

## Coreografando com artefatos cognitivos

**Guilherme Barbosa Schulze**

Universidade de Surrey

Palavras-chave: artefatos cognitivos coreografia processos criativos em dança

Existe uma tradição nos estudos sobre coreografia e processos criativos, onde o ambiente criativo e os artefatos utilizados são subestimados, o que é reforçado em geral pela bibliografia de referência. Nesse sentido argumenta-se que há uma tendência de abordar-se apenas a relação do coreógrafo com intérpretes/dançarinos durante o processo criativo. Esse viés não oferece alternativas adequadas para o estudo da dinâmica da criação em dança como uma atividade colaborativa, onde a coreografia é o resultado da interação, muitas vezes simultânea de diversos elementos. Adota-se o foco na utilização dos artefatos cognitivos enquanto ferramentas de criação, que em maior ou menor grau contribuem para que o processo como um todo seja bem sucedido.

A partir da compreensão da expressão *processo coreográfico* como um conjunto de procedimentos para a produção da dança envolvendo um mapeamento de estímulos, impulsos, e ações, pode-se afirmar que esse processo está substancialmente vinculado a atividades cognitivas pessoais e coletivas. Este viés não exclui apresentações improvisadas já que frequentemente elas trazem certo grau de planejamento e estruturação prévia como a preparação de estímulos para os dançarinos e sua organização no espaço cênico. Nesse sentido as idéias para uma coreografia podem ser registradas em artefatos como caderno, bloco ou folhas de papel. Esses registros consistem em referências pessoais que podem ser utilizadas durante os ensaios enquanto ferramenta de baixa definição para auxiliar o coreógrafo e os dançarinos a pensar, criar e planejar uma dança. Estruturas coreográficas, descrições de movimentos e atividades a serem desenvolvidas durante os ensaios com variados níveis de detalhe estarão contidos nessas anotações.

É comum que o conteúdo dos esboços dos coreógrafos não seja compreendido facilmente por ninguém mais que seu autor porque “eles resultam de uma prática mais ou menos privada” (LOUPPE, 1994: 7) <sup>1</sup>. No entanto, frequentemente esses esboços têm a função, e são organizados como *storyboards* que podem ter seus elementos mostrados de muitas formas, tais como quadros, indicações não lineares ou desenhos independentes. Geralmente coreógrafos não têm uma idéia detalhada em mente sobre a coreografia, e, portanto uma simples e icônica representação dos elementos é suficiente para fornecer um ponto de partida necessário para que idéias gerais sejam desenvolvidas no ensaio. A figura palito ou um ícone pode exemplificar a representação de um dançarino real em diferentes posturas por exemplo.

Merce Cunningham publicou uma vasta lista de seus esboços coreográficos, algo raramente realizado por coreógrafos, já que esse material costuma ser rapidamente descartado <sup>2</sup>. A ênfase

de Cunningham sobre o movimento em si e sobre diferentes sistemas para desenvolver seqüências de movimento no espaço e no tempo são alguns dos aspectos que o levam freqüentemente a recorrer a ferramentas gráficas no seu processo coreográfico, indo do papel e lápis ao software *LifeForms*. Enquanto coreografava Rune estreado em 1959, por exemplo, produziu 40 páginas com figuras palito representando dançarinos e elementos gráficos indicando tempo e espaço (LESSCHAEVE, 1991: 99). O conteúdo de seus cadernos e papéis inclui informação representada por signos e instruções verbais ou legendas. As instruções são relativas aos dançarinos e as relações entre eles no espaço cênico. Outros coreógrafos mais contemporâneos com diferentes visões com relação à dança e à coreografia demonstram modos similares de representar graficamente partituras de movimento. Philippe Decouflé é um coreógrafo que vem desenvolvendo um trabalho envolvendo dança e vídeo (BOISSEAU, 2003) pertencendo a uma geração mais recente do que Cunningham. *Croqui pour Technicolor* de 1986 de Decouflé possui etapas representadas em esboços coreográficos iniciais disponíveis na publicação em que Boisseau explora o trabalho em múltiplas mídias do artista francês<sup>3</sup>.

Vários outros coreógrafos também produzem esboços dentro de seus processos criativos utilizando pontos, figuras palito, desenhos figurativos e imagens. Pontos podem representar dançarinos como se estivessem sendo observados de cima e não oferecem muitas possibilidades de exploração do ponto de vista do movimento dentro da kinesfera ou espaço pessoal. Seu uso se refere ao movimento relacionado com o espaço cênico e o tempo. Essencialmente as figuras palito habilitam uma observação geral da cabeça, torso, braços, e pernas (freqüentemente com os pés) em duas dimensões. A combinação de curvas e ângulos para cada uma das partes do corpo pode dar uma idéia icônica do movimento em um ponto no tempo.

Os manuais de coreografia dão relativamente pouca importância aos esboços como artefatos cognitivos<sup>4</sup> dentro do processo de criar danças. No entanto, pode-se afirmar que há duas formas principais de utilização desses artefatos relativos ao uso do espaço e do tempo em coreografia. Eles são chamados aqui de *projeto para visão vertical* e *projeto para visão horizontal*. O primeiro pode ainda ser chamado de *mapa de chão* ou *planta baixa*. Em geral é usado para mostrar relações espaciais envolvendo o ambiente, dançarinos, audiência e qualquer elemento da performance que possa ser representado por símbolos. Aqui o observador é colocado acima do espaço cênico. Já o último simula a observação horizontal da cena ou dos dançarinos de diferentes pontos de vista, tais como a audiência, ou o olhar do coreógrafo.

Diferentes pontos no tempo podem ser representados através de desenhos seqüenciados ou células em tabelas como um *storyboard* para vídeo. Para adicionar poder descritivo e expressivo à partitura, quadros seqüenciados tendem a ser aplicados em conjunto com setas, pontos e legendas. As setas e os pontos indicam a direção e o caminho do foco ou movimento para ser seguido pelos dançarinos. Usualmente as legendas apóiam os gráficos com detalhes específicos da estrutura coreográfica, qualidades de movimento e organização, tempo e partes do corpo a

serem movidas. Por outro lado, referências textuais independentes têm incontáveis possibilidades de conteúdo: de instruções organizadas a listas de nomes e detalhes coreográficos.

Os exemplos acima revelam que existem diferentes objetivos para o uso de artefatos de informação na forma de esboços em dança. Estrutura e conteúdo (idéias de movimento ou emotivas); geração de conteúdo (usando improvisação ou criando um espaço); ou estruturando um ponto de partida, são alguns dos objetivos para o uso de artefatos no suporte de processos criativos. Recentemente, artefatos baseados em computador têm sido aplicados para apoiar processos coreográficos de muitas formas inclusive para esboço ou rascunho. Os mais conhecidos deles são os chamados programas de animação em 3D como o *Curious Labs Poser* e *Credo Interactive LifeForms*.

Concluindo-se que artefatos cumprem uma função importante dentro de um processo criativo, propõe-se um redimensionamento do olhar analítico para o trabalho coreográfico em dança. O coreógrafo e os dançarinos devem ser percebidos como partes de uma rede cognitiva mais ampla onde estejam incluídos os artefatos. Esse viés poderia contribuir para uma desmistificação de indivíduos como únicos responsáveis pelo sucesso ou fracasso de uma coreografia na medida em que o processo de elaboração da dança seria visto como uma atividade criativa compartilhada.

## **Bibliografia**

- BLOM, Lynne Anne, & CHAPLIN, L.Tarin. **The intimate act of choreography**. Pittsburgh : University of Pittsburgh Press, 1982.
- BOISSEAU, Rosita. **Philippe decouflé**. Paris: Textuel, 2003.
- CUNNINGHAM, Merce. **Changes: notes on choreography**. New York: Something Else Press, 1968.
- HUMPHREY, Doris. **The art of making dances**. New York: Grove Press, 1959.
- LESSCHAEVE, J. **The dancer and the dance: Merce Cunningham in conversation with jacqueline lesschaeve**. New York/London: Marion Boyars, 1991.
- LOUPPE, Laurence. **Traces of dance: drawings and notations of choreographers**. Paris: Editions Dis Voir, 1994.
- MINTON, Sandra Cerny. **Choreography: a basic approach using improvisation**. Champaign, Il: Human Kinetics, 1986.
- SCHULZE, Guilherme Barbosa. **Distributed choreography: a framework to support the design of computer-based artefacts for choreographers with special reference to Brazil**. 2005. 239 f. Tese (Phd) - University Of Surrey, Guildford, 2005.

<sup>1</sup> “they result from a more or less private practice”

<sup>2</sup> Ver Cunningham & Lesschaeve, 1985; Cunningham, 1968

<sup>3</sup> Ver BOISSEAU, 2003.

<sup>4</sup> ver por exemplo Humphrey, 1959;Minton, 1986; Blom & Chaplin, 1982.