




REVISTA DE ESTUDOS EM ARTES CÊNICAS  
E-ISSN 2358.6958

## O jogo como ativador de estado de composição em dança

Marcelo Pires de Araujo  
Zilá Muniz

Para citar este artigo:

ARAUJO, Marcelo Pires de; MUNIZ, Zilá. O jogo como ativador de estado de composição em dança. **Urdimento** – Revista de Estudos em Artes Cênicas, Florianópolis, v. 1, n. 54, abr. 2025.

 DOI: 10.5965/1414573101542025e202

Este artigo passou pelo *Plagiarism Detection Software* | iThenticate



A Urdimento esta licenciada com: [Licença de Atribuição Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) – (CC BY 4.0)



## O jogo como ativador de estado de composição em dança<sup>1</sup>

Marcelo Pires de Araujo<sup>2</sup>  
Zilá Muniz<sup>3</sup>

### Resumo

Reflete sobre a improvisação na dança, mais especificamente o jogo como a efetivação de um estado de corpo que dança habilitado para criar. Aborda a natureza do Jogo como um aspecto da cultura em suas mais variadas formas. A improvisação a que nos referimos aqui emerge do contexto da dança pós-moderna e se dissemina com ampla gama de possibilidades metodológicas, constitui-se como processo de composição para gerar material coreográfico como acontecimento em dança e ou, ainda, como proposta de performance de composição em tempo real. Pondera sobre a função do coreógrafo e ou diretor a partir de abordagens de criação de cena.

**Palavras-chave:** Cocomposição. Improvisação. Jogo. Dança contemporânea. Proposição.

## The game as an activator of compositional state in dance

### Abstract

It reflects on improvisation in dance, more specifically the game as the achievement of a state of the dancing body enabled to create. It addresses the nature of the Game as an aspect of culture in its most varied forms. The improvisation to which the research refers emerges from the context of postmodern dance and is disseminated with a wide range of methodological possibilities. It constitutes a composition process to generate choreographic material, as an event in dance and/or as a proposal for real-time composition performance. It considers the role of the choreographer and/or director based on approaches to scene creation.

**Keywords:** Co-composition. Improvisation. Game. Contemporary dance. Proposition.

## El juego como activador del estado de composición en la danza

### Resumen


Se reflexiona sobre la improvisación en la danza, más concretamente el juego como realización de un estado del cuerpo danzante capaz de crear. Aborda la naturaleza del Juego como un aspecto de la cultura en sus más variadas formas. La improvisación a la que se refiere la investigación surge del contexto de la danza posmoderna y se difunde con un amplio abanico de posibilidades metodológicas, se constituye como un proceso de composición para generar material coreográfico, como un evento en la danza y/o incluso como una propuesta escénica para composición en tiempo real. Considere el papel del coreógrafo y/o director en función de los enfoques de creación de escenas.

**Palabras clave:** Co-composición. Improvisación. Juego. Danza contemporánea. Proposición.


<sup>1</sup> Revisão ortográfica, gramatical e contextual do artigo realizada por Janete Maria Gheller – Graduação em Letras-português pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul – Caxias do Sul.

 ghellerjanete@hotmail.com

<sup>2</sup> Mestrando em Artes Cênicas pela Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC) com bolsa CAPES. Especialização em MBA em Gestão Estratégica do Design pela Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI). Especialização em Desenvolvimento de Games pela Universidade Anhembi Morumbi (UAM). Licenciatura em Teatro pela UDESC, com intercâmbio na Université Clermont-Auvergne em Clermont-Ferrand, França. Bacharelado em Design com Habilitação em Design Gráfico pela UDESC, com intercâmbio na Concordia University em Montreal, Canadá.

 marceloparaujo@gmail.com

 <http://lattes.cnpq.br/1662501850134859>  <https://orcid.org/0009-0008-0533-7880>

<sup>3</sup> Doutora em Teatro pela Universidade do Estado de Santa Catarina. Realizou estágio doutoral na Concordia University em Montreal, durante o doutorado com bolsa da Capes. Professora Colaboradora na graduação Licenciatura em Teatro - UDESC desde 2017.  zilamuniz@hotmail.com

 <http://lattes.cnpq.br/5890040270115363>  <https://orcid.org/0000-0001-5315-0393>



Esta pesquisa acontece a partir do diálogo entre inquietações que fluem para um mesmo lugar e, por assim dizer, transbordam em um encontro profícuo e cheio de curiosidades, tornadas perguntas que se pretende serem aprofundadas. Desta forma, reflete sobre a improvisação na dança, mais especificamente apresenta o jogo e seus desdobramentos na efetivação de um estado de corpo que dança habilitado para criar e desenvolver material em tempo real. Evidencia a função do coreógrafo e ou diretor a partir de abordagens de criação de cena, ou mesmo de metodologias de ensino em que o jogo se torna o meio de ativação de um acontecimento em dança. Técnicas de criação que se definirão das necessidades de cada processo. O jogo como técnica de ativação do evento coreográfico em cocomposição.

A improvisação a que nos reportamos emerge de um contexto da dança pós-moderna e se dissemina em uma ampla gama de possibilidades metodológicas e de sistematização singulares; constitui-se como processo de composição para gerar material coreográfico, como acontecimento em dança e ou, ainda, como proposta de performance de cocomposição em tempo real. A improvisação em dança pode ser aberta, sem nenhuma estrutura ou pode ser estruturada a partir de distintas formas, como regras, tarefas, partituras dançadas, condutas, são restrições que tecem o modo de dançar. Vale ressaltar que estes procedimentos, que aqui denominaremos como proposições, jogo ou proposições-jogo são parte de um processo em que um fim não está definido, mas que é um caminho de pesquisa para se chegar a algo. Portanto, o jogo de dançar estas proposições é um modo de estar corpo em estado de dança e são técnicas de criação que ativam um potencial artístico, trabalhando a autonomia de quem as pratica.

Como ponto de partida para tecer esta reflexão, faremos uma revisão do conceito de jogo e seus aspectos constituintes, suas características e aspectos relevantes, suas mais variadas formas, usando como referência Johan Huizinga (2019), com o livro *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*, e Katie Salen e Eric Zimmerman (2012), com o livro *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos - principais conceitos*.

O Jogo, assim como atividades lúdicas, pode ser percebido entre os animais, sem que sejam ensinados por humanos e seus fundamentos não podem ser



descritos como restritos a elementos racionais ou estaria restrito à humanidade ou a determinados graus civilizatórios, ou seja, jogo não é um mero fenômeno fisiológico ou reflexo psicológico. O jogo carrega e sempre propõe um sentido, transborda aspectos biológicos e tem origem em uma vontade. Será que podemos afirmar que ultrapassa as necessidades básicas da vida?

O pesquisador Huizinga (2019) faz uma análise detalhada sobre o jogo e destaca o gasto e alimento de energia vital, o impulso pela imitação ou a necessidade de distensão. O jogo na infância é como um preparo para as tarefas da vida adulta ou como um indispensável exercício de autocontrole. Já, da perspectiva do desejo de dominar ou competir, como uma possibilidade de uma descarga emocional, pela qual o sujeito se liberta do conteúdo afetivo de um acontecimento passado através da rememoração. Ou um escape para impulsos que poderiam ser prejudiciais ou até mesmo como uma ficção que se destina a manter valores pessoais preservados. Estas possibilidades não se excluem e possuem como hipótese em comum a relação do jogo com algo para além do próprio jogo. O prazer e o divertimento são aspectos importantes do jogo, assim como o fato de não ser algo material, de existir para além da realidade física. Ao observar as possibilidades de brincar entre os animais, percebe-se que não são seres meramente mecânicos. Temos consciência e percepção de que jogamos e brincamos, da mesma forma que um artista das artes vivas em situação de performance, teatro ou dança, também, tem consciência de suas ações e de que está em estado de jogo.

Segundo Huizinga (2019), mesmo que o jogo esteja para além de uma antítese entre loucura e sabedoria, muitas correlações podem ser feitas, principalmente entre loucura e comicidade. Não há beleza inerente no jogo, nem como defini-lo em termos biológicos, lógicos ou estéticos. O jogo é uma função dos seres vivos, talvez por isso nos sentimos tão vivos enquanto jogamos. Algumas características podem ser apontadas como próprias do jogo em geral, enquanto outras estão presentes particularmente nos jogos sociais como a dança, os espetáculos, as músicas, os torneios e as mascaradas. Uma delas é o caráter voluntário, afinal, alguém obrigado a jogar transformaria a situação em uma imitação forçada. Outra poderia ser descrita como liberdade, pois sem ela o jogo perderia sua naturalidade.



Poder-se-ia dizer que para a criança ou para os animais o jogo acontece por forças como a necessidade de desenvolvimento ou instinto. Em ambos os casos, a busca pela brincadeira acontece por conta do divertimento e é neste fato que a liberdade reside. Falar em instinto ou pensar em uma utilidade para o jogo é uma suposição impossível de descartar nesses exemplos. A artificialidade do jogo é outra característica importante, pois não se trata de vida real, cotidiana, e sim uma evasão dela para uma atividade com caráter temporário e uma orientação própria.

Os jogos normalmente exigem uma resposta rápida, sem tempo para reflexão ou desperdício de energia com julgamentos, o que favorece a prática de liberdade<sup>4</sup>, desejável para que o jogo funcione enquanto quem joga se sente livre para jogar. Nessa prática de liberdade, o próprio jogo se torna liberdade ou um espaço seguro para experimentar o que seria fazer escolhas com a proteção da demarcação da artificialidade temporária do jogo.

Interessa-nos a reflexão sobre processos de criação em dança em que o jogo é um recurso de criação e, particularmente, nos processos onde há a figura do coreógrafo, assumindo a função de inventar proposições de jogos. Tais proposições são também compostas por restrições ou regras ou, ainda, combinações que são acordadas pelos integrantes do coletivo que jogará e dançará tais combinações. As proposições-jogos potencializam as condições de emergência que vão se desencadeando à medida em que ativam o potencial necessário de auto-organização do processo. Em processos colaborativos, o desafio está na proposição ou jogo com as instruções que não fixem estruturas de interação previamente.

As combinações acordadas entre os jogadores funcionam como restrições que possibilitem o desencadeamento de movimentos relacionais, orientando a atividade sem predeterminar exatamente como ela deveria se desencadear. Segundo Muniz (2014a), as condições para que a dança aconteça se estabelecem no campo relacional com a habilitação das proposições, as quais não são opcionais, pois são as regras, as combinações, as restrições que criam as

---

<sup>4</sup> Michel Foucault (2006) define a prática de liberdade de uma atitude crítica, enquanto formas de resistência e reações possíveis às formas de sujeição do Biopoder. Tal insubordinação em momentos específicos, mas fundamentais na configuração do nosso cotidiano, é o que imprime uma ação política na desestabilização dos saberes hegemônicos.



condições de liberdade para que cada artista escolha e selecione, conscientemente, formas de responder coletivamente com soluções e que compõem o campo relacional.

As proposições de jogo, quando habilitadas, podem ser observadas como um adversário a ser superado, assim como apresentam Salen e Zimmerman (2012); um jogo se caracteriza pela disputa entre dois ou mais jogadores, neste caso o adversário pode ser uma força obstrutiva ou situação que não possui objetivo próprio. Essa configuração pode resultar em jogos cooperativos onde existe uma meta em comum entre as pessoas que jogam e devem tomar decisões para atingir esse objetivo coletivo. O conceito de jogos cooperativos parece apropriado para nos aproximarmos do trabalho de composição coletiva ou cocomposição, onde a interação lúdica pode conduzir a manutenção do jogo e a busca por soluções em grupo para as restrições propostas. Ao colaborar para manter o bom andamento do jogo, as pessoas participantes desfrutam do divertimento e do prazer do jogo, que não termina com apenas um vencedor, mas com um ganho coletivo.

Nas práticas de improvisação coletivas há um compartilhamento de responsabilidades, e as escolhas do grupo resultam na composição do acontecimento dançado. Segundo Muniz (2014a), o compartilhamento da experiência de dançar junto cria uma memória coletiva que desempenha um papel importante no processo de improvisação, compondo decisões por meio de trocas de materiais subjetivos das memórias individuais que se relacionam em uma base intersubjetiva. Sendo assim, a memória coletiva é intersubjetiva e fundamentada na experiência relacional dos dançarinos que a compõem, é temporária por meio do conhecimento corporal que se constitui no tempo presente e compartilhado na duração do acontecimento dança. Durante o jogo, a memória coletiva estrutural é o resultado das experiências coletivas vividas anteriormente, ou seja, são as memórias de cada componente do grupo vividas em outros contextos e neste outro momento também são presentificadas.

O espaço é constituído por inúmeras camadas de memórias individuais e coletivas, tanto estruturais como temporárias, que se influenciam mutuamente, gerando traços e rastros invisíveis, registrando relações entre tempo, espaço, movimento e são acessados para ativar outras memórias e sensações. Diante de



um grande número de opções de movimento em potencial, fazemos escolhas a partir de um estado de atenção e escuta e tornamos o movimento visível no tempo presente. Na improvisação, o processo de criação é rico e as possibilidades de experimentação são realizadas conscientemente. A unidade do coletivo se estabelece quando os “eus” no grupo se potencializam e as vontades individuais se aglutinam no coletivo.

A liberdade presente na interação lúdica torna o jogo atrativo, instigante e desafiante. Em processos coletivos de criação essa liberdade fica implícita a partir dos acordos e na possibilidade de escolha de participação ou não em determinados momentos do jogo. Em contextos assim, os resultados são imprevisíveis e as relações são geradas a partir das iniciativas de quem joga, tornando a incerteza do que pode acontecer uma característica marcante.

A interação lúdica apresenta uma forma de consciência específica que possibilita a fabulação ou até mesmo a criação de uma realidade alternativa. Nesse contexto, podem ser observadas atividades como o combate informal e o teatro. Assim como em um jogo, o teatro pode propor um pacto ficcional, no qual os participantes aceitam regras que provocam um descolamento da realidade habitual. Essas interações entre os jogos e as artes da cena podem ser percebidas menos delimitadas e mais fluídas. É possível conceber a experiência teatral como um jogo e também sobre o uso dos jogos como cena.

São as regras, as combinações, os acordos que tornam o jogo possível, pois criam sentido e despertam a atitude lúdica nas pessoas que jogam. Podemos pensar em um exemplo de tais combinações, num ambiente em que o trabalho com dança é atualizado a partir das palavras juntar, espalhar e olhar. Dentre as combinações e protocolos coletivos e individuais que perduram em cada encontro, também há a proposição que é uma forma de combinação entre os praticantes da proposta. O que interessa é se mover dentro deste campo de forças criado por todas as possibilidades de existência de criação de movimento a partir de juntar, espalhar e olhar. Nesse sentido, o pacto ou a aceitação de regras, obstáculos e tarefas desnecessárias ou inúteis fazem parte da atitude lúdica do jogo.

Assim como no jogo, no fenômeno da improvisação em dança a restrição



gera interações espontâneas emergentes, inteligentes e em tempo real. A prática de liberdade pode ser observada no contexto da improvisação social, onde os movimentos realizados em sociedade (falar, andar, atuar, etc) interagem com pessoas e instituições e, portanto, lida com restrições históricas relacionadas a aspectos como gênero, classe, raça, sexualidade, habilidade, etc.

Os jogos sociais apresentam regras que ditam padrões de movimentos corporais que variam de acordo com a identidade de cada artista ou indivíduo. Aspectos da identidade como idade, sexualidade, raça, gênero, etnia, etc. estão ligados às possibilidades e com as restrições das ações no cotidiano e no contexto da dança. Antes mesmo de ingressarem no ambiente de criação da sala de ensaio ou mesmo em apresentação para espectadores e, antes de serem apresentadas as proposições do jogo, os corpos improvisam movimentos a partir, também, de suas próprias corporeidades. Esta diversidade de corpos singulares que se movem em relações potencialmente complexas gera camadas relacionais na composição. A proposição de jogos que incluam a alternância entre personagens (corpos fictícios) e os corpos performativos e biográficos do coletivo, pode-se contornar padrões usuais de movimento e abrir novas possibilidades que promovam a prática de liberdade para além das restrições individuais durante as experimentações (Muniz, 2014b *apud* Araujo, 2020).

Partindo da consciência sobre as restrições que são acordadas para que o jogo possa ser jogado, cada participante faz suas escolhas durante o evento de improvisação sempre em relação aos outros corpos que se movem e as configurações do espaço. Esta imagem de que existe um fio condutor que liga cada integrante do coletivo aos outros e a tessitura destas relações se dão a partir desta conexão invisível, porém sentida. A cada momento nos vemos diante de um grande número de opções de movimentos, ações, gestos e inclusive da concretização destas relações, e vamos compondo constantemente ao recombinar e reorganizar nossos repertórios. Vale ressaltar que influenciado pela consciência do todo, o processo de escolha, muitas vezes, é direcionado pela força do hábito, geralmente conduzindo de forma insistente a repetir e recombinar movimentações usuais. A decisão consciente, somando-se às combinações acordadas do jogo, é uma alternativa a fim de criar linhas de fuga na ativação da





memória para inventar novas combinações de movimento, o que se configura como um ‘diagrama de construção de forças’ quando esboça eventos relacionais, unidos pela imaginação.

O jogo em suas diferentes etapas estimula memórias e sentidos, gerando um fluxo de imagens que cria pensamentos e movimentos durante uma cena improvisada ou para desenvolver material para cenas específicas de um trabalho fixado. O pensamento é incorporado a partir de uma ecologia de práticas, não ocorre primeiro na mente e não depende de um sujeito humano. A mobilidade do pensamento é recontada, mas não pela mente. Os pensamentos se movem, movendo o mundo com eles. Os movimentos do pensamento e seu engajamento no limite imanente, enquanto ainda está presente no ato, são tratados e engajados pelas práticas coletivas de aprendizagem. (Manning, 2016 *apud* Araujo, 2020).

A improvisação é uma prática corporal que desenvolve a consciência interna dos movimentos e potencializa a noção de se mover, simultaneamente, em uma complexa rede de possibilidades entre as relações de tempo e espaço. Além disso, em processos de criação e composição em dança, a improvisação é um elemento fundamental para inventar novos modelos de geração, organização e percepção de movimento. Como processo de criação de movimentos espontâneos, a improvisação engloba diversos procedimentos de pesquisa que possibilitam desenvolver materiais e explorar criativamente outras corporeidades. Ao improvisar, a criação e execução acontecem ao mesmo tempo, o movimento é desencadeado sem planejamento prévio. Com isso, a improvisação é uma prática corporal que desenvolve corpos inteligentes atentos ao presente para gerar alternativas de movimentos, textos e cenas; para composição em performance (instantânea, no momento ou em tempo real). (Muniz, 2014b *apud* Araujo, 2020) O surgimento de novas cadeias relacionais associativas de movimento pode surgir para além do repertório usual de habilidades, quando há disponibilidade de improvisar, o que permite novas combinações de movimentos (Banes, 1980 *apud* Muniz, 2014b).

Percebe-se, segundo Muniz (2014b) que a improvisação pode ser como um caminho pelo qual pessoas encontram distintas maneiras de resolução ao experimentar soluções para restrições, instruções, tarefas e ou um estímulo dado

a priori. Neste contexto, acontece um fenômeno semelhante ao que pode ser percebido no círculo do jogo, que é a perda da validade dos costumes e leis da vida cotidiana; fazemos coisas diferentes, tornamo-nos pessoas diferentes. Temporariamente, o mundo habitual é suprimido, tanto nas brincadeiras infantis, quanto já ocorria nos grandes jogos dos povos primitivos. (Huizinga, 2019).

A relação entre o jogo e a improvisação ficam mais perceptíveis quando observamos a liberdade encontrada para além das restrições das regras desde a criação. Enquanto improvisamos, imaginamos e inventamos os eventos que vão acontecendo no momento relacional, transindividual<sup>5</sup> e deformador. As situações dadas vão sendo atualizadas enquanto problemas que surgem a partir da restrição e são resolvidos como charadas, quebra-cabeças. No equilíbrio entre a criação e a jogabilidade, na coerência entre a liberdade e a restrição, deparamo-nos, também, com o desafio de encontrar um espaço próprio de atuação e que passa a ser do outro pela maneira como a colaboração se dá. São percepções distintas que são reconhecidas na experiência do compartilhamento, colaboração e respeito pelo que cada um contribui. O que move essa relação é o efeito dos princípios de associação constitutiva dos sujeitos, que são capazes de ultrapassar a própria experiência, suas regras e restrições ao imaginar e inventar coletivamente. Por meio da inventividade e da imaginação, as restrições e regras são atravessadas, também, nos jogos por um estado de atenção, escuta e interação que se diferencia e é separada da vida cotidiana por limites temporais e espaciais.

O jogo se diferencia de outras atividades pela ocupação de um espaço específico e pela sua duração, sendo jogado até o fim dentro desses limites que encaminham um sentido próprio em que tudo é movimento, tudo se modifica, alternando a partir de associações, sucessões e separações. Segundo Huizinga (2019), o jogo se fixa como um fenômeno cultural, dentro da limitação de um espaço e tempo. Depois que acaba, um tesouro é preservado pela memória e ao ser transmitido se torna tradição. Os jogos carregam, ainda, essa característica importante: a repetibilidade de suas estruturas internas.

A limitação do espaço nos jogos acontece em um campo delimitado de forma

---

<sup>5</sup> Relação transindividual é aquela que ocorre entre realidades pré-individuais e coletivas e não entre indivíduos constituídos. (Simondon, 1964 *apud* Muniz, 2014a, p.100)

imaginária ou material, espontânea ou deliberada. Para Huizinga (2019), formalmente não há distinção entre o culto e o jogo, pois tanto o ‘terreno de jogo’ quanto o ‘lugar sagrado’ são locais isolados dos quais determinadas regras são seguidas, criando mundos temporários em um mundo habitual, onde se pratica uma atividade específica. As arenas, o palco, a mesa de jogo, o templo, o círculo mágico, a tela, a quadra de tênis, o tribunal, as manifestações brincantes, etc. têm forma e função de um território de jogo.

Huizinga (2019) afirma que o jogo pode ser relacionado também com o campo da estética. Primeiramente pelo vocabulário utilizado para descrever seus elementos e efeitos da beleza: harmonia, ritmo, equilíbrio, contraste, variação, compensação, solução, desunião, união e tensão. O jogo por sua natureza de acaso e incerteza e por exigir um esforço de atenção na sua condução para um desenlace gera uma tensão, um aspecto importante para pensarmos no estado de jogo em que nos interessa neste estudo. Com esse esforço e tensão, quem joga pretende o êxito a partir daquilo que ‘vale’ dentro das regras do mundo temporário do jogo. É o corpo de quem joga e dança entre as restrições das regras enquanto lida com tensões e incertezas.

Os jogos possuem o potencial de criar comunidades permanentes, mesmo após o fim do jogo, conservando as sensações experienciadas para além de sua duração. Os laços entre jogadores se formam a partir da sensação de estar ‘separadamente juntos’, partilhando algo importante em uma situação excepcional que se diferencia do restante do mundo ao recusarem, coletivamente, as normas habituais. Nesse sentido, explica Huizinga (2019), os grupos sociais formados a partir de jogos tendem a sublinhar sua diferença, rodeando-se de segredos e disfarces. O secretismo e o caráter diferencial do jogo podem ser exemplificados pelo costume da mascarada, onde participantes podem se tornar outra pessoa ao se disfarçarem, misturando alegrias, fantasias, rituais sagrados e até mesmo os terrores da infância.

Em processos de criação cênica, especialmente na etapa de preparação o do elenco com pessoas que ainda não se conhecem, os jogos se mostram um recurso potente de promoção de laços afetivos e de geração de inclusão, integração e confiança. Em processos de cocomposição, a improvisação impulsionou uma



maior participação da voz criadora de cada artista participante, por isso é tão utilizada em contextos colaborativos, o que promove uma maior cadeia associativa e amplia as possibilidades de conexões e recombinações, proporcionalmente a todos os envolvidos, gerando maior complexidade ao abrigar subjetividades diversas. A maneira como cada artista cria a partir de sua percepção do todo gera uma multiplicidade de olhares e percepções. A combinação dos diferentes pontos de vista complexifica e imprime na improvisação um processo exploratório de pesquisa de vocabulário, de técnica de cocomposição ou até como método de criação de jogo e de cenas. O procedimento sistematizado de experimentação, escolhas e seleção das proposições pode alternar o papel de coreógrafo, incluindo cada artista do elenco, que pode rememorar ou abandonar informações do repertório que vai sendo criado durante os encontros.

A união de um coletivo em torno de acordos que exigem condutas hierárquicas horizontais, por meio da alternância de funções, combinando com as atividades em ‘tempo real’ nas tarefas orientadas ou proposições e jogos, favorece um ambiente mais democrático para o processo de composição. Assim, cada participante tem oportunidades semelhantes de criação, porque a autonomia criativa é desenvolvida com a prática da improvisação. A partir daí, pode-se pensar também nos demais elementos que compõem a cena, como a música e os objetos, para que não ditem as escolhas e tenham importâncias equilibradas ao mesmo tempo, no mesmo espaço, gerando uma não-hierarquia inclusive no pensamento estético. A atuação de cada membro do coletivo em um evento de improvisação deixa de ser o de fazer o que o diretor pretende.

A maneira como um acontecimento dança se origina parte das relações que surgem entre todos os elementos que o constituem; é, portanto, no ‘entre’ que num campo de forças os elementos se conectam para dar sentido. A função do coreógrafo na composição em colaboração parte de um campo de possibilidades de emergência cocompositivas como o princípio de agenciamento disparador das ações executadas e criadas. O coreógrafo neste processo agencia e inventa possibilidades para ativar a imaginação de colaboradores que atuam no espaço mediados por estímulos e provocações.

Sendo assim, participar de um processo de criação como coreógrafo,

também, é compreender todos os elementos que compõem o evento e atuam na sua formação como uma ecologia, tanto em ensaios como em apresentações ou, ainda, em eventos de improvisação em tempo real. A criação acontece no encontro e sobre o efeito dos afetos que incorrem entre todos os participantes ativos do processo. O que desencadeia a criação pode ser qualquer um dos elementos que constitui essa ecologia e está circunscrito nas relações entre as relações. Portanto, o desafio no movimento da criatividade é criar “linhas de fuga” e articular. É agir no sentido de captar a oportunidade, reconhecer as potências de cada material que envolve o processo pode conter, evidenciar e criar relações. Inventar e desenvolver oportunidades para que técnicas sejam aplicadas e adaptadas para cada situação em questão.

O trabalho de direção deixou de ser o de saber tudo e exigir que outros artistas adivinhem, traduzam e concretizem a sua visão particular. Há uma possibilidade menos restritiva à criatividade, a de descoberta do que pode emergir da experiência aberta do aprendizado em grupo. (Bogart; Landau, 2017).

Pedagogicamente, pode-se afirmar que a maneira como cada participante de um processo coletivo se conecta com os elementos que ativam o jogo nesse contexto se relaciona com a pragmática do inútil<sup>6</sup>, como nos ensina Manning (2016). Quando existe tal engajamento, o seu valor é inventado durante a aprendizagem, não fica decidido previamente o que é útil. Nesse sentido, percebe-se um ceticismo diante da ideia de que precisamos saber onde o aprendizado deve nos levar. Não seria possível prever o que terá valor, no sentido do ensino-aprendizagem em um tempo que ainda não foi inventado. Ter curiosidade pela descoberta é a chave para criar espaços que potencializam a criação, e o importante é experienciar o processo e não se preocupar demasiadamente com o resultado. Da mesma forma, o comprometimento e o envolvimento com o que está no mundo existem, além da oportunidade de refletir sobre o sentido que se abre à transformação causada pela força potencializadora da experiência, das sensações e da mudança de percepção sobre si mesmo e sobre o mundo.

---

<sup>6</sup> “Uma pragmática do inútil é dedicada à inutilidade, a práticas que ainda não foram definidas de acordo com o valor imposto externamente. Uma pragmática do inútil celebra o fato de que não sabemos aonde um pensamento pode nos levar. Ela se deleita com o estudo por causa do estudo em si.” (Manning, 2016, p. 27 *apud* Araujo, 2020, p.65-66)



O jogo abre um campo de potências para o desenvolvimento de habilidades e descobertas em grupo, provoca instâncias subjetivas pessoais e o envolvimento necessários à experiência. Em processos de cocomposição em dança desta natureza, as potencialidades e a espontaneidade de cada artista é trabalhada e pode ser desencadeada pelas restrições das regras dos jogos. Durante as decisões criativas tomadas em grupo, ocorre um processo de liberação de energia que rearranja o todo enquanto resolve problemas. No território das restrições do jogo, quem joga experimenta a prática de liberdade ao inventar e tomar decisões rumo a um objetivo. Viola Spolin (2006) explica que a solução aparece a partir da inventividade e ingenuidade, seja qual for a crise apresentada pelo jogo que fica subentendido e podemos escolher a maneira pela qual vamos alcançar o objetivo. Maneiras extraordinárias de jogar são estimuladas e aceitas, desde que estejam de acordo com as regras combinadas. Para começar a jogar, precisamos nos sentir livres para acessar o mundo ao redor, sentir, questionar, investigar, rejeitar ou aceitar. Para isso, Marcelo Araujo (2020) elabora que as regras, restrições e os objetivos em comum precisam estar bem compreendidos; assim, cada integrante pode contribuir para o evento sem que uma figura central comande as suas ações, acontece coletivamente. Os acordos de grupo e o envolvimento de cada participante são essenciais à interação social em direção ao objetivo e para que o jogo possa acontecer. Muitas vezes, o objetivo é a experiência de criar territórios extra cotidianos de inventividade em que a imaginação toma conta e o corpo entra em modo sensorial de percepção em fluxo com a consciência para a composição.

A presença é exercitada e ampliada por meio do estímulo a todos os nossos sentidos, para ver não apenas com os olhos e ‘sair’ das nossas cabeças. Treinamentos como a improvisação em dança, as abordagens somáticas e os Viewpoints, por exemplo, ampliam a comunicação entre o coletivo a um nível mais profundo. Além disso, estimula uma escuta ampliada, a consciência sobre os movimentos e hábitos próprios e habilita respostas mais articuladas e inteligentes. São aspectos de treinamento, a suavização do olhar para estender o alcance da percepção, expandindo-o especialmente por meio da visão periférica. O treinamento para desenvolver o estado de escuta e atenção, assim como para o foco suavizado cria um estado de relaxamento de forma a permitir que as



informações cheguem até nós, sem a necessidade de olhar diretamente para algo ou alguém. Técnicas como essa podem facilitar com que cada artista incorpore tais acontecimentos, percebendo o grupo como um todo, apreciando movimentos uníssonos sem que ninguém lidere e sem que ninguém precise de alguém para liderar, em uma presença coletiva compartilhada por meio da valorização da atenção ampliada. (Bogart; Landau, 2017 *apud* Araujo, 2020).

A prática entre pessoas do coletivo, desta associação de horizontalidade nas relações, o olhar suavizado, a escuta ampliada, somado aos outros sentidos e percepção sensorial origina um campo de tensões e estado de jogo nos corpos. As novidades penetram nossa sensibilidade como uma ‘escuta extraordinária’, uma ‘escuta com o corpo inteiro’, com ‘todo o nosso ser’, habilidade que poderia definir o rumo das colaborações em um determinado núcleo criativo. Esse tipo de sensibilidade alerta, rápida, disponível, aberta ao outro, consciente de que tudo pode acontecer, é necessária a todo momento em um mundo que está sempre mudando, sem que se traduza sempre em preocupações. Esse estado de presença pode ser interessante, também, durante os jogos e pode ser acessado quando não existe um resultado específico a ser alcançado. Para aproveitar essa ‘escuta extraordinária’, é preciso abdicar de desenlaces premeditados e dar abertura para o que surge no momento presente, buscando respostas mais espontâneas para além das idealizações (Bogart; Landau, 2017 *apud* Araujo, 2020).

Quando os jogadores não precisam responder a uma instrução de uma pessoa externa que define o que fazer, o quando e o como, cada participante pode livremente fazer suas escolhas e agir com rigor a partir das combinações e regras do jogo em decisões do grupo com confiança e entusiasmo. Por isso a autonomia deve ocupar o lugar usual da relação de dependência observável em muitos ambientes de ensino e trabalho. Para isso, Spolin (2006) nos chama a atenção para tornar os hábitos conscientes e buscar uma configuração em que as vozes no coletivo tenham pesos similares. Propor colaborações verdadeiras e potentes passa por caminhos que envolvem uma condução menos restritiva, priorizando a escolha de palavras que não remetem a uma relação de superioridade como, por exemplo, “eu quero” - que poderia pressupor certo e errado. Esse tipo de relação inibe o processo criativo e amplifica a sensação de julgamento e expectativa. A

linguagem utilizada durante as aulas ou ensaios na proposição de um jogo tem influência direta na qualidade percebida nas relações entre o grupo e o tom do ambiente. É importante estimular artistas em processo de cocomposição a buscarem escolhas que não estejam restritas à necessidade de aprovação de uma autoridade absoluta, que esteja acima de nós, mas que se dirijam a expandir rumo às soluções para aquele momento que estão além de uma ideia única e pré-determinada. Se alguém lidera o processo, esse alguém dará contorno à estrutura e um senso de direção; apontar para a descoberta, em lugar de tentar encenar uma réplica do que já decidiu de antemão, perguntará mais do que afirmar. Ajustes, descobertas, escavações da linguagem, exploração de um tema podem ser um ato coletivo, com propostas vindas de todas as partes. Artistas livres da aprovação recebem a responsabilidade de cocompositores do que se cria e, acima de tudo, do acontecimento como um todo. Assim, cada participante pode buscar uma razão convincente para fazer parte do processo, investir nele e ser parte dos resultados. Recursos técnicos e metodológicos como os Viewpoints, que deixam acontecer ao invés de fazer acontecer, são importantes para processos abertos de cocomposição, porque ampliam a nossa percepção das limitações que impomos à nossa prática artística. Ao abandonarmos a habitual autoridade absoluta, seja o diretor, o texto, etc., podemos perceber que não há certo e errado, bom ou ruim, existem apenas as possibilidades. (Bogart; Landau, 2017 *apud* Araujo, 2020).

*Lîla* é uma palavra em sânscrito que significa ao mesmo tempo ‘jogo’, ‘brincadeira’ e, também, está ligada às ideias de amor e criatividade. Seria algo como a ‘brincadeira divina’, ‘jogo da criação, destruição e recriação’. Além disso, a palavra remete a uma profunda liberdade, o prazer e a delícia do momento presente e do amor. Esta ideia poderia ser descrita como a coisa mais simples que existe, espontânea, franca, infantil, um estado mais difícil de se alcançar à medida que crescemos e a vida se torna mais complexa. Desfrutá-la é como retornar ao nosso verdadeiro ser. Nossa forma mais espontânea de nos relacionarmos, de praticar a liberdade criativa, de nos conectarmos com nossa forma mais animal de brincar, menos racional, apartada do julgamento e das normas de interação social. O ‘aqui e agora’ gera as dádivas do momento de espontaneidade quando





estamos livres para nos inter-relacionarmos com o mundo à nossa volta em constante transformação. Isso nos impulsiona a sermos criativos e usar tudo aquilo que está disponível - desse contato com o aqui e agora sempre surge algo (Nachmanovitch, 1993 *apud* Bortolus, 2012).

A cultura ocidental desdenha o brincar, mesmo que seja um aspecto central da vida humana, ao priorizar o sucesso, a competição e ao instrumentalizar relações e atos. A brincadeira e o amor podem ser vistos como essenciais à vida e às relações humanas. Amor, ternura e sensualidade seguem juntos, enquanto a brincadeira se relaciona com a plasticidade do comportamento, o prazer de existir, como um modo de viver no presente com abertura sensorial. (Maturana; Verda-Zoller, 2004 *apud* Bortolus, 2012).

Desta forma, o estar em consonância, em composição, potencializar as relações de afetividade, assim como de trabalho fazem parte de uma ética de colaboração e coletividade que imprimem a cada processo criativo uma experiência de crescimento e autonomia. Perceber a sutileza de uma relação, na criação artística, em que se é o melhor de si, vivenciar a vitalidade e organicidade do poder de se comunicar pela arte e, por fim, de ser autônomo no coletivo é, sem dúvida, um dos desafios que enfrentamos nestes tempos de mundo digital. Portanto, o jogo, a brincadeira e a responsabilidade de se manter leal às combinações é essencial para que coletivos e núcleos de criação sustentem um trabalho de pesquisa que tenha continuidade e aprofundamento.

Fazer a direção em dança nos processos colaborativos exige uma preparação e generosidade para que todos os participantes possam criar e trazer ao processo toda a sua potência artística. Também é fundamental manter o processo acessível para o que é promovido pelo grupo enquanto existe a escuta atenta. Estar em posição de direção é ativar a imaginação para que materiais sejam criados, permitindo que a proposição do outro seja também experimentada; é trazer estímulos, receber, escutar, responder e estar disponível para adaptar ideias preconcebidas ao que é originado. Neste contexto é situar-se em um lugar de agenciamento de afetos, ao instigar e provocar situações de encontros entre o aqui e agora de cada participante e o aqui e agora do coletivo. Fazer a direção é perceber e reconhecer potenciais e assentar técnicas de criação para evidenciar

tais potências. Também é projetar situações para acionar o campo de tensões e reconhecer as qualidades e intensidades dos materiais que estão no espaço e nas relações que se desenvolvem.

Ser coreógrafo é antes de tudo um lugar de manutenção das relações, de ativação da imaginação e de agenciamento dos afetos que incorrem no processo. A produção de acontecimentos em dança em cocomposição emergente nos imprime uma experiência, uma experiência encarnada, adicionando uma dimensão quantitativa de intensidade à qualidade da experiência. Uma desterritorialização para o domínio dos afetos, que se configura na relação entre experiência, intensidade e afeto. É imanente, porque é na experiência e não da experiência, está nela e não a partir dela ou fora dela. A dança como acreditamos neste momento é explorar as possibilidades de devir, de estar no mundo, é mais sobre experiência e sobre alargar as fronteiras do que pode ser experimentado e, finalmente, cada momento vivido por meio da dança são atualizações de possibilidades de vida.

## Referências

ARAUJO, Marcelo P. *Pira: Jogo e Composição Híbrida*. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Teatro) - Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2020. Disponível em:

<https://sistemabu.udesc.br/pergamumweb/vinculos/000084/0000844f.pdf>

BOGART, Anne; LANDAU, Tina. *O livro dos Viewpoints: um guia prático para Viewpoints e composição*. Tradução: Sandra Meyer. 1. ed. São Paulo: Perspectiva, 2017. 256 p.

BORTOLUS, Marcos Vinicius. *Transdisciplinaridade e processo criativo: relações entre a criatividade Xakriabá e a brincadeira dos deuses hindus*. Revista Tabebuia: IPÊ - Índios Pensamento Educação, Belo Horizonte, n. 2, p. 206-222, 2012. Disponível em: <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/tabebuia/article/view/8698>. Acesso em: 30 ago. 2020.

FOUCAULT, Michel. *Estética: Literatura e Pintura, Música e Cinema*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Trad. João Paulo Monteiro. 9. ed. rev. e atual. São Paulo: Perspectiva, 2019.



MANNING, Erin. Proposições para uma pedagogia radical, ou como repensar valores. *Revista Nupeart*, Florianópolis, ano 2016, v. 16, p. 22-31, 29 ago. Disponível em: <http://www.revistas.udesc.br/index.php/nupeart/article/view/10503>. Acesso em: 28 jul. 2020.

MUNIZ, Zilá. (2014a). *A improvisação como elemento transformador da função do coreógrafo na dança* (tese de doutorado). Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis. Disponível em: <https://sistemabu.udesc.br/pergamumweb/vinculos/00006e/00006ee7.pdf>

MUNIZ, Zilá. Improvisação: descobrir camada por camada. *Rascunhos – Caminhos da Pesquisa em Artes Cênicas: Dossiê Viewpoints: Estudos e Práticas*. [online]. V.1, n.2, 2014b Uberlândia, IARTE/ GEAC/ EDUFU, jul./ dez 2014 p. 93-112. Disponível em: <http://www.seer.ufu.br/index.php/rascunhos/issue/view/1228>. Acesso em: 29 de julho de 2020.

SALEN, Katie & ZIMMERMAN, Eric. *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos - principais conceitos*, vol.1. São Paulo: Blucher, 2012.

SPOLIN, Viola. *Improvisação para o teatro*. 5ª edição. Trad. Ingrid Dormien Koudela e Eduardo José de Almeida Amos. São Paulo: Perspectiva, 2006.

Recebido em: 06/09/2024

Aprovado em: 23/11/2024