

FABIANA LIMA DA SILVA

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO





**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA  
ESCOLA DE DANÇA DA UFBA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO PROFISSIONAL EM DANÇA  
MESTRADO PROFISSIONAL – PRODAN**

**FABIANA LIMA DA SILVA**

**JOGO EXPANDIDO PARA CRIAÇÃO COREOGRÁFICA:  
PISTAS DA DANÇA MODERNA**

Salvador  
2022

**FABIANA LIMA DA SILVA**

**JOGO EXPANDIDO PARA CRIAÇÃO COREOGRÁFICA:  
PISTAS DA DANÇA MODERNA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Dança – PRODAN, da Escola de Dança da Universidade Federal da Bahia. Linha 1 – Experiências Artísticas, Produção e Gestão em Dança, sob a orientação da Professora Dra. Daniela Bemfica Guimarães.

Salvador  
2022

Silva, Fabiana Lima da.

Jogo expandido para criação coreográfica: pistas da dança moderna / Fabiana Lima da Silva. - 2022.

118 f.: il.

Orientadora: Profa. Dra. Daniela Bemfica Guimarães.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal da Bahia, Escola de Dança, Salvador, 2022.

1. Dança moderna. 2. Dança moderna - Estudo e ensino. 3. Coreografia. 4. Improvisação na dança. 5. Técnica Limón (Dança). I. Guimarães, Daniela Bemfica. II. Universidade Federal da Bahia. Escola de Dança. III. Título.

CDD - 792.8

CDU - 792.8

**FABIANA LIMA DA SILVA**

**JOGO EXPANDIDO PARA CRIAÇÃO COREOGRÁFICA: PISTAS DA  
DANÇA MODERNA**

Trabalho de Conclusão de Mestrado apresentado ao Programa de Pós Graduação Profissional em Dança da Universidade Federal da Bahia como requisito final para obtenção do grau de Mestre Profissional em Dança.

Salvador, 11 de julho de 2022.

Banca Examinadora

Daniela Bemfica Guimarães – Orientadora \_\_\_\_\_  
Doutora em Artes Cênicas pelo Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas  
da Universidade Federal da Bahia, UFBA, Brasil.  
Universidade Federal da Bahia.

Beatriz Adeodato Alves de Souza \_\_\_\_\_  
Doutora em Artes Cênicas pelo Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas  
da Universidade Federal da Bahia, UFBA, Brasil.  
Universidade Federal da Bahia.

Ana Carolina da Rocha Mundim \_\_\_\_\_  
Doutora em Artes pela Universidade Estadual de Campinas, Brasil  
Universidade Federal do Ceará.

## **AGRADECIMENTOS**

A minha família por sempre estar junta comigo em todas as danças, jogos e escolhas.

A minha filha Brena Maria, por você e para você.

A minha orientadora Daniela Bemfica Guimarães por jogarmos juntas esse Jogo Expandido em Dança.

Ao Grupo de Estudos Jogo Expandido de Dança Moderna: Improvisação e Criação, pela inspiração das Fichas de Dança.

As professoras, professores e pessoas colegas da turma do Mestrado Profissional em Dança – PRODAN/UFBA.

Ao Grupo de Pesquisa ImproLAB Corpolumen, pelas trocas durante o percurso da pesquisa.

A todas as pessoas artísticas da dança que estiveram comigo nas aulas online e presencial contribuindo com o Jogo Expandido.

As amigas e amigos de sempre (Fortaleza/CE e Salvador/BA).

MEMORIAL CRÍTICO-  
REFLEXIVO  
PERCURSO ARTÍSTICO-  
ACADÊMICO





**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA  
ESCOLA DE DANÇA DA UFBA  
MESTRADO PROFISSIONAL EM DANÇA – PRODAN**

**FABIANA LIMA DA SILVA**

**JOGO EXPANDIDO PARA CRIAÇÃO COREOGRÁFICA:  
PISTAS DA DANÇA MODERNA**

Salvador  
2022



**FABIANA LIMA DA SILVA**

**MEMORIAL CRÍTICO-REFLEXIVO  
PERCURSO ARTÍSTICO-ACADÊMICO**

Memorial crítico-reflexivo do percurso da pesquisa do mestrado profissional – PRODAN apresentado como requisito para a titulação.

Orientadora: Profa. Dra. Daniela Bemfica Guimarães.

Salvador  
2022

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<b>Figura 1</b>	Espectáculo The Print com a Marcelos Move Dance School no Teatro Lindensaal, Teufen Suíça, 2010.....	7
<b>Figura 2</b>	Espectáculo “No Nordeste é Assim” com a Companhia de Dança Janne Ruth no Teatro José de Alencar. Fortaleza/CE, 2009.....	9
<b>Figura 3</b>	Espectáculo The Print com a Marcelos Move Dance School no Teatro Lindensaal, Teufen Suíça, 2010.....	11
<b>Figura 4</b>	Aula de Dança Moderna e Laboratório de Criação no Studio de Dança Eliane Brasil, 2019.....	13
<b>Figura 5</b>	ETHOS. Espectáculo de Formatura do Curso Profissionalizante em Dança da FUNCEB, 2019.....	15
<b>Figura 6</b>	Turma 2020 do Mestrado Profissional em Dança - PRODAN. Primeira semana de aula, 2020.....	16
<b>Figura 7</b>	Cartaz de divulgação do primeiro Seminário PRODAN (2020).....	31
<b>Figura 8</b>	Cartaz de divulgação do segundo Seminário PRODAN (2021).....	32
<b>Figura 9</b>	Aula <i>online</i> com o Grupo de Estudos. Conversa sobre o Jogo Expandido, 2021.....	41
<b>Figura 10</b>	Aula <i>online</i> com o Grupo de Estudos. Improvisação, 2020.....	41
<b>Figura 11</b>	Aula <i>online</i> com o Grupo de Estudos. Compartilhamento teórico do jogo, 2021.....	42
<b>Figura 12</b>	Aula <i>online</i> com o Grupo de Estudos. Compartilhamento teórico do jogo, 2021.....	42
<b>Figura 13</b>	Aula <i>online</i> com o Grupo de Estudos. Compartilhamento teórico do jogo, 2021.....	42
<b>Figura 14</b>	Oficina de Dança. Estudos com os Princípios Básicos de Limón e Jogos de Criação Corpolumen: um baralho para o estudo da Improvisação em tempo-real, 2021.....	43
<b>Figura 15</b>	Estudantes da Oficina de Dança.....	44
<b>Figura 16</b>	Oficina de Dança. Encerramento das aulas Janela Formativa, 2021..	46
<b>Figura 17</b>	Cartaz de divulgação da Oficina de Dança Janelas Formativas, 2021.....	47
<b>Figura 18</b>	Oficina de Dança. Encerramento das aulas Jogo Expandido, 2021...	48
<b>Figura 19</b>	Cartaz de divulgação da Oficina de Dança Jogo Expandido, 2021.....	49
<b>Figura 20</b>	Estudo com o protótipo do Baralho Jogo Expandido. Fichas de Dança, 2021.....	50

<b>Figura 21</b>	Estudo com as Fichas de Dança Composição e Desenho Cênico, 2021.....	51
<b>Figura 22</b>	Cartaz de divulgação do videodança BRUMA, 2021.....	53
<b>Figura 23</b>	Cartaz de divulgação do Painel Performático da Escola de Dança da UFBA, 2021.....	54
<b>Figura 24</b>	Cartaz de divulgação do videodança EXPERIMENTO 01, 2021.....	56
<b>Figura 25</b>	Apresentação do trabalho cênico Arestas do Festival CBDD, 2021...	59
<b>Figura 26</b>	Apresentação do trabalho cênico Arestas do Festival CBDD, 2021...	60
<b>Figura 27</b>	Apresentação do trabalho cênico Arestas do Festival CBDD, 2021...	60
<b>Figura 28</b>	José Limón, 2022.....	62
<b>Figura 29</b>	Estudo do designer para as Fichas de Dança.....	63
<b>Figura 30</b>	Estudo do designer para as Fichas de Dança.....	63

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INÍCIO</b> .....	7
1.1	ATUAÇÃO EM FORTALEZA.....	9
1.2	ESTUDOS EM DANÇA MODERNA.....	9
1.3	ATUAÇÃO NA MARCELOS MOVE DANCE SCHOOL - ST. GALLEN/SUIÇA.....	11
1.4	SALVADOR/BA.....	12
<b>2</b>	<b>MESTRADO PROFISSIONAL EM DANÇA - PRODAN (TURMA 2020)</b> .....	16
2.1	COMPONENTES CURSADOS - PRODAN.....	16
2.1.1	<b>Componentes Obrigatórios - Semestre Suplementar (2020.2)</b> .....	16
2.1.2	<b>Componentes Optativos - Semestre Suplementar (2020.2)</b> .....	22
2.1.3	<b>Componentes Obrigatórios - Semestre Suplementar (2021.1)</b> .....	24
2.1.4	<b>Componentes Obrigatórios - Semestre Suplementar (2021.2)</b> .....	26
2.1.5	<b>Componentes Optativas - Semestre Suplementar (2021.2)</b> .....	28
<b>3</b>	<b>PEDAGOGIA DO JOGO EXPANDIDO PARA CRIAÇÃO COREOGRÁFICA: PISTAS DA DANÇA MODERNA</b> .....	32
3.1	JOGO EXPANDIDO PARA CRIAÇÃO COREOGRÁFICA: PISTAS DA DANÇA MODERNA.....	34
3.1.1	<b>Manual</b> .....	34
3.1.2	<b>Categorias</b> .....	35
3.1.2.1	<i>Categoria 1</i> .....	35
3.1.2.2	<i>Categoria 2</i> .....	35
3.1.2.3	<i>Categoria 3</i> .....	35
3.1.2.4	<i>Arlequina</i> .....	35
3.1.2.5	<i>Material Complementar</i> .....	35
3.1.3	<b>Início do Jogo</b> .....	36
3.1.3.1	<i>Categoria 1</i> .....	36
3.1.3.2	<i>Categoria 2</i> .....	36
3.1.3.3	<i>Categoria 3</i> .....	36
3.1.3.4	<i>Ficha de Dança Arlequina</i> .....	37

<b>3.1.4 Descrição das Fichas de Dança, Minifichas, Subfichas, Ficha Arlequina e Ficha de Dança Vazia.....</b>	<b>37</b>
3.1.4.1 <i>Categoria 1.....</i>	37
3.1.4.2 <i>Categoria 2.....</i>	39
3.1.4.3 <i>Categoria 3.....</i>	40
3.1.4.4 <i>Ficha de Dança Arlequina.....</i>	40
3.1.4.5 <i>Ficha de Dança Vazia.....</i>	40
3.2 PESQUISA - GRUPO DE ESTUDOS.....	41
3.3 OFICINAS DE DANÇA.....	42
<b>4 O JOGO SENDO JOGADO.....</b>	<b>51</b>
4.1 EXPERIMENTO 1.....	51
4.2 EXPERIMENTO 2.....	58

## MEMORIAL CRÍTICO-REFLEXIVO PERCURSO ARTÍSTICO-ACADÊMICO

**Figura 1** - Espetáculo The Print com a Marcelos Move Dance School no Teatro Lindensaal, Teufen Suíça, 2010<sup>1</sup>



Fonte: acervo pessoal.

### 1 INÍCIO

Tudo começou na década de 1990 na cidade de Fortaleza/CE, na Academia de Dança Janne Ruth, na periferia da capital. Cheguei lá por acaso acompanhando uma colega, sem muitos planos, me matriculei em uma turma de dança e lá permaneci por mais ou menos 20 anos. A Academia de Dança Janne Ruth foi o meu início na dança, lá eu conheci minhas habilidades para dançar, foram meus primeiros trabalhos coreográficos como bailarina do Grupo de Dança e da Companhia de Dança, até me tornar Professora de Dança.

Fazendo parte da Companhia de Dança Janne Ruth, estudei *Ballet* Clássico e Dança Contemporânea. A Companhia tinha em seus trabalhos cênicos um estilo Contemporâneo, participávamos de Festivais de Dança Competitivos e Mostras Artísticas pelo Brasil e também de Festivais de Dança Internacionais. Com a

---

<sup>1</sup> Fabiana Lima.

Companhia de Dança conheci muitos lugares, participei de várias Residências Artísticas e trabalhei com diferentes coreógrafos. Essas experiências com artistas diversos e a participação em montagens de espetáculos e viagens, me fizeram entender que a profissionalização na dança era o que eu queria.

Então, eu sabia que quando fosse o tempo de mudanças eu iria seguir com uma carreira Acadêmica em Dança para fazer Graduação e Pós-Graduação, e já sabia que meu pouso para essa trajetória seria a Escola de Dança da Universidade Federal da Bahia. Estabeleci um tempo para esse percurso que levou dez anos. E nesse tempo eu dancei muito. Fiz Curso Técnico em Dança em Fortaleza/CE, me formei em *Ballet* Clássico na Escola de Ballet Goretti Quintela, comecei a coreografar e produzir espetáculos, a trabalhar como ensaiadora de bailarinos e bailarinas e iniciei minhas pesquisas em Dança Moderna.

O interesse pela pesquisa de conhecer e estudar a Dança Moderna surgiu quando eu estava fazendo o Curso de Extensão Dança e Pensamento pela Escola Pública de Dança de Fortaleza – Vila das Artes, apesar do curso não ter uma abordagem sobre técnicas específicas de dança, era um estudo filosófico e crítico sobre o fazer artístico na Dança, no contexto histórico os principais nomes da dança e os precursores da Dança Moderna eram citados e eu me senti muito interessada em entender sobre. Até então, eu só havia ouvido falar de Isadora Duncan e da técnica de Martha Graham.

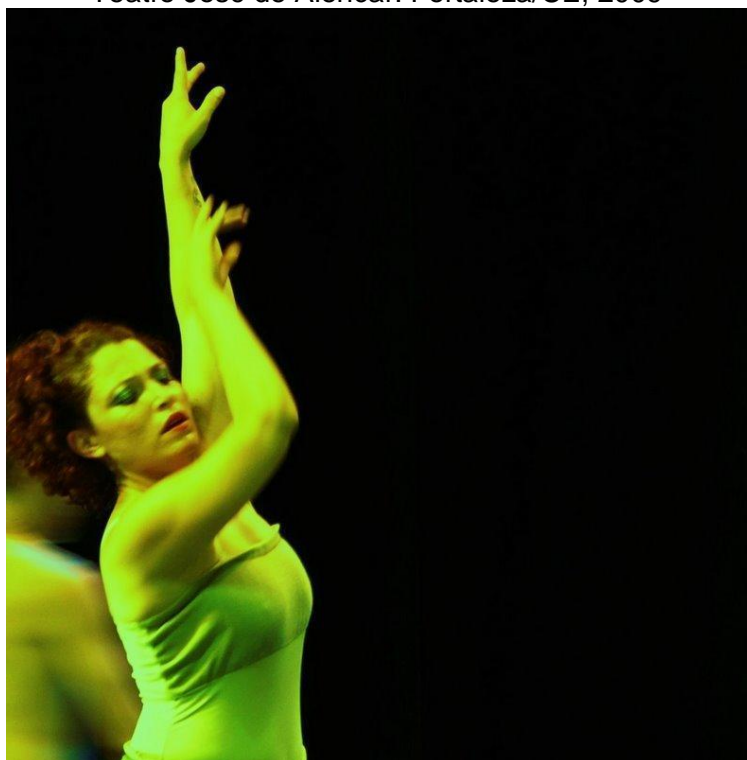
Ao mesmo tempo em que fazia o Curso Dança e Pensamento, viajava com a Companhia de Dança Janne Ruth para Festivais de Mostras de Dança e em uma dessas viagens assisti um espetáculo de Dança Moderna, interpretado pelo Bailarino Marcelo Pereira que dançava com Jennifer Muller/The Works de Nova Iorque. Jennifer Muller foi bailarina da Limón Companhia de Dança e com a sua Companhia de Dança The Works ela trabalhava desenvolvendo a técnica de Dança Moderna Jennifer Muller.

Estudar Dança Moderna não foi fácil, pois na cidade de Fortaleza não havia nenhum profissional que atuasse na técnica de moderno ministrando aulas nas Academias de Dança. Foi quando a Companhia de Dança Janne Ruth trouxe para a escola o professor e coreógrafo Marcelo Pereira para trabalhar com o elenco da Companhia. Assim, tive a oportunidade de aprofundar os estudos de forma prática com aulas dos fundamentos e os diferentes estilos da técnica de Dança Moderna.

## 1.1 ATUAÇÃO EM FORTALEZA

Bailarina e Intérprete Criadora; Professora de Dança; Companhia de Dança Janne Ruth; Escola de Ballet Goretti Quintela; Curso de Extensão Dança e Pensamento – Escola Pública de Dança - Vila das Artes/UFC; Curso Técnico em Dança – SENAC/IACC/CE; Curso de Licenciatura em Pedagogia – UVA; Especialização em Dança e Educação – FATENE/CE; Coordenadora de Dança do BCAD; Ensaiadora Corpo de Baile do BCAD; Direção Artística e Criação – Ruda Cia de Dança; Professora de Ballet Clássico e Dança Contemporânea, Coreógrafa e Ensaiadora em diferentes Academias de Dança na cidade de Fortaleza.

**Figura 2** - Espetáculo “No Nordeste é Assim” com a Companhia de Dança Janne Ruth no Teatro José de Alencar. Fortaleza/CE, 2009<sup>2</sup>



Fonte: acervo pessoal. Foto: Hugo Silveira.

## 1.2 ESTUDOS EM DANÇA MODERNA

Conheci o Bailarino e Coreógrafo Marcelo Pereira em um Festival de Dança em Recife, no início dos anos 2000, ele dançava uma coreografia de Dança Moderna, em um duo com uma Bailarina pela Jennifer Muller/The Works de Nova Iorque. Aquela

---

<sup>2</sup> Fabiana Lima.



movimentação era exatamente o que eu queria dançar, o que eu gostaria de estudar. Minha diretora na época apresentou o Bailarino Marcelo Pereira para o elenco da Companhia, eu era uma jovem dançarina e ele um profissional renomado da Dança Moderna. Tempo depois Marcelo Pereira foi convidado pela Companhia na qual eu dançava para ministrar uma Residência e coreografar o novo espetáculo. Naquele momento tudo mudaria, minha dança tomaria outra forma e a busca de estar em contato direto com a Dança Moderna começaria nesse encontro.

Marcelo Pereira é um artista Pernambucano, muito jovem mudou-se para São Paulo para fazer parte do elenco do Ballet Stagium, algum tempo depois seguiu para Nova Iorque a convite da Diretora e Coreógrafa Jennifer Muller para dançar em sua Companhia de Dança. Ele estudou nas principais Escolas de Dança Moderna em Nova Iorque e se especializou na técnica de Jennifer Muller de Dança Moderna. Mudou-se para a Europa, foi Bailarino da Companhia do Teatro de St. Gallen /Suíça onde radicou-se e abriu a sua Escola de Dança, a Marcelos Move Dance School. O nome Marcelos tem em sua escrita a ausência do símbolo apóstrofo para deixar a escrita mais Brasileira.

Na Companhia de Dança Janne Ruth, dancei os trabalhos que Marcelo Pereira coreografou, trabalhei muito e me dediquei para dançar o seu estilo coreográfico que eram baseados em suas experiências em Dança Moderna. Nas aulas dos fundamentos da Dança Moderna ele trabalhava com os conceitos de Técnica, Energia, Vivência, Dinâmica e Movimento. Muitas horas de estudo e ensaios, fazia todas as aulas com atenção e anotava cada detalhe. Meu corpo se identificou muito rápido com a abordagem técnica da Dança Moderna Contemporânea que ele trabalhava, e tudo foi se tornando prazeroso, a dança que eu queria dançar estava acontecendo.

O tempo estava mudando, as informações estavam chegando mais rápido, já não era tão complicado encontrar um livro sobre dança, o acesso à internet nos aproximou do mundo. Até que veio o convite de trabalhar diretamente com Marcelo Pereira em sua escola em St. Gallen na Suíça no ano de 2010. Eu respondi sim. Ele acabara de abrir a sua Escola de Dança e me convidou para dançar no primeiro Espetáculo da Marcelos Move. Adaptei-me muito rápido com a cultura e o clima da cidade, isso facilitou minha permanência e atuação nos trabalhos. Depois de um ano trabalhando com Marcelo em sua escola, organizamos um intercâmbio com

estudantes de dança que tinham o interesse em estudar Dança Moderna Contemporânea com ele.

### 1.3 ATUAÇÃO NA MARCELOS MOVE DANCE SCHOOL - ST. GALLEN/SUIÇA

Trabalhando com Marcelo Pereira em sua Escola, pude me dedicar aos estudos e pesquisa em Dança Moderna. Tinha aulas diariamente, ele trabalhava com a técnica de Jennifer Muller e também trabalhava com aulas baseadas em outras técnicas e estilos como Horta e Limón. Como Jennifer Muller havia estudado e dançando com José Limón, encontrei similaridade entre os estilos Muller e Limón. Comecei a me aprofundar nos conhecimentos da técnica Limón, pesquisei sua história, a Fundação de Dança Limón com seus Projetos de Dança em Escolas e Aulas de Dança ao Ar Livre, e os Trabalhos Coreográficos da Limón Companhia de Dança.

**Figura 3** - Espetáculo The Print com a Marcelos Move Dance School no Teatro Lindensaal, Teufen Suíça, 2010<sup>3</sup>



Fonte: acervo pessoal.

Em suas pesquisas coreográficas, Marcelo apresentava um estilo de trabalho na qual ele focava nas dinâmicas em cena com duos de dançarinas(os) que tinham uma presença cênica forte que demonstravam muita agilidade e energia em dançar. Ele tem uma maneira rápida de pensar a criação e essa experiência com aulas de Dança Moderna e Montagem de Espetáculos foi fundamental para meus estudos em Dança e Processos Criativos. Na Marcelos Move Dance School atuei como Bailarina,

---

<sup>3</sup> Fabiana Lima.

Professora de Dança, Assistente Coreográfica e Ensaiadora. Participei dos Espetáculos de Verão e Inverno da Escola, Programas de Intercâmbios da Marcelos Move com bailarinos(as) brasileiros(as) e europeus e eventos culturais da cidade de St. Gallen.

Um dos meus melhores momentos de intérprete na dança foi pela Marcelos Move Dance School. Com toda experiência compartilhada em aulas de Dança Moderna e Montagem Coreográfica, senti o momento certo de dar outro passo em meu percurso. Seria o tempo de fazer uma carreira Acadêmica na Dança, já havia dançado e viajado muito, me sentia mais madura, adulta. Sabia que a cena da dança poderia ser vivida de outra maneira, sem espaço para o vazio, eu me sentia preenchida e feliz, tudo tinha dado certo. Agora era chegado o momento de conhecer a Escola de Dança da UFBA na cidade de Salvador.

#### **1.4 SALVADOR/BA**

Vim morar na cidade de Salvador em 2017 com o objetivo de estudar na Escola de Dança da Universidade Federal da Bahia (UFBA). Como já havia feito o Curso de Licenciatura em Pedagogia entrei no Curso de Licenciatura em Dança como Graduada fazendo as provas do edital das Vagas Residuais. Para concluir o Curso de Dança mais rápido, fiz Aproveitamento de Estudos e as Provas de Conhecimento Prévio. Concluí o Curso de Licenciatura em Dança no final do primeiro semestre de 2019.1 e o Curso de Bacharelado em Dança no final do segundo semestre 2019.2. Participei da turma de Aluno Especial do Mestrado Acadêmico no componente Análise de Configuração em Dança no semestre 2018.2. Fiz o Curso de Especialização em Estudos Contemporâneos em Dança no ano de 2019. O Mestrado em Dança seria a próxima etapa desse percurso. Foi um período de muita dedicação aos estudos em dança.

Na Graduação em Dança foi o momento em que resolvi me dedicar a pesquisa dos meus Processos Criativos alinhando com minha experiência em Dança Moderna. Nos diários de bordo dos componentes estudados, fazia mapas de palavras, desenhos cênicos, um desenvolvimento coreográfico das minhas atividades. As ideias com pistas para a criação iam surgindo a partir dos Princípios Básicos da Técnica de Dança Moderna baseadas no estilo de José Limón.

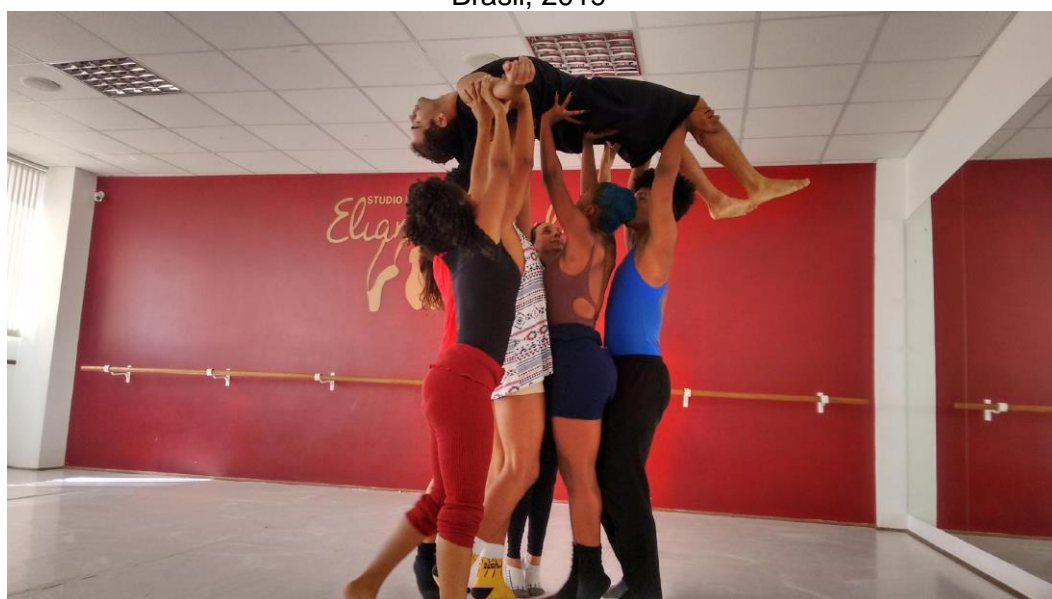
Organizava uma conexão com o que eu já trazia como experiência enquanto Artista e Professora de Dança e os conteúdos que estava aprendendo na Escola de

Dança, principalmente, os componentes de Laboratório de Corpo e Criação e Estudo dos Processos Criativos. Participava também do Grupo de Pesquisa ImproLAB Corpolumen - Redes de Estudos de Corpo, Imagem e Criação em Dança com a Professora Daniela Guimarães. Os encontros com o Corpolumen me direcionaram a pensar modos de trabalhar com improvisação dirigida montando estratégias com jogos corporais, jogos para criação apoiado as minhas referências em Dança Moderna.

Os Princípios Básicos da técnica Limón me indicavam um ponto de partida, um modo de trabalhar com os laboratórios de criação, estudando a partir da improvisação com os conteúdos dos Princípios Básicos de Limón, pensando em um vocabulário corporal e partituras de movimento para uma composição cênica.

As proposições que usava para a pesquisa de movimento nos laboratórios de criação com improvisação eram baseadas no estilo Limón, com seus Princípios Básicos que são: Alinhamento, Respiração, Isolamento, Queda e Recuperação, Peso, Suspensão e Sucessão. Com o estudo a partir dos seis Princípios Básicos, as intenções eram, construir um vocabulário corporal gerando pistas para uma composição coreográfica, trabalhar com laboratórios de criação, estimular a pesquisa para uma composição com imagens e poemas, jogos corporais com improvisação dirigida.

**Figura 4** - Aula de Dança Moderna e Laboratório de Criação no Studio de Dança Eliane Brasil, 2019<sup>4</sup>



<sup>4</sup> Com os/as intérpretes da Companhia de Dança Eliane Brasil. Lauro de Freitas/BA.

Fonte: acervo pessoal. Foto: Fabiana Lima.

O objetivo da pesquisa do Mestrado Profissional em Dança – PRODAN, surgiu pelo interesse em Dança Moderna e o Estudo em Processo Coreográfico. Pensar improvisação dirigida com um Jogo Expandido construindo Fichas de Dança a partir do sistema técnico de Limón.

Tudo aconteceu de forma gradual, um tema sobre Limón me levava a outro tema sobre a técnica Limón de Dança Moderna e suas Composições Coreográficas. Desde o início na Escola de Dança da UFBA, já me preparava para uma pesquisa em Dança Moderna, em que o foco referisse à técnica Limón, direcionando como chegaria até o Mestrado em Dança.

Em meu trabalho de finalização do Curso de Licenciatura em Dança, estudei e pesquisei; *A Dança de José Limón: Legado, Técnica e Composição*. Trabalhei com seus Princípios Básicos em sala de aula, com dançarinos(as) fazendo o estudo técnico da Obra Coreográfica *Missa Brevis* (1958). Na Especialização em Estudos Contemporâneos em Dança, estudei e pesquisei; *José Limón: Formas e Expressividade no Mover*. Relacionei o desenvolvimento dos Princípios Básicos em duas Obras Coreográficas *Missa Brevis* (1958) e *Psalm* (1967), essas duas obras foram coreografadas por José Limón. Para o Mestrado Profissional em Dança, pensava em tudo que havia pesquisado, incluindo a maneira como eu atuava em sala de aula com estudos baseados na técnica Limón, laboratórios com jogos corporais para pesquisa de vocabulário corporal e processos de criação.

Quando cheguei em Salvador para me conectar com os movimentos artísticos da cidade, estudar e fazer aulas de Dança Moderna, me matriculei no Curso Profissionalizante em Dança na Escola de Dança da FUNCEB. Nessa formação tinha aula duas vezes por semana sobre os Fundamentos e Estudos em Dança Moderna. Por ser aluna do Curso de Dança da FUNCEB, pude fazer o Curso Técnico em Assistência Coreográfica – PRONATEC/BA e participar da Companhia de Dança do Curso Profissional – CCP.

Como estudante do Profissional, estagiei dando aulas de Ballet Clássico no Curso Preparatório da FUNCEB e fui professora de Dança Moderna nos Cursos Livres da FUNCEB. No último semestre do Curso Profissional 2019.1, cada estudante para se formar precisaria criar um trabalho cênico. Aproveitei a oportunidade para montar um trabalho coreográfico todo em base às minhas pesquisas com os Princípios Básicos e Jogos de Criação. Todo o estudo sempre dedicado ao pensamento artístico-

pedagógico de ser Professora de Dança e desenvolver estratégias de Criação Coreográfica. Selecionei um elenco e trabalhei na montagem coreográfica que teve como resultado a coreografia *ETHOS*.

**Figura 5** - ETHOS. Espetáculo de Formatura do Curso Profissionalizante em Dança da FUNCEB, 2019<sup>5</sup>



Fonte: acervo pessoal.

---

<sup>5</sup> Intérpretes: Agatha Lisboa, Ananda Martins, Janahina Cavalcante, Kely Adriane, Mavi Vieira, Alef Gomes, Matheus Ribeiro, Patric Gouveia, William Santanna. Coreografia e Direção: Fabiana Lima. SESC Pelourinho. Salvador/BA.



## 2 MESTRADO PROFISSIONAL EM DANÇA - PRODAN (TURMA 2020)

**Figura 6** - Turma 2020 do Mestrado Profissional em Dança - PRODAN. Primeira semana de aula, 2020



Fonte: acervo pessoal. Foto: Márcio Fidelis.

**Área de Concentração:** Inovações Artísticas e Pedagógicas em Dança.

**Linha I:** Experiências Artísticas, Produção e Gestão em Dança.

### 2.1 COMPONENTES CURSADOS - PRODAN

#### 2.1.1 COMPONENTES OBRIGATÓRIOS - SEMESTRE SUPLEMENTAR (2020.2)

**PRODAN00000001 – Tópicos Interdisciplinares em Dança e Contemporaneidade**

**Ementa/Descrição:** Estudos e discussões acerca de pressupostos epistemológicos da contemporaneidade da dança sob perspectivas políticas, educacionais e sociais e as aproximações teórico-práticas das pesquisas artístico-pedagógicas articuladas com projetos e produtos individuais.

**Carga horária:** 51h.

**Docentes:** Profa. Dra. Ana Elisabeth Simões Brandão e Prof. Dr. Antrifo Ribeiro Sanches Neto.

**Docentes convidadas(os):**

Profa. Dra. Lenira Peral Rengel;

Profa. Dra. Vanda Machado;

Profa. Dra. Sandra Petit;

Prof. Dr. Leonardo Sebiane Serrano;

Profa. Dra. Lia Robatto;

Profa. Dra. Rosane Vieira;

Profa. Dra. Maria Inez Carvalho;

Profa. Dra. Luciane Ramos.

**Contribuição do componente:** Este componente teve uma grande relevância na minha pesquisa, foi quando eu comecei a pensar em mim como uma Pesquisadora em Dança, a partir das provocações nas aulas de como a pesquisa também teria contribuições na sociedade. Pensar onde minha pesquisa se situava, em que grupo social ela estava inserida, em suas questões sociais e potencialidades. Até então meu foco era somente a maneira de desenvolver estratégias para criação, e entendi que o estudo da pesquisa poderia ser maior, e compor cenas de dança era só uma parte dela. Refletir sobre como todo o estudo no Mestrado em Dança poderia ser importante pra mim e para outras pessoas artistas da Dança. O componente trouxe docentes convidadas para contribuir com as nossas pesquisas. Pontuo aqui aspectos significativos com palavras chaves.

**Corponectivos**

Corpo mente - Experiência corpórea.

Aprender a mudar os hábitos cognitivos.

Corpo - Nós somos o corpo - Corpomídia.

Corpo metafórico - Procedimentos metafóricos.

Metáforas do pensamento e da linguagem.

Professora Lenira Rangel.

**Corporeidades Mestiças, Abordagem Somático - Performativo e Cura**

Nossos saberes se abraçam.



Cosmopercepção.

A dança nos move.

A diferença não deve dividir.

Traçar os caminhos do conhecimento.

A arte lida com a diversidade.

Professora Vanda Machado.

### **Pretagogia**

Dança; uma construção ancestral.

Nós convivemos com nossos ancestrais.

A dança é divina, parte de uma cultura.

Cada instrumento me leva a uma corporeidade.

Relação de espiritualidade.

Nunca estamos sozinhos quando dançamos.

Professora Sandra Petit.

### **Dançar – Mover – Observar**

Sistema do corpo - articulação e mente.

Respiração; massagem; aquecimento.

Olhar e sentir o todo.

Toque; cheiro; temperatura.

Improvisação.

Professor Leonardo Sebiane.

### **Exercício Criativo em Composição Coreográfica**

Coreografar é comunicar.

Tema - criação.

Fatores do movimento; técnica; vocabulário; concepção; conceito.

Nada pode ser gratuito, leviano, tudo tem que ter um propósito.

Coreografar - situar se no mundo, transformar.

Professora Lia Robatto.

### **Multirreferencialidade**

Hermenêutica.

Aproximar e distanciar.  
 Formas de manifestações.  
 Tecnologias.  
 Adjetivar as coisas.  
 Sociedade de controle.  
 Professoras Inez Carvalho e Rosane Vieira.

### **Decolonialidade – A Dança dos Outros....**

Corpo que desafia a pesquisa.  
 Autodeterminação.  
 As nossas identidades estão em relação.  
 Trânsito entre a dança e a escrita.  
 Espaços de construção coletiva.  
 Professora Luciane Ramos.

### **PRODAN00000002 – Abordagens e Estratégias para Pesquisa em Experiências Artísticas em Dança**

**Ementa/Descrição:** Apresentação de aspectos teórico-conceituais e metodológicos da pesquisa artística, considerando a abordagem, a natureza, os objetivos e os procedimentos de investigação. Apresentação de eixos básicos para construção da pesquisa e estruturação de projetos profissionais e experiências estéticas inovadoras no campo da dança.

**Carga horária:** 51h.

**Docentes:** Profa. Dra. Isabelle Cordeiro, Profa. Dra. Daniela Amoroso e Prof. Dr. Lucas Valentim.

**Contribuição do componente:** Os encontros me fizeram refletir sobre como seria pesquisar as Experiências Artísticas do meu projeto. Foram momentos de trabalhar o desenvolvimento do processo criativo, que assuntos complementares eu direcionaria para minhas leituras, e tudo que pudesse contribuir com a pesquisa. Encontrar os meus pares e com quem eu queria dialogar nesse estudo. Mesmo sendo uma pesquisa em Composição Coreográfica, o trabalho não está distanciado de um desenvolvimento pedagógico, criando uma coreografia também ensinando pistas de como fazê-la. Uma produção de conhecimento num espaço de trocas entre criadora

e pessoas dançarinas, criadora e professores de dança. Uma contribuição importante no componente foi que eu comecei a produzir a metodologia da minha pesquisa pensando na criação, no sujeito trajeto e objeto, configurando as estratégias de ação. Momento de refletir sobre a maneira que eu estava investigando a técnica de Dança Moderna de Limón, analisando corpo e técnica. Sabia que queria construir um Jogo para Composição Coreográfica e que esse Jogo seria gerado durante os processos da pesquisa, como víamos nas orientações. Um Jogo de Dança que já tinha como base principal da referência uma técnica de Dança Moderna, mas que a sua produção final são sobre pistas para criação cênica.

**Experiências Artísticas** – Prático Teórico. Dança Moderna. Estimular a Criatividade Pessoal. Jogos Corporais. Pesquisa em Composição Coreográfica.

**Tema** – Jogo Expandido para de Criação Coreográfica: Pistas da Dança Moderna. Para desenvolver a metodologia da pesquisa do jogo de composição relacionei:

**Dança** – Experiência Prática. Atuação Artística. Formação. Educação. Professora. Ensino.

**Técnica** – Métodos de Dança Clássica. Métodos de Dança Moderna. Pesquisa.

**Princípios Básicos** – Estilo e Técnica Limón de Dança Moderna. Pesquisa e Prática. Dança Contemporânea. Fichas de Dança.

**Jogo** – Improvisação Dirigida. Jogos Corporais. Composição Coreográfica. Jogo Expandido.

### **PRODAN00000023 – Prática Profissional Orientada I**

**Ementa/Descrição:** Desenvolvimento de práticas profissionais avançadas e transformadoras no campo da Dança. Estas atividades práticas podem estar inseridas em qualquer um dos elos da cadeia produtiva da cultura: formação, criação, produção, difusão e memória. Deste modo, abrangem atuações artísticas, de caráter artístico-pedagógico, gerenciais-administrativas, de desenvolvimento de projetos profissionais no campo da dança (artísticos, educacionais e sociais), de desenvolvimento tecnológico-científico e de pesquisa aplicada à prática profissional específica. A supervisão de cada Prática é realizada através de encontros presenciais entre mestrando e orientador, encontros estes que devem compreender ao menos 10% do total de cada Prática. Estes encontros presenciais podem se dar através de horário individuais ou específicos para orientação, supervisão presencial de atividades

(ensaios, aulas, reuniões, etc.), ou de outros formatos que garantam o acompanhamento presencial no âmbito de cada Prática específica. A definição das Práticas Profissionais Orientadas que compõe este componente, e a definição de sua carga horária de atividades e de supervisão presencial, condições específicas, instituições e locais para a sua realização é individualizada para cada aluno, e resulta tanto das oportunidades disponíveis ao aluno para exercício da prática profissional, como das recomendações da Orientação nos planos de atividades de cada aluno.

**Carga horária:** 102h.

**Docente Orientadora:** Profa. Dra. Daniela Bemfica Guimarães.

**Contribuição do componente:** Primeiro encontro oficial da orientação com a professora Daniela, lembro que estava muito feliz em poder conversar sobre tudo que eu queria fazer e pesquisar para o jogo de composição. Como foi importante essa escuta, a maneira como a professora Dani me apresentou outros modos daquilo que eu queria fazer, sem tentar mudar a pesquisa, apenas me fazendo olhar para o todo. Traçamos um formato que me auxiliaria nesse percurso para montar o jogo de dança para criação coreográfica. Para referência bibliográfica a professora Dani me sugeriu o Livro Jogos Teatrais: o fichário de Viola Spolin e outros textos complementares, mas o fichário de Viola Spolin foi fundamental para pensar o jogo de dança. Listei meus procedimentos para iniciar a pesquisa do Mestrado em Dança e com a orientação organizei meu ponto de partida. Tinha o semestre 2020.2 para estabelecer as necessidades da pesquisa, então dividimos o percurso do estudo em três momentos.

**Primeiro momento** – Compilação dos materiais: recorte histórico de José Limón, Dança Moderna, meus cadernos do Curso de Graduação e meus blocos de anotações com desenhos e escritas de aulas e procedimentos para criação. Selecionei as referências com livros, textos e vídeos, tudo sobre Dança Moderna, Improvisação e Jogos. Comecei a pensar em criar um grupo de estudos como um espaço para as trocas da pesquisa com artistas da dança.

**Segundo momento** – Materiais para estudo e pesquisa organizados. Fiz o Grupo de Estudos – Jogo Expandido de Dança Moderna: Improvisação e Criação. Construí estratégias com o grupo de estudos gerando um jogo a partir dos Princípios Básicos da Técnica Limón de Dança Moderna, que era criar Fichas de Dança apresentando ingredientes para o jogo.

**Terceiro momento** – Organizar material artístico-pedagógico e uma criação coreográfica. Durante o semestre todos os encontros de orientação foram sempre pontuais, e a cada conversa a pesquisa seguia de forma positiva. Entendendo o trajeto, deixando para trás o que não cabia mais na pesquisa e, experimentando e agregando algo novo.

### **2.1.2 COMPONENTES OPTATIVOS - SEMESTRE SUPLEMENTAR (2020.2)**

#### **PRODAN000000014 – Tópicos Especiais em Dança: performance negra na contemporaneidade, poéticas e tensionamentos teóricos**

**Ementa/Descrição:** Estudos da produção teórica sobre as poéticas negras no Brasil e na diáspora, e os entrelaçamentos com as políticas afirmativas da cena contemporânea. Análise de seus precursores, dimensões históricas e tensionamentos teóricos. Percepção dos procedimentos de criação em dança embasados nas diversas esferas da vivência africana na diáspora. Suas simbologias, experiências e desejos.

**Carga horária:** 51h.

**Docente:** Prof. Dr. Fernando Marques Camargo Ferraz.

**Contribuição do componente:** Este componente trouxe contribuições importantes para a pesquisa e também para as minhas vivências como professora de dança. O professor Fernando Ferraz apresentou textos e vídeos sobre o Corpo Negro na Dança com conceitos relevantes num pensamento artístico e político. Pesquisamos Companhias de Dança, Coreógrafas(os), Dançarinas(os), Professores, Educadores, artistas que fazem a referência da Performance Negra. Tivemos como exercício a escrita de cartas para pessoas artistas ou não, mas que tiveram importância na nossa história. Ele nos provocou em sala com a questão: “O que nos move e o que desejamos mover”. Um momento bastante interessante foi a construção de um mapa coletivo da turma onde colocamos as nossas referências, citamos autores, professores, bailarinas(os), dançarinas(as) todas as pessoas que agregam de alguma forma a pesquisa artística e intelectual. Falamos sobre a escrita a partir da experiência e a escrita a partir do desejo. A participação no componente Performance Negra na Contemporaneidade contribuiu também para que eu possa compartilhar referências com estudantes que pesquisam o Corpo Negro na Dança.

**PRODAN00000026 – Tópicos Especiais: Criação Audiovisual na interação com a Dança**

**Ementa/Descrição:** Introdução à imagem em movimento através da visualização de obras fílmicas de Dança, Cinema, Vídeo ou de suas interações, analisando e discutindo as diferentes abordagens, concepções e técnicas. Experimentação e produção, de forma colaborativa, a partir de noções básicas da criação audiovisual em dança: temática, roteirização, elementos fílmicos, planejamento, decupagem, relação corpo/câmera, gravação e edição.

**Carga horária:** 51h.

**Docente:** Profa. Dra. Daniela Bemfica Guimarães.

**Contribuição do componente:** A participação nesse componente teve como contribuição principal o uso da câmera. Como pensar imagem, vídeo e filme de dança com referências nos processos criativos. O tema das aulas foi sobre nossos sonhos, dançar com as lentes o sonho sonhado. Pensar a criação fílmica com o estudo de imagens, e que tipo de relação se constrói a partir do que era visto tendo o corpo em conversa com a câmera. Nesses encontros de audiovisual na interação com a dança, criei uma prática para minhas aulas de dança que era sugerir aos estudantes que escolhessem uma imagem que estivesse próxima do lugar da prática, ou uma parte do corpo e que pensasse num ponto de interesse. Depois criasse um relato, uma descrição corporal visual. Indicava ao grupo como posicionar a câmera escolhendo que partes do corpo durante as improvisações queriam mostrar. O componente me ajudou a pensar meus encontros *online* com o Grupo de Estudos, ampliando minha percepção a partir da tela, potencializando o contexto prático das aulas de Dança Moderna e os Jogos de Improvisação Dirigida. A contribuição não foi somente de como pensar nos movimentos da câmera para produzir um material audiovisual, mas como trabalhar com estratégias de audiovisual nas aulas de dança e nos processos criativos.

**PRODAN00000027 – Tópicos Especiais em Dança: corpo e historicidade**

**Ementa/Descrição:** Estudos que abordem experiências investigativas em Dança, Corpo, Memória e Cultura Digital; Noções de Tempo, Historicidade e Historiografia. Produção Memorial em texto e em videodança.

**Carga horária:** 68h.

**Docentes:** Profa. Dra. Mirella Misi, Profa. Dra. Maria Sofia Guimarães e Profa. Dra. Carmen Paternostro.

**Contribuição do componente:** Neste estudo de Corpo e Historicidade comecei a organizar em registro de memórias o meu processo criativo durante a pesquisa. Assistimos vídeos de dança e conversamos sobre seu conceito. O principal momento de muita contribuição foi a proposta do *Flash* Seminário, e a turma dividiu-se em equipes. No grupo que eu estava participando montamos um vídeo dança sobre nossas memórias na dança relacionando os textos lidos nos encontros. Quando nos reunimos para pensar na proposta de criação do vídeo dança, cada uma falou sobre sua trajetória, sua relação com o corpo que dançou e o corpo que continua dançando. Comentamos dos momentos importantes que guardamos na memória. E foram essas lembranças que tentamos colocar em nossa performance.

**Flash Seminário** – Consumir o novo como se ele fosse inédito. O esquecimento não é o lado negativo da memória. Tudo é simultâneo, como se o espaço tomasse o lugar do tempo.

**Produção de memórias em grupo** – Uma luta, um emaranhado de experiências cinestésicas de imaginários corporais. Espaços inventados de temporalidades múltiplas que geram transformações ininterruptas, o que cada obra realiza a partir da outra obra.

### **2.1.3 COMPONENTES OBRIGATÓRIOS - SEMESTRE SUPLEMENTAR (2021.1)**

#### **PRODAN00000020 – Projetos Compartilhados**

**Ementa/Descrição:** Articulação com a qualificação profissional em dança. É uma atividade voltada ao exercício de encontros regulares para discussão coletiva dos projetos individuais de prática profissional em Dança.

**Carga horária:** 51h.

**Docentes:** Profa. Dra. Rita Ferreira de Aquino e Prof. Dr. Fernando Marques Camargo Ferraz.

**Contribuição do componente:** Este componente foi o momento de pensar na escrita da pesquisa. As contribuições dos professores foram fundamentais para o planejamento da escrita sobre a prática desenvolvida durante o Mestrado em Dança, a escrita do resumo, e como seria a construção do Memorial. Pensar em uma escrita

que pudesse refletir sobre a pesquisa de Mestrado em Dança. O desenvolvimento de Produções Intelectuais no Mestrado Profissional em dança: Memorial, Artigo e Produções técnicas ou artísticas. Definir o lugar que a pesquisa está seguindo, entendendo a sua perspectiva de trabalho, resolvendo como o Jogo Expandido para Criação Coreográfica e as Pistas da Dança Moderna, no meu caso, dariam retorno ao público alvo, movendo o meu fazer implicado. Pensei muito sobre a narrativa do Jogo Expandido e sua metodologia por trás nos modos de criação. Ponto importante foi aprender a comunicar minha pesquisa. Projetos Compartilhados ter sido vivido depois dos outros componentes obrigatórios foi de grande colaboração, pois já existia material resultante das práticas orientadas e das vivências com o grupo de estudos. O componente apresentou maneiras para organizar toda a pesquisa.

#### **PRODAN00000024 – Prática Profissional Orientada II**

**Ementa/Descrição:** Desenvolvimento de práticas profissionais avançadas e transformadoras no campo da Dança. Estas atividades práticas podem estar inseridas em qualquer um dos elos da cadeia produtiva da cultura: formação, criação, produção, difusão e memória. Deste modo, abrangem atuações artísticas, de caráter artístico pedagógico, gerenciais- administrativas, de desenvolvimento de projetos profissionais no campo da dança (artísticos, educacionais e sociais), de desenvolvimento tecnológico-científico e de pesquisa aplicada à prática profissional específica. A supervisão de cada Prática é realizada através de encontros presenciais entre mestrando e orientador, encontros estes que devem compreender ao menos 10% do total de cada Prática. Estes encontros presenciais podem se dar através de horários individuais ou específicos para orientação, supervisão presencial de atividades (ensaios, aulas, reuniões, etc.), ou de outros formatos que garantam o acompanhamento presencial no âmbito de cada Prática específica. A definição das Práticas Profissionais Orientadas que compõe este componente, e a definição de sua carga horária de atividades e de supervisão presencial, condições específicas, instituições e locais para a sua realização é individualizada para cada aluno, e resulta tanto das oportunidades disponíveis ao aluno para exercício da prática profissional, como das recomendações da Orientação nos planos de atividades de cada aluno.

**Carga horária:** 102h.

**Docente Orientadora:** Profa. Dra. Daniela Bemfica Guimarães.



**Contribuição do componente:** A Prática Orientada II foi de muita relevância para o processo da pesquisa, a respeito da definição do jogo. Momento de nomear de fato a pesquisa como Jogo Expandido para Composição Coreográfica. Resolvemos que a pedagogia artística do jogo seria com o Jogo Expandido e suas Fichas de Dança. Entendemos também como foi significativo o uso das referências do Jogos de Criação Corpolumen: Um baralho para o estudo da Improvisação em tempo-real (2017) e os Princípios Básicos de Limón que eu já trabalhava em minhas aulas de dança dialogando com o Fichário de Viola Spolin (2014). Um jogo coletivo, um jogo dançado com improvisação dirigida a partir de sorteios. Pensamos na criação de um protótipo das Fichas de Dança do Jogo Expandido em que a professora Daniela me inspirou no formato circular para as Fichas de Dança a partir de inúmeros baralhos que ela me mostrou. Com o Grupo de Estudos fui desenhando as Fichas de Dança criando argumentos para gerar procedimentos para o Jogo Expandido, com aulas práticas de Dança Moderna e Improvisação Dirigida. Estava fechando o segundo momento da pesquisa sem acumular trabalhos e pronta para a próxima etapa da criação. Resolvemos fazer um vídeo dança para ser apresentado no Painel Performático da Escola de Dança. Chamei o processo de criação do vídeo dança Experimento 1 do Jogo Expandido, que teve como resultado o vídeo dança BRUMA (2021.2).

#### **2.1.4 COMPONENTES OBRIGATÓRIOS - SEMESTRE SUPLEMENTAR (2021.2)**

##### **PRODAN00000025 – Prática Profissional Orientada III**

**Ementa/Descrição:** Desenvolvimento de práticas profissionais avançadas e transformadoras no campo da Dança. Estas atividades práticas podem estar inseridas em qualquer um dos elos da cadeia produtiva da cultura: formação, criação, produção, difusão e memória. Deste modo, abrangem atuações artísticas, de caráter artístico-pedagógico, gerenciais, administrativas, de desenvolvimento de projetos profissionais no campo da dança (artísticos, educacionais e sociais), de desenvolvimento tecnológico-científico e de pesquisa aplicada à prática profissional específica. A supervisão de cada Prática é realizada através de encontros presenciais entre mestrando e orientador, encontros estes que devem compreender ao menos 10% do total de cada Prática. Estes encontros presenciais podem se dar através de horários individuais ou específicos para orientação, supervisão presencial de atividades (ensaios, aulas, reuniões, etc.), ou de outros formatos que garantam o acompanhamento presencial no âmbito de cada Prática específica. A definição das

Práticas Profissionais Orientadas que compõe este componente, e a definição de sua carga horária de atividades e de supervisão presencial, condições específicas, instituições e locais para a sua realização é individualizada para cada aluno, e resulta tanto das oportunidades disponíveis ao aluno para exercício da prática profissional, como das recomendações da Orientação nos planos de atividades de cada aluno.

**Carga horária:** 102h.

**Docente Orientadora:** Profa. Dra. Daniela Bemfica Guimarães.

**Contribuição do componente:** A Prática Orientada III contribuiu de maneira a fechar escolhas e tomar decisões quase que finais. O Jogo Expandido já tinha o modelo do protótipo para ser definido durante o semestre com suas Fichas de Dança, Subfichas e Minifichas. Organizei oficinas de dança para que tivesse mais um espaço para a pesquisa prática em Dança Moderna, Improvisação Dirigida e Jogos Corporais. Focamos no público-alvo: Bailarinas(os), Dançarinas(os), Intérpretes-Criadores, Estudantes de Dança, Professores de Dança, Artistas do Corpo com atuação em Grupos Independentes, Academias de Dança, Coletivos de Dança, Espaços de Atuação Formal e não Formal em Dança. Foi importante definir também um pequeno manual com as orientações de como jogar o Jogo Expandido com suas Fichas de Dança. As trocas com as orientações eram sempre partilhadas com o Grupo de Estudos, e nessa fase o grupo de estudos já se preparava para produzir um trabalho individual, uma composição solo a partir das Fichas de Dança. O terceiro momento tinha sido realizado com o Experimento 1 do Jogo Expandido. Assim, a primeira organização da pesquisa havia sido concluída.

### **PRODAN00000021 – Trabalho de Conclusão de Curso I**

**Ementa/Descrição:** Constitui-se de um Memorial que sintetize as experiências advindas do curso, e de como estas colaboram na consolidação do perfil profissional alcançado. Complementam esse memorial os produtos gerados em cada um dos módulos do curso, a exemplo dos trabalhos escritos resultantes das disciplinas cursadas; os relatórios de todas as práticas supervisionadas cumpridas; eventuais produtos resultantes das práticas; comprovação (registro fotográfico, audiovisual e material de divulgação) das apresentações públicas realizadas. O Trabalho de Conclusão Final será defendido publicamente frente a uma Comissão Julgadora

constituída pelo docente orientador do mestrado, um docente do PRODAN, e um membro não pertencente ao corpo docente do curso.

**Docente Orientadora:** Profa. Dra. Daniela Bemfica Guimarães.

**Contribuição do componente:** A relevância desse momento foi direcionar a escrita da pesquisa com as resoluções das Subfichas do Jogo Expandido. Organizei a escrita do Memorial Crítico-Reflexivo com as experiências do Grupo de Estudos durante o processo de pesquisa. O jogo ia se estabelecendo criando relações, unindo os elementos em seus processos com as combinações de movimentos das Fichas de Dança, inspirando um vocabulário corporal. Foquei no Jogo Expandido como um espaço de possibilidades para criação, fazendo desenhos cênicos, movendo-se pelo sentido das palavras com a pulsação do corpo, sem fazer muitas escolhas, mas seguir o fluxo, sorteando as fichas: jogando e dançando. As Fichas de Dança dividiu-se em três categorias mais uma Ficha de Dança Arlequina para um blefe combinado. Para fechar a pesquisa trabalhei com as oficinas de Dança Moderna e Jogos para Criação com o Jogo Expandido. Propus um encontro presenciais experimentando o protótipo do Jogo Expandido que chamei de Experimento 2, e que teve como produção final o trabalho cênico ARESTAS.

#### **2.1.5 COMPONENTES OPTATIVAS - SEMESTRE SUPLEMENTAR (2021.2)**

##### **Tirocínio Docente – Turma de EPC2 Noturno. Estudos dos Processos Criativos em Dança**

**Ementa/Descrição:** Estudos teórico-práticos sobre os processos criativos em dança. Experimentação e práticas de técnicas de improvisação e criação do movimento como fonte de pesquisa e investigação coreográfica a partir do estudo do movimento, desenvolvimento e variação de células e de sequências coreográficas.

**Docente Orientadora:** Profa. Dra. Daniela Bemfica Guimarães.

**Contribuição do componente:** "A construção do jogo é o jogo em si" (2021). Frase da professora Daniela Guimarães que me acompanhou durante o semestre 2021.2, estando como tirocinante com a turma de EPC 2 e finalizando meus estudos no Mestrado Profissional em Dança. Discutimos em grupo sobre: Jogos de Criação, Jogos de Improvisação, Ideias de Composição e Dramaturgia. A contribuição em ter feito o tirocínio docente, foi a de poder compartilhar com os/as estudantes do Curso

de Graduação em Dança da Escola de Dança da UFBA no componente Estudos dos Processos Criativos em Dança, as Fichas de Dança do Jogo Expandido. Apresentei para a turma como o jogo foi desenvolvido e sua metodologia com as categorias e seus ingredientes de dança. Trabalhei no formato de acumulação. Então, a cada encontro estudávamos uma categoria e íamos gerando procedimentos para serem trabalhados no encontro seguinte. O tirocínio foi muito importante para mim no entendimento da relação ensino e aprendizagem e criação no meio acadêmico em um Curso de Graduação.

### **Contribuição - Turma de EPC2 Noturno**

#### **Estudante Camila Florentino:**

Aulas conduzidas por Fabiana, ela apresentou a sua pesquisa de Mestrado PRODAN e o Jogo que vem desenvolvendo, a fim de ajudar no processo criativo. A partir de fichas com 3 categorias que preenchi:

- CATEGORIA 1 → RESPIRAÇÃO → FLUXO CONTÍNUO
- SUSPENSÃO E SUCESSÃO → MOVER A PARTIR DAS ARTICULAÇÕES
- ALINHAMENTO → LINHAS RETAS
- FATORES DE MOVIMENTO → TEMPO → LENTO
- ESPAÇO → DIREÇÕES
- CATEGORIA 2 → TEMA → SELF
- IDEIAS → ROSA DUPLO ESPELHO TELA LENTE IMAGEM, SURGIR CORPO IMAGEM, SAIA VERMELHA, VESTIDO BRANCO, IMPROVISAÇÃO EM TEMPO REAL, REVELAR PERSPECTIVA, SIGUR RÓS OPA TSUPA LHASA DE SELA, LE TRIO JOUBRAN AKTIÇ
- COMPOSIÇÃO
- CATEGORIA 3 → ESTRUTURA COREOGRÁFICA: começo, meio e fim
- DESENHO
- FIGURINO → CORES → BRANCO, VERMELHO
- MÚSICA

#### **Estudante Matheus Silva Nazaré:**

A tirocinante Fabiana Lima só reafirmou as capacidades dos jogos através das demonstrações do seu próprio jogo, destacando o quanto é importante a arte de compor sua coreografia através da improvisação, e que você deve pensar naquele

cenário artístico como um todo, utilizando cores, ambientes, roupas, iluminações que se adequem à sua performance, e que tudo aquilo pode ser selecionado pelo destino/acaso.

**Estudante Lívia Matos dos Santos:**

Além disso, a proposta aberta do “Jogo Expandido”, desenvolvida pela tirocinante trouxe um aprofundamento muito interessante quanto à utilização e isolamento de elementos (no caso da proposta de Fabiana eram os princípios básicos da Técnica Limón e os fatores de Movimento de Laban), e em como a subtração/limitação das possibilidades se demonstrou ser um fator de facilitação na experiência de Improvisação.

**Grupo de Pesquisa – IMPROLAB CORPOLUMEN** – redes de estudos do corpo, imagem e criação em dança.

**Docente:** Profa. Dra. Daniela Bemfica Guimarães.

**Contribuição do grupo de pesquisa:** As contribuições do Grupo de Pesquisa Corpolumen: redes de estudos de corpo, imagem e criação em Dança sempre foram importantes e significativas. Já acompanhava os encontros na Escola de Dança como estudante do Curso de Graduação em Dança, muito antes de iniciar o Mestrado Profissional em Dança. Com os encontros no Corpolumen durante a pesquisa de Mestrado com o Jogo Expandido, essas aulas me inspiravam na produção dos trabalhos que estava desenvolvendo com o Grupo de Estudos e as Oficinas de Dança. Alinhava os conteúdos dos jogos propostos nas Improvisações em tempo real nos encontros Corpolumen com as minhas práticas em Dança Moderna a partir dos Princípios Básicos de Limón. Assim, conseguia produzir mais materiais para pensar o Jogo Expandido com a Improvisação Dirigida. A Improvisação e Composição em tempo real, que o Corpolumen propõe, me faziam pensar rápido e fazer escolhas rápidas. O Baralho Corpolumen da professora Daniela Guimarães foi um grande estímulo na minha pesquisa com Improvisação Dirigida. Mesmo com as minhas referências sendo em Dança Moderna, o Jogo Expandido que proponho é aberto e as ideias de improvisação e construção de imagens servem como pistas para iniciar uma composição coreográfica. Comandos do Grupo de Pesquisa Corpolumen que contribuíram com a minha pesquisa na **Improvisação e Composição em tempo real:**

Assunto como estímulo para improvisar em tempo real. Sequências de improvisação determinadas por um princípio aberto, mas existente. Três rodadas de improvisação com cinco minutos cada. Escolher improvisar e escolher observar, entre outros.

## PARTICIPAÇÃO NO SEMINÁRIO PRODAN

Figura 7 - Cartaz de divulgação do primeiro Seminário PRODAN (2020)



Fonte: Escola de Dança da UFBA.

Figura 8 - Cartaz de divulgação do segundo Seminário PRODAN (2021)



Fonte: Escola de Dança da UFBA.

### 3 PEDAGOGIA DO JOGO EXPANDIDO PARA CRIAÇÃO COREOGRÁFICA: PISTAS DA DANÇA MODERNA

#### Ingredientes para Composição

No decorrer do Curso de Mestrado Profissional em Dança, alinhei a pesquisa com aulas *online* de Dança Moderna e Jogos de Improvisação. Organizei um Grupo de Estudos para ter um espaço, na qual me fosse possível experimentar e trocar com Artistas da Dança, o que eu estava estudando como pistas para uma Criação Coreográfica. Paralelo aos encontros com o Grupo de Estudos, também ministrei algumas Oficinas de Dança, e todas as oficinas eram sobre Dança Moderna e Modos Criação. Quando era convidada para algum encontro ou curso, sempre organizava uma maneira de colocar a pesquisa do Jogo Expandido, fosse pensando a técnica de Dança Moderna ou os Processos de Improvisação Dirigida e Criação.

Com a experiência prática nos encontros do Grupo de Estudos e as Oficinas de Dança e com as orientações da professora Daniela Guimarães, conseguia

organizar as minhas ideias e pensar no Jogo juntando os Princípios Básicos de Limón, meu modo de criação, tendo como ponto inicial do jogo a improvisação dirigida.

Nas práticas orientadas eram os momentos de questionamentos, apresentava o que havia produzido e isso já se transformava em conteúdo para as abordagens que eu levaria para o Grupo de Estudo e na pesquisa das referências de Dança Moderna. Já estava trabalhando com o livro *The Illustrated Dance Technique of José Limón* (LEWIS, 1999) na pesquisa dos Princípios Básicos do Estilo Limón. Logo nas primeiras orientações a professora Daniela me indicou como referência o livro *Jogos Teatrais: o fichário de Viola Spolin* (SPOLIN, 2014) para me auxiliar no entendimento das práticas com jogos. Foi uma junção muito assertiva pois, com as ideias do fichário com os jogos teatrais montei as Fichas de Dança com os Princípios Básicos de Limón. Assim, cheguei no formato do Jogo Expandido com Fichas de Dança divididas em categorias.

Cada categoria é organizada em direcionar a pessoa jogadora para uma ação. Na Categoria 1 a pessoa jogadora a partir do sorteio das Fichas de Dança, encontra estímulos para criar um vocabulário corporal com improvisação dirigida. Na categoria 2 a pessoa jogadora vai organizar nas Fichas de Dança, Tema, Ideias e sortear Minifichas de Composição. Na Categoria 3 a pessoa jogadora vai organizar nas Fichas de Dança, o Desenho Cênica e escolher o modo que vai utilizar a música, e sortear com Minifichas estratégias para a Estrutura da Criação Coreográfica e Subfichas a Paleta de Cores para compor a cena.

As Fichas de Dança tem o nome de Jogo Expandido. Expandido uma vez que os Princípios Básicos e suas Qualidades de Movimento criaram desdobramento com as Subfichas. As Fichas de Dança são sobre os Princípios Básicos de Limón de Alinhamento, Respiração, Isolamento, Queda e Recuperação, Peso, Suspensão e Sucessão, mais três Qualidade de Movimento Tempo, Espaço e Fluência. Cada Princípio Básico e Qualidade de Movimento tem suas Minifichas e Subfichas, para serem sorteadas.

Nos encontros com o Grupo de Estudo jogando para construir o primeiro trabalho, o Experimento 1, tive dúvidas de como refazer algumas jogadas sem burla o jogo, pensando nas possibilidades de fazer mudança. De modo que o jogo é aberto sem muitas regras, não queria que ficasse bagunçado com estratégias aleatórias. Em um dos encontros de orientação a professora Daniela me sugeriu uma carta coringa,



com um blefe autorizado para refazer algumas jogadas. Então criei a Ficha de Dança Arlequina com propostas para o jogador mudar algumas jogadas nas categorias.

### 3.1 JOGO EXPANDIDO PARA CRIAÇÃO COREOGRÁFICA: PISTAS DA DANÇA MODERNA

**Contém:**

**Manual:** como jogar o Jogo Expandido – uma sugestão de uso;  
**Fichas de Dança:** Categoria 1; Categoria 2; Categoria 3;  
**Ficha Arlequina;**  
**Minifichas:** Categorias 1, 2, 3;  
**Subfichas:** Categoria 1, 3 e Arlequina;  
**Material complementar:**  
**Fichas de Dança Vazias:** Fichas para montar o resultado do jogo a partir do sorteio das Categorias;  
**Post-it:** usar nas Fichas de Dança Vazias, montando o resultado das categorias.

**Observação:** cada ficha traz as descrições de suas Categorias e as informações sobre todos os Princípios Básicos da Técnica Limón e Qualidades de Movimento no Jogo Expandido.

#### 3.1.1 MANUAL

O Jogo Expandido para Criação Coreográfica: Pistas da Dança Moderna é inspirado na Técnica Limón.

Descrição do Jogo Expandido: as Fichas de Dança são sobre os Princípios Básicos de Limón - Alinhamento; Respiração; Isolamento; Queda e Recuperação; Peso; Suspensão e Sucessão e há as Fichas sobre a Qualidade de Movimento: Tempo; Espaço e Fluência. Sendo que cada Princípio Básico e Qualidade de Movimento tem suas Minifichas e Subfichas a serem sorteadas.

O Jogo Expandido apresenta ingredientes para Criação Coreográfica e contém: Fichas de Dança; Minifichas; Subfichas; Ficha Arlequina. Traz também material complementar com Fichas de Dança Vazias e *Post-it* para montar e compor o jogo a partir dos sorteios das Categorias.

#### 3.1.2 CATEGORIAS

Cada Categoria é organizada para direcionar a pessoa jogadora a uma ação, avançando da Categoria 1 para a Categoria 2 e utilizando o material resultante dessas duas Categorias para produzir na Categoria 3. Na Categoria 1 a pessoa jogadora a partir do sorteio das Fichas de Dança com suas Minifichas e Subfichas, encontra estímulos para criar um vocabulário corporal com improvisação dirigida. Na Categoria 2 a pessoa jogadora vai organizar nas Fichas de Dança Vazias, Tema, Ideias e sortear Minifichas de Composição. Na Categoria 3 a pessoa jogadora vai organizar nas Fichas de Dança Vazias, o Desenho Cênico, escolher o modo que vai utilizar a música, sortear com Minifichas estratégias para a Estrutura da Criação Coreográfica e Subfichas na Paleta de Cores para compor a cena.

#### **3.1.2.1 CATEGORIA 1**

06 Fichas de Dança – descrição dos princípios básicos; 06 Minifichas – princípios básicos para sortear; 48 Subfichas – princípios básicos para sortear;

03 Fichas de Dança – descrição das qualidades de movimento; 03 Minifichas – qualidades de movimento para sortear; 24 Subfichas – qualidades de movimento para sortear.

#### **3.1.2.2 CATEGORIA 2**

01 Ficha de Dança – tema; 01 Ficha de Dança – ideias; 01 Ficha de Dança – composição e 06 Minifichas – composição para sortear.

#### **3.1.2.3 CATEGORIA 3**

01 Ficha de Dança – estrutura da criação coreográfica; 20 Minifichas – estrutura da criação coreográfica para sortear; 01 Ficha de Dança – desenho cênico; 01 Ficha de Dança – paleta de cores; 04 Subfichas – paleta de cores para sortear; 01 Ficha de Dança – música.

#### **3.1.2.4 ARLEQUINA**

01 Ficha de Dança – Arlequina e 05 Subfichas – Arlequina para sortear.

#### **3.1.2.5 MATERIAL COMPLEMENTAR**

06 Fichas de Dança vazias – 01 bloco de *post-it*.

#### **3.1.3 INÍCIO DO JOGO**

### 3.1.3.1 CATEGORIA 1

- 1 – Sortear duas a três Minifichas de Dança dos princípios básicos;
- 2 – Sortear duas Minifichas de Dança das qualidades de movimento;
- 3 – Sortear duas a quatro Subfichas dos princípios básicos e qualidades de movimento.

**Orientações:** Após sortear duas ou três Minifichas – princípios básicos e duas Minifichas qualidades de movimento, sortear duas a quatro Subfichas – princípios básicos e qualidades de movimento como estímulos para a improvisação. Com o uso da Ficha de Dança Vazia e *Post-it*, devemos então montar o jogo a partir das Minifichas e Subfichas sorteadas da Categoria 1.

### 3.1.3.2 CATEGORIA 2

- 1 – Selecionar Ficha de Dança Tema e atribuir um assunto: proposições que possam ser agregadas ao jogo. Um estímulo para a improvisação;
- 2 – Selecionar Ficha de Dança Ideias e atribuir à cena conceitos: imagens, objetos, percepções que vão surgindo durante as improvisações e o processo criativo do jogo. Mapa de palavras;
- 3 – Selecionar Ficha de Dança Composição e as Minifichas de Composição, estabelecendo o número de jogadores e cenas no exercício. Para a organização e divisão de cenas resultantes das improvisações.

**Orientações:** Através das Minifichas de Composição sortear com as pessoas jogadoras solo, duo, trio, quarteto, dois grupos, grupo todo. Construa quantas cenas desejar e jogue quantas Minifichas considerar necessárias, isso vai depender de quanto material foi produzido e o tamanho que deseja ter o trabalho coreográfico. Para organizar melhor o jogo é importante enumerar por ordem e nomear cada cena para o jogo, por exemplo: cena 01 – corrida (duo); cena 05 – chão (dois grupos). Cada pessoa jogadora determina o momento que vai fazer a montagem da composição. Na Ficha de Dança Vazia com o *Post-it*, montar o jogo Categoria 2, anotando o tema ideia e composição.

### 3.1.3.3 CATEGORIA 3

- 1 – Resultado do jogo de Composição Categoria 2.

2 – Sortear as Minifichas Estrutura da Criação Coreográfica em uma ordem escolhida em sequência de 01 a 20 ou de acordo com a quantidade de cenas construídas.

3 – Formação das cenas.

4 – Selecionar Ficha de Dança Desenho Cênico;

5 – Selecionar entre as Fichas de Dança Paleta de Cores a Subfichas Paleta de cores.

**Orientações:** Nessa Categoria o jogo segue para a montagem de uma criação coreográfica, com os resultados da Categoria 1 e 2. A utilização da Ficha de Dança Estrutura da Criação Coreográfica preza pela organização das cenas construídas no jogo, estão divididas em 20 Minifichas de Estrutura da Criação Coreográficas distribuídas a depender de quantas cenas estão em construção. Com a Ficha Desenho Cênico organizar as cenas no espaço. Relacionar o desenho cênico com o resultado do jogo de formação das cenas. Seguir para a Ficha de Dança Paleta de Cores e sortear a Subficha com as cores indicadas para a criação coreográfica no uso de: figurinos, materiais cênicos e iluminação. A Ficha de Dança Música traz sugestões do uso da música. Registrar na Ficha de Dança Vazia com o *Post-it* os resultados de estrutura da criação coreográfica, desenho cênico, paleta de cores e música.

### 3.1.3.4 FICHA DE DANÇA ARLEQUINA

Mudança nas combinações do jogo.

**Orientações:** Usar a Ficha de Dança Arlequina, no momento que desejar fazer alguma mudança no jogo sorteando suas Subfichas.

### 3.1.4 DESCRIÇÃO DAS FICHAS DE DANÇA, MINIFICHAS, SUBFICHAS, FICHA ARLEQUINA E FICHA DE DANÇA VAZIA

#### 3.1.4.1 CATEGORIA 1

**Fichas de Dança – Princípios Básicos:**

**Alinhamento** – Curvaturas naturais da coluna, os pés estão colocados sob as articulações do quadril, ombros também alinhados ao quadril, a cabeça é elevada e o peso do corpo é distribuído entre os pés, sentindo seu eixo vertical.

**Respiração** – Seu uso consciente é fundamental para produzir movimentos no corpo, permitindo que o movimento flua de maneira contínua partindo do centro do corpo.

**Isolamento** – Refere-se ao trabalho de várias partes ou segmentos do corpo de forma independente, isolar diferentes partes do corpo e perceber como cada parte pode ser trabalhada, explorando os limites da rotação, flexão e extensão.

**Queda e Recuperação** – Exploram os ritmos naturais que surgem durante essas ações (uma queda e durante a recuperação de uma queda). Esses ritmos se concentram em descobrir e entender o fluxo orgânico dos movimentos. O corpo cede à gravidade aprendendo a soltar diferentes partes do corpo de forma independente, na recuperação a energia passa pelo ponto final da queda e continua pelo mesmo caminho usando a reação através da força muscular empurrando o peso da gravidade.

**Peso** – Peso do próprio corpo com a força da gravidade, é uma qualidade de movimento dentro do aspecto técnico de Limón.

**Suspensão e Sucessão** – Exploram as possibilidades orgânicas de energia que existem de um movimento para o outro, não sendo interrompidos forçadamente. Na suspensão não há um ponto final, pois há um constante ponto de partida para o próximo movimento. Na sucessão a trajetória é sequencial como uma onda que passa pelo corpo movendo diferentes partes.

#### **Fichas de Dança – Qualidades de Movimento:**

**Tempo** – Refere-se ao ritmo ou uso da batida ou pulsação. O tempo não precisa da música para existir, ele se relaciona com a duração do movimento.

**Espaço** – Refere-se à maneira de relacionar. Aproximar-se do espaço de forma a fazer parte dele. Deslocar-se de um lugar para o outro, ter consciência de todo o espaço ao redor. O uso do espaço no corpo.

**Fluência** – Descreve o movimento contínuo. Fluência livre é o movimento conectado e contínuo. Fluência contida é a extremidade oposta do contínuo.

**Minifichas – Princípios Básicos** – alinhamento, respiração, isolamento, queda e recuperação, peso, suspensão e sucessão.

**Minifichas** – Qualidade de Movimento – tempo, espaço e fluência.

#### **Subfichas – Princípios Básicos:**

**Subfichas – Alinhamento** – Verticalidade; Linhas retas; Linhas curvas; Alinhamento livre; Contração; Fissuras; Simetria; Assimetria.

**Subfichas – Respiração** – Segurar e soltar a respiração; O movimento acontece no entre inspirar e expirar; Respirar e desenhar o espaço; Respirar e deitar; Trabalhar a respiração nos equilíbrios; Perceber a respiração em gestos cotidianos; Tocar e sentir o fluxo da respiração; Relacionar respiração com trabalho de apoios.

**Subfichas – Isolamento** – Coluna vertebral; Crânio; Membros superiores; Membros inferiores; Quadril; Plexo solar/tórax; Mãos ou pés; Articulações.

**Subfichas – Queda e Recuperação** – Cair e rolar; Saltar; Inclinar/declinar; Transferência de peso; Desequilíbrio; Tombar; Simular uma queda; Ceder;

**Subfichas – Peso** – Sustentado; Forte; Leve; Fraco; Peso confortável ou desconfortável; Pesado; Relaxado; Suave.

**Subfichas – Suspensão e Sucessão** – Desenrolar; Corpo como ondas; Corpo como vento; Movimento em espiral; Giros; Movimento de abrir e fechar; Alongar; Pendurar.

**Subfichas – Qualidade de Movimento:**

**Subfichas – Tempo** – Rápido; Lento; Moderado; Intervalo de tempo; Pausa; Repetição; Diferentes velocidades; Acelerado.

**Subfichas – Espaço** – Arrastar; Deslizar; Girar; Deslocar; Aproximar; Enrolar; Dobrar; Andar.

**Subfichas – Fluência** – Fluxo contínuo; Fluxo controlado; Fluxo interrompido; Fluxo circular; Fluxo corrido; Fluxo escorrido; Fluxo espontâneo; Fluxo fluido.

#### 3.1.4.2 CATEGORIA 2

**Ficha de Dança:**

**Tema** – Assunto; proposições que possam ser agregadas ao jogo. Um estímulo para a improvisação.

**Ideias** – Conceitos; imagens, objetos, percepções que vão surgindo durante as improvisações e o processo criativo do jogo. Mapa de palavras.

**Composição** – Organização e divisão de cenas resultante das improvisações.

**Minifichas – Composição** – Solo; Duo; Trio; Quarteto; Dois grupos; Grupo todo.

#### 3.1.4.3 CATEGORIA 3

**Ficha de Dança:**

**Estrutura da Criação Coreográfica** – Organização das cenas construídas.

**Desenho Cênico** – Organização das cenas no espaço. Relacionar o desenho cênico com o resultado do jogo de formação das cenas.

**Paleta de Cores** – Inspiração cênica para o uso de: figurinos, materiais cênicos e iluminação.

**Música** – Sugestões do uso da música.

Como a música pode ser inserida no Jogo Expandido:

Como inspiração no processo de improvisação;

Como tema durante o jogo;

Como estímulo para a composição das cenas;

A música pode ser pensada antes de iniciar o jogo;

A música pode ser agregada durante o jogo;

A música pode surgir no final do jogo;

A escolha da música pode acontecer durante o processo de montagem do trabalho coreográfico;

Repertório musical selecionado após a composição ser finalizada.

**Minifichas** – Estrutura da Criação Coreográfica – números de 01 a 20.

**Subfichas** – Paleta de Cores – Paletas de 1 a 4.

#### **3.1.4.4 FICHA DE DANÇA ARLEQUINA**

Mudança nas combinações do jogo.

**Subfichas Arlequina** – Refaça uma jogada; Insira uma Subficha de qualidade de movimento; Acrescente ou troque um princípio básico; Retire um princípio básico ou uma qualidade de movimento; Troque uma Ficha de Dança com uma pessoa.

#### **3.1.4.5 FICHA DE DANÇA VAZIA**

Ficha para a montagem escrita do jogo.

### **3.2 PESQUISA - GRUPO DE ESTUDOS**

**Grupo de estudos** – Jogo Expandido de Dança Moderna: Improvisação e Criação.

Local: Via *Google Meet* (curso *online*)

Público-alvo: Artistas do corpo

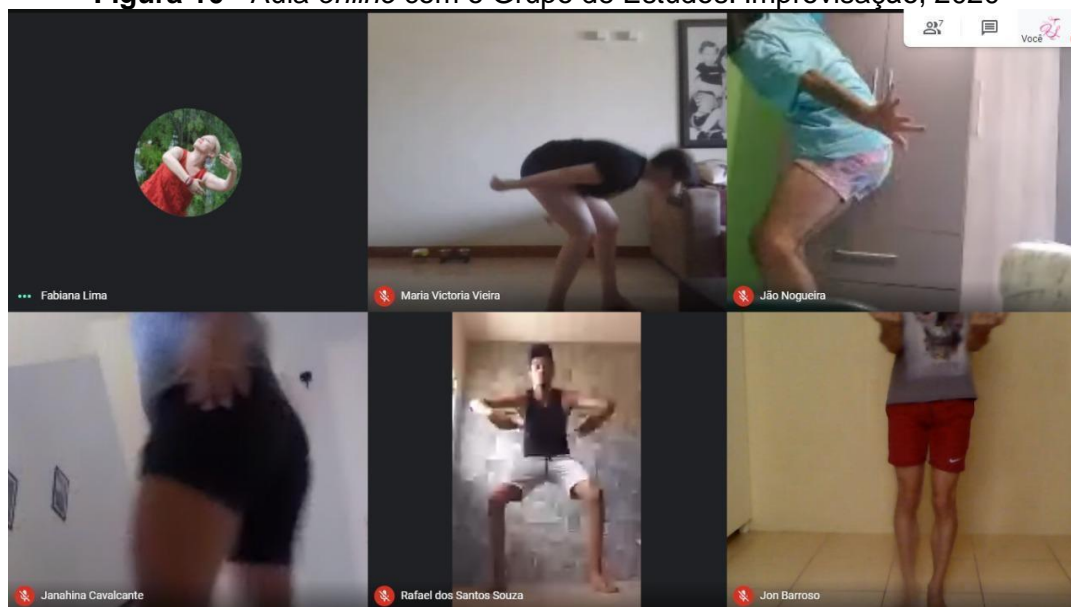
Carga horária: 2h semanais

**Figura 9** - Aula *online* com o Grupo de Estudos. Conversa sobre o Jogo Expandido, 2021



Fonte: acervo pessoal.

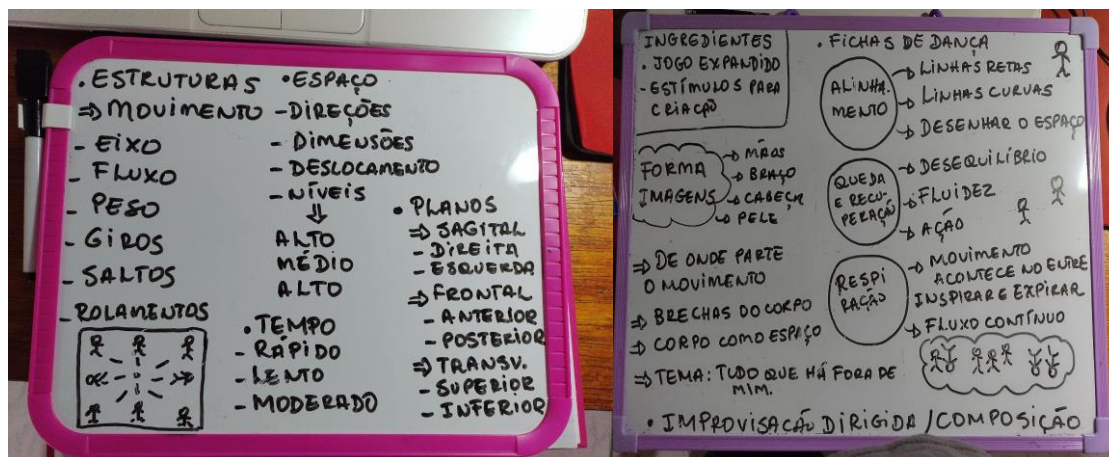
**Figura 10** - Aula *online* com o Grupo de Estudos. Improvisação, 2020



Fonte: acervo pessoal.

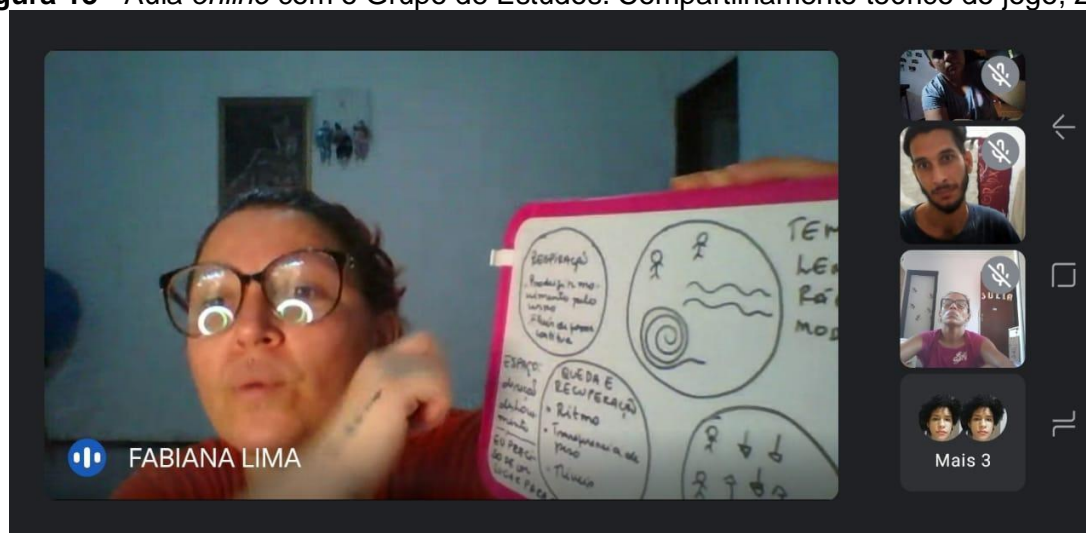
**Figuras 11 e 12** - Aula *online* com o Grupo de Estudos. Compartilhamento teórico do jogo, 2021





Fonte: acervo pessoal.

Figura 13 - Aula online com o Grupo de Estudos. Compartilhamento teórico do jogo, 2021



Fonte: acervo pessoal.

### 3.3 OFICINAS DE DANÇA

#### Oficina 01

Jogo Expandido de Dança Moderna – Pistas para uma Criação Coreográfica.

Local: Rede Cuca (curso presencial)

Público-alvo: Artistas do corpo

Carga horária: 21h

#### Release da Oficina

As aulas aconteceram de forma presencial seguindo todas as regras sanitárias da COVID-19, com um limite de cinco estudantes de dança na turma. Trabalhei de forma prático-teórico os Princípios Básicos da Técnica Limón de Dança Moderna:

alinhamento, respiração, isolamento, queda e recuperação, peso, suspensão e sucessão.

**Figura 14** - Oficina de Dança. Estudos com os Princípios Básicos de Limón e Jogos de Criação Corpolumen: um baralho para o estudo da Improvisação em tempo-real, 2021



Fonte: acervo pessoal. Foto: Fabiana Lima.

Apresentei Jogos de Improvisação com o intuito do desenvolvimento da construção de um vocabulário corporal. Como estímulo para os Jogos de Improvisação, utilizamos o *Baralho Corpolumen* (GUIMARÃES, 2017); e os cartões com poemas do Livro *Pequena Coleção de Insignificâncias* (COHEN, 2019), que foram também suportes para os debates sobre composição coreográfica. O objetivo de pensar os jogos de improvisação tendo como mote os elementos da dança moderna funcionou de forma positiva com o grupo. As/os participantes da oficina ainda não haviam tido aulas de dança moderna, sugeri que trabalhassem com os princípios básicos alinhando com as suas práticas habituais de dança conectando com o seu fazer artístico. Depois de termos trabalhado com os materiais trazidos por mim, propus a todos que cada um e uma escolhessem dois a três princípios básicos para dar um ponto de partida para a sua improvisação e em seguida pistas para uma possível composição. Seria um modo de começar a criar. Pensamos o Jogo Expandido para Criação Coreográfica como uma parceria de dança. Recortes de cada jogo geraram pistas para uma composição improvisada com o material estudado durante todo o curso.

Tentei trazer para a oficina de dança um pouco do que eu havia trabalhado nos primeiros encontros com o Grupo de Estudos. Essa oficina foi o primeiro contato presencial com estudantes de dança sobre a pesquisa. Duas participantes da oficina de dança, após a finalização do curso, começaram a fazer parte do Grupo de Estudos Jogo Expandido de Dança Moderna: Improvisação e Criação.

**Figura 15** - Estudantes da Oficina de Dança



Fonte: acervo pessoal. Foto: Breno Vilário.

### **Oficina 02**

Dança Contemporânea – Processo de Criação.

Local: Curso Técnico em Dança - CCBJ (curso *online*)

Público-alvo: Estudantes do Curso Técnico em Dança

Carga horária: 20h

### **Release da Oficina**

Com os estudantes do Curso Técnico em Dança trabalhei com uma dinâmica mais direta pensando no Jogo Expandido para Criação Coreográfica: Pistas da Dança

Moderna. Cheguei para as aulas com o jogo pronto. Era um curso de Dança Contemporânea com o foco em processo criativo num formato remoto. Fiz todo o Jogo Expandido antes dividindo o jogo em dois blocos: 1 – entendendo o jogo e 2 – reproduzindo o jogo.

**1 – Entendendo o jogo:** Trabalhei a aula de dança contemporânea; Espaço que cada um/uma estava; O corpo como espaço; Imagem; Categorias 1 e 2 do Jogo Expandido.

**2 – Reproduzindo o jogo:** Categorias 1 e 2 do Jogo Expandido; Partitura de movimento; Improvisação.

Experimentei outra forma de jogar, apresentei nos encontros o jogo pronto. Ensinei uma pequena partitura de movimento para o grupo aprender a partir do jogo já jogado por mim, como um ponto de partida para em seguida o grupo desenvolver lá de uma outra maneira. Fiz uma prática direcionada utilizando dos princípios básicos como comandos para as improvisações com foco no processo criativo.

Durante o curso falei sobre o meu processo de pesquisa de Mestrado em Composição Coreográfica. Expliquei que nas aulas entendo o jogo e reproduzindo o jogo trabalhei com materiais também do Jogo Expandido que tem em sua referência principal os Princípios Básicos da técnica Limón de Dança Moderna.

Uma estudante do curso técnico após a finalização do curso começou a fazer parte do Grupo de Estudos Jogo Expandido de Dança Moderna: Improvisação e Criação.

### **Oficina 03**

Estudos do Corpo: Princípios de Dança Moderna Contemporânea e Jogos de Improvisação.

Local: Arte Urgente - Janelas Formativas (curso *online*)

Público-alvo: Artistas do corpo

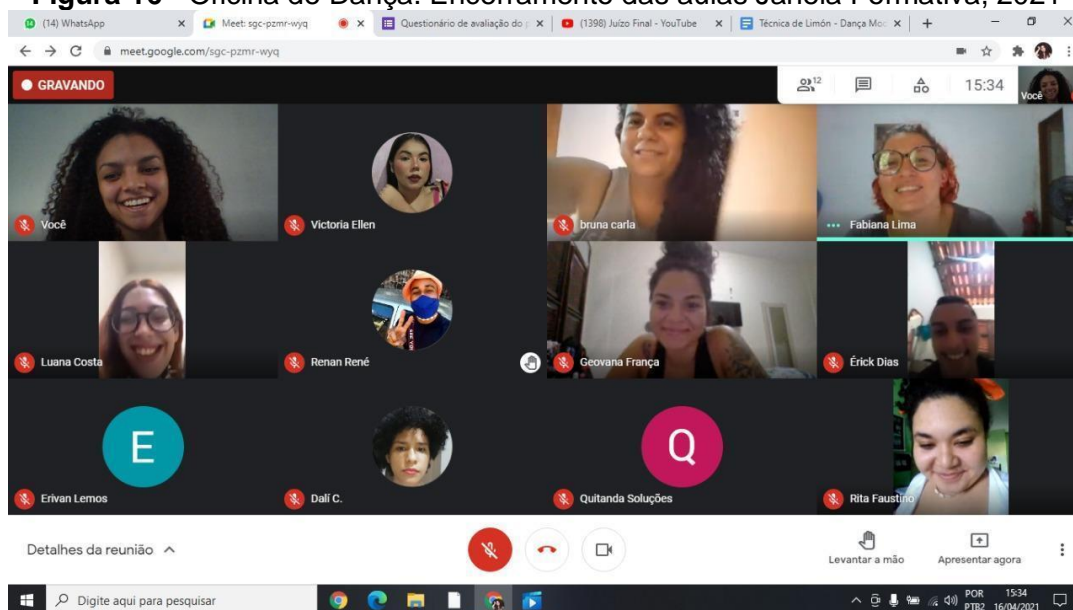
Carga horária: 20h

### **Release da Oficina**

As aulas aconteceram de forma *online*, com estudantes de dança de diferentes lugares do Brasil. Foi a primeira vez que apresentei o Jogo Expandido de Dança Moderna para um grupo de artistas de diferentes linguagens na mesma sala. Havia artistas da dança clássica, dança contemporânea, *hip-hop*, danças de matrizes

africanas, quadrilha junina, estudantes da Graduação em Dança e estudantes do Curso Técnico em Dança. Entre os estudantes poucos sabiam sobre dança moderna e a técnica Limón na qual os princípios básicos foram abordados. E isso para mim foi um fator positivo, pois os conteúdos seriam novos para todos/as, assim o grupo aprenderia sobre dança moderna contemporânea e os princípios básicos da técnica Limón juntos e juntas. Dentre os conteúdos programados estimei o grupo a pesquisar sobre formas de treinamento individual de acordo com suas práticas pessoais, suas habilidades e limitações com o intuito de gerar conhecimento sobre o seu corpo, assim, tendo a oportunidade de investigar e trabalhar de acordo com suas necessidades para um melhor desenvolvimento corporal e artístico. Nessa prática, pontuei modos de improvisação. As técnicas de dança moderna e contemporânea foram abordadas num formato crescente dos princípios básicos, buscando um nivelamento entre os estudantes respeitando as experiências de cada um e uma.

**Figura 16** - Oficina de Dança. Encerramento das aulas Janela Formativa, 2021



Fonte: acervo pessoal.

A cada encontro foi se construindo um processo de composição coreográfica. Depois dos princípios básicos serem aprendidos, começamos a trabalhar com os jogos de improvisação. Experimentei nesse curso nos Jogos de Improvisação a prática do Jogo Expandido subfichas da Categoria 1 que havia experimentado com o grupo de estudos. A turma seguiu pesquisando sobre seu vocabulário corporal, construindo suas partituras de movimento, estimulando-se através dos trabalhos técnicos e inspirando-se com objetos e imagens. Todo trabalho cênico se deu de



forma colaborativa, os/as estudantes contribuíram compartilhando seus exercícios coreográficos na tela em meios aos encontros.

**Figura 17** - Cartaz de divulgação da Oficina de Dança Janelas Formativas, 2021



Fonte: Produção Arte Urgente/CE.

#### **Oficina 04**

Dança Moderna Contemporânea e Jogos de Improvisação

Local: Associação Dança Cariri (curso *online*)

Público-alvo: Artistas do corpo

Carga horária: 10h

#### **Release da Oficina**

Essa oficina de dança trabalhou de forma mais direta com a ideia do Jogo Expandido e suas Fichas de Dança. O grupo era formado por artistas mais experientes em dança. Apresentei a pesquisa e pontuei as referências sobre os Princípios Básicos da Técnica Limón de Dança Moderna. Trabalhei com os conceitos de alinhamento, respiração, queda e recuperação, peso, isolamento, suspensão e sucessão, seus fundamentos e técnica. Estudamos transferência de peso, equilíbrio e desequilíbrio e a relação espacial do corpo no espaço e o espaço que estávamos habitando na casa.

Foram trabalhados os jogos de improvisação e combinações de movimentos direcionados para uma composição coreográfica, a partir dos vocabulários da dança

moderna contemporânea, propostos anteriormente em aula, alinhando com as experiências que cada estudante traz de suas vivências artísticas.

Apresentei ao grupo o protótipo do Jogo Expandido, sua Ficha de Dança dividida em suas categorias. Trabalhamos com os ingredientes para composição coreográfica: Tema; jogo de palavras e improvisação dirigida. Cada artista montou seu jogo expandido. Na Categoria 1 sorteamos os princípios básicos e qualidade de movimento; Categoria 2 - escolhemos um tema, trabalhamos a ideia de luz no espaço e uma composição solo; Categoria 3 - o desenho cênico foi escolhido a partir do posicionamento da luz no espaço e a música foi de escolha individual. Cada artista construiu sua composição coreográfica e apresentou para o grupo no último dia de encontro.

**Figura 18 - Oficina de Dança. Encerramento das aulas Jogo Expandido, 2021**



Fonte: acervo pessoal.

**Figura 19** - Cartaz de divulgação da Oficina de Dança Jogo Expandido, 2021



Fonte: acervo pessoal.

### **Oficina 05**

Residência Artística – Dança Moderna Contemporânea e Jogos em Composição Coreográfica

Local: Natasha Quintela Studio de Dança (curso presencial)

Público-alvo: Bailarinas(os) clássicas(os)

Carga horária: 30h

### **Release da Residência**

Fazer uma residência presencial era o que eu mais queria desde a minha entrada no mestrado. A residência aconteceu com um grupo de danças clássicas. No primeiro momento apresentei toda a pesquisa do Mestrado Profissional em Composição Coreográfica e expliquei que o Jogo Expandido estava sendo baseado nos Princípios Básicos da Técnica Limón de Dança Moderna. Expliquei que iríamos trabalhar com as aulas de dança moderna e contemporânea, jogos de improvisação, laboratórios de criação coreográfica e com o Jogo Expandido para Criação



Coreográfica. A experiência do grupo era somente com o ballet clássico e algumas aulas de *jazz*. O protótipo do Jogo Expandido estava quase pronto, as Fichas de Dança, Minifichas, Subfichas e Ficha Arlequina. O Jogo Expandido para Criação Coreográfica: Pistas/Princípios da Dança Moderna estava realmente tomando forma. O grupo na primeira experimentação com o jogo sentiu dificuldade em ter que construir a sua movimentação, as dúvidas debatidas em sala tornaram-se questões pertinentes para que eu pudesse entender o que poderia funcionar ou não dentro do jogo. Na residência consegui desenvolver melhor a categoria 3, trabalhando a estrutura coreográfica e o desenho cênico.

**Figura 20** - Estudo com o protótipo do Baralho Jogo Expandido. Fichas de Dança, 2021



Fonte: acervo pessoal. Foto: Fabiana Lima.

Um dos momentos importantes da residência trabalhando com o Jogo Expandido foi ter apresentado para uma bailarina clássica uma solista de repertórios clássicos, um processo coreográfico. Ter trabalho com ela outra maneira de se criar dança, uma forma diferente da que ela estava acostumada, que era a de aprender uma coreografia que já chegava pronta. Com o Jogo Expandido o grupo de danças clássicas pode construir tudo por etapas, pensaram na movimentação partindo de estímulos para improvisação dirigida, escolheram um tema, trouxeram ideias, fizeram mapas de palavras, estruturaram a sequência, pesaram no espaço e no figurino. E cada um/uma construiu o seu solo coreográfico. A residência teve como resultado final

um trabalho coreográfico de dança moderna todo construído a partir das Fichas de Dança do Jogo Expandido.

**Figura 21** - Estudo com as Fichas de Dança Composição e Desenho Cênico, 2021



Fonte: acervo pessoal. Foto: Fabiana Lima.

## 4 O JOGO SENDO JOGADO

### 4.1 EXPERIMENTO 1

**Grupo de Estudos - Jogo Expandido de Dança Moderna: Improvisação e Criação**

**Jogo Expandido para Criação Coreográfica: Pistas da Dança Moderna**

**Ingredientes que foram sorteados para uma Composição – Jogo 1**

#### **Categoria 1**

**Fichas de Dança (Minifichas)** – respiração, alinhamento, queda e recuperação, peso e fluência.

**Subfichas:** Estímulos para a Improvisação.

Respiração – o movimento acontece no entre inspirar e expirar; respirar e desenhar o espaço.

Alinhamento – linhas retas; linhas curvas; contração.

Queda e Recuperação – desequilíbrios; ceder; simular uma queda.

Peso – suave; leve; forte.

Fluência – fluxo contínuo; fluxo controlado; fluxo circular.

**Categoria 2**

**Tema** – Eu preciso de um lugar para falar de mim.

**Ideias** – Sensação de neblina no espaço, cores alaranjadas, corpo como espaço.

**Composição** – 5 Solos.

**Categoria 3**

**Estrutura da Criação Coreográfica** – Recorte das cenas pensada para o vídeo (solo, duo e trio).

**Desenho Cênico** – Escolher uma frente, direcionar a posição da câmera.

**Paleta de Cores** – Paleta 1: tons na cor laranja, preto, marrom.

**Música** – Escolha feita depois do vídeo editado.

**Resultado** – vídeodança BRUMA.

**Link de acesso ao vídeo** – <https://www.youtube.com/watch?v=SVX-w4Av1d4&t=194s>

**Figura 22** - Cartaz de divulgação do vídeodança BRUMA, 2021

10 DE JUNHO, A PARTIR DAS 18H

# BRUMA

Direção coreográfica: Fabiana Lima

Edição Virtual 2021.1

## 36° Painel Performático

Escola de dança da UFBA

 [escoladedancaufba](#)  [@dancaufba](#)

Fonte: acervo pessoal. Foto: Rafael Sousa.

**Figura 23** - Cartaz de divulgação do Painel Performático da Escola de Dança da UFBA, 2021



Fonte: Escola de Dança da UFBA.

**BRUMA** – videodança, é o primeiro resultado coreográfico do Grupo de Estudos Jogo Expandido de Dança Moderna: Improvisação e Criação, a partir do “Jogo Expandido para Criação Coreográfica: Pistas da Dança Moderna”. A ideia da criação surgiu pelo estímulo do Painel Performático da Escola de Dança da UFBA. Minha experiência no componente optativo PRODAN: Criação Audiovisual na interação com a Dança e a participação no Grupo de Pesquisa Corpolumen através do Projeto de Extensão ImproLAB Corpolumen, ambos conduzidos pela Profa. Daniela Guimarães, foram muito importantes para pensar na criação em um formato audiovisual (vídeodança em meu caso). Os encontros do Grupo de Estudos eram de forma *online*, já estávamos dançando no virtual. Assim, organizamos Tema e Ideias, e desenhamos a cena pensando na tela. Esse experimento I foi fundamental no momento de escolhas das Subfichas e como ficariam organizadas as categorias.

O jogo que partilhamos para a improvisação dirigida: cada pessoa jogadora do Grupo de Estudos, sorteou uma Ficha de Dança que foram trabalhadas, o Tema foi um momento de conversa na qual cada pessoa sentiu o desejo de falar sobre a dança

que estavam fazendo. A ideia principal que nos levou a construção da dramaturgia do trabalho, foi quando uma participante do grupo acendeu um incenso na tela, e a imagem da fumaça nos inspirou para pensar as cenas de composição. A partir do Tema e Ideias definidas seguimos para a definição do Desenho Cênico, as Estruturas da Criação Coreográficas e Paletas de Cores. Com todo material produzido organizado com o Jogo Expandido, determinamos o que caberia na criação coreográfica.

### **Ingredientes que foram sorteados para uma Composição – Jogo 2**

<p><b>Categoria 1</b></p> <p><b>Fichas de Dança (Minifichas)</b> – respiração, suspensão e sucessão, peso, tempo e espaço.</p> <p><b>Subfichas:</b> Estímulos para a Improvisação.</p> <p>Respiração – o movimento acontece no entre inspirar e expirar.</p> <p>Suspensão e Sucessão – giros; movimento em espiral; alongar.</p> <p>Peso – peso confortável ou desconfortável; suave; forte.</p> <p>Tempo – rápido; moderado; lento.</p> <p>Espaço – andar; deslocar; dobrar.</p>
<p><b>Categoria 2</b></p> <p><b>Tema</b> – O que dizer? Desagrado; O tempo.</p> <p><b>Ideias</b> – Mesa; banco.</p> <p><b>Composição</b> – 1 Solo.</p>
<p><b>Categoria 3</b></p> <p><b>Estrutura Coreográfica</b> – Recorte das cenas pensada para o vídeo (solo, duo e trio).</p> <p><b>Desenho Cênico</b> – Espaço externo, rua, casa.</p> <p><b>Paleta de Cores</b> – Paleta 3 – tons de marrom, bege, rosa, verde e azul.</p> <p><b>Música</b> – Escolha feita junto a improvisação.</p> <p><b>Resultado</b> – vídeodança EXPERIMENTO 01 (solo Janahina Cavalcante).</p> <p><b>Link de acesso ao vídeo</b> –</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=FcRRYqZeEJo&amp;t=156s">https://www.youtube.com/watch?v=FcRRYqZeEJo&amp;t=156s</a></p>

**Figura 24** - Cartaz de divulgação do vídeodança EXPERIMENTO 01, 2021





Fonte: acervo pessoal de Janahina Cavalcante.

### **Relato da Experiência da Artista Janahina Cavalcante no Grupo de Estudos - Jogo Expandido de Dança Moderna: Improvisação e Criação**

Achar modos de falar em palavras do processo de vivência na ação prática do Jogo Expandido, para mim tiveram vários aspectos que posso considerar, desde a relação direta colocando o corpo em movimento.

A partir das aulas práticas de dança moderna ministrada por Fabiana com o direcionamento para estarmos pensando em atos compositivos, juntamente com momentos de reflexão sobre o que estávamos fazendo, sobre formação em dança, sobre técnica de dança, sobre a vida e também tantos outros pontos que iam surgindo no processo e que não eram desconsiderados. Seguíamos nesse movimento, nesse jogo do fazer, da escuta para os corpos e para os jeitos de dançar que estavam no processo. Nos encontros, evocávamos nossos mundos de possibilidade entre uma alternância de movimentos e sensações que ao meu ver, iam contribuindo na composição do jogo, na criação do material na sistematização que Fabi estava elaborando.

Como sempre as dúvidas e certezas eram sempre companheira, mas era certo que mesmo que Fabi sabia o que queria as experiências e posso dizer o domínio das ideias e métodos, já fazia a composição/criação de seus trabalhos coreográficos estavam presentes, e nesse processo poder contribuir na elaboração desse material, sistematizar esse jogo foi muito potente. E no momento que ela nos apresentou o protótipo do jogo, e logo jogarmos, foi como ver ali todas as discussões, todas as reflexões e todas as micro composições que fizemos a partir das ideias e de tudo o que Fabi estava pesquisando e de tudo que vínhamos no percurso compartilhando. Foi muito potente, porque de certo modo materializou coisas que estávamos conversando, que estávamos realmente praticando, e no meu caso, foi uma possibilidade realmente compositiva de criar um solo, algo que a tempos era um tentativa sem êxito.

Então, a partir daquele material que Fabi construiu e nos apresentou, estava presente tudo aquilo o que tínhamos conversado, fez todo o sentido para minha composição solo. Porque o momento que nos apresenta o jogo nos mostra as inúmeras possibilidades de sistematizar nossas ideias, modo operante de composição do Jogo Expandido.

O solo intitulado EXPERIMENTO 01, foi criado a partir do jogar, juntamente com as orientações muito generosas de Fabi e todas as partilhas que foram feitas entre todos que estavam no processo de pesquisa. Esse jogo é o movimento de nossas invenções que ficam ali guardadas no corpo, são as ideias em movimento e a liberdade de expandir... Jogo expandido é para além de um material, é possibilidade de expandir ideias, dinâmicas, concepções e nos permite encontrar, decompor, guardar, esquecer, lembrar e muito mais. Uma prática em dança, com dança que se expandem no jogar. Por fim, nesse processo de pesquisa, posso dizer que pude me aventurar a dançar, desafogar meu corpo, uma pausa no tempo para jogar movimento. Obrigada!!!

## **4.2 EXPERIMENTO 2**

### **Residência Artística - Dança Moderna Contemporânea e Jogos em Composição Coreográfica**

#### **Jogo Expandido para Criação Coreográfica: Pistas da Dança Moderna**



### Ingredientes que foram sorteados para uma Composição – Jogo 3

<p><b>Categoria 1</b></p> <p><b>Fichas de Dança (minifichas)</b> – queda e recuperação, suspensão e sucessão, alinhamento, fluência e espaço.</p> <p><b>Subfichas:</b> Estímulos para uma Improvisação.</p> <p>Queda e Recuperação – desequilíbrio; transferência de peso; cair e rolar.</p> <p>Suspensão e Sucessão – corpo como ondas; giros.</p> <p>Alinhamento – linhas retas; linhas curvas; verticalidade.</p> <p>Fluência – fluxo contínuo; fluxo circular.</p> <p>Espaço – deslocamento; deslizar; andar.</p>
<p><b>Categoria 2</b></p> <p><b>Tema</b> – Pontos que se ligam criando espaço entre os corpos.</p> <p><b>Ideias</b> – Construir imagens que se ligam com o olhar.</p> <p><b>Composição</b> – Grupo todo.</p>
<p><b>Categoria 3</b></p> <p><b>Estrutura da Criação Coreográfica</b> – 10 cenas; divisão em: solo, duo, trio, quarteto</p> <p><b>Desenho Cênico</b> – Espaço dividido em desenho geométrico a partir das estruturas coreográficas.</p> <p><b>Paleta de Cores</b> – Paleta 4: bege, verde, vermelho, roxo.</p> <p><b>Música</b> – Escolha feita depois da composição construída.</p> <p><b>Resultado</b> – ARESTAS.</p> <p><b>Link de acesso ao vídeo</b> –</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=JJYuqpRpkzY&amp;t=208s">https://www.youtube.com/watch?v=JJYuqpRpkzY&amp;t=208s</a></p>

ARESTAS, um trabalho cênico todo construído com o “Jogo Expandido para Criação Coreográfica: Pistas da Dança Moderna”. O elenco de artistas que participou da montagem de Arestas, não tinha nenhuma experiência cênica com criações em Dança Moderna ou Contemporânea. Para mim foi bastante importante trabalhar o Jogo Expandido com um grupo de bailarinas e bailarinos de Dança Clássica, pois a base principal da pesquisa está na Dança Moderna, em especial os princípios básicos da técnica Limón.

Como resultado dos encontros de aulas, ficou entendido no coletivo que o “Jogo Expandido para Criação Coreográfica: Pistas da Dança Moderna” é bastante aberto,

e a técnica de Dança Moderna não fazem com que as Fichas de Dança limitem o seu uso e as possibilidades de criação. Cada artista de Arestas também teve seu momento de jogo individual, constatando que não precisava ser uma dançarina de Dança Moderna para entender e usar o Jogo Expandido.

Arestas fez uma apresentação de forma presencial em um Festival de Dança na cidade de Fortaleza/CE, no Teatro Rio Mar, em outubro de 2021.

**Figura 25** - Apresentação do trabalho cênico Arestas do Festival CBDD, 2021



Fonte: acervo pessoal. Foto: Hugo Silveira.

**Figura 26** - Apresentação do trabalho cênico Arestas do Festival CBDD, 2021



Fonte: acervo pessoal. Foto: Hugo Silveira.

**Figura 27** - Apresentação do trabalho cênico Arestas do Festival CBDD, 2021



Fonte: acervo pessoal. Foto: Hugo Silveira.

Assim, durante os estudos do mestrado a pesquisa Jogo Expandido para Criação Coreográfica: Pistas da Dança Moderna, foram produzidos três trabalhos cênicos, vídeodança Bruma, vídeodança Experimento 01 (solo) e um trabalho coreográfico presencial chamado Arestas. Os três trabalhos cênicos que também chamo de Experimento 1 e 2, foram construídos a partir das experimentações Jogo Expandido e suas Fichas de Dança.

A cada experimentação com o Jogo Expandido e suas Fichas de Dança divididas em Categorias, criavam-se desdobramentos apresentando estímulos para a

improvisação. As aulas com o Grupo de Estudos – Jogo Expandido de Dança Moderna: Improvisação e Criação, eram divididas em quatro partes: Parte um – aula de Dança Moderna baseada nos Princípios Básicos da técnica José Limón; Parte dois – improvisação Jogo Expandido, Princípios Básicos e Qualidade de Movimento, construção do vocabulário corporal; Parte três – momento de conversa, falar sobre as sensações durante a improvisação, construção do mapa de palavras para ajudar a pensar no tema e ideias e uma possível dramaturgia durante o jogo; Parte quatro – criação coreográfica, resultado da improvisação, determinar como e onde vai construir a cena, se vai experimentar com objetos e música, dançar em coletivo e individualmente trabalhando a observação do grupo. No final do encontro todas as pessoas jogadoras pontuava o que ficou, o que modificou e o que se perdeu durante o processo de criação. Momento esse na qual eu apresentava para o grupo de estudos as experimentações do Jogo Expandido realizado nas Oficinas de Dança e na Residência Artística, compartilhando os resultados.

O Jogo Expandido para Criação Coreográfica: Pistas da Dança Moderna, apresenta um Manual com uma sugestão de uso, como uma orientação para as primeiras jogadas. O Jogo Expandido é aberto sem regras, ele se expande a cada jogada, oferecendo a possibilidade para que cada pessoa jogadora possa explorá-lo da maneira que sua criatividade desejar. A finalidade do Jogo Expandido é o processo criativo, e as pessoas jogadoras determinam o momento da Criação Coreográfica.

*When I have composed a new dance or finished a dance performance, I am ready to sit back and say, "I have done my work".*  
José Limón<sup>6</sup>

**Figura 28** - José Limón, 2022

---

<sup>6</sup> "Quando eu componho uma nova dança ou concluo uma performance na dança, então eu posso olhar e dizer: 'Meu trabalho está feito.'" José Limón. Livre tradução da autora. José Limón Dance Foundation, 2022.

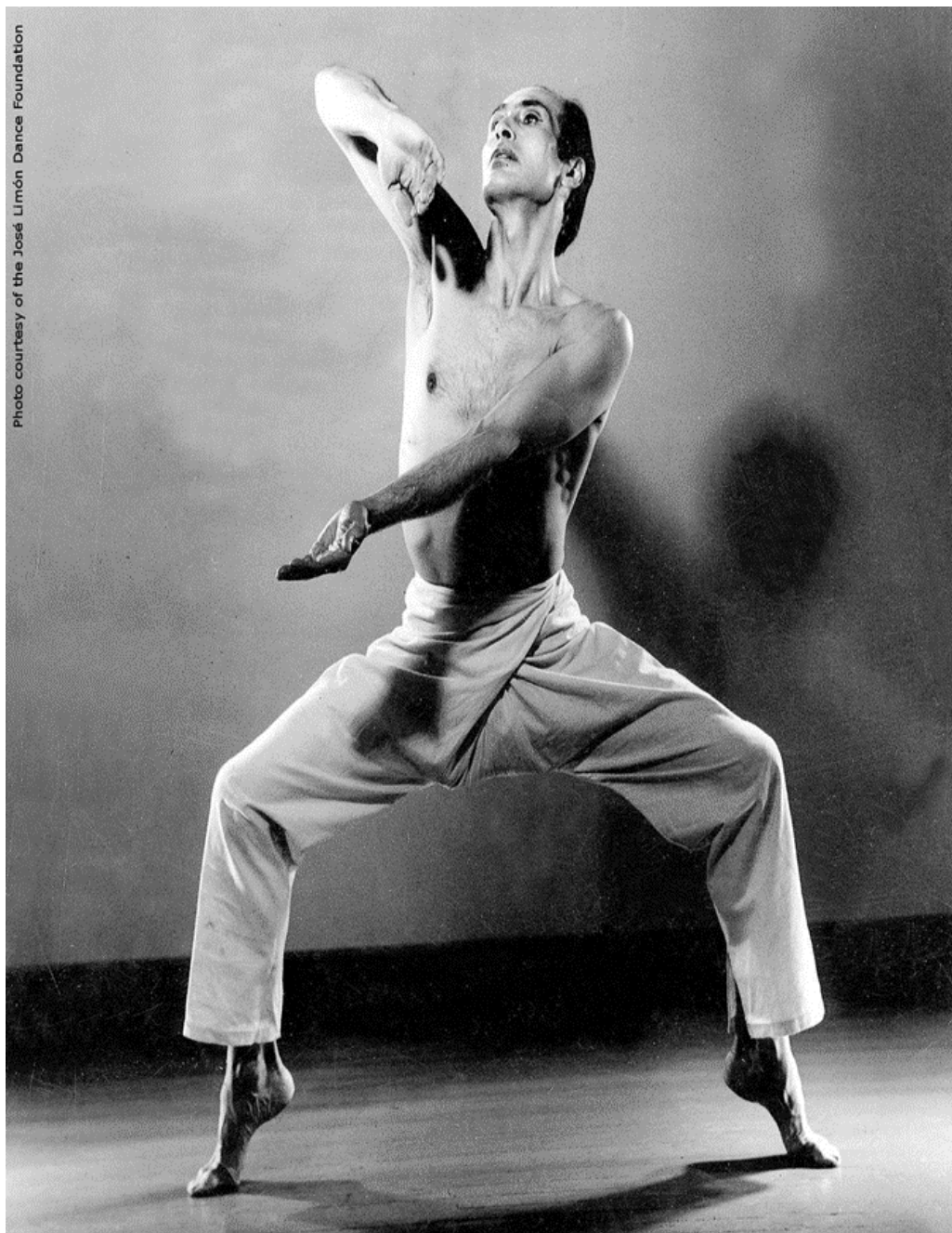
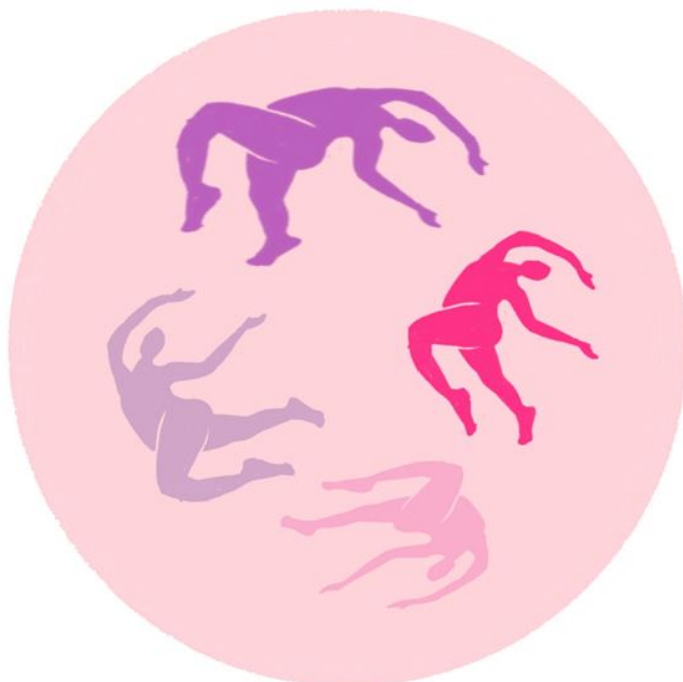


Photo courtesy of the José Limón Dance Foundation

Fonte: José Limón Dance Foundation.

**Figura 29** - Estudo do designer para as Fichas de Dança



Fonte: Bárbara Moura.

**Figura 30** - Estudo do designer para as Fichas de Dança



Fonte: Bárbara Moura.

# Jogo Expandido para Criação Coreográfica: Pistas da Dança Moderna

Por Fabiana Lima



Este Jogo Expandido é resultado da pesquisa do Curso de Mestrado Profissional em Dança - PRODAN/UFBA.

**Criação** - Fabiana Lima da Silva

**Orientação** - Daniela Bemfica Guimarães

**Criação Gráfica** - Bárbara Moura Almeida

**Apoio** - Grupo de Pesquisa Corpolumen: redes de estudos de corpo, imagem e criação em Dança(CNPQ/UFBA)

**Bolsista** - Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia (FAPESB - 2021)

Este trabalho teve a participação do Grupo de Estudos - Jogo Expandido de Dança Moderna: Improvisação e Criação.

Todos os direitos reservados.

Este material não deve ser fragmentado para reprodução, salvo autorização da idealizadora. Nenhuma parte deste material pode ser utilizada ou reproduzida sem os devidos créditos.

1ª Edição - 2022  
Salvador, Bahia



## O Jogo Expandido para Criação Coreográfica: Pistas da Dança Moderna

### Contém:

**Manual:** como jogar o Jogo Expandido – uma sugestão de uso;

**Fichas de Dança:** Categoria 1; Categoria 2; Categoria 3;

**Ficha Arlequina;**

**Minifichas:** Categorias 1, 2, 3;

**Subfichas:** Categoria 1, 3 e Arlequina;

**Material complementar:**

**Fichas de Dança Vazias:** Fichas para montar o resultado do jogo a partir do sorteio das Categorias;

**Post-it** usar nas Fichas de Dança Vazias, montando o resultado das categorias.

# MANUAL



**MANUAL**  
Jogo Expandido para Criação Coreográfica - Pistas da Dança Moderna

**Contém:**

- Manual, como jogar o Jogo Expandido - uma sugestão de uso;
- Fichas de Dança: Categoria 1; Categoria 2; Categoria 3;
- Ficha Arlequina;
- Minifichas: Categorias 1, 2, 3;
- Subfichas: Categoria 1, 3 e Arlequina;
- Material complementar:

Fichas de Dança Vazias: Fichas para montar o resultado do jogo à partir do sorteio das Categorias; Post-it, usar nas Fichas de Dança Vazias, montando o resultado das categorias.

1

O Jogo Expandido para Criação Coreográfica: Pistas da Dança Moderna é inspirado na Técnica Lúrida. Descrição do Jogo Expandido: as Fichas de Dança são sorteadas em Prêncípios Básicos de Língua - Aquecimento; Respiração; Movimento; Qualidade e Recuperação; Pisco; Roteamento; Sorteio e Montagem das Fichas sobre a Qualidade de Movimento; Tempo; Espaço e Fluididade. Serão que cada Prêncípio Básico e Qualidade de Movimento tem suas Minifichas e Subfichas a serem sorteadas. O Jogo Expandido apresenta ingredientes para Criação Coreográfica e contém: Fichas de Dança; Minifichas; Subfichas; Ficha Arlequina; Tapa, também material complementar com Fichas de Dança Vazias e Post-it para montar e montar o jogo à partir do sorteio das Categorias.

2

**CATEGORIAS**

Cada Categoria é apresentada para selecionar a pessoa jogadora a uma ação, evoluindo da Categoria 1 para a Categoria 2 e utilizando o material resultante dessas duas Categorias para produzir na Categoria 3. Na Categoria 1 a pessoa jogadora a partir do sorteio das Fichas de Dança tem suas Minifichas e Subfichas, iniciando estímulos para criar um vocabulário corporal com improvisação dirigida. Na Categoria 2 a pessoa jogadora reorganiza as Fichas de Dança Vazias, Tema, Ideia e sortear Minifichas de Composição. Na Categoria 3 a pessoa jogadora vai organizar as Fichas de Dança Vazias e Desenho, Espaço, escolha o modo que vai utilizar a música, sortear com Minifichas estratégicas para a Estrutura da Criação Coreográfica e Subfichas na Paleta de Cores para compor a cena.

3

**CATEGORIA 1**  
01 Fichas de Dança - variedade dos princípios básicos; 02 Minifichas - estímulo para criar o vocabulário - princípios básicos para definir; 03 Fichas de Dança - descrição das qualidades de movimento; 04 Minifichas - qualidades de movimento para sortear; 05 Subfichas - estímulo a ser usado para montar.

**CATEGORIA 2**  
01 Fichas de Dança - Tema; 02 Fichas de Dança - Ideia; 03 Fichas de Dança - estrutura do jogo; 04 Minifichas - composição para definir; 05 Subfichas - composição para definir.

**CATEGORIA 3**  
01 Fichas de Dança - estrutura do jogo; 02 Minifichas - estímulo de criação; 03 Fichas de Dança - Tema; 04 Fichas de Dança - Ideia; 05 Fichas de Dança - Desenho; 06 Fichas de Dança - Espaço; 07 Fichas de Dança - Música; 08 Fichas de Dança - Paleta de Cores.

**ARLEQUINA**  
01 Fichas de Dança - Música; 02 Subfichas - Respiração; 03 Música; 04 Fichas de Dança - Música; 05 Subfichas - Respiração; 06 Fichas de Dança - Música; 07 Fichas de Dança - Música; 08 Fichas de Dança - Música.

**MATERIAL COMPLEMENTAR**  
01 Fichas de Dança Vazias; 02 Fichas de Dança Vazias; 03 Fichas de Dança Vazias; 04 Fichas de Dança Vazias; 05 Fichas de Dança Vazias; 06 Fichas de Dança Vazias; 07 Fichas de Dança Vazias; 08 Fichas de Dança Vazias.

4

**INÍCIO DO JOGO**

**CATEGORIA 1**

- 1 - Sortear duas a três Minifichas de Dança dos princípios básicos;
- 2 - Sortear duas Minifichas de Dança das qualidades de movimento;
- 3 - Sortear duas a quatro Subfichas dos princípios básicos e qualidades de movimento.

5

Orientações: Após sortear duas ou três Minifichas - princípios básicos e duas Minifichas qualidades de movimento, sortear duas a quatro Subfichas - princípios básicos e qualidades de movimento como estímulos para a improvisação. Com o uso das Fichas de Dança Vazias e Post-it, devemos então montar o jogo à partir das Minifichas e Subfichas sorteadas da Categoria 1.

6

**CATEGORIA 2**

- 1 - Selecionar Ficha de Dança Tema e atribuir um assunto, preocupação que possam ser agregadas ao jogo. Um estímulo para a improvisação;
- 2 - Selecionar Ficha de Dança Ideia e atribuir à cena conceitos, imagens, objetos, percepções que vão surgir durante as improvisações e o processo criativo do jogo. Mapa de palavras;
- 3 - Selecionar Ficha de Dança Composição e as Minifichas de Composição, estabelecendo o número de jogadores e cenas no exercício. Para a organização e divisão de cenas resultantes das improvisações.

7

Orientações: Através das Minifichas de Composição sortear com as pessoas jogadoras solo, duo, trio, quarteto, dois grupos, grupo livre. Construa quantas cenas quiser e jogue quantas Minifichas considerar necessárias, todo vez desmontar de quanto material for produzido e o teatro, que deseja ter o trabalho coreográfico. Para organizar melhor o jogo é importante orientar por ordem e montar cada cena para o jogo, por exemplo: cena 01 - cenário (duo); cena 02 - cenário (duo) grupo). Cada pessoa jogadora determina o momento que vai fazer a montagem da composição. Na Ficha de Dança Vazias com o Post-it, montar o jogo Categoria 2, atendendo o tema ideia e composição.

8

**CATEGORIA 3**

- 1 - Resultado do jogo de Composição Categoria 2;
- 2 - Sortear as Minifichas Estrutura da Criação Coreográfica em uma ordem escolhida em sequência de 01 a 20 ou de acordo com a quantidade de cenas construídas;
- 3 - Formação das cenas;
- 4 - Selecionar Ficha de Dança Desenho Cênico;
- 5 - Selecionar entre as Fichas de Dança Paleta de Cores a Subfichas Paleta de cores.

9

Orientações: Nessa Categoria o jogo segue para a montagem de uma criação coreográfica, com os resultados da Categoria 1 e 2. A utilização da Ficha de Dança Estrutura da Criação Coreográfica pressupõe organização das cenas construídas no jogo, sendo utilizadas em 20 Minifichas de Estrutura da Criação Coreográfica distribuídas a depender de quantas cenas estão em construção. Com a Ficha Desenho Cênico organizar as cenas no espaço. Realizar o desenho cênico com o resultado do jogo de formação das cenas, ligar para a Ficha de Dança Paleta de Cores e sortear a Subficha com as cores indicadas para a criação coreográfica no uso de foguete, material didático e iluminação. A Ficha de Dança Música traz sugestões de estilo de música. Registrar na Ficha de Dança Música com o Post-it os resultados de estrutura da criação coreográfica, desenho cênico, paleta de cores e música.

10

**FICHA DE DANÇA ARLEQUINA**

- Mudança nas combinações do jogo.

**ORIENTAÇÕES**

Usar a Ficha de Dança Arlequina, no momento que deseja fazer alguma mudança no jogo sortando suas Subfichas.

11

**FICHA TÉCNICA**

Universidade Federal de Bahia - UFBA  
Escola de Dança de UFBA  
Mestrado Profissional em Dança - PRODM  
Título: Jogo Expandido para Criação Coreográfica: Pistas da Dança Moderna  
Criação: Estelita Lima da Silva  
Orientação: Dr. Prof. Dr. Danilo Benício Guimarães  
Criação: Orfeu, Bárbara Maria Almeida  
Projeto: Grupo de Pesquisa Coreográfica: Iniciação de Estudos de Dança, Pesquisa e Criação em Dança (CNPQ/UFBA)  
Espaço: Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia - FAPESB (2021)  
Este trabalho teve a participação do Grupo de Estudos - Jogo Expandido de Dança Moderna: Improvisação e Criação.

Salvador, BA, Brasil  
Julho - 2022



# CATEGORIA 1

## FICHAS DE DANÇA

<p>CATEGORIA 1 PRINCÍPIOS BÁSICOS</p>  <p><b>ALINHAMENTO</b></p> <p>FICHA DE DANÇA</p>	<p><b>ALINHAMENTO</b></p> <p>Curvaturas naturais da coluna, os pés estão colocados sob as articulações do quadril, ombros também alinhados ao quadril, cabeça é elevada e o peso do corpo é distribuído entre os pés, sentindo seu eixo vertical.</p> 	<p>CATEGORIA 1 PRINCÍPIOS BÁSICOS</p>  <p><b>RESPIRAÇÃO</b></p> <p>FICHA DE DANÇA</p>	<p><b>RESPIRAÇÃO</b></p> <p>Seu uso consciente é fundamental para produzir movimentos no corpo, permitindo que o movimento flua de maneira contínua partindo do centro do corpo.</p> 
<p>CATEGORIA 1 PRINCÍPIOS BÁSICOS</p>  <p><b>ISOLAMENTO</b></p> <p>FICHA DE DANÇA</p>	<p><b>ISOLAMENTO</b></p> <p>Refere-se ao trabalho de várias partes ou segmentos do corpo de forma independente, isolar diferentes partes do corpo e perceber como cada parte pode ser trabalhada, explorando os limites da rotação, flexão e extensão.</p> 	<p>CATEGORIA 1 PRINCÍPIOS BÁSICOS</p>  <p><b>QUEDA E RECUPERAÇÃO</b></p> <p>FICHA DE DANÇA</p>	<p><b>QUEDA E RECUPERAÇÃO</b></p> <p>Exploram os ritmos naturais que surgem durante essas ações (uma queda e durante a recuperação de uma queda). Esses ritmos se concentram em descobrir e entender o fluxo orgânico dos movimentos. O corpo cede à gravidade aprendendo a saltar diferentes partes do corpo de forma independente, na recuperação a energia passa pelo ponto final da queda e continua pelo mesmo caminho usando a reação através da força muscular empurrando o peso da gravidade.</p> 
<p>CATEGORIA 1 PRINCÍPIOS BÁSICOS</p>  <p><b>PESO</b></p> <p>FICHA DE DANÇA</p>	<p><b>PESO</b></p> <p>Peso do próprio corpo com a força da gravidade, é uma qualidade de movimento dentro do aspecto técnico de Limón.</p> 	<p>CATEGORIA 1 PRINCÍPIOS BÁSICOS</p>  <p><b>SUSPENSÃO E SUCESSÃO</b></p> <p>FICHA DE DANÇA</p>	<p><b>SUSPENSÃO E SUCESSÃO</b></p> <p>Exploram as possibilidades orgânicas de energia que existem de um movimento para o outro, não sendo interrompidos forçadamente. Na suspensão não há um ponto final, pois há um constante ponto de partida para o próximo movimento. Na sucessão a trajetória é sequencial como uma onda que passa pelo corpo movendo diferentes partes.</p> 
<p>CATEGORIA 1 QUALIDADES DE MOVIMENTO</p>  <p><b>TEMPO</b></p> <p>FICHA DE DANÇA</p>	<p><b>TEMPO</b></p> <p>Refere-se ao ritmo ou uso da batida ou pulsação. O tempo não precisa da música para existir, ele se relaciona com a duração do movimento.</p> 	<p>CATEGORIA 1 QUALIDADES DE MOVIMENTO</p>  <p><b>ESPAÇO</b></p> <p>FICHA DE DANÇA</p>	<p><b>ESPAÇO</b></p> <p>Refere-se a maneira de relacionar. Aproximar-se do espaço de forma a fazer parte dele. Deslocar-se de um lugar para o outro, ter consciência de todo o espaço ao redor. O uso do espaço no corpo.</p> 
<p>CATEGORIA 1 QUALIDADES DE MOVIMENTO</p>  <p><b>FLUÊNCIA</b></p> <p>FICHA DE DANÇA</p>	<p><b>FLUÊNCIA</b></p> <p>Descreve o movimento contínuo. Fluência livre é o movimento conectado e contínuo. Fluência contida é a extremidade oposta do contínuo.</p> 		

# MINIFICHAS



## SUBFICHAS











**RÁPIDO**

**LENTO**

**MODERADO**

**INTERVALO  
DE TEMPO**

**PAUSA**

**REPETIÇÃO**

**DIFERENTES  
VELOCIDADES**

**ACELERADO**



**ARRASTAR**

**DESLIZAR**

**GIRAR**

**DESLOCAR**

**APROXIMAR**

**ENROLAR**

**DOBRAR**

**ANDAR**





## CATEGORIA 2

### FICHAS DE DANÇA



## MINIFICHAS



## CATEGORIA 3

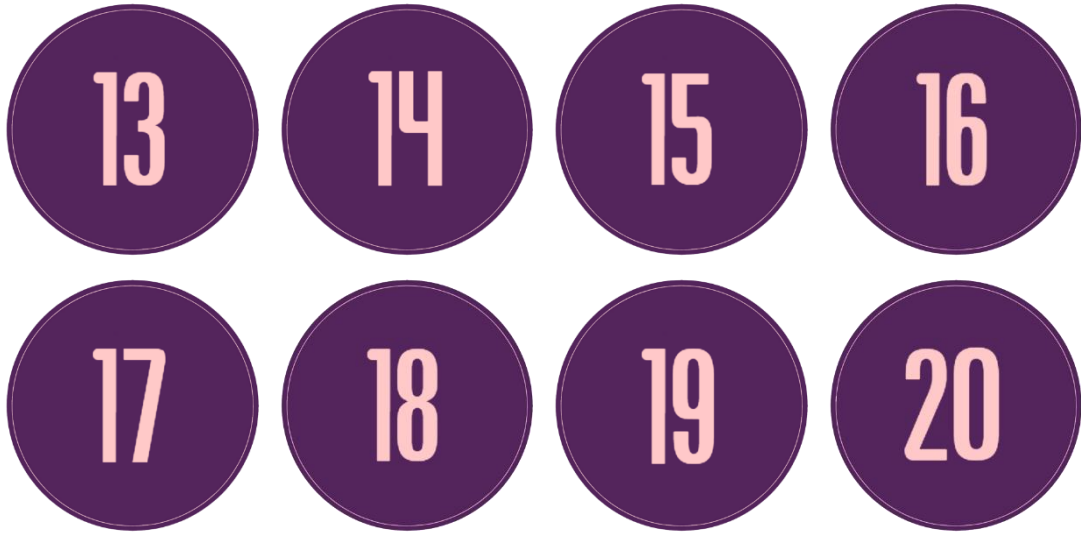
### FICHAS DE DANÇA





## MINIFICHAS





**SUBFICHAS**



# ARLEQUINA

## FICHA DE DANÇA



## SUBFICHAS



# MATERIAL COMPLEMENTAR

## FICHAS DE DANÇA VAZIAS



# ARTIGO





**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA  
ESCOLA DE DANÇA DA UFBA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO PROFISSIONAL EM DANÇA  
MESTRADO PROFISSIONAL – PRODAN**

**FABIANA LIMA DA SILVA**

**JOGO EXPANDIDO PARA CRIAÇÃO COREOGRÁFICA:  
PISTAS DA DANÇA MODERNA**

Salvador  
2022



**FABIANA LIMA DA SILVA**

**JOGO EXPANDIDO PARA CRIAÇÃO COREOGRÁFICA:  
PISTAS DA DANÇA MODERNA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Dança – PRODAN, da Escola de Dança da Universidade Federal da Bahia. Linha 1 – Experiências Artísticas, Produção e Gestão em Dança, sob a orientação da Professora Dra. Daniela Bemfica Guimarães.

Salvador  
2022

## **JOGO EXPANDIDO PARA CRIAÇÃO COREOGRÁFICA: PISTAS DA DANÇA MODERNA**

Fabiana Lima da Silva

### **RESUMO**

Este Trabalho de Conclusão de Curso tem como estudo os Princípios Básicos da Técnica Limón de Dança Moderna. Esse estudo prático se constrói a partir dos princípios: alinhamento; respiração; isolamento; queda e recuperação; peso; suspensão e sucessão, com o intuito de produzir vocabulário corporal. O objetivo da pesquisa propõe estratégias de criação coreográfica com o uso de material artístico pedagógico Jogo Expandido com Fichas de Dança divididas em Categorias, direcionadas para trabalhos de improvisação e composição, a partir da técnica Limón de Dança Moderna. Com esse contexto prático de Dança, a construção de um jogo corporal como pistas para uma criação coreográfica visa estimular e auxiliar artistas do corpo, intérpretes criadores, bailarinas(os), dançarinas(os), estudantes e professores de Dança em seus trabalhos de composição cênica. A metodologia da pesquisa foi descoberta junto ao Grupo de Estudos Jogo Expandido de Dança Moderna: Improvisação e Criação, com encontros teórico-práticos de aulas remotas e uma revisão bibliográfica sobre os Estudos de Dança Moderna Improvisação e Composição. De início trago como referência principal da pesquisa: *The Illustrated Dance Technique of José Limón* (LEWIS, 1999); *The Art of Making Dances* (HUMPHREY, 1991); *Dança Moderna Fundamentos e Técnicas* (GIGUERE, 2016); *Jogos Teatrais: o fichário de Viola Spolin* (SPOLIN, 2014). Como material complementar e de testagens utilizei para os estudos dos conteúdos práticos: *Jogos de Criação CORPOLUMEN: um baralho para o estudo da Improvisação em tempo real* (GUIMARÃES, 2017); *Pequena Coleção de Insignificâncias* (COHEN, 2019).

Palavras-chave: Dança Moderna. Jogo. Improvisação Dirigida. Criação Coreográfica.

## **EXPANDED GAME FOR CHOREOGRAPHIC CREATION: MODERN DANCE CLUES**

### **ABSTRACT**

This Course Conclusion Work has as its study the Basic Principles of the Limón Technique of Modern Dance. This practical study is built on the following principles: isolation; fall and recovery; weight; suspension and succession, in order to produce corporeal vocabulary. The objective of the research proposes strategies of choreographic creation with the use of pedagogical artistic material Expanded Game with Dance Cards divided into categories, directed to works of improvisation and composition, from the Limón Technique of Modern Dance. With this practical context of Dance, the construction of a body game as clues for a choreographic creation aims to stimulate and help artists of the body, creative performers, dancers, students and dance teachers in their scenic composition works. A research methodology happened together with the Expanded Game Study Group of Modern Dance: Improvisation and Creation, with theoretical-practical meetings of remote classes and a bibliographic review on the Studies of Modern Dance Improvisation and

Composition. At first, I bring as the main reference of the research: *The Illustrated Dance Technique of José Limón* (LEWIS, 1999); *The Art of Making Dances* (HUMPHREY, 1991); *Dança Moderna Fundamentos e Técnicas* (GIGUERE, 2016); *Jogos Teatrais: o fichário de Viola Spolin* (SPOLIN, 2014). As complementary and testing material, I used for the studies of practical contents: *Jogos de Criação CORPOLUMEN: um baralho para o estudo da Improvisação em tempo real* (GUIMARÃES, 2017); *Pequena Coleção de Insignificâncias* (COHEN, 2019).

Keywords: Modern Dance. Game. Directed Improvisation. Choreographic Creation.

## 1 INTRODUÇÃO

O Jogo Expandido para Criação Coreográfica: Pistas da Dança Moderna é uma pesquisa para o estudo da composição coreográfica que apresenta como estímulos os Princípios Básicos da Técnica Limón: alinhamento, respiração, isolamento, queda e recuperação, peso, suspensão e sucessão. Junto a eles são trabalhados jogos corporais como práticas de improvisação dirigida para a construção de um vocabulário corporal, direcionado para desenvolvimento de uma criação coreográfica.

Esta pesquisa tem como ponto principal as estratégias que desenvolvo para criação coreográfica com estudos teórico-práticos em Dança Moderna, listando os procedimentos trabalhados em aulas e os procedimentos pelos quais me utilizo na montagem de trabalhos coreográficos.

Partindo do desejo de entender meu modo de construção nos processos criativos, decidi organizar esses modos que já haviam sido experimentados na investigação da Técnica Limón e nos desenhos coreográficos construídos em laboratórios de criação coreográfica, pensando corpo e espaço. Nos encontros com artistas do corpo e estudantes de Dança, experimentava nas aulas de laboratórios corporais, maneiras e procedimentos em que o elenco explorasse suas possibilidades de mover o corpo dançando, interagindo uns com os outros, pensando em formas e imagens para uma dança cênica. Nesses laboratórios de corpo e criação, elaborava jogos de improvisação a partir dos princípios de Limón de maneira mais expandida e no meio do processo das aulas, apresentava poemas, figuras e objetos que pudessem dialogar naquela ocasião com as propostas escolhidas. Ao desenhar e anotar os laboratórios de corpo e criação experimentados em aulas e nas propostas coreográficas, juntei as ideias e comecei a organizar um modo para pensar na composição das coreografias. Com as minhas aulas baseadas na Técnica Limón de Dança Moderna fui gradativamente acrescentando ao processo criativo os jogos de improvisação dirigida com o intuito de um resultado cênico. Assim, foram surgindo questões para pensar nos encontros reunindo as aulas de Dança Moderna e jogos corporais para a improvisação: *quais imagens podem levar à criação? Como jogar com os princípios básicos de Limón? Como costume usar os princípios da Dança Moderna, como posso reinventar este uso?* Ao decorrer dos encontros as questões aos poucos iam se ajustando, e sendo organizadas.

A partir desses questionamentos comecei a pensar como seria possível organizar um jogo. Na orientação com a professora Daniela Guimarães, ela me sugeriu o livro *Jogos Teatrais: o fichário de Viola Spolin* (2014). Com a referência do fichário, as Fichas de Dança foram sendo construídas. Para a criação de um protótipo das fichas do jogo, Daniela apresentou diferentes modelos de baralhos, e o que mais me inspirou foi um em formato circular. Com essa inspiração e estudando estes variados baralhos, comecei a organizar a montagem das Fichas de Dança. O objetivo da pesquisa foi e é estimular a criatividade artística e pessoal com ênfase em jogos corporais, concedendo suporte para um estudo em criação coreográfica para artistas do corpo: intérpretes-criadores, bailarinas(os), dançarinas(os) estudantes e professores de Dança. Através da criação do Jogo Expandido, com os estímulos dos Princípios Básicos da Técnica Limón de Dança Moderna, existe também a intenção de apresentar pistas para as aulas de Dança e Processos Criativos com um jogo aberto, de maneira a quem possa utilizá-lo experimentar diferentes modos de uso.

Minha participação e trocas dentro do Grupo de Pesquisa Corpolumen: redes de estudos de corpo, imagem e criação em Dança (CNPQ/UFBA), foi um espaço em que pude estar como artista do corpo e pesquisadora em Dança. Improvisava, vislumbrando o Jogo Expandido que eu desejava elaborar, além de ter experimentado e dançado, anteriormente a este período, com os Jogos de Criação CORPOLUMEN: um baralho para o estudo da Improvisação em tempo real (2017), criado por Daniela Guimarães, quando Diretora do Grupo de Dança Contemporânea da UFBA/GDC (2017/2019), em parceria com Beatriz Adeodato, Assistente de Direção (2017).

Essa pesquisa se justifica por estar interessada nas diferentes possibilidades de ampliar os conhecimentos em Dança através do processo de desenvolvimento de um Jogo Expandido e da criação de variadas Fichas de Dança que o compõem. Este jogo tem o propósito de compartilhar com artistas da Dança e outras linguagens de corpo as possibilidades de investigação e construção de uma Criação Coreográfica. O estudo para essa pesquisa foi dividido em 3 fases, as quais explanarei a seguir.

## 1.1 FASE 1 - COMPILAÇÃO DOS MATERIAIS E ESPAÇO PARA A PESQUISA

Escolhi algumas referências sobre Dança Moderna, Dança Contemporânea, Improvisação, Composição Coreográfica e Jogos Corporais para apoiar o estudo da pesquisa. Também organizei um grupo de estudos com artistas da Dança para ter um espaço de troca, organizar encontros para dançar e jogar. Convidei bailarinas, bailarinos, dançarinas, dançarinos, intérpretes-criadores, estudantes e professores de Dança. Foram convidados também profissionais com atuação em grupos independentes, coletivos, academias de Dança, espaço de educação formal e não formal de Dança. Foi construído um cronograma para organizar oficinas em espaços públicos privados que trabalham com Dança para apresentar o Jogo Expandido e ampliar o estudo da pesquisa.

Nesta primeira fase a referência principal da pesquisa foi: *The Illustrated Dance Technique of José Limón* (LEWIS, 1999), com o estudo dos Princípios Básicos de Limón e a sistematização de sua Técnica; *The Art of Making Dances* (HUMPHREY, 1991), pensando ingredientes e ferramentas para o espaço cênico “palco”, estudo de assimetria e simetria, contribuindo com o Princípio Básico de Alinhamento; *Dança Moderna Fundamentos e Técnicas* (GIGUERE, 2016), estudo das Técnicas Humphrey e Limón, e os precursores da Dança Moderna; *Jogos Teatrais: o fichário de Viola Spolin* (SPOLIN, 2014), para contribuir com a organização das ideias para os jogos corporais e as Fichas de Dança; *Jogos de Criação CORPOLUMEN: um baralho para o estudo da Improvisação em tempo real* (GUIMARÃES, 2017), para colaborar nos laboratórios de Dança e improvisação, pensando o Jogo Expandido; e *Pequena Coleção de Insignificâncias* (COHEN, 2019), enquanto estímulos nos laboratórios de criação coreográfica gerando temas para as improvisações.

### 1.1.1 JOSÉ LIMÓN E OS PRINCÍPIOS BÁSICOS DA TÉCNICA DE DANÇA MODERNA

De forma teórico-prática as aulas foram preparadas e baseadas nos Princípios Básicos da Técnica Limón de Dança Moderna. Para o início dos

laboratórios de criação organizei um recorte histórico sobre o bailarino e coreógrafo José Limón e a Dança Moderna de forma específica, situando seu período histórico, precursores e outras técnicas de Dança Moderna surgidas na mesma época. Organizei cada princípio básico de acordo com o processo de experimentação que será apresentado, mais adiante, quando trarei os encontros com o Grupo de Estudos, as Oficinas de Dança/Residência Artística, e as propostas para a pesquisa do Jogo Expandido.

Cada encontro com o Grupo de Estudos foi dividido em quatro partes, levando em consideração o entendimento da pessoa participante com a técnica e com os modos de uso para a improvisação.

**Parte um** – Aula de Dança Moderna baseada nos Princípios Básicos da Técnica José Limón;

**Parte dois** – Improvisação Dirigida Jogo Expandido, Princípios Básicos e Qualidade de Movimento, construção do vocabulário corporal;

**Parte três** – Momento de conversa, falar sobre as sensações durante a improvisação, construção do mapa de palavras para ajudar a pensar no tema e ideias e uma possível dramaturgia durante o jogo;

**Parte quatro** – Criação coreográfica, resultado da improvisação, determinar como e onde vai construir a cena, se vai experimentar com objetos e música, dançar em coletivo e individualmente trabalhando a observação do grupo.

A Improvisação nesse processo de aulas para o Jogo Expandido, opera como conhecimentos e aprimoramentos para a construção de um vocabulário corporal, de uma pesquisa de movimentos. Segundo Daniela Guimarães (2012), “a improvisação pode ser um procedimento, um meio, um dispositivo, uma base para que algo surja dos experimentos, organize-se nos ensaios e seja posteriormente apresentado ao público” (GUIMARÃES, 2012, p.45).

Muitas formas de dança moderna incorporam o uso de improvisação como uma maneira de criar coreografias; outras a utilizam como um estilo de *performance*. Isso significa que em algumas formas de dança moderna os movimentos da apresentação não são fixos, são criados no momento em que ela ocorre. (GIGUERE, 2016, p. 11)

### 1.1.2 BAILARINO, PROFESSOR E COREÓGRAFO JOSÉ LIMÓN

José Limón (1908-1972) nasceu no México e em 1915 mudou para Los Angeles, Califórnia. Estudou Artes na Universidade da Califórnia e em 1928 foi para Nova York para estudar na New York School of Design. Em 1929, matriculou-se na Escola Humphrey-Weidman para estudar Dança Moderna, que naquele momento era o único espaço que aceitava estudantes do sexo masculino. Limón foi aluno de Doris Humphrey e sempre a considerou como mestra e colaboradora. Em 1946, decidiu abrir sua própria companhia de Dança, desenvolvendo um vocabulário próprio e convidou Humphrey para ser sua diretora artística. Limón desenvolveu seu estilo com base nos movimentos estudados com seus professores Doris Humphrey e Charles Weidman. Em 1947 José Limón funda a *José Limón Dance Company*. Suas intenções eram as de demonstrar emoções humanas, incorporando em seus trabalhos coreográficos “padrões de movimentos naturais” do corpo, buscando assim, ampliar as ideias da sua mestra para o seu trabalho técnico e artístico.

José Limón como professor e coreógrafo da *Limón Dance Company* empregava um treinamento técnico rigoroso e trabalhava para que seus estudantes encontrassem motivação emocional e dramática. Ele foi professor na *Juilliard School* e grandes artistas da Dança estudaram sua técnica, tais como: Louis Falco, Betty Jones, Jennifer Muller, Carla Maxuel e Rudolph Nureyev. Clyde Morgan, bailarino, professor e coreógrafo estadunidense que reside em Salvador/BA, estudou com José Limón e atuou como primeiro bailarino na *Limón Dance Company*.

Limón encorajava seus estudantes a se perceberem como corpos com complexidade e expressividade nos movimentos. Em particular, pessoas do gênero masculino reagiram com mais interesse à dança de Limón, pois, encontravam nessa técnica liberdade, paixão e força.

Daniel Lewis (1999) aponta que a Dança Moderna de José Limón é um conjunto de expressividade constante, uma dança sem limites para o sentimento, onde seus movimentos são construídos a partir de experiências de vida. Pautou-se na história da Dança Moderna por esta ajudar a desenvolver uma ampla gama de expressão dramática e musicalidade na Dança. São chamadas de princípios orgânicos e naturais suas técnicas de queda e recuperação, a respiração do corpo



alinhada ao movimento e a dinâmica de peso corporal sem sequências fixas, com o objetivo de não limitar a criatividade.

### 1.1.3 PRINCÍPIOS BÁSICOS DA TÉCNICA LIMÓN

Para Limón a Dança era mais do que uma série de movimentos bem executados e organizados, era a expressão inevitável do espírito humano. Nesse sentido buscava conhecimentos de princípios de alinhamento, respiração, isolamento, queda e recuperação, peso, suspensão e sucessão. Sua técnica e os exercícios são aprendidos separadamente e depois reunidos em uma harmonia permitindo controlar o peso de cada parte do corpo. As aulas trazem propostas para que a pessoa estudante de Dança tenha o entendimento de um repertório pessoal, empregando o uso das experiências vividas. Tudo pode ser base para a construção do movimento e construção coreográfica a partir dos princípios básicos da:

Um dos princípios dessa técnica é que todos os movimentos acontecem entre cair na gravidade e recuperar-se. Isso significa que os momentos mais emocionantes na coreografia acontecem entre estar em equilíbrio, perdê-lo e, depois, recuperá-lo. Essa ideia também se relaciona com a respiração. O movimento ocorre entre a inspiração e a expiração. (GIGUERE, 2016, p. 125)

As sequências características da Técnica Limón são sucessão da coluna vertebral, oposição da coluna vertebral e membros, séries de rebotes e alterações de peso. Para os princípios de Limón a respiração consciente é muito importante e os exercícios são construídos com atenção a ela. Sua técnica não necessariamente é codificada, os exercícios são explorados a partir das qualidades físicas e da interpretação da dançarina ou dançarino que a estuda. Para os exercícios também destacamos a respiração através do corpo ampliando o fluxo do movimento, o ritmo natural da queda e recuperação, na relação entre peso e leveza, assim oferecendo aos estudantes de Dança uma abordagem orgânica ao corpo e ao movimento.

A Técnica Limón pode ser atualizada em todos os contextos que ela for utilizada. Os Princípios Básicos consistem em:

## **ALINHAMENTO**

O alinhamento normalmente diz respeito à colocação dos pés e quadris, em relação às outras partes do corpo, respeitando que cada pessoa tem uma postura corporal diferente. Isso pode ser notado também na hora de caminhar, pois alguns colocam a cabeça mais para frente, ou o abdômen, ou uma coluna mais contraída. Uma má postura muitas vezes indica um erro no alinhamento postural, trazendo uma tensão e dificultando a realização de alguns movimentos. Controle do corpo, coluna alinhada, respeito à curvatura natural do corpo são algumas das habilidades trabalhadas.

Fazendo oposição, ao mudar a qualidade do movimento, é possível considerar que o alinhamento natural de cada corpo é básico para todas as técnicas de Dança ou movimento. Um alinhamento apropriado se dá ao respeitar as curvaturas naturais da coluna, com uma postura em que os pés estão paralelos colocados sob as articulações do quadril, e ombros também alinhados ao quadril, a cabeça é elevada e o peso do corpo é distribuído entre os pés, sentindo seu eixo vertical.

O alinhamento tem como definição a disposição de todas as partes do corpo em relação umas às outras. Sua finalidade é a competência do movimento rápido a partir da posição de referência ou retorno a mesma. Deve-se, também, assegurar-se de que os músculos estão relaxados, sentido que esta posição é confortável.

Para Limón (LEWIS, 1999) o Princípio de Alinhamento, é uma posição que deve ser fácil e cômoda, e que devemos ter a sensação de que estamos preparados para se mover em qualquer direção.

## **RESPIRAÇÃO**

A respiração e seu uso consciente são fundamentais para produzir movimentos pelo corpo, permitindo que o movimento flua de maneira contínua partindo do centro do corpo. Inspirar e expirar nas quedas e recuperações influencia o movimento. Seu uso correto traz a sensação de leveza do peso durante os movimentos, e no isolamento das diferentes partes do corpo. Para Limón, uma respiração consciente nos trabalhos das aulas era de grande importância para manter o fluxo do movimento em uma dança:

A respiração é uma força fundamental da natureza e um elemento de sustentação da vida. Muitos dos pioneiros da dança moderna tinham interesse em como o corpo em movimento se relacionava com o mundo natural. Eles desejavam saber como o corpo era, assim como o movimento do mar ou os elementos do mundo natural, e isso necessitava que prestassem atenção aos ritmos do corpo por meio da respiração. (GIGUERE, 2016, p. 54)

## **ISOLAMENTO**

O isolamento refere-se ao trabalho de várias partes ou segmentos do corpo de forma independente, criando pontos que favorecem a gravidade na expiração, e outros que contrariam a gravidade na inspiração. Trata-se de isolar diferentes partes do corpo e perceber como essas partes podem ser trabalhadas, explorando os limites da rotação, flexão e alongamento. Isolam-se partes do corpo, para depois juntá-las, com grande atenção aos movimentos dos braços e tronco, pensando na capacidade expressiva dessas partes. Na Técnica de Limón o isolamento é desenvolvido na busca por aumentar as possibilidades das expressões e emoções humanas. Trabalha-se pensando na flexibilidade da coluna para aumentar as possibilidades de expressão no corpo.

## **QUEDA E RECUPERAÇÃO**

Queda e recuperação exploram os ritmos naturais que surgem durante essas ações (uma queda e durante a recuperação de uma queda). Esses ritmos se concentram em descobrir e entender o fluxo orgânico desses movimentos, o que significa, e perceber que na queda acontece o relaxamento total dos músculos, o corpo cede à gravidade aprendendo a soltar diferentes partes do corpo de forma independente. Por exemplo: cabeça, ombros e peito podem cair para frente, enquanto a cintura, quadris e as pernas permanecem no mesmo eixo. Em uma queda a parte do corpo, ou sua totalidade, libera uma grande quantidade de energia caindo sem peso ou com pesos diferentes.

Para Doris Humphrey, cada movimento leva a uma queda e implica num movimento antagônico para resistir e vencer a queda. É nesse estudo das quedas (movimento para o solo) e seu restabelecimento (retorno ao equilíbrio) que se situa toda a teoria designada por Doris Humphrey de “cair e levantar”. (FAHLBUSCH, 1990, p. 42)

Na recuperação, o que se percebe é que a energia passa pelo ponto final da queda e continua pelo mesmo caminho usando a reação dos músculos, a recuperação pode ser interna e o resultado da recuperação e do rebote é o mesmo. A energia liberada na queda se acumula e se conecta no movimento de recuperação e continua no mesmo caminho, como no balanço de um pêndulo. Quando uma parte do corpo cai, os músculos atingem o limite de alongamento no final da queda, e então na recuperação os músculos se contraem para fazer a volta do movimento, continuando a mesma trajetória espacial.

Segundo (FAHLBUSCH, 1990) conceito trazido por Humphrey sobre Queda e Recuperação; Ao curso dessa trajetória, é interessante constatar que o movimento se desenvolve numa zona perigosa onde a queda deve ser evitada a todo custo. Do momento da tomada de consciência da zona de perigo, e do momento crucial onde o movimento pode ser interrompido pela perda do equilíbrio, nasce, quase espontaneamente, os automatismos que imprimem intensidade ao movimento de cair, de levantar, e de restabelecer o caráter da execução.

## **PESO**

O peso estuda a interação do peso do próprio corpo com a força da gravidade, explorando seu impacto em diferentes partes (do corpo) ao realizar os movimentos. É o elemento mais difícil de definir e exercitar, pois é uma qualidade de movimento dentro do aspecto técnico de Limón. Nos exercícios de peso trabalhamos também com o isolamento das partes do corpo.

No peso utilizamos a relação da contração muscular por acentuação, quando há o aumento da velocidade do movimento isolando uma parte do corpo. Já nos movimentos de resistência, quando a velocidade é diminuída isolando-se de uma parte do corpo é mantido o princípio da oposição para dar a sensação de suspensão. Quando pensamos na distribuição do peso do corpo relacionamos com a posição dos pés no chão.

## **SUSPENSÃO E SUCESSÃO**

Suspensão e sucessão exploram as possibilidades orgânicas de energia que existem de um movimento para o outro, não sendo interrompidos forçadamente. Na suspensão não há um ponto final, pois há um constante ponto de re-partida para o

próximo movimento. Trata-se do aumento da energia potencial. Ao suspender um movimento criamos a impressão, interna e externa, de que o corpo está flutuando, em suspensão, fazendo pêndulo. É um ponto alto prolongado, construindo movimentos através da continuação dele por meio da força exercida pela gravidade. No momento que inspiramos no exercício, o corpo se enche de ar e as tensões de oposição entre cabeça, mãos e pés aumentam, na hora do movimento de suspensão, criamos a sensação do ar circulando no corpo e há a impressão, interna e externa, que o corpo está flutuando.

Na sucessão, a trajetória sequencial de um movimento através das partes do corpo, atua como uma reação em cadeia ou como uma onda que passa pelo corpo movendo diferentes partes. Fazendo a sucessão pensando na coluna vertebral, entendemos como ela se conecta com a cabeça, os ombros, o peito, a cintura e como todos estão conectados ao quadril. O processo de sucessão auxilia na percepção de como os braços se conectam com a coluna vertebral e as escápulas e como os movimentos de abrir e fechar são sucessivos. A inspiração, a expiração realizada na sucessão leva a vários movimentos. Na sucessão temos movimentos de padrão sequencial entre as diferentes partes do corpo, compreendendo a maneira de como os membros superiores se movem em organização com a coluna vertebral, por exemplo.

## **1.2 FASE 2 - ENCONTROS, ESTUDOS E COMPARTILHAMENTO DA PESQUISA**

Para o aprofundamento da pesquisa foi criado em outubro de 2020 o Grupo de Estudos Jogo Expandido de Dança Moderna: Improvisação e Criação, num formato *online* com artistas do corpo em suas diferentes áreas de atuação na Dança. Os encontros aconteceram regularmente de três a quatro vezes por mês, com o intuito de pesquisar Dança Moderna, Jogos de Improvisação e Composição Coreográfica.

No estudo da Dança Moderna trabalhamos os Princípios Básicos da Técnica Limón na qual as aulas teórico-práticas foram baseadas. Nos processos de improvisação dirigida trabalhamos com um a dois Princípios Básicos da Técnica por encontros, estímulos corporais a partir de imagens, objetos pessoais e com os

poemas do livro Pequena Coleção de Insignificâncias; e com isso construímos jogos para a improvisação dirigida. Trabalhamos as Qualidades de Movimento, Tempo, Espaço, Fluência, pensando o Corpo no Espaço, ampliando as possibilidades da pesquisa. Como pistas para Composição, discutíamos sobre os jogos de improvisação dirigida, pontuando as potencialidades individuais e coletivas durante o processo e suas descobertas na improvisação dirigida: *o que deseja abandonar e o que pode continuar sendo trabalhado ou seguido como processo criativo?* Sugeri aos estudantes do Grupo de Estudos que criassem para o desenvolvimento do Jogo Expandido a escrita de um mapa de palavras para um processo criativo individual.

O mapa de palavras, eram as sensações e os pensamentos percebidos no momento das improvisações, e essas palavras eram escritas em anotações pessoais e depois compartilhadas em grupo, a partir desse mapa de palavras era possível construir um tema e trocamos ideias para o momento final do encontro, compondo o que ficou da improvisação com o que veio depois do mapa de palavras.

Os encontros aconteciam para a experimentação e direcionamento das ações do Jogo Expandido e para a elaboração de um material didático pensado como suporte em processos de criação coreográfica, o qual denominei de Fichas de Dança. Essa ideia de Fichas de Dança para um Jogo Coreográfico surgiu a partir da ideia que utilizei nos processos de criação relacionando os Princípios Básicos de Limón e Improvisação Dirigida com todos os estímulos, ingredientes, dentro do Jogo Expandido. Chamamos de ingredientes para o jogo tudo que o inspira criando argumentos para mover, gerando outros procedimentos para as ações do corpo e compartilhando o que havia sido experimentado.

Para ampliar as possibilidades do Jogo Expandido, acrescento aos princípios da Técnica Limón as qualidades de Tempo, Espaço e Fluência, e elaboro as Fichas de Dança específicas com tais definições, onde cada Ficha de Dança possui suas Subfichas e Minifichas. O Jogo traz também como ingredientes: Tema, Ideias e Composição, estímulos para a Improvisação Dirigida, Desenho Cênico, Estrutura da Criação Coreográfica, Paleta de Cores e Música para compor um Jogo Coreográfico.

Os primeiros encontros do Grupo de Estudos Jogo Expandido de Dança Moderna: Improvisação e Criação, destinou-se ao conhecimento de quem foi o bailarino e coreógrafo José Limón, o entendimento dos seus Princípios Básicos aplicados em aulas e suas fundamentações técnicas e históricas. Com as

improvisações a partir das bases técnicas experimentadas em grupo, foi surgindo o formato das Fichas de Dança.

A cada novo encontro revisitávamos o estudo anterior, variando as mesmas intenções jogadas e escolhendo o que seria inserido no novo jogo, construindo uma outra Ficha de Dança. Há um comando durante o Jogo Expandido com as Fichas de Dança que são as escolhas dos Princípios Básicos para a improvisação, sendo que, a/o estudante que está jogando a partir das fichas, escolhe o seu modo de dançar, de criar, de se relacionar com o espaço permitindo durante a sua compor um vocabulário corporal pessoal e material para a sua criação coreográfica (GUIMARÃES, 2012). O Jogo Expandido é aberto, e é possível jogar as Fichas de Dança repetidas vezes.

Improvisar é certamente escolher se situar em certa imediatez, ou seja, à procura do esvaziamento de uma mediação preexistente da escrita da dança por algumas sequências pré-construídas; porém, nas práticas concretas de improvisação parece poder esboçar-se certa imediatez que não pressupõe nem um livre-arbítrio absoluto, nem uma total transparência de si. As experiências de improvisação passam fundamentalmente pelo enriquecimento de um trabalho sensível de uma temporalidade singular, através, por exemplo, da relação gravitativa, e abrem assim alguns caminhos de saída da falsa dicotomia entre liberdade absoluta do instante de improvisação e um suposto determinismo feroz da linha coreográfica. (BARDET, 2014, p. 162)

Neste mesmo período trabalhei o Jogo Expandido para Criação Coreográfica ministrando Oficinas de Dança em formato remoto, com estudantes de Dança, artistas independentes, grupos de Dança de espaços públicos e privados. Essas experiências prático-teóricas com as Oficinas de Dança *online* foram de grande suporte para o estudo da pesquisa do meu Mestrado Profissional em Dança, um caminho que se abriu para a estruturação do fazer artístico e da elaboração das Fichas de Dança do Jogo Expandido.

O uso da Improvisação Dirigida dentro do Jogo Expandido é um dos caminhos para trabalhar os Princípios Básicos e as Qualidades de Movimento, tornando um dos ingredientes principais para a construção de um vocabulário corporal, pensando em resultado coreográfico para o palco ou para o videodança. Quando a pessoa jogadora jogar suas Fichas de Dança ela organiza uma estratégia para compor uma cena improvisando a partir do sorteio. A pessoa jogadora quando

improvisa escolhe o que vai ficar para cena e também poderá abandonar o que para ela não cabe naquele momento. A partir da escolha do material produzido na improvisação, agrega-se temas e ideias para uma composição. O objetivo dessa Improvisação Dirigida que vai ser trabalhada num processo criativo é construir um material coreográfico organizado e usado da maneira que a pessoa jogadora escolher.

Pensando no termo Improvisação e seus diferentes modos de pesquisa, trago a improvisação como estudo do corpo e pesquisa de movimento para o Jogo Expandido. Segundo a pesquisadora de Improvisação em Tempo Real Daniela Guimarães (2012); de maneira similar, é também reduzível colocar a improvisação como uma forma única de manifestação escolhida para a cena, somente como forma de criação.

Como linguagem cênica, a improvisação promove implicações sérias no que concerne à articulação que realiza entre as linguagens cênicas. Estas articulações promovem uma ação também social através de acordos estabelecidos pelas interações que cria entre momentos de aceitação, de negação, de dúvida, de escolha, entre os diálogos contínuos construídos na cena. Ação no tempo presente que trafega entre as percepções internas do corpo, suas reverberações e coimplicações externas no ambiente. Um pensamento de implicação de arte e vida: estado de corpo em constante reflexão. (GUIMARÃES, 2012, p.150)

### **1.3 FASE 3 - CATEGORIAS – JOGO EXPANDIDO PARA CRIAÇÃO COREOGRÁFICA**

Essa fase da pesquisa, iniciada em julho de 2021, foi para a formatação das Fichas de Dança, como material didático e a apresentação de um trabalho coreográfico construído a partir do Jogo Expandido. Com os encontros do Grupo de Estudos e as Oficinas de Dança – Residência Artística, dividi o “Jogo Expandido para Criação Coreográfica: Pistas da Dança Moderna” em 3 Categorias com Fichas de Dança, Minifichas, Subfichas, Ficha Arlequina e Material complementar com Fichas de Dança Vazias e *Post-it*. O uso do *Post-it*, são para a escrita do resultado dos sorteios preenchendo as Fichas de Dança Vazias, seguindo a ordem das Categorias ou como a pessoa jogadora decide organizar o sorteio de suas Fichas de Dança.

A proposta da pesquisa do Jogo Expandido – a partir das Fichas de Dança –, é de ampliar a prática do jogo agregando modos para uma composição em Dança:



direcionar a pessoa artista da Dança a encontrar suas potencialidades, construindo vocabulário corporal para uma criação coreográfica. Trazer argumentos para composição: na Categoria 1 - Princípios Básicos da Dança Moderna e as Qualidades de Movimento. Categoria 2 - Temas, Ideias, Composição; trabalhos de pesquisa a partir de imagens, desenhos, inspiração dos movimentos, estudando a relação corpo espaço, qualidades de movimento com improvisação dirigida. Categoria 3 - Estrutura da Criação Coreográfica, Desenho Cênicos, Paleta de Cores e Música; pensar nas estruturas cênicas para montagem de um trabalho coreográfico, elementos cênicos e figurinos. A Ficha Arlequina vem trazendo variações de trocas entre as jogadas construindo possibilidades de mudanças. As Fichas de Dança Vazias e *Post-it* são para a montagem do Jogo Expandido de acordo com as escolhas e decisões nas categorias.

## 2 JOGO EXPANDIDO PARA CRIAÇÃO COREOGRÁFICA: PISTAS DA DANÇA MODERNA

### Contém:

**Manual:** como jogar o Jogo Expandido – uma sugestão de uso;  
**Fichas de Dança:** Categoria 1; Categoria 2; Categoria 3;  
**Ficha Arlequina;**  
**Minifichas:** Categorias 1, 2, 3;  
**Subfichas:** Categoria 1, 3 e Arlequina;  
**Material complementar:**  
**Fichas de Dança Vazias:** Fichas para montar o resultado do jogo a partir do sorteio das Categorias;  
**Post-it:** usar nas Fichas de Dança Vazias, montando o resultado das categorias.

**Observação:** cada ficha traz as descrições de suas Categorias e as informações sobre todos os Princípios Básicos da Técnica Limón e Qualidades de Movimento no Jogo Expandido.

### 2.1 MANUAL

O Jogo Expandido para Criação Coreográfica: Pistas da Dança Moderna é inspirado na Técnica Limón.

Descrição do Jogo Expandido: as Fichas de Dança são sobre os Princípios Básicos de Limón - Alinhamento; Respiração; Isolamento; Queda e Recuperação; Peso; Suspensão e Sucessão e há as Fichas sobre a Qualidade de Movimento: Tempo; Espaço e Fluência. Sendo que cada Princípio Básico e Qualidade de Movimento tem suas Minifichas e Subfichas a serem sorteadas.

O Jogo Expandido apresenta ingredientes para Criação Coreográfica e contém: Fichas de Dança; Minifichas; Subfichas; Ficha Alerquina. Traz também material complementar com Fichas de Dança Vazias e *Post-it* para montar e compor o jogo a partir dos sorteios das Categorias.

## **2.2 CATEGORIAS**

Cada Categoria é organizada para direcionar a pessoa jogadora a uma ação, avançando da Categoria 1 para a Categoria 2 e utilizando o material resultante dessas duas Categorias para produzir na Categoria 3. Na Categoria 1 a pessoa jogadora a partir do sorteio das Fichas de Dança com suas Minifichas e Subfichas, encontra estímulos para criar um vocabulário corporal com improvisação dirigida. Na Categoria 2 a pessoa jogadora vai organizar nas Fichas de Dança Vazias, Tema, Ideias e sortear Minifichas de Composição. Na Categoria 3 a pessoa jogadora vai organizar nas Fichas de Dança Vazias, o Desenho Cênico, escolher o modo que vai utilizar a música, sortear com Minifichas estratégias para a Estrutura da Criação Coreográfica e Subfichas na Paleta de Cores para compor a cena.

### **2.2.1 CATEGORIA 1**

06 Fichas de Dança – descrição dos princípios básicos; 06 Minifichas – princípios básicos para sortear; 48 Subfichas – princípios básicos para sortear;

03 Fichas de Dança – descrição das qualidades de movimento; 03 Minifichas – qualidades de movimento para sortear; 24 Subfichas – qualidades de movimento para sortear.

### **2.2.2 CATEGORIA 2**

01 Ficha de Dança – tema; 01 Ficha de Dança – ideias; 01 Ficha de Dança – composição e 06 Minifichas – composição para sortear.

### **2.2.3 CATEGORIA 3**

01 Ficha de Dança – estrutura da criação coreográfica; 20 Minifichas – estrutura da criação coreográfica para sortear; 01 Ficha de Dança – desenho cênico; 01 Ficha de Dança – paleta de cores; 04 Subfichas – paleta de cores para sortear; 01 Ficha de Dança – música.

### **2.2.4 ARLEQUINA**

01 Ficha de Dança – Arlequina e 05 Subfichas – Arlequina para sortear.

### **2.2.5 MATERIAL COMPLEMENTAR**

06 Fichas de Dança vazias – 01 bloco de *post-it*.

## **2.3 INÍCIO DO JOGO**

### **2.3.1 CATEGORIA 1**

1 – Sortear duas a três Minifichas de Dança dos princípios básicos;  
2 – Sortear duas Minifichas de Dança das qualidades de movimento;  
3 – Sortear duas a quatro Subfichas dos princípios básicos e qualidades de movimento.

**Orientações:** Após sortear duas ou três Minifichas – princípios básicos e duas Minifichas qualidades de movimento, sortear duas a quatro Subfichas – princípios básicos e qualidades de movimento como estímulos para a improvisação. Com o uso da Ficha de Dança Vazia e *Post-it*, devemos então montar o jogo a partir das Minifichas e Subfichas sorteadas da Categoria 1.

### **2.3.2 CATEGORIA 2**

1 – Selecionar Ficha de Dança Tema e atribuir um assunto: proposições que possam ser agregadas ao jogo. Um estímulo para a improvisação;

2 – Selecionar a Ficha de Dança Ideias e atribuir à cena conceitos: imagens, objetos, percepções que vão surgindo durante as improvisações e o processo criativo do jogo. Mapa de palavras;

3 – Selecionar Ficha de Dança Composição e as Minifichas de Composição, estabelecendo o número de jogadores e cenas no exercício. Para a organização e divisão de cenas resultantes das improvisações.

**Orientações:** Através das Minifichas de Composição sortear com as pessoas jogadoras solo, duo, trio, quarteto, dois grupos, grupo todo. Construa quantas cenas desejar e jogue quantas Minifichas considerar necessárias, isso vai depender de quanto material foi produzido e o tamanho que deseja ter o trabalho coreográfico. Para organizar melhor o jogo é importante enumerar por ordem e nomear cada cena para o jogo, por exemplo: cena 01 – corrida (duo); cena 05 – chão (dois grupos). Cada pessoa jogadora determina o momento que vai fazer a montagem da composição. Na Ficha de Dança Vazia com o *Post-it*, montar o jogo Categoria 2, anotando o tema ideia e composição.

### 2.3.3 CATEGORIA 3

1 – Resultado do jogo de Composição Categoria 2.

2 – Sortear as Minifichas Estrutura da Criação Coreográfica em uma ordem escolhida em sequência de 01 a 20 ou de acordo com a quantidade de cenas construídas.

3 – Formação das cenas.

4 – Selecionar Ficha de Dança Desenho Cênico;

5 – Selecionar entre as Fichas de Dança Paleta de Cores a Subfichas Paleta de cores.

**Orientações:** Nessa Categoria o jogo segue para a montagem de uma criação coreográfica, com os resultados da Categoria 1 e 2. A utilização da Ficha de Dança Estrutura da Criação Coreográfica preza pela organização das cenas construídas no jogo, estão divididas em 20 Minifichas de Estrutura da Criação Coreográficas distribuídas a depender de quantas cenas estão em construção. Com a Ficha Desenho Cênico organizar as cenas no espaço. Relacionar o desenho cênico com o resultado do jogo de formação das cenas. Seguir para a Ficha de Dança Paleta de Cores e sortear a Subficha com as cores indicadas para a criação

coreográfica no uso de: figurinos, materiais cênicos e iluminação. A Ficha de Dança Música traz sugestões do uso da música. Registrar na Ficha de Dança Vazia com o *Post-it* os resultados de estrutura da criação coreográfica, desenho cênico, paleta de cores e música.

### 2.3.4 FICHA DE DANÇA ARLEQUINA

Mudança nas combinações do jogo.

**Orientações:** Usar a Ficha de Dança Arlequina, no momento que desejar fazer alguma mudança no jogo sorteando suas Subfichas.

## 2.4 DESCRIÇÃO DAS FICHAS DE DANÇA, MINIFICHAS, SUBFICHAS, FICHA ARLEQUINA E FICHA DE DANÇA VAZIA

### 2.4.1 CATEGORIA 1

#### **Fichas de Dança – Princípios Básicos:**

**Alinhamento** – Curvaturas naturais da coluna, os pés estão colocados sob as articulações do quadril, ombros também alinhados ao quadril, a cabeça é elevada e o peso do corpo é distribuído entre os pés, sentindo seu eixo vertical.

**Respiração** – Seu uso consciente é fundamental para produzir movimentos no corpo, permitindo que o movimento flua de maneira contínua partindo do centro do corpo.

**Isolamento** – Refere-se ao trabalho de várias partes ou segmentos do corpo de forma independente, isolar diferentes partes do corpo e perceber como cada parte pode ser trabalhada, explorando os limites da rotação, flexão e extensão.

**Queda e Recuperação** – Exploram os ritmos naturais que surgem durante essas ações (uma queda e durante a recuperação de uma queda). Esses ritmos se concentram em descobrir e entender o fluxo orgânico dos movimentos. O corpo cede à gravidade aprendendo a soltar diferentes partes do corpo de forma independente, na recuperação a energia passa pelo ponto final da queda e continua pelo mesmo caminho usando a reação através da força muscular empurrando o peso da gravidade.

**Peso** – Peso do próprio corpo com a força da gravidade, é uma qualidade de movimento dentro do aspecto técnico de Limón.

**Suspensão e Sucessão** – Exploram as possibilidades orgânicas de energia que existem de um movimento para o outro, não sendo interrompidos forçadamente. Na suspensão não há um ponto final, pois há um constante ponto de partida para o próximo movimento. Na sucessão a trajetória é sequencial como uma onda que passa pelo corpo movendo diferentes partes.

**Fichas de Dança – Qualidades de Movimento:**

**Tempo** – Refere-se ao ritmo ou uso da batida ou pulsação. O tempo não precisa da música para existir, ele se relaciona com a duração do movimento.

**Espaço** – Refere-se à maneira de relacionar. Aproximar-se do espaço de forma a fazer parte dele. Deslocar-se de um lugar para o outro, ter consciência de todo o espaço ao redor. O uso do espaço no corpo.

**Fluência** – Descreve o movimento contínuo. Fluência livre é o movimento conectado e contínuo. Fluência contida é a extremidade oposta do contínuo.

**Minifichas – Princípios Básicos** – alinhamento, respiração, isolamento, queda e recuperação, peso, suspensão e sucessão.

**Minifichas** – Qualidade de Movimento – tempo, espaço e fluência.

**Subfichas – Princípios Básicos:**

**Subfichas – Alinhamento** – Verticalidade; Linhas retas; Linhas curvas; Alinhamento livre; Contração; Fissuras; Simetria; Assimetria.

**Subfichas – Respiração** – Segurar e soltar a respiração; O movimento acontece no entre inspirar e expirar; Respirar e desenhar o espaço; Respirar e deitar; Trabalhar a respiração nos equilíbrios; Perceber a respiração em gestos cotidianos; Tocar e sentir o fluxo da respiração; Relacionar respiração com trabalho de apoios.

**Subfichas – Isolamento** – Coluna vertebral; Crânio; Membros superiores; Membros inferiores; Quadril; Plexo solar/tórax; Mãos ou pés; Articulações.

**Subfichas – Queda e Recuperação** – Cair e rolar; Saltar; Inclinat/declinar; Transferência de peso; Desequilíbrio; Tombar; Simular uma queda; Ceder;

**Subfichas – Peso** – Sustentado; Forte; Leve; Fraco; Peso confortável ou desconfortável; Pesado; Relaxado; Suave.

**Subfichas – Suspensão e Sucessão** – Desenrolar; Corpo como ondas; Corpo como vento; Movimento em espiral; Giros; Movimento de abrir e fechar; Alongar; Pendurar.

**Subfichas – Qualidade de Movimento:**

**Subfichas – Tempo** – Rápido; Lento; Moderado; Intervalo de tempo; Pausa; Repetição; Diferentes velocidades; Acelerado.

**Subfichas – Espaço** – Arrastar; Deslizar; Girar; Deslocar; Aproximar; Enrolar; Dobrar; Andar.

**Subfichas – Fluência** – Fluxo contínuo; Fluxo controlado; Fluxo interrompido; Fluxo circular; Fluxo corrido; Fluxo escorrido; Fluxo espontâneo; Fluxo fluido.

## 2.4.2 CATEGORIA 2

**Ficha de Dança:**

**Tema** – Assunto; proposições que possam ser agregadas ao jogo. Um estímulo para a improvisação.

**Ideias** – Conceitos; imagens, objetos, percepções que vão surgindo durante as improvisações e o processo criativo do jogo. Mapa de palavras.

**Composição** – Organização e divisão de cenas resultante das improvisações.

**Minifichas – Composição** – Solo; Duo; Trio; Quarteto; Dois grupos; Grupo todo.

## 2.4.3 CATEGORIA 3

**Ficha de Dança:**

**Estrutura da Criação Coreográfica** – Organização das cenas construídas.

**Desenho Cênico** – Organização das cenas no espaço. Relacionar o desenho cênico com o resultado do jogo de formação das cenas.

**Paleta de Cores** – Inspiração cênica para o uso de: figurinos, materiais cênicos e iluminação.

**Música** – Sugestões do uso da música.

Como a música pode ser inserida no Jogo Expandido:

Como inspiração no processo de improvisação;

Como tema durante o jogo;

Como estímulo para a composição das cenas;

A música pode ser pensada antes de iniciar o jogo;

A música pode ser agregada durante o jogo;

A música pode surgir no final do jogo;

A escolha da música pode acontecer durante o processo de montagem do trabalho coreográfico;

Repertório musical selecionado após a composição ser finalizada.

**Minifichas** – Estrutura da Criação Coreográfica – números de 01 a 20.

**Subfichas** – Paleta de Cores – Paletas de 1 a 4.

#### **2.4.4 FICHA DE DANÇA ARLEQUINA**

Mudança nas combinações do jogo.

**Subfichas Arlequina** – Refaça uma jogada; Insira uma Subficha de qualidade de movimento; Acrescente ou troque um princípio básico; Retire um princípio básico ou uma qualidade de movimento; Troque uma Ficha de Dança com uma pessoa.

#### **2.4.5 FICHA DE DANÇA VAZIA**

Ficha para a montagem escrita do jogo.

### **3 METODOLOGIA**

A pesquisa aconteceu com encontros compostos por aulas práticas-teóricas e expositivas num formato *online* remoto e presencial. Pesquisa de textos, vídeos, debates, jogos corporais e composições coreográficas como prática continuada.

Trabalhei com as ações e qualidades de relação corpo e espaço; corpo como espaço; níveis; planos; tempo; espaço e fluidez na execução dos movimentos. Ingredientes para improvisação dirigida, conexões com as experiências pessoais. Desenvolvimento e estudos dos gestos corporais, criatividade, estudo da percepção, tendo nesses aspectos o sentido da dança de cada pessoa participante. Incentivei as conexões entre os saberes coletivos e individuais, autonomia enquanto artista da Dança na busca por compreender o processo de criação enquanto experiência de aprendizagem e desenvolvimento artístico. A prática do Jogo Expandido buscou trazer ingredientes como pistas e suportes para artistas do corpo, intérpretes criadores, bailarinas(os), dançarinas(os), estudantes e professores de Dança dialogando com os seus modos próprios de criação coreográfica. Pautei-me em



estudos de composições com desenvolvimento para jogos de criação, construindo vocabulários corporais para criação e para modos de composição cênica.

Por fim, consegui desenvolver por completo, enquanto testava, o conteúdo teórico-prático do Jogo Expandido para Criação Coreográfica: Pistas da Dança Moderna e suas Fichas de Dança. Gerei a organização das metodologias elaboradas, descrição dos processos trabalhados e observados dentro do jogo a partir das improvisações dirigidas e material com conteúdo explicativo para as pessoas que viessem a conhecer e a usar o Jogo Expandido como estratégias de uso na Dança.

Como conteúdos programáticos foram trabalhados nos encontros: Contexto histórico; Conceitos básicos da Dança Moderna; Treinamento individual; Técnicas de movimentos para uma dança no chão; Investigação das imagens corporais; Jogos de improvisação; Composição Coreográfica. Com objetivos definidos para a criação busquei facilitar o desenvolvimento da expressão e comunicação; estimular a criatividade; potencializar as habilidades corporais para a criação coreográfica buscando um resultado ou não de um trabalho cênico a partir do processo criativo, mas primordialmente colocar as pessoas para viverem o “Jogo Expandido para Criação Coreográfica: Pistas da Dança Moderna”.

## **4 EXPERIMENTAÇÃO TEÓRICO-PRÁTICA JOGO EXPANDIDO**

### **4.1 GRUPO DE ESTUDOS – JOGO EXPANDIDO DE DANÇA MODERNA: IMPROVISAÇÃO E CRIAÇÃO E RESIDÊNCIA ARTÍSTICA**

As pessoas participantes do grupo de estudos são artistas do corpo, bailarinas, dançarinas, intérpretes criadoras e estudantes de Dança. Os encontros aconteceram de forma *online* pela plataforma *Google Meet* com uma carga horária de 06/h mensais no período de outubro de 2020 a dezembro de 2021. No Grupo de Estudos tivemos como um primeiro resultado coreográfico do Jogo Expandido o Experimento 1 - videodança e Experimento 01 – solo videodança.

### **O Jogo Sendo Jogado - Experimento 1; Experimento 01; Experimento 2 Ingredientes que foram sorteados para uma Composição – Jogo 1**

<b>Categoria 1</b>
--------------------

**Fichas de Dança (Minifichas)** – respiração, alinhamento, queda e recuperação, peso e fluência.

**Subfichas:** Estímulos para a Improvisação.

Respiração – o movimento acontece no entre inspirar e expirar; respirar e desenhar o espaço.

Alinhamento – linhas retas; linhas curvas; contração.

Queda e Recuperação - desequilíbrios; ceder; simular uma queda.

Peso – suave; leve; forte.

Fluência – fluxo contínuo; fluxo controlado; fluxo circular.

### **Categoria 2**

**Tema** – Eu preciso de um lugar para falar de mim.

**Ideias** – Sensação de neblina no espaço, cores alaranjadas, corpo como espaço.

**Composição** – 5 Solos.

### **Categoria 3**

**Estrutura da Criação Coreográfica** – Recorte das cenas pensada para o vídeo (solo, duo e trio).

**Desenho Cênico** – Escolher uma frente, direcionar a posição da câmera.

**Paleta de Cores** – Paleta 1 – tons na cor laranja, preto, marrom.

**Música** – Escolha feita depois do vídeo editado.

**Resultado** – Experimento 1 - BRUMA (videodança).

**Link de acesso ao vídeo** – <https://www.youtube.com/watch?v=SVX-w4Av1d4&t=194s>

BRUMA – videodança, é o primeiro resultado coreográfico do Grupo de Estudos Jogo Expandido de Dança Moderna: Improvisação e Criação, a partir do “Jogo Expandido para Criação Coreográfica: Pistas da Dança Moderna”: A ideia da criação surgiu pelo estímulo do Painel Performático da Escola de Dança da UFBA. Minha experiência no componente optativo PRODAN: Criação Audiovisual na interação com a Dança e a participação no Grupo de Pesquisa Corpolumen: redes de estudos de corpo, imagem e criação em Dança (CNPQ/UFBA) através do Projeto de Extensão ImProLAB Corpolumen (2021), ambos conduzidos pela Profa. Daniela Guimarães, foram muito importantes para pensar na criação em um formato

audiovisual (videodança em meu caso). Os encontros do Grupo de Estudos eram de forma *online*, já estávamos dançando no virtual. Assim, organizamos Tema e Ideias, e desenhamos a cena pensando na tela. Esse experimento I foi fundamental no momento de escolhas das Subfichas e como ficariam organizadas as categorias.

O jogo que partilhamos para a improvisação dirigida: cada pessoa jogadora do Grupo de Estudos, sorteou uma Ficha de Dança que foram trabalhadas, o Tema foi um momento de conversa na qual cada pessoa sentiu o desejo de falar sobre a dança que estavam fazendo. A ideia principal que nos levou a construção da dramaturgia do trabalho, foi quando uma participante do grupo acendeu um incenso na tela, e a imagem da fumaça nos inspirou para pensar as cenas de composição. A partir do Tema e Ideias definidas seguimos para a definição do Desenho Cênico, as Estruturas da Criação Coreográficas e Paletas de Cores. Com todo material produzido organizado com o Jogo Expandido, determinamos o que caberia na criação coreográfica.

### **Ingredientes que foram sorteados para uma Composição – Jogo 2**

#### **Categoria 1**

**Fichas de Dança (Minifichas)** – respiração, suspensão e sucessão, peso, tempo e espaço.

**Subfichas:** Estímulos para a Improvisação.

Respiração – o movimento acontece no entre inspirar e expirar.

Suspensão e Sucessão – giros; movimento em espiral; alongar.

Peso – peso confortável ou desconfortável; suave; forte.

Tempo – rápido; moderado; lento.

Espaço – andar; deslocar; dobrar.

#### **Categoria 2**

**Tema** – O que dizer? Desagrado; O tempo.

**Ideias** – Mesa; banco.

**Composição** – 1 Solo.

#### **Categoria 3**

**Estrutura da Criação Coreográfica** – Recorte das cenas pensada para o vídeo (solo, duo e trio).

**Desenho Cênico** – Espaço externo, rua, casa.

**Paleta de Cores** – Paleta 3 – tons de marrom, bege, rosa, verde e azul.

**Música** – Escolha feita junto a improvisação.

**Resultado** – EXPERIMENTO 01 (solo Janahina Cavalcante) – videodança.

**Link de acesso ao vídeo** –

<https://www.youtube.com/watch?v=FcRRYqZeEJo&t=156s>

EXPERIMENTO 01 - videodança, é o resultado coreográfico do jogo realizado da intérprete-criadora Janahina Cavalcante. Durante os encontros com o Grupo de Estudos a artista imersa na pesquisa, sentiu a possibilidade da construção de uma dança solo. Ela fez a sua própria jogada, sorteando suas Fichas de Dança, organizou seus temas e ideias. Seu desenho cênico foi pensado para área externa de uma casa. O trabalho foi apresentado no encontro virtual Mostra de Solos Fé nas Minas – Segunda Edição, em novembro de 2021.

### **Oficina de Dança – Residência Artística – Dança Moderna Contemporânea e Jogos em Composição Coreográfica**

As pessoas participantes da residência são bailarinas e bailarinos de Dança Clássica. Os encontros aconteceram de forma presencial na escola Natasha Quintela Studio de Dança, na cidade de Fortaleza/CE, com uma carga horária de 08/10h mensais no período de agosto de 2021 a outubro de 2021. Na residência tivemos um terceiro resultado coreográfico do Jogo Expandido: o Experimento 2, que descrevo a seguir.

#### **Experimento 2 - Residência Artística**

#### **Ingredientes que foram sorteados para uma Composição – Jogo 3**

##### **Categoria 1**

**Fichas de Dança (minifichas)** – queda e recuperação, suspensão e sucessão, alinhamento, fluência e espaço.

**Subfichas:** Estímulos para uma Improvisação.

Queda e Recuperação – desequilíbrio; transferência de peso; cair e rolar.

Suspensão e Sucessão – corpo como ondas; giros.

Alinhamento – linhas retas; linhas curvas; verticalidade.

Fluência – fluxo contínuo; fluxo circular.

Espaço – deslocamento; deslizar; andar.
<p><b>Categoria 2</b></p> <p><b>Tema</b> – Pontos que se ligam criando espaço entre os corpos.</p> <p><b>Ideias</b> – Construir imagens que se ligam com o olhar.</p> <p><b>Composição</b> – Grupo todo.</p>
<p><b>Categoria 3</b></p> <p><b>Estrutura da Criação Coreográfica</b> – 10 cenas; divisão em: solo, duo, trio, quarteto</p> <p><b>Desenho Cênico</b> – Espaço dividido em desenho geométrico a partir das estruturas coreográficas.</p> <p><b>Paleta de Cores</b> – Paleta 4 – bege, verde, vermelho, roxo.</p> <p><b>Música</b> – Escolha feita depois da composição construída.</p> <p><b>Resultado</b> – ARESTAS.</p> <p><b>Link de acesso ao vídeo</b> –  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=JJYuqpRpkzY&amp;t=208s">https://www.youtube.com/watch?v=JJYuqpRpkzY&amp;t=208s</a></p>

ARESTAS foi um trabalho cênico todo construído com o “Jogo Expandido para Criação Coreográfica: Pistas da Dança Moderna”. O elenco de artistas que participou da montagem de Arestas, não tinha nenhuma experiência cênica com criações em Dança Moderna ou Contemporânea. Para mim foi bastante importante trabalhar o Jogo Expandido com um grupo de bailarinas e bailarinos de Dança Clássica, pois a base principal da pesquisa está na Dança Moderna, em especial os princípios básicos da Técnica Limón.

Como resultado dos encontros de aulas, ficou entendido no coletivo que o “Jogo Expandido para Criação Coreográfica: Pistas da Dança Moderna” é bastante aberto, e a Técnica de Dança Moderna não fazem com que as Fichas de Dança limitem o seu uso e as possibilidades de criação. Cada artista de Arestas também teve seu momento de jogo individual, constatando que não precisava ser uma dançarina de Dança Moderna para entender e usar o Jogo Expandido.

Arestas fez uma apresentação de forma presencial em um Festival de Dança na cidade de Fortaleza/CE, no Teatro Rio Mar, em outubro de 2021.

## 5 CONSIDERAÇÕES

Conclui-se que através dessa pesquisa e experimentações teórico-práticas constantes sobre os Princípios Básicos da Técnica Limón de Dança Moderna, Jogos de Improvisação Dirigida, foi possível desenvolver e apresentar como produção do PRODAN: Mestrado Profissional em Dança da UFBA, um material artístico pedagógico intitulado “Jogo Expandido para Criação Coreográfica: Pistas da Dança Moderna”. A intenção dessa pesquisa, do uso deste material, é agregar estratégias para os estudos dos processos criativos em Dança, de maneira a contribuir junto a artistas do corpo, intérpretes criadores dançarinas(os), bailarinos(os), estudantes e professores de Dança.

O Jogo Expandido para Criação Coreográfica: Pistas da Dança Moderna, é feito com e para artistas da Dança. Espero que cada pessoa que venha usá-lo, possa experimentar um modo próprio de criar uma coreografia, que surja dos estímulos das fichas. O Jogo Expandido é uma sequência de comodatos, na qual no manual apresentado junto ao jogo, ele oferece uma indicação de uso, assim, sem regras estabelecidas, a pessoa jogadora pode jogar as Fichas de Dança como se sentir convidada a fazê-la, e criar coreograficamente a medida em que o jogo se complexifica e se expande.

O Jogo Expandido é um acessório de uso para aulas de dança, um material físico, que também tenho a ideia de fazê-lo no formato *E-book* para facilitar o acesso do seu uso. Todas as estratégias no processo de Criação Coreográfica foram pensadas para colaborar na diversidade de aulas de dança e corpo, em pesquisas de processos criativos e em montagens coreográficas profissionais.

## REFERÊNCIAS

- BARDET, Marie. **A Filosofia da Dança**: um encontro entre dança e filosofia. Tradução: Regina Schöpke e Mauro Baladi. São Paulo: Martins Fontes, 2014.
- BOURCIER, Paul. **História da Dança**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.
- COCCHIARALE, Fernando. **Quem tem medo da arte contemporânea**. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2006.

COHEN, Thiago. **Pequena Coleção de insignificância**. TANTO - criações compartilhadas e Neto Machado. Editada pela Conexões Criativas, braço editorial da Dimenti Produções Culturais, 2019.

FAHLBUSCH, Hannelore. **Dança Moderna e Contemporânea**. Rio de Janeiro: Sprint, 1990.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 44. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2013.

GIGUERE, Miriam. **Dança Moderna**: fundamentos e técnicas. Barueri: Manoele, 2016.

GIL, José. **Movimento total**. São Paulo: Iluminuras, 2004.

GREINER, Christine. **O corpo**: pistas para estudos indisciplinados. 3. ed. São Paulo: Annablume, 2008.

GUIMARÃES, Daniela Bemfica. **Dramaturgias em tempo presente**: timeline da improvisação cênica da Companhia Ormeo. 2012. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) – Escola de Teatro, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2012.

\_\_\_\_\_. **Jogos de Criação CORPOLUMEN**: um baralho para o estudo da Improvisação em tempo real. Salvador, 2017.

HUMPHREY, Doris. **The art of making dances**. Estados Unidos: Barbara Pollack, 1991.

MILLER, Jussara. **A ESCUTA DO CORPO**: sistematização da Técnica Klauss Vianna. 3 ed. São Paulo: Summus, 2016.

KATZ, Helena Tania. **Um, dois, três** - A dança é o pensamento do corpo. Belo Horizonte: FID Editorial, 2005.

LABAN, Rudolf. **Domínio do movimento**. 5. ed. São Paulo: Summus, 1978.

LEWIS, Daniel. **The Illustrated Dance Technique of José Limón**. Princeton Book Company, Publishers, 1999.

SETENTA, Jussara Sobreira. **O fazer dizer do corpo**: dança e performatividade. Salvador: EDUFBA, 2008.

SILVA, Eliana Rodrigues. **Dança e pós-modernidade**. Salvador: EDUFBA, 2005.

SPOLIN, Viola. **Jogos Teatrais**: o fichário de Viola Spolin. Tradução: Ingrid Dormien Koudela. São Paulo: Perspectiva, 2014.

TEIXEIRA, Guilherme Fraga. **DE ARBEAU AO ROBÔ**: um percurso historiográfico sobre procedimentos de composição coreográfica. 2017. Dissertação (Mestrado em Dança) – Escola de Dança, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2017.