

A Dança, o Jogo e a Improvisação: Estratégias de Criação e Ensino

The game and the improvisation in process of creation in contemporary dance

Ítalo Rodrigues Faria¹

Instituto de Artes – UNESP

Resumo

O jogo pode suscitar a ideia do brincar, no que de fato o ser humano encontra prazer e diversão. Mas Roger Caillois (1990: 9) salienta que os jogos são variados e de múltiplos tipos: jogos de sociedade, de destreza, de azar, jogos ao ar livre, etc. Acrescento ainda os jogos nas Artes, como os teatrais, nas artes visuais, musicais e em dança. A palavra “jogo” evoca ideias de facilidade, risco ou habilidade, diversão, “atividades sem escolhas, mas também sem consequências na vida real.” Ou seja, além dessas evocações, pode trazer infinitas possibilidades as quais merecem novos estudos. Nesta pesquisa, “A Dança, Jogo e a Improvisação: estratégias de criação e ensino” se busca caminhos para possíveis situações que possibilitem meios de construção, composição e criação coreográficas para a descoberta do movimento. O jogo, conjugado ao ato do improvisado em um processo de criação, é capaz de despertar a imaginação e oferecer subsídios, proporcionando elementos que auxiliam na expressividade artística.

Palavras chave: Dança contemporânea, Improvisação, Jogo, Processo de criação, Arte e Educação.

Abstract

The game can raise the idea of fun, in fact, that human beings find pleasure and enjoyment. But Roger Caillois (1990: 9) notes that the games are varied and multiple types: board games of skill, of chance, outdoor games, etc... I would also add the games in the Arts such as drama, visual arts, music and dance. The word "game" evokes thoughts of ease, risk and skill, fun "activities with no choices but also in real life without consequences." In other words, besides these invocations can bring infinite possibilities which deserve further studies. In this research, "The Dance, Game and Improvisation: strategies for creating and teaching" if search ways for possible situations that allow means of construction, composition and choreographic creation for the discovery of the movement. The game, coupled with the act of improvisation in a creative process, is able to ignite the imagination and offer subsidies, providing elements that help in artistic expression.

Keywords: Contemporary Dance, Improvisation, Game, Process creation, Art and Education.

¹ Mestrando em Artes Cênicas-Dança, Pós-Graduação em Artes Cênicas-Teatro, Bacharel e Licenciado em Dança. Bailarino, coreógrafo, encenador, cenógrafo, orientador cênico e pesquisador. Professor de Dança (clássica, contemporânea – contato improvisação, dança-teatro, *release* – danças de salão) e teatro.

Com o tema: *A dança, o jogo e a improvisação pretendemos* vislumbrar as possibilidades de aplicação dos jogos em dança contemporânea em processos de criação, na educação artística e também em projetos de formação de público para obras artísticas. Esta proposta investiga situações que possibilitem meios para construção, ou composição coreográfica em dança contemporânea, buscando analisar, difundir, aplicar e testar o jogo em dança por meio da improvisação.

Para aprender e ensinar dança é preciso dispor de caminhos metodológicos que nos levem a muitas possibilidades de construção dos saberes: artístico, intelectual, corporal e espiritual. Os jogos de criação em dança são um dos recursos que podem ser utilizados pelo professor/coreógrafo para preparação corporal ou em um processo de criação, sugerindo aos participantes das atividades, ou vivências, novas formas de realização, aplicação, descoberta de formas expressivas do movimento para a composição do exercício cênico.

Mas para isso, se faz necessário um levantamento de exercícios e jogos integrados a uma proposta metodológica que vise o alcance dos objetivos pretendidos por quem assume a coordenação de um processo de formação/criação cênica na dança.

No jogo temos a possibilidade de um processo educacional/criativo. Caillois (1990: 202), em seu ensaio nos traz que o jogo “é um fenômeno total”, trata-se de um conjunto de atividades e anseios humanos, podendo ser estudado desde a pedagogia às matemáticas, da história à sociologia/filosofia, sem que haja nenhum dano ou desvio que prejudique o aproveitamento das disciplinas em prol do conhecimento adquirido.

Nas artes o jogo adquire um papel de relevo, pois traz a possibilidade do experimento, independente da técnica, do código, se valendo de recursos que obedecem a regras estabelecidas e aceitas pelos participantes/“jogadores”. À medida em que aceitam, juntamente com o respeito à tais regras, pode-se até mesmo “inventar” caminhos para adquirir, com prazer, os resultados esperados: seja em um exercício para preparação corporal, seja em um processo de criação, ou mesmo em um projeto/empreendimento educacional.

Caillois (1990: 29) diz que os jogos, como atividade espontânea, têm a possibilidade de ser: “livres” (uma vez que se assim não o for, perde o sentido e não acontece); “delimitados” (obedecendo a limites de espaço/tempo previamente estabelecidos); “incertos” (sendo que, além de ser deixada ao jogador a liberdade para a “invenção”, ou improvisação, durante a sua realização, também não pode ser determinado nenhum resultado previamente estabelecido); “improdutivos” (pois, neste sentido, não gera bens e riquezas materiais, exceto

a alteração do estado interior do jogador que adquire novas possibilidades para o conhecimento); “regulamentados” (sendo que se estabelecem no ato do jogo, novas legislações e leis que se instauram momentaneamente durante o espaço/tempo); e finalmente, “fictícios” (pois se estabelece realidades paralelas, consciências específicas irreais que fazem referência a uma possível realidade).

O jogo na dança contemporânea consiste em atingir metas, cumprir determinadas tarefas recém-estipuladas: traz consigo o brincar, o dever, o aprendizado, o desenvolvimento da moral; o que torna o jogo um restaurador de energias ou mesmo uma realização do desejo em querer compartilhar com o outro a sensação da descoberta. O jogo tem o poder da fascinação e do desafio que intensifica o valor da criação.

No jogo temos a improvisação. Ao assistirmos uma partida de futebol observamos um campo delimitado, os protagonistas divididos em dois blocos opostos, cujo cenário não deixa que nenhum outro espaço possa existir, exceto o espaço do público que assiste à partida. Durante noventa minutos vemos os “atores esportivos” cumprindo as regras do jogo, criando situações em que verdadeiros dramas levam o público a tomar partido por essa ou por outra equipe. Além do cenário (campo de futebol), os atores (jogadores), têm os figurinos (uniformes) que simbolizam e identificam os times contendo diversos códigos inscritos.

Para além dos aspectos cenográficos, dos figurinos e dos elementos sonoros já atrás mencionados, há um componente essencial no futebol que é comum aos espetáculos de dança e de teatro: a *dramaturgia da fisicalidade*. Manifesta-se e desenvolve-se segundo estratégias e fins completamente diferentes. No futebol, ela é um resultado, e é submersa pelo objectivo da vitória; no teatro, e ainda mais na dança, ela é explícita e fundamental para a comunicação da obra (RIBEIRO, 1994: 16).

O autor afirma que em uma partida de futebol, assim como no teatro ou na dança, a ação se desenvolve a partir do conflito, que necessita ser revolvido conforme determinadas regras mínimas, preestabelecidas com antecedência e que conta com a intervenção de agentes, do imprevisível, do acaso, dos “deuses”, ou de todos simultaneamente. “O herói individual ou coletivo é o resultado final deste conflito.” (id.: 17)

Nessa “coreografia dos conflitos”, em que as regras do jogo e da improvisação determinam um processo de criação, temos o ambiente propício à criatividade individual e/ou

coletiva. Nestas situações podemos detectar *performances* em que os criadores²/dançarinos necessitam uns dos outros para alcançarem os resultados desejados para a construção de uma obra a ser apresentada ao público.

Gelewski (1973) traz que o jogo na improvisação em dança consiste em uma preparação básica para a formação do dançarino, intérprete sensível e observador do processo de criação. Pode ainda auxiliar em um trabalho que vise o desenvolvimento da sensibilidade, criatividade, inteligência e capacidade de reação e combinação com estímulos diversos propostos pelo professor/coreógrafo.

Esse processo de investigação do movimento, pela improvisação, com os jogos de dança, leva à descoberta de que não somos apenas indivíduos, mas membros de uma família, de um grupo, de uma comunidade, de uma nação, sendo que cada pessoa é uma possibilidade, um potencial com relação ao crescimento do todo.

O jogo, conjugado ao ato do improviso em um processo de criação, é capaz de despertar a imaginação e oferecer subsídios, proporcionando elementos que auxiliam na expressividade artística.

A importância disso, em um processo de criação na dança contemporânea, suscita a reflexão, a busca por uma metodologia, uma estratégia que visa o desenvolvimento de um trabalho de preparação corporal para a formação de indivíduos com corpos pensantes, sensíveis, inteligentes, dispostos a criar estimulados pelo contato, pela presença do outro, guiados pela sensibilidade do toque, do abraço, do acolhimento que dá suporte, apoio para o criador, para o intérprete e para quem quer que seja e que esteja disponível, aberto a novas descobertas e sensações.

Um estudo de caso

O grupo IAdança, criado em 2005, é um projeto de extensão universitária vinculado ao Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”. Vinculado ao Grupo de Pesquisa Dança, Estética e Educação (GPDEE), está sob a coordenação da Prof.^a Dr.^a Kathya Maria Ayres de Godoy e tem suas atividades no Instituto de Artes – UNESP,

² Que podem ser os bailarinos, atores, intérpretes, ou mesmo o cidadão comum participando de uma atividade corporal em uma roda de improvisação (*jam session*).

sediado no *campus* de São Paulo. Os encontros do grupo ocorrem terças e quintas-feiras, durante o período das 19hs00 às 21hs30min, sob a orientação coreográfica de Ítalo Rodrigues Faria.

A finalidade dos encontros e vivências desenvolvidos pelo IAdança no Instituto de Artes é: pesquisar e produzir conhecimento em Arte/Dança (por meio de projetos de iniciação científica); discutir processos de criação em dança contemporânea; ter aulas de preparação corporal em dança; e produzir obras coreográficas com o intuito de se apresentar em diversos locais com espetáculos inéditos criados pelos componentes do grupo que é formado por alunos da UNESP (graduandos em Artes Cênicas, Visuais e Música), alunos especiais do curso de mestrado em Artes e pesquisadores (mestrandos), além da participação de membros da comunidade, assim como de outras instituições de ensino (centros culturais, faculdades e cursos técnicos).

Em 2009, sob a orientação coreográfica de Ítalo Rodrigues Faria, se iniciou um processo de criação que utilizou jogos em dança contemporânea resultando em uma obra coreográfica denominada “Jogos Corporais”; a qual foi apresentada durante os anos de 2009 e 2010 em diversos espaços públicos, escolas e centros de cultura.

Para a construção desse processo iniciou-se uma pesquisa por diferentes jogos que pudessem tanto auxiliar na criação, como na preparação corporal dos participantes do grupo.

Por meio de pesquisas realizadas junto ao grupo foram desenvolvidos alguns jogos, os quais relacionamos:

- Corpo numerado: jogo em que o orientador numera as partes do corpo dos participantes (jogadores), fazendo com que o grupo associe e memorize cada parte ao seu número; logo em seguida, sugere duas partes corporais a serem trabalhadas, indicando apenas o número correspondente, a fim de exercitar a memória;
- O rei e os ladrões: jogo que consiste em nomear um participante (jogador) como “o rei”, em seguida os outros participantes são definidos como “os ladrões” que querem tomar o trono do rei. Enquanto o rei fica sentado em um trono, de costas para os ladrões, ao som de uma música os ladrões se aproximam do rei. Ao perceber a movimentação, o rei vira-se rapidamente apontando o ladrão pego em movimento. Aquele que for pego deve sair do jogo;

- O mestre invisível: Os jogadores espalham-se pelo espaço. O orientador dá um sinal para que todos caminhem enquanto, sem que ninguém o veja; toca em uma pessoa tornando-a mestre, cuja função será realizar uma série de movimentos com o intuito de que todos reproduzam os seus movimentos. A principal condição é a de que o participante mantenha o foco do olhar apenas em quem estiver ao alcance do seu campo de visão, sem movimentar a cabeça para procurar o mestre.
- Assinaturas: O jogador escreve o próprio nome em um pedaço de papel. O “desenho” da assinatura servirá como referência para a movimentação da escrita corporal. É possível o uso de letras de forma (A, B, C), bastão (a, b, c) ou cursivas (à mão), maiúsculas ou minúsculas, ou basear-se na própria assinatura. Deve-se procurar sair do padrão convencional de escrever as letras decompondo-as. O objetivo é usar mais de uma parte corporal para traçar a “assinatura” no espaço; É possível também, com esse jogo, trabalhar com base no sistema de análise do movimento de Rudolf Laban (1990), como a fluidez, a continuidade e a descontinuidade do movimento, usar dinâmicas (fraco, forte, rápido, lento), amplitudes de movimento (pequena, grande), ou seja, diferentes qualidades do movimento;
- Do Lego³ ao contato: Um jogador (1) forma uma figura com o corpo; outro jogador (2) observa a figura e imagina outra forma possível de encaixar seu corpo à figura proposta, mantendo-se parado. O primeiro jogador se desencaixa do segundo e propõe um novo encaixe, a partir da figura formada pelo jogador 2, e assim, sucessivamente, até que o fluxo de movimento de encaixe e desencaixe possibilite que o jogo prossiga com o Contato Improvisação⁴ - utilizando contato físico e apoios, explorando mudança de níveis: baixo, médio e alto; formas: circulares, espiraladas, retilíneas, etc...;
- Eu te levo, você me leva: Um jogador é o condutor, o outro o conduzido. O jogo inicia quando o condutor aproxima a mão do rosto do jogador,

³ Jogo de peças que se encaixam para criar formas variadas: barcos, casas, carros, etc...

⁴ Técnica de dança contemporânea, uma das vertentes da improvisação em dança que utiliza o jogo do contato. É uma forma de *dança a dois*, em que os corpos dialogam fisicamente por meio da transferência de peso e contrapeso, utilizando-se das leis físicas de atrito, dinâmica, gravidade e inércia para explorar a relação entre os dançarinos. Teve origem nos anos 1960, em Nova Iorque, como um movimento de contra cultura, pós-modernista, criado pelo coreógrafo e dançarino experimental Steve Paxton.

convidando-o a jogar, imaginando como se a mão fosse um ímã, ou fio imaginário que atraísse o parceiro escolhido. Ambos se movimentam pelo espaço, sem que o conduzido deixe de olhar para a mão condutora do outro jogador, procurando explorar os níveis (Baixo, Médio, Alto), até que o jogador/condutor coloque as mãos nas extremidades da coluna vertebral do parceiro: uma na nuca/região cervical e outra na região lombar/osso sacro. Deixa-se de conduzir para possibilitar que o parceiro crie movimentos a partir da percepção e conscientização da coluna vertebral, servindo-se das mãos do colega como apoio ou suporte, quando necessário.

- Daqui não saio: uma pessoa dentro de um espaço demarcado (pode ser um círculo ou quadrado no chão) se desvencilha de todas as formas possíveis, de outra que pretende expulsá-la do local. Os dois participantes utilizam-se de apoios, de contato, de peso e contrapeso, variando do equilíbrio ao desequilíbrio de forças a fim de deslocar o outro do local demarcado. O intuito é que apenas um jogador se mantenha dentro do espaço.
- Objetos em jogo: os jogadores se mantêm em círculo, em uma roda. O jogo acontece com os participantes sempre mantendo contato com algum objeto, modificando ou não a funcionalidade do mesmo, explorando movimentos em níveis diferentes e usando dança, movimento e o objeto como suporte, apoio, ou elemento de transformação cênica.
- A ponte: neste jogo os participantes vão construindo túneis por onde devem se embrenhar, buscar mover-se conforme o estímulo musical. Enquanto constroem formas arquitetônicas com os corpos podem utilizar vários suportes além do chão, tais como: paredes, corrimãos, portas, mesas, etc... Quando o último jogador passar por baixo da “ponte” o jogador que havia iniciado o jogo, deverá recomeçar passando por baixo daquele que estiver à sua frente.
- Sem mãos: jogo que consiste em “tirar os membros superiores” do dançarino. Neste jogo cada pessoa deverá utilizar o corpo todo, exceto os braços e mãos para realizar sua movimentação pelo espaço. Deverá, durante o seu percurso, dançar com outros jogadores, além de que deverá também utilizar os fatores do movimento de Laban, assim como trabalhar os níveis (baixo, médio, alto),

além de imprimir diferentes formas e planos no espaço.

Esses foram alguns dos jogos trabalhados com o grupo IAdança para o processo de criação “Jogos Coreográficos” iniciado e apresentado em 2009. Esta obra é levada ao público até hoje pelo grupo, sendo que a estrutura de “dança, jogo, improvisação” traçam os caminhos que guiam a movimentação corporal auxiliando tanto na composição de cenas, quanto na preparação corporal dos participantes.

A vantagem é que o jogador participante do processo de criação, não precisa de uma técnica específica de dança para poder se inserir neste jogo coreográfico. Também se utilizam movimentos do cotidiano, movimentos livres, assim como técnicas diversas de dança que variam desde o balé clássico, até a dança contemporânea, perpassando pelas danças urbanas e populares.

Outra vantagem dessa estrutura é que não há a necessidade de um palco específico, sendo que a obra pode ser apresentada em qualquer espaço cênico, sofrendo as adaptações necessárias sem perder com isso a essência ou o tema para o qual a obra foi desenvolvida.

Jogos Corporais

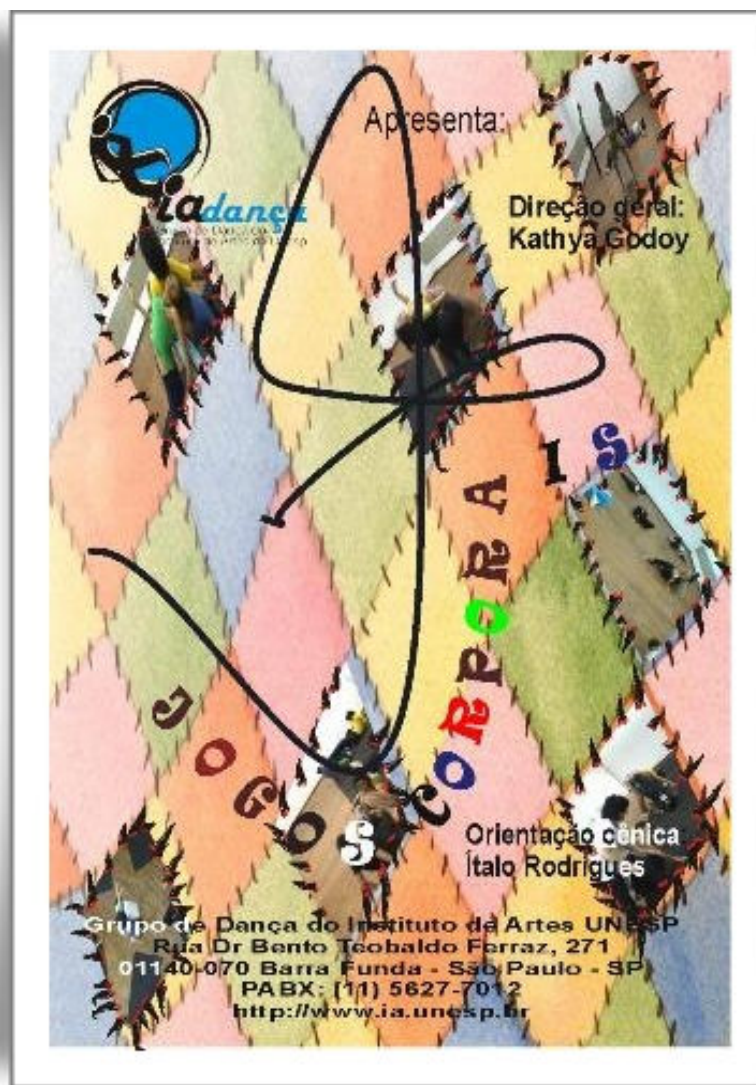


Foto do cartaz do espetáculo “Jogos Corporais”. Coordenação/direção geral: Kathya Godoy. Orientação coreográfica: Ítalo Rodrigues. Elenco: Bruna Pereira Barbosa, Cynthia Nogueira, Milena Bushatsky, Rosana Aparecida Pimenta, Mariana Santos Teófilo, Ana Maria Simões de Araújo, Mirtes de Paula Reis Tosoni, Fábio dos Santos Dasher, Priscila Araújo de Oliveira, Verônica Sayuri, Flávia de O. Martins Coelho, Julianus Araújo Nunes, Natasha Curuci de Jesus e Ítalo Rodrigues Faria. Projeto gráfico: Ítalo Rodrigues.

Jogos Coreográficos, foi uma obra constituída por meio de experimentos com criação em dança contemporânea e com base nos jogos em dança; é uma obra aberta, “*work in progress*”⁵ em um constante processo de experimentação e de construção empreendido pelo grupo IAdança. A estreia do trabalho foi em 2009 no *hall* do instituo de Artes da Unesp em

⁵ Trabalho em progresso, ou processo; que está em constante construção. Uma obra aberta.

São Paulo no *campus* de São Paulo.

Depois, esta obra, foi apresentada em maio, no SESC da cidade de Presidente Prudente, para o fechamento II Fórum Cultural da FCT – Universidade, Cultura e Sociedade: Revelando Emancipações Sociais e em junho no campus de Experimental da Unesp na cidade de Registro para a comunidade e alunos dos cursos de graduação e o curso preparatório para o vestibular.



Foto da apresentação do grupo IAdança, trecho em que se utilizou o jogo coreográfico: “do lego ao contato”, apresentado no campus de Experimental da Unesp, na cidade de Registro em São Paulo.

Essa pesquisa continua sendo realizada com outros grupos na cidade de São Paulo.

Um grupo dança, com o qual foi realizado um processo de criação utilizando os jogos de criação em dança contemporânea, está sediado na Faculdade Paulista de Artes.

À partir de experimentos cênicos com os alunos do 1º semestre do curso de graduação (Licenciatura em Dança), sob a Coordenação/Direção da Profa Dra. Eliana Malanga, realizados a partir de exercícios cênicos com o tema “Autorretratos”, se buscou por meio do “Jogo, da Dança e da Improvisação”, criar uma obra coreográfica que foi apresentada no Teatro Ruth Escobar no mês de Abril de 2011.

Os resultados alcançados foram surpreendentes; mesmo com o pouco tempo de que se dispunha para a criação de um roteiro coreográfico, escolha da trilha sonora, discussão sobre figurinos, escolha do espaço cênico para se apresentar a obra (se seria em um teatro de

arena, ou em um palco tradicional, ou se seria em um espaço alternativo), a estrutura utilizada para a construção da obra apresentada no teatro teve uma boa acolhida por parte do público que ao final também participou da ação cênica dançando junto com o elenco; o que havia sido previsto no ato da concepção do espetáculo.

Assim, como foi feito com o grupo IAdança, no Instituto de Artes da Unesp, também buscamos explorar o potencial criativo particular de cada participante.

Cada aluno trouxe elementos de seu repertório de conhecimento anterior sobre dança. Alguns trouxeram elementos do *hip hop*, da dança de salão, do balé clássico, da dança do ventre, assim como elementos das artes visuais (ao trabalharmos com o tema autorretrato, buscamos criar nosso próprio autorretrato, discutindo sobre identidade, autoimagem, presença cênica).

As bases para a construção do “roteiro coreográfico” criado para a apresentação da obra “Autorretratos”, assim como foi feito anteriormente com a obra *Jogos Coreográficos*, foram;

- A busca pela criação de um trabalho cuja identidade do dançarino/participante pudesse ser preservada, sempre resgatando seu repertório de conhecimento anterior em dança e movimento, assim como a junção com os novos aprendizados adquiridos durante a participação no processo de criação.
- A criação de um roteiro coreográfico que pudesse servir de apoio para o grupo durante a elaboração da obra.
- A descrição detalhada de cada jogo para que se instrumentalizasse o dançarino/participante na criação de situações cênicas que pudessem ser aproveitadas em apresentações.
- A discussão do formato de apresentação da obra, o qual foi sugerida a utilização de uma *jam session*⁶:

⁶ Na *jam* os dançarinos se posicionam em forma de círculo, enquanto um dos condutores da ação, ou organizadores do evento, expõe aos participantes as regras pelas quais se entra e sai do círculo. Conforme o condutor há a possibilidade de escolher o número de pessoas que podem estar dentro do círculo, momentos de entrada e saída, tema a ser estudado, o tempo de permanência e a duração da improvisação no círculo. Das sessões de improvisação, podem participar desde dançarinos, músicos, atores, até pessoas comuns com alguma experiência no movimento corporal, desde que compreenda os parâmetros estipulados pelo condutor da roda de improvisação.

Esse termo vem da expressão "*Jazz After Midnight*" - "*Jazz depois da meia noite*", quando músicos do Jazz se encontravam para tocar mais livremente e exercer sua pesquisa, o que na prática significa o encontro para o exercício do improviso. (VINHAS, 2008: 20)

Esse formato de apresentação permite inclusive a participação da plateia, a qual fica disposta em círculo em volta dos artistas.

- Participação da plateia no final da apresentação da obra coreográfica.
- Apesar da existência do roteiro, este seria apenas um instrumento que serviu como guia para orientar os dançarinos/participantes durante a apresentação, a qual foi concebida e levado a público utilizando a improvisação em dança.

Ao final de todas as apresentações, os dançarinos relatavam sempre a apresentação fora uma experiência única. Ou seja, a cada espetáculo, tanto o público quanto os participantes da obra se sentiam surpreendidos pelo que se via em cena.

Isso se deu graças a “improvisação e o jogo” com utilização dos recursos da dança contemporânea, o quais foram o fio condutor de todo o processo de criação.

Inconclusões

A pesquisa *A dança, o Jogo e a Improvisação: estratégias de criação e ensino*, teve um início profícuo o qual demonstrou ser um caminho para realização de propostas pedagógico/artísticas dentro de instituições de ensino, com grupos amadores experimentais de criação artística, assim como para ser aplicado junto a grupos e companhias profissionais.

Existe ainda a necessidade de aprofundamento e de um amplo levantamento de possibilidades de criação utilizando-se novos jogos em dança. É preciso novas pesquisas para a criação e ampliação desses jogos testando a suas aplicabilidades. Tais jogos têm a função de despertar a criatividade, ampliar o repertório de conhecimento e autoconhecimento do participante/aluno.

Os jogos que foram registrados e utilizados em algumas práticas vivenciadas junto ao grupo IAdança, e também com alunos da Faculdade Paulista de Artes, durante as aulas, auxiliaram em um primeiro levantamento de possibilidades de criação e preparação corporal dos participantes nesta pesquisa.

Com esses jogos foi criado também um fichário, em formato prático e didático, composto por fichas contendo a descrição dos jogos, os objetivos, as possibilidades de modificações de cada jogo, assim como a sua aplicabilidade com diferentes grupos pesquisados.

Nossa proposta foi fornecer um material que auxiliasse nos processos de criação e preparação corporal em dança, além da elaboração de um referencial teórico-prático de processos e práticas, juntamente com a elaboração de um fichário com alguns jogos que foram usados tanto didaticamente, quanto em processos de criação em dança contemporânea.

Por se tratar de uma pesquisa científica, o tema não está esgotado. Pretende-se dar continuidade ao desenvolvimento desta pesquisa, com o intuito de se ampliar o leque de jogos em dança, juntamente com a possibilidade de se criar um fichário, trazendo inclusive ilustrações que servirão como apoio a professores/coreógrafos, educadores, pesquisadores, artistas, diretores e orientadores cênicos, assim como ao público em geral interessado em processos de ensino e aprendizagem em dança, associados a processos de criação.

O jogo, a dança e a improvisação, são estratégias para as possíveis situações que possibilitam meios de construção e/ou composição coreográficas, as quais utilizam regras para a investigação do movimento. Na medida em que se busca desenvolver pesquisa em um processo de criação em dança contemporânea em um projeto de extensão universitária, ou em projetos fora dos muros da universidade: nas escolas públicas, no ensino informal de dança, em conservatórios, academias, etc..., utilizando os jogos em dança, podemos constatar que os estudos neste sentido ainda são tímidos.

Torna-se necessário um cuidado maior em promover pesquisas com incentivo a pesquisadores para que esta área de conhecimento, a Dança, ganhe instrumental pedagógico cada vez mais amplo para o ensino, criação, produção de dança em nossa sociedade.

Bibliografia

AGG, K. 2005. *Contato, técnica energética e improvisação: investigação na construção da personagem marabá*. Dissertação apresentada ao Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas, como requisito parcial para obtenção do Título de Mestre em Artes. Área de concentração: Mediação e Arte. Orientação: Profa. Dra. Marília Vieira Soares. 162 f.

BOURCIER, P. 1987. *História da Dança no Ocidente*. Rio de Janeiro, Martins Fontes.

CAILLOIS, R. 1990. *Os Jogos e os Homens*. Lisboa, Cotovia.

CHATEAU, J. 1987. *O jogo e a criança*. São Paulo, Summus.

FERNANDES, C. 2002. *O Corpo em Movimento: o sistema Laban/Bartenieff na formação e pesquisa em artes cênicas*. São Paulo, Annablume.

FORSYTHE, W. 1999. *Improvisation Technologies: a tool for the analytical dance Eye*. German: ZKM Karlsruhe.

GELEWSKI, R. 1973. *Ver, Ouvir e Movimentar-se: dois métodos e reflexões referentes à improvisação na dança*. São Paulo, Nós Editora.

GUERRERO, M. F. (2008). *Formas de Improvisação em Dança*. Portal Associação Brasileira de Pesquisa e Pós-graduação em Artes Cênicas – ABRACE, Salvador. Disponível em: <<http://www.portalabrace.org/vcongresso/textos/dancacorpo/MaraFrancischiniGuerrero>>

FORMAS DE IMPROVISACAO EM DANCA.pdf > Acesso em: 04 de Fev.de 2009.

HUIZINGA, J. 1971. *Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura*. São Paulo, Perspectiva.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação*. São Paulo: Editora Cortez.

LABAN, R. 1978. *Domínio do Movimento*. São Paulo: Summus Editorial, 1978.

_____. 1976. *Choreotics*. London, MacDonald/Evans, 1976.

_____. 1990. *Dança Educativa Moderna*. São Paulo, Ícone.

PALLANT, C. 2006. *Contact Improvisation: an introduction to a vitalizing dance form*. North Carolina - USA: Publishers McFarland & Company, Inc.

RIBEIRO, A. P. 1994. *Dança Temporariamente Contemporânea*. Lisboa, Vega.

SILVA, E. R. 2005. *Dança e pós-modernidade*. Salvador, EDUFBA.

TOURINHO, L. 2008. *O Jogo Coreográfico*. Rio de Janeiro. Disponível em:

<<http://www.jogocoreografico.com/>> Acesso em: 04 de Fev. De 2009.

VINHAS, C. 2007. *1º Encontro Internacional de Contato Improvisação de São Paulo*, São Paulo. Disponível em: < <http://encontrodecontatosp.multiply.com>> Acesso em: 28 de jan. de 2009.

_____. 2007. *A Arte do Contato Improvisação*. Dança em Revista, São Paulo, 2007, Ano 1, no. 02, p. 20-22, Janeiro.