

## Jogos coreográficos

Fátima Wachowicz (UFBA)

GT – Danças e novas Tecnologias

Palavras-chave: dança, coreografia, *Choreographic Cognition*, *situated cognition*

A discussão proposta neste ensaio sugere refletir de que maneira se estabelecem as relações entre dança e ambiências, e, nesse sentido, entre corpo e cognição. Esse estudo faz parte da primeira fase da pesquisa de doutorado junto ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da UFBA, e teve como objeto da análise inicial o espetáculo *Ilinx*, apresentado pelo Grupo de Dança Contemporânea da UFBA – GDC (2006). A pesquisa pretende continuar a investigação referente as possibilidades de relações entre dança e ambiências que aqui são inicialmente apontadas.

Este é um assunto ainda pouco explorado nas pesquisas em dança e trata de um estudo novo que está sendo intitulado por *Cognição Coreográfica - Choreographic Cognition* (GROVE, STEVENS, McKECHNIE:2005) - e pesquisado por instituições ligadas ao Australian Research Council (ARC), desde 1999, quando fundado o projeto Conhecimento não Verbal, na Austrália, que se propõe a explorar os tipos de criatividades possíveis envolvendo o pensamento coreográfico.

Pode-se pensar que uma coreografia é um arranjo de movimentos no espaço, tal qual a arquitetura pode ser pensada como um arranjo de formas no espaço. Uma coreografia seria, então, um evento que apresenta um propósito estruturado. Ou seja, uma composição de movimentos que se organizam como dança. Pois, uma composição de movimentos pode se organizar como ginástica, artes marciais, capoeira, futebol, ou outras tantas possibilidades de arranjos que abarcam o corpo em movimento.

Quando se vêem movimentos corporais, se vêem idéias, se assiste a um propósito que é apresentado em determinado formato. Desta maneira, o formato de uma coreografia é decorrente da lógica como foi estruturada e organizada no decorrer do processo de construção, durante os ensaios. É através da lógica que se viabiliza o caminho para se fazer conexões entre as partes do todo coreográfico.

Uma coreografia (do grego χορογραφία; χορεία "dança" e -γραφία "grafia", "escrita")<sup>1</sup> é a arte de compor trajetórias ou roteiros de movimentos que formam uma dança. Coreografia pode ser entendida como o conjunto de movimentos e a sequência deles que compõem uma dança, que pode seguir uma trilha musical ou não. As variações de uma coreografia seriam as diferentes formas de interpretação coreográfica de acordo com a qualidade técnica e opção artística dos bailarinos.

A dança sugerida para análise inicial da pesquisa, o espetáculo *Ilinx*, propõe apresentar uma organização de movimentos que trabalha o corpo em rede, como um dispositivo. Ou seja, o corpo interagindo com o ambiente e tudo o que nele está inserido. Um dispositivo articulado para interatuar quando necessário com os outros corpos, objetos e situações imprevistas as quais a cena possa proporcionar.

A fonte de uma idéia para um novo trabalho pode ser desenhada através de várias modalidades, sejam palavras, conceitos, imagens visuais ou espaciais, música, ouvir ou sentir

---

<sup>1</sup> Fonte: Wikipedia Enciclopédia.

um ritmo, uma cadência, texturas, visual, auditiva, muscular ou tensão psicológica, emocional ou sentimental.(STEVENS; McKECHNIE: 2005, 246)<sup>2</sup>

No espetáculo Ilinx, a fonte da idéia, citada por Stevens e McKechnie, refere-se ao conceito dos jogos de vertigem. O espetáculo Ilinx se organiza a partir dos resultados que foram obtidos ao longo do processo. As cenas promovem a revelação potencial do que chamamos de inteligência corporal, ao lidar com a instabilidade e imprevisibilidade. A idéia da dança é, por conseguinte, tornar visível através da sutileza e qualidade dos movimentos os contrastes entre tensão e relaxamento e entre alto grau de fisicalidade e absoluta tranqüilidade dos corpos.

Idéias de novos movimentos em dança vêm de objetos, de eventos, do que se vê, se olha, se ouve, se sente ou se imagina. Através de movimentos a idéia se torna visível e sua comunicação envolve processos psicológicos gerais como a percepção visual direta de movimento e força, simulação motora via rede neuronal, e aprendizado implícito de movimento. Criação e atuação aparecem juntas nos procedimentos de conhecimento.

Muito frequentemente, a comunicação no estúdio é feita através de movimento – “Mostre-me o que você acabou de fazer!”(Grove 1999, 2005). Na ausência da notação prática ou gravação e arquivamento multidimensional, multi-modal de trabalhos de dança, o corpo dos dançarinos é um depósito de trabalhos de dança que eles já dançaram. A transferência do conhecimento kinestésico para o corpo de um dançarino para o outro é não verbal, mas apresentada e aprendida através do movimento.(STEVENS; McKECHNIE: 2005, 249)<sup>3</sup>

Segundo Stevens e McKechnie, publicado no artigo *Thinking in action: thought made visible in contemporary dance*<sup>4</sup>, a comunicação entre dançarinos, coreógrafo e dançarinos, e dançarino e público, pode ocorrer de três formas compatíveis:

**A) percepção direta do movimento, da força e da dinâmica;**

Situa a dança como movimento dos corpos através do espaço/tempo, dos princípios dinâmicos do ambiente físico e pode ser entendida como percepção visual direta. A dança contemporânea pode ser considerada como um instante exemplar do movimento humano, pois determina relações de movimento através das quais seus princípios gerais podem ser descobertos.

---

<sup>2</sup> The source of an idea in a new work may be draw from any modality – word, concept, visual image or space, music, heard or felt rhythm, beat, texture, visual, auditory, muscular, or psychological tension, emotion or feeling. (STEVENS; McKECHNIE: 2005, 246)

<sup>3</sup> Most often, communication in the studio is through movement – “Show me what you just did!”(Grove 1999, 2005). In the absence of skilled notation or multi-dimensional, multi-modal recordings and archives of dance works, dancers’ bodies are the repositories of dance works that they have performed. The transfer of kinaesthetic knowledge from the body of one dancer to another is unspoken, but declared and learned through movement.(STEVENS; McKECHNIE: 2005, 249).

<sup>4</sup> <http://marcs.uws.edu.au> STEVENS, Catherine. McKECHNIE, Shirley. **Thinking in action: thought made visible in contemporary dance.** (acessado em jul/2006)

**B) percepção através da rede neural e kinestesia;**

Algumas evidências acolhem a hipótese de que observação e ação envolvem o mesmo repertório das representações motoras que são usadas para produzir a ação. Por exemplo, a estimulação do córtex motor humano através da observação da ação das mãos, sendo observada por um *expert* em analisar atividades destes grupos musculares. A estimulação motora por conseguinte, é o mecanismo não verbal de comunicação entre os dançarinos, dançarinos e coreógrafo, e é o que abrange a empatia dos observadores de dança.

**C) reconhecimento dos padrões e estruturas similares do aprendizado implícito da gramática artificial (dentro de um simples trabalho ou além do trabalho de corpo como particularmente nas coreografias tradicionais);**

O balé clássico consiste de um vocabulário que nomeia passos. A maioria das danças intituladas contemporâneas não tem vocabulário ou sistemas de notação prontos e acessíveis. Muitos coreógrafos durante o período de ensaios, ou através de uma série de trabalhos, podem desenvolver uma léxica própria de movimento, a qual o expectador pode começar a se acostumar, a se familiarizar. Isto pode ocorrer mais facilmente com algum novo coreógrafo em particular, ou com coreógrafos tradicionais já estabelecidos (Cunningham, Graham, entre outros). A léxica de movimentos de dança contemporânea refere-se a frases de movimentos com traços distintos da coreografia tradicional.

As composições em dança utilizam repetição, sucessão e/ou associação de fácil percepção, compreensão e fixação de um trabalho em particular. Isto supõe que, enquanto assistem à performance de dança contemporânea, os espectadores apreendem texturas implícitas do vocabulário de movimentos de uma coreografia, assim como a gramática ou relações identificáveis entre padrões.

Portanto, o movimento sistemático é estruturado em padrões, seqüências e relatado ao outro em um espetáculo. Dançarinos deixam visíveis pensamentos, ideias e imagens através de padrões de movimento, suspensão e tranquilização de seus corpos.

Pode-se pensar que ambiente<sup>5</sup> é um conjunto de condições para algumas relações acontecerem. Desta maneira, foi criado no espetáculo *Ilinx* um ambiente que promoveu imbricações entre corpo e processos

---

<sup>5</sup> Definições de ambiente, segundo a Wikipédia Enciclopédia: Numa organização ou local de **trabalho**, o "ambiente" refere-se às condições sociais ou psicológicas que afectam as funções dos seus membros; Na **arquitectura** e **ergonomia**, "ambiente" é o conjunto dos elementos duma sala ou edifício que afetam o bem-estar ou a eficiência dos seus ocupantes, incluindo as dimensões e arranjo dos espaços, mobília e outros objectos de uso, a iluminação, ventilação, ruído, etc.; Na **Termodinâmica**, refere-se a todos os elementos que não fazem parte do sistema em estudo e que podem fornecer ou receber dele calor.; Na **Química**, **Bioquímica** e **Microbiologia** representa a natureza química duma solução ou "meio" em que determinada reação tem lugar, como por exemplo o seu pH (se a solução é ácida ou alcalina.); Em **metalurgia** e **cerâmica**, a palavra "ambiente" diz respeito às características oxidantes ou redutoras dos gases ou chama em que se dão os processos fabris em altas temperaturas; Na **Ciência da Computação**, "ambiente" (em inglês *environment*) refere-se geralmente aos dados, processos ou componentes que, não sendo parâmetros explícitos duma operação, podem afectar o seu resultado. Também se usa para designar o "hardware" e sistema operacional em que determinado programa pode ser executado.; Na **Administração**, o ambiente (em inglês *environment*) pode ser o entorno de um sistema administrativo (ambiente externo), ou componente de um sistema administrativo (ambiente interno).

cognitivos. Pois se instaurou um ambiente no qual cada corpo teve uma diferente experiência, tanto os dançarinos quanto o público, que foi manipulado pelos dançarinos através dos praticáveis móveis nos quais estavam acomodados, ambos ocuparam diferentes lugares no ambiente cênico, os dançarinos manipularam o ambiente através dos deslocamentos do público, deles mesmos e do foco de cada cena apresentada. Cada corpo articulado e interagindo como uma rede de idéias em comunicação.

A perspectiva do estudo da cognição enfatiza que indivíduos operam dentro de ambientes que auxiliam os processos cognitivos. A ênfase no contexto físico, ambiental e social para cognição foi conceituada como *Situatedness/Embeddedness* por Lucy Suchman(1987)<sup>6</sup>.

Corpo e ambiente interagem não apenas através de tarefas altamente técnicas, mas também nas ações cotidianas nas quais artefatos cognitivos (objetos do uso cotidiano que nos auxiliam a realizar diferentes tarefas) representam informações necessárias, suportes para decisões e interferem potencialmente na atuação do corpo no ambiente.

Estas relações entre cognição e estruturas ambientais são também usadas nas interações entre homem/computador, para propor artefatos que possam desenvolver processos cognitivos para auxiliar em tarefas difíceis. Bem como o ambiente social interfere na cognição através da presença de outras idéias que podem vir a influenciar, ajudar, errar, demonstrar, questionar e alterar perspectivas.

O conceito de *situated cognition* argumenta que as conquistas dos cientistas cognitivos devem ter o intuito de entender como a mente opera dentro de contextos naturais, porque é aí que a cognição freqüentemente demonstra as capacidades e limitações do indivíduo.

Esta perspectiva não é somente hipotética, mas torna possível validar diversos benefícios sobre estruturas de cognição no cotidiano. Desta maneira, ambiente pode ser tudo que envolve uma organização. É o contexto na qual ela está inserida. É preciso explorar e discernir o ambiente para conhecê-lo, ou seja, reduzir a incerteza a seu respeito. Mesmo que nele se estabeleça, posteriormente, a incerteza e a instabilidade, como sugerido em Ilinx. Em outros termos, é preciso mapear a ambiência. Tal mapeamento não é feito pela organização em si, mas pelas pessoas, sujeitas as diferenças individuais, ou seja, através da relação corpo e cognição.

### Referências Bibliográficas:

CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens**. Lisboa: Ed. Cotovia, 1990.

GROVE, R., STEVENS, C., McKECHNIE, S. **Thinkink in four dimensions: creativity and cognition in contemporary dance**. Melbourne: Melbourne University Press, 2005.

SEIFERT, Colleen M. **Situated Cognition and Learning**. In CRANE, T. Mind-Body Problem. In (edited by) WILSON, Robert & KEIL, Frank. **The MIT Encyclopedia of the Cognitive Sciences**. Cambridge,Massachusetts: MIT Press, 1999. p.767-769.

<http://marcs.uws.edu.au> STEVENS, Catherine. McKECHNIE, Shirley. **Thinking in action: thought made visible in contemporary dance**. (acessado em jul/2006)

---

<sup>6</sup> The MIT Encyclopedia of the Cognitive Sciences. Cambridge,Massachusetts: MIT Press, 1999. p.767-769.