disparadores é estabelecer um canal de diálogo entre o pesquisador, os sujeitos da pesquisa e o entendimento destes na composição de coreografias e espetáculos de dança. Abrindo espaço também para os atravessamentos que possam surgir na infinita possibilidade de composições e configurações que o Jogo Coreocartográfico vai desdobrando ao longo de seu desenvolvimento.

Deste modo, são realizadas conversas que possibilitam a obtenção e exame de dados oriundos do campo de pesquisa, bem como aprofunda a abordagem dos temas discutidos. O formato do Jogo Coreocartográfico ainda proporciona uma aproximação com os sujeitos e o ambiente de seus processos criativos. De modo que o momento da interação científica se transforma também em possibilidade de resultado artístico no escopo das proposições que sobre o tabuleiro vão se sucedendo, e na autoria partilhada do colóquio que vai se construindo.

Isto posto, ainda se faz necessário considerar que a concepção coreográfica presente nestas constatações transita entre os subsídios que distinguem a autoria para a dança produzida na contemporaneidade. E a percepção das dramaturgias corporais que ela denota está relacionada a um pensamento contemporâneo de dança. A pesquisa com amparo neste desenvolvimento contribui para o espectro científico dos estudos em arte e para a compreensão da dança enquanto área de conhecimento.

Do mesmo modo, o estudo comprova a relevância do Jogo Coreocartográfico como instrumento para o aprofundamento teórico de novos conteúdos na área das artes cênicas. E a importância de compreender os meandros que os variados processos de criação em dança apresentam. No entender de Sandra Cerny Minton, este entrosamento entre experimento e estudo pode também produzir uma nova visão.

No início, quando comecei a estudar coreografia, era fascinada por muitas danças que as companhias profissionais apresentavam. Cada um daqueles trabalhos tinha uma qualidade única, mesmo tendo uma certa mágica e vitalidade em comum. Inicialmente, eu pensava que havia uma receita a ser seguida para produzir

aquelas danças, mas com o passar do tempo descobri que não existia nenhuma fórmula relacionada ao processo coreográfico. Por fim, você acaba percebendo que existem muitas formas de estruturar uma dança, e que produzir um trabalho bem-sucedido depende de como todas as partes são organizadas e se relacionam entre si e com o público. (MINTON, 2020, p. 9)

Ao constituir um campo de atuação diferenciado do conhecimento, a experimentação em arte garante a ocupação de espaços múltiplos no ambiente diversificado que compõem a dança. A exploração dos elementos que compõe esta linguagem, durante a execução das coreografias, permite usufruir princípios estéticos, e experimentar circunstâncias as quais asseguram a vivência da criação em diversas situações e camadas de sentido.

Dentro deste cenário, é possível, por exemplo, em uma mesma apresentação, agregar valores e funções autorais naquele que concebe, nos que participam e até porque não dizer naquele que assiste. Nas idas a campo, as informações obtidas e as configurações que foram encontradas nos diferentes contextos confirmaram estas impressões, e apresentaram outras perspectivas mostrando o Jogo Coreocartográfico como uma possibilidade instigante na relação com a pesquisa científica.



## **INTERCALANDO AS PEÇAS... O JOGO COREOCARTOGRÁFICO**

A relação entre arte e jogo, já bastante difundida nos processos de criação artística, apresenta perspectivas interessantes na relação com o conhecimento. Os três artistas que realizaram o Jogo Coreocartográfico foram unânimes em considerar a relevância desta estratégia metodológica na reflexão sobre suas práticas. Um deles relatou inclusive que utiliza a cartografia na composição de suas coreografias. Sobre esta dimensão formativa e sensível do jogo, Viola Spolin conclui:

Os efeitos do ato de jogar não são apenas sociais ou cognitivos. Quando os jogadores estão focados no jogo, são capazes de transformar objetos ou criá-los. Ambientes inteiros surgem a partir do nada. Impossíveis de serem captadas em palavras, as transformações parecem surgir do movimento físico intensificado e da troca desta energia entre os parceiros. (SPOLIN, 2017, p. 32)

Como podemos perceber, o Jogo Coreocartográfico é uma possibilidade dinâmica que oferece diversas probabilidades de interação e socialização. Por meio dele, os envolvidos em um processo podem partilhar conhecimentos e adquirir informações. Ele também permite, em contato com o ambiente artístico, simular situações e desenvolver experimentações. Esta característica de investigação comunga com os pressupostos de uma pesquisa científica, sobretudo uma que se propõe a discutir a complexidade da autoria em dança. Sobre este aspecto do jogo, Cláudio Lúcio Mendes recorda que:

Ler, contar, memorizar, anotar, registrar, diferenciar e identificar são algumas das práticas cotidianas de vivências humanas presentes como técnicas também nos jogos, as quais são entendidas neste contexto como técnicas intelectuais que participam da constituição de um tipo de jogador. (MENDES, 2006, p. 73)

Dessa forma, o Jogo Coreocartográfico configura um importante recurso para constituir uma sintonia com o ambiente de uma pesquisa em arte. Na mesma instância, por intermédio do jogo, os participantes podem tanto conhecer a conjuntura que envolve uma autoria em dança, bem como perceber outros contextos diversos do seu. Refletindo e avaliando sobre experiências de criação artística que, de repente, não poderiam ser realizadas de outra forma. Isso proporciona um enriquecimento do campo de investigação como também do processo metodológico empregado.

Considerando o contexto de criação que o acompanha, o jogo assume destacada importância pela aprendizagem e desenvolvimento eclético de pessoas. O jogo permite o intercâmbio entre os indivíduos trazendo as experiências que estes possuem sobre um determinado tema ou assunto em comum. Por sua possibilidade

de traçar objetivos e metas, o Jogo Coreocartográfico proporciona um ambiente de aproximação a uma determinada realidade posta. Para Ingrid Dormien Koudela:

Jogos são estruturas abertas, delimitadas por regras que definem o campo de atuação. O critério de receituário não se aplica ao âmbito do jogo, pois ele se dá através de uma sucessão de partidas. Caso contrário, seria impossível jogar duas vezes o mesmo jogo. A regra, no espaço lúdico, não é um princípio autoritário, já que regras de jogo podem ser modificadas, a partir do acordo com o grupo. (KOUDELA, 1996, p. 89)

Conforme a autora o jogo é uma atividade que permite a organização de estruturas podendo servir para diversas finalidades específicas. Dependendo da circunstância, ele se aplica com flexibilidade, possibilitando visualizar de forma particular e global uma determinada situação na qual esteja sendo utilizado. O Jogo Coreocartográfico se ajusta a esta necessidade principalmente pela intenção de investigar contextos e práticas totalmente diferentes, lançando um mesmo olhar sobre cada conjuntura. Do ponto de vista artístico, ele se associa à expressão de ideias.

Sendo assim, o Jogo Coreocartográfico que fora desenvolvido potencialmente para que pudesse ser utilizado como um procedimento de produção de dados. Apresenta situações que indicam outros desdobramentos possíveis para a apropriação do jogo como ferramenta de pesquisa científica, como possibilidade de desenvolvimento coreográfico e ainda como potência dramática nas relações estabelecidas entre criação, produção e difusão da dança.

Essa escolha se vê ainda favorecida pelo fato do Jogo Coreográfico permitir um constante processo de atualização. Assim, se pode alterar a proposta, acrescentar ou suprimir conteúdos, reorganizar a ordem dinâmica das etapas, mesmo durante a realização dos diálogos. Sobre a experiência com o jogo, Guilherme Brown enfatiza:

Nesse mesmo sentido, os jogos deixam de ser instrumentos técnicos que “facilitam” o trabalho com grupos, mas são, a todo o

instante, experiências portadoras de significado, espaços para a criação simbólica do povo, espaço onde, a partir da cooperação, vamos dando sentido para as práticas que realizamos. (BROWN, 1994, p. 8)

Essa dinâmica possibilita inserir novos elementos a cada conversa. Tornando os encontros mais criativos e desafiadores no sentido de manter o interesse e motivação no tema da pesquisa. Todavia, embora o Jogo Coreocartográfico tenha se mostrado como uma excelente tática de investigação, durante a pesquisa prévia que deu origem a este estudo, não foram encontrados subsídios teóricos ou práticos que relatem a importância desta técnica no universo da pesquisa científica. Também não foram encontrados estudos de sua relação com a metodologia cartográfica.

Esse fato aponta para a contribuição da pesquisa aqui desenvolvida. E quiçá para o surgimento de um novo conceito no universo dos estudos científicos. Ao contrário, ao recorrer às pesquisas realizadas no ambiente artístico, encontrou-se farto material que orienta diretamente para esta prática na criação em arte. Principalmente no teatro, nas artes visuais e na criação em dança. Com isso, entendemos que o Jogo Coreocartográfico pode auxiliar na construção de um ambiente propício também para a criação de situações que objetivem investigar as noções de autoria em dança.

Já que o interesse no Jogo Coreocartográfico permite, como na cartografia, um ajuste aos níveis de complexidade que este tema representa, em cada realidade. Ele ainda fornece ao pesquisador um feedback claro e imediato das informações que vão surgindo no aperiódico terreno das ações e escolhas dos participantes. Com base neste significado Regina Fournat Monteiro diz:

O homem sempre teve como tendência básica a necessidade de compreender o universo. Neste seu anseio de curiosidade, desde sempre tentou usar a ação, a imitação e a representação, como meio de expressão, procurando, assim, influenciar a natureza para viver melhor. Esta necessidade imperiosa de movimento-ação se manifesta, desde o aparecimento da sociedade humana e

sua conseqüente cultura, através de uma atividade livre, alegre e divertida: o jogo. Em sua essência, o jogo encerra um sentido maior do que a simples manifestação de uma necessidade: encerra uma significação. No jogo existe alguma coisa “em jogo”. (MONTEIRO, 1994, p. 17)

Considerando a dimensão lúdica da proposta, ela desperta a curiosidade dos participantes para as possíveis descobertas surgidas na realização subsequente das etapas. Além de proporcionar oportunidades para a colaboração mútua e a socialização do conhecimento entre eles existente. O Jogo Coreocartográfico pensado como objeto artístico possui particularidades devido a este uso combinado de diferentes áreas do saber humano.

Do mesmo modo, é necessário que o jogo possibilite trilhar percursos diversos no caminho da pesquisa. Assim, pessoas distintas poderão buscar soluções diferenciadas mesmo utilizando a mesma estratégia. Com isso, o Jogo Coreocartográfico oferece interconexões que permitem ao pesquisador propor modos de reflexão variados. Sendo que ele provoca o uso de habilidades diferentes por parte dos sujeitos, para a construção do conhecimento. Norval Baitello afirma:

O jogo transpõe as fronteiras do meramente pragmático da organização social e cria limites maiores e mais etéreos para a existência, abrindo espaço para o imaginário, para a fantasia, para as lendas e histórias, para as invenções mirabolantes, para a ficção. (BAITELLO, 1997, p. 40)

Neste sentido, o desafio maior de desenvolver uma metodologia científica com base em um jogo dentro do universo cartográfico é tentar promover a interatividade entre áreas aparentemente tão distintas. Mas, durante a realização das conversas, essas fronteiras se dissipam quando o Jogo Coreocartográfico se aproxima de conteúdos que os sujeitos demonstram mútuo interesse em investigar.

A estratégia contribuiu também para aspectos motivacionais de ordem artística por parte dos participantes. Enquanto objeto de interação artística ela amplia a

capacidade de aprofundamento por parte dos procedimentos metodológicos, retendo de forma sistemática os dados obtidos e dimensionando o escopo da investigação. Sobre essa condição de experiência, Viola Spolin pondera:

O objetivo no qual o jogador deve constantemente concentrar e para o qual toda a ação deve ser dirigida provoca espontaneidade. Nessa espontaneidade, a liberdade pessoal é liberada, e a pessoa como um todo é física, intelectual e intuitivamente despertada. Todas as partes do indivíduo funcionam juntas como uma unidade de trabalho, como um pequeno todo orgânico dentro de um todo orgânico maior que é a estrutura do jogo. Dessa experiência integrada, surge o indivíduo total dentro do ambiente total. (SPOLIN, 1992, p. 5)

Neste cenário, o Jogo Coreocartográfico representa então uma estratégia profícua para compreender as metamorfoses que se apresentam a uma pesquisa em arte. Em se tratando de autoria em dança, o jogo retira o sujeito da condição de participante ativo no itinerário da composição, para colocá-lo em face do processo, observando e refletindo sobre seus próprios métodos e escolhas de criação. Essa possibilidade em que o sujeito se permite estar diante da própria obra, abre um espaço importantíssimo para a instauração de qualquer estudo com esta natureza.

Ao aplicar as potencialidades do Jogo Coreocartográfico, aliadas às características da pesquisa em arte, é possível conhecer com maior clareza as estruturas que compõem a formação das noções de autoria na dança. Mantendo o foco nos conteúdos dinâmicos que compõem a cartografia. Sendo assim, muitas outras possibilidades podem ser exploradas com base nesta perspectiva enquanto potência de investigação estética e artística.

Esse olhar representa novos paradigmas para a pesquisa científica e estabelece novos parâmetros para os estudos sobre criação artística em diferentes linguagens e contextos. Ao pensar sobre estas produções estéticas e seus desdobramentos é possível também vislumbrar outras pesquisas e trabalhos que possam se beneficiar destas potencialidades.



Para o desenvolvimento de uma atmosfera de pesquisa em arte, que acione o exercício receptivo e integrador e que introduza o participante em uma atividade tanto elucidativa, quanto lúdica, além de criativa. Para Guillermo Brown, uma destas possibilidades é quando o:

Impulso lúdico torna-se artístico, quando é iluminado por uma crescente participação no consciente social, e por um senso do valor comum das coisas, quando em outras palavras ele se torna consciente de seu poder de modelar semelhanças que terão valor para outros olhos ou ouvidos trazendo participação e interação. (BROWN, 2001, p. 129)

Ao refletir sobre a natureza da pesquisa em dança e o uso do Jogo Coreocartográfico como suporte para o estudo das noções de autoria em dança, percebemos que esta experiência integra um conjunto de ações, por meio das quais, a investigação resgata singularidades contidas em um determinado universo dramatúrgico da criação. Desse modo, o pesquisador neste processo também se envolve com a dinâmica e torna-se um elemento partícipe do processo.

Assim, entende-se que a dança funciona como um modo particular de ser e de estar diante do mundo e pode figurar em qualquer ambiente em que seja contextualizado um propósito de criação artística. Em um contexto de processo criativo, a interação entre a arte e o lúdico oferece elementos para a experimentação de potencialidades criativas de modo que se possa descobrir, reconhecer e explorar um modo autoral de criar. Em torno desta autoria, orbitam aspectos de ordem pessoal que no Jogo Coreocartográfico a dança se propõe a explicitar.

Para tanto, Sandra Cerny Minton apresenta esta importante reflexão:

A coreografia ou produção da dança é um processo criativo que requer prática e também conhecimento sobre como o processo funciona. Antigamente, prevalecia uma ideia popular de que o trabalho criativo era conduzido pela intervenção divina e somente algumas pessoas tinham a habilidade de criar. Hoje, felizmente, sabemos que embora as pessoas sejam diferentes quanto a

capacidade de trabalho criativo, qualquer um pode se beneficiar disso e apreciar criar. (MINTON, 2020, p. 2)

Desse modo, a dança potencializa a manifestação da expressividade humana. Ela conduz a vivência de uma dimensão sensível que amplia e ressignifica o entendimento da realidade. O corpo é o meio pelo qual a dança se manifesta, e neste sentido, ela se torna expressão particular de cada indivíduo. Esse modo único de cada sujeito desenvolver sua expressão criativa é muito importante dentro do debate sobre autoria e suas relações com o universo contemporâneo da criação em dança.

Em suma, toda a reflexão contemplada aqui nos conduz a um entendimento sobre a noção de autoria, de modo a concebê-la no ambiente da contemporaneidade. O procedimento cartográfico está fundamentado em uma compreensão sobre a criação enquanto manifestação artística dos modos individuais e coletivos dos contextos de criação. A dimensão do Jogo Coreocartográfico oferece terreno onde a linguagem da dança pode ser pensada em uma dramaturgia dos fazeres artísticos.

Desse modo, a escrita de movimento constitui-se em coreografia. Quando as experimentações e produtos finais se veem atravessados pela prática reflexiva de uma produção poética. De volta à prerrogativa lúdica do jogo, outros caminhos para a continuidade deste estudo mostram-se prováveis conforme o arcabouço ideológico surge nas conversas e em seu alcance estético. Bem como no desenvolvimento de poéticas que de acordo com a contemporaneidade apresentam sucessivas reconfigurações.

O ambiente do Jogo Coreocartográfico apresenta ainda muitas outras configurações para o uso da cartografia como metodologia científica. Sobretudo quando utilizada sob o enfoque da criação em arte presente nos discursos de artistas contemporâneos e suas criações coreográficas autorais. Os próximos lances ainda estão para ser descobertos. Pois, conforme Augusto Boal (2015, p. 42) “o jogo pode nos ajudar a construir o futuro, em vez de mansamente esperar por ele”. Na cartografia da dança-arte as cartas estão lançadas.

## FECHANDO O TABULEIRO... CONSIDERAÇÕES E CONTINUIDADE

Talvez uma das maiores contribuições deste estudo seja vislumbrar a possibilidade que se abre nesta tríplice descoberta: a transformação do jogo em arte, da arte em ciência, da ciência em jogo. Ou ainda, em uma perspectiva poética, inspirada nas interações da contemporaneidade: a transfiguração destes campos do conhecimento em uma atividade viva de sentidos e significados lúdicos, estéticos e científicos para a sociedade.

Isso apenas para destacar algumas das provocações que esta pesquisa ainda deixa em aberto. Mostrando este caráter do conhecimento científico e do artefato de dança como obras inacabadas e em constante mutação, ou seja, um espaço fluido para a configuração contínua de novos estudos científicos e outras contribuições. Essa perspectiva se alinha profundamente com o universo da arte, uma vez que ela se constitui continuamente de fazeres que abranjam a abertura para novas criações e composições.

A incidência deste estudo sobre a esfera de comunicação que uma pesquisa dessa natureza registra, orienta ainda para campos de descobrimento e significação que em decorrência da análise cartográfica é possível perceber. A dimensão de “autorias” ou modos de um fazer em dança que atravessa a contemporaneidade. E a condição de “contemporaneidades” que implica em uma leitura plural de autoria, em que dança é o fenômeno que sobre elas incide sua potência estética.

O impacto de uma criação coreográfica é uma realização de complexidade expressiva que necessita e merece ser investigada. Seja do ponto de vista da pesquisa artística com vistas a produção de material para a cena, seja na abrangência da pesquisa em arte que conduz para a investigação dos acontecimentos artísticos em outros atravessamentos. Considerar estes e tantos outros apontamentos é uma perspectiva cultural que abre novas possibilidades no cenário

profícuo da pesquisa artística e configura variados desdobramentos no universo da criação estética.

Autoria, então, passa a ser entendida como sinônimo possível de uma construção coletiva mais abrangente. Em que pese, o corpo que dança, passa a uma posição de centralidade na produção, porque ele não está formatado por um modelo externo ou atrelado a uma vontade alheia a sua. Ele é fruto de intercâmbios e relações que se estabelecem na natureza de sua própria existência e também na grandeza de se traduzir na poética do movimento dançado.

Uma transubstanciação que não exclui a dimensão lógica do corpo individual que se expressa, mas que por isso mesmo é plural em toda a excelência da simbologia que denota. A lógica de compor, então, em sua estrutura de arguição e sentido, mostra que a natureza da composição estará sempre aberta à transformação e aos desdobramentos da obra porque sendo contínua não esgota em si suas possibilidades. Os elementos que a compõem, provocam essa disjunção na direção linear da cena e comprometem o autor a organizar as peças de modo a compor um conjunto de significados estéticos.

Ao mesmo tempo oferecem alternativas diversas de configuração e possibilitam leituras inúmeras dos signos que movimenta e agrupa. Assim sendo, à medida que vai se configurando na mesa de jogo, o cenário coreocartográfico com as várias palavras encadeadas em um mapa de combinações, toda esta pesquisa e seus desdobramentos alcançam seu sentido. Ao reunir as peças desta coreografia de conceitos e analisar a atuação de cada uma delas no desempenho da obra, pode-se observar que a dança na contemporaneidade vai muito além de uma preocupação inicial, de para quem se deve sua autoria.

Independente da ordem em que se pretenda pesquisar e da hierarquia de circunstâncias que surjam no campo de investigação, o jogo do experimento científico aqui descrito é atravessado em sua função social e artística. A importância então reside em desmistificar as fronteiras entre os campos e estabelecer pontos de contato e estratégias para a conexão entre as mais plurais e diferentes áreas do conhecimento humano. Na mesma proporção de transformações que a autoria em dança na contemporaneidade ainda irá desenvolver ao longo dos tempos.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, A. S. S. *Autoria e Contemporaneidade: Um Jogo Coreocartográfico com Artistas da Dança na Região Sul do Brasil* 2019. 157p. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Centro de Artes, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2019.
- BAITELLO, N. *O animal que parou os relógios*. São Paulo: Annablume, 1997.
- BROWN, G. *Jogos cooperativos: teoria e prática*. São Leopoldo, RS: Sinodal, 1994.
- BOAL, A. *Jogos para atores e não atores*. São Paulo: Perspectiva, 2015.
- KOUDELA, I. D. *Texto e jogo: uma didática brechtiana*. São Paulo: Perspectiva, 1996.
- MENDES, C. L. *Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação*. Campinas: Papyrus, 2006.
- MINTON, S. C. *Coreografia: fundamentos e técnicas de improvisação*. São Paulo: Manole, 2020.
- MONTEIRO, R. F. *Jogos dramáticos*. São Paulo: Ágora, 1994.
- ROLNIK, S. *Cartografia sentimental: transformações contemporâneas do desejo*. 2. ed. Porto Alegre: Editora UFGRS, 2016.
- SPOLIN, V. *Jogos teatrais na sala de aula: um manual para o professor*. São Paulo: Perspectiva, 2017.

**ALMEIDA, ALEX SANDER SILVEIRA:** Graduado em Artes Visuais Licenciatura. Graduado em Dança Licenciatura. Mestre em Artes Visuais.

**JESUS, THIAGO SILVA DE AMORIM:** Professor Adjunto do Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas-UFPeL/RS no Curso de Dança - Licenciatura e no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais - PPGAV. Doutor em Ciências da Linguagem pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem da UNISUL - Universidade do Sul de Santa Catarina.

**AZEVEDO, CLAUDIO TAROUÇO DE:** Professor de Artes Visuais na Universidade Federal do Rio Grande - FURG e do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Pelotas – UFPeL. Coordena o Grupo de Pesquisa Arte, Ecologia e Saúde - GPAES/CNPq.