

Processo colaborativo e a busca pela horizontalidade das relações entre as funções da cena: procedimentos, práticas e estratégias de criação

Collaborative process and the search for the horizontality of the relations between the functions of the scene: procedures, practices and strategies of creation

MARCIA BERSELLI¹

NATÁLIA PEROSA SOLDERA²

VANESSA CORSO BRESSAN³

JULIANA GEDOZ TIEPPO⁴

Resumo

No presente artigo busca-se reconhecer possibilidades de criação cênica centradas na horizontalidade das relações entre as funções da cena. Inicia-se apresentando diferenças e aproximações entre os processos colaborativos e os processos coletivos. Entendendo a criação cênica em uma abordagem artístico-pedagógica, práticas, procedimentos e estratégias de criação são apresentados enquanto possíveis metodologias para processos que têm interesse na mobilidade das funções da cena, seus saberes, poderes e habilidades.

Palavras-chave: Processo colaborativo. Procedimentos criativos. Metodologias de criação.

1. Professora do Departamento de Artes Cênicas da Universidade Federal de Santa Maria. ORCID: <http://orcid.org/0000-0003-1616-8919> Contato: marcia.berselli@ufsm.br

2. Doutoranda em Artes Cênicas pela Université Laval (Québec). ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-4343-9852> Contato: solderanatalia@gmail.com

3. Acadêmica do curso de graduação em Artes Cênicas (Habilitação Atuação Teatral) na Universidade Federal de Santa Maria. Bolsista de Iniciação Científica (PEIPSM/PRPGP/UFSM-Projeto042825). ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-7515-5726> Contato: vanessa.ls.vaah@gmail.com

4. Acadêmica do curso de graduação em Artes Cênicas (Habilitação Direção Teatral) na Universidade Federal de Santa Maria. ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-5252-0492> Contato: juliana.gtieppo@gmail.com

Submetido em: 20/08/2017

Aceito em: 25/08/2018

Publicado em: 21/12/2018

Abstract

In this article we seek to recognize performances practices centered on the horizontality between the different functions of the scene. It begins by presenting differences and approximations between the collaborative and the collective processes. Understanding the creation process in an artistic-pedagogical approach, practices, procedures and strategies of creation are presented as possible methodologies aiming processes that have an interest in the mobility of the functions of the scene, its knowledges, powers and abilities.

Keywords: *Collaborative process. Creative procedures. Creation methodologies.*

O interesse na investigação de procedimentos de criação que flexibilizam as hierarquias entre as funções presentes no acontecimento teatral é a motivação principal da pesquisa intitulada “Procedimentos e práticas de colaboração artística horizontal: as quatro funções da cena como mote para o jogo”⁵. Tal pesquisa busca desenvolver modos operativos de criação em teatro que reconhecem a retroalimentação entre as funções ocupadas por atores, encenadores, técnicos e espectadores. As funções da cena são compreendidas segundo o teatrólogo argentino Jorge Dubatti (2008), ao afirmar que: “Chamamos convívio ou acontecimento convivial à reunião, de corpo presente, de artistas, técnicos e espectadores em uma encruzilhada territorial cronotópica (unidade de tempo e espaço) cotidiana” (p. 28). Destacando as quatro funções pretende-se articular pontos de vista e mobilizar os poderes e (des) habilidades das funções presentes no jogo cênico.

Um dos objetivos do projeto é reconhecer as relações e possibilidades de jogo entre os participantes que operam nas diferentes funções da cena, em um pro-

5. Pesquisa desenvolvida no Departamento de Artes Cênicas da Universidade Federal de Santa Maria, sob coordenação da primeira autora.

cesso colaborativo que destaque a horizontalidade das relações entre as funções. O trânsito entre as áreas, os repertórios artísticos construídos a partir das relações estabelecidas entre as funções, o estabelecimento de redes e comunidades e a postura dos colaboradores são princípios que julgamos relevantes ao fazer teatral contemporâneo. Tais princípios estão amparados pela proposta do processo de criação enquanto uma prática de conviver, promovendo um ambiente de criação em que o foco está centrado no coletivo, e não no individual.

Durante o desenvolvimento da primeira etapa da pesquisa, voltada a investigações de referenciais teóricos, o grupo de pesquisa composto por uma professora e duas estudantes identificou características de criações cênicas nas quais os colaboradores operam nos modos de processo coletivo e colaborativo. A partir do reconhecimento das aproximações e diferenças entre os dois modos, o grupo investigou e avaliou procedimentos, práticas e estratégias de criação cênica.

Processo coletivo e processo colaborativo: diferenças e aproximações

O processo colaborativo é um modo de organização dos artistas que pressupõe a participação horizontal dos colaboradores. Tal horizontalidade é pautada pela ideia da inexistência de uma figura detentora do poder no processo. A criação colaborativa se expande no Brasil principalmente a partir de 1990 quando grupos teatrais estão voltados a esta pesquisa (BARONE, 2011). As questões sociais e políticas influenciam propostas em que há a ênfase na coletividade, assumindo assim um caminho oposto a certo autoritarismo vigente em práticas de caráter tradicional.

No contexto brasileiro, como muitos materiais chegam aos pesquisadores através de traduções, ainda há atrito entre os entendimentos acerca de processo colaborativo e

processo coletivo. Nesse sentido, cabe destacarmos alguns posicionamentos sobre o processo coletivo, que se desenvolve, nesse contexto, primordialmente a partir da década de 1960. Stela Fischer (2003), amparada pelos estudos de Fernando Peixoto, destaca dois modos operativos no processo de criação coletiva. O primeiro desses modos extingiria a figura de um chefe, seja ele autor ou diretor, tendo em vista o pressuposto de participação igualitária no processo. Já o segundo modo não exclui a existência das funções de liderança (autor, diretor). “Conserva-se a divisão de tarefas, estabelecida de acordo com a especialização e, também, o interesse e habilidades dos integrantes, que podem sugerir soluções nos diferentes campos” (FISCHER, 2003, p. 16). Tal organização do processo criativo, segundo Fischer, se aproximaria do modo operativo do que entendemos enquanto processo colaborativo. Neste último, as funções existem e estão relacionadas aos interesses e habilidades de cada artista. Tais interesses, porém, não se mantêm em um nível de individualidade, mas são reconfigurados dentro das propostas do grupo, mantendo assim o caráter da coletividade. Dessa maneira reconhecemos distinções entre o processo coletivo e o colaborativo.

Entende-se que nas criações coletivas as funções da cena não são definidas a partir dos sujeitos que as operam, sendo que todos os participantes assumem ou podem assumir todas as funções, em um modo de organização dos criadores em que *todos podem fazer tudo*. Já nas criações colaborativas as funções são mantidas, mas os participantes se organizam de modo a buscar horizontalizar as relações e hierarquias entre as funções, trabalhando em colaboração. O que se exige dos colaboradores, independentemente de suas funções (ou das funções ocupadas), é um efetivo engajamento que propicie o contato entre as funções. Identifica-se, então, a necessidade de uma grande responsabilidade sobre todos os aspectos do processo, que não recai sobre apenas uma função ou figura, mas está pulverizada entre todos os colaboradores.

Os modos de operar com as funções da cena no processo colaborativo

O processo colaborativo diz respeito a um modo de desenvolver a criação cênica a partir do qual diversos posicionamentos e questões podem ser apresentados pelos colaboradores, sem a presença de uma figura que valide tais posições. O encontro de diferentes percepções, vindas dos colaboradores e colocadas em prática no processo de criação, constituem assim o cerne do processo colaborativo, que nasce não de uma teoria ou ideia pré-determinada por uma figura ou função, mas do engajamento dos colaboradores no momento de colocar essas visões em prática.

Assim, o processo de criação, nos moldes do modo de operar colaborativo, investe no potencial imaginativo dos criadores, que é convocado durante o jogo, e independe de uma ideia ou texto pré-determinado. Apesar da aparente liberdade das ideias que não são pré-concebidas, o processo colaborativo é pautado por regras, que são imprescindíveis para a concretização das propostas, mas emergem do jogo. A concepção do processo colaborativo está vinculada à ação de mapear interesses dos colaboradores e possíveis estruturas para o processo. Neste, as diferentes funções da cena estão em constante retroalimentação. Nesse sentido, na função atuação, o ator é um criador que joga com os demais colaboradores, não sendo mais um narrador de ideias e discursos prontos, já estabelecidos, tais como os que provêm do texto.

O pressuposto do jogo entre os colaboradores também engloba a função ocupada pelo espectador. Quando do processo de criação em sala, o ator está em relação sensível com os parceiros e, quando na fase de representação, o jogo se estabelece também com o espectador. O espectador, participante ativo, é provocado a ter uma percepção ampliada quando a proposta cênica suscita questões sem necessariamente respondê-las, convocando seu imaginário criativo e tornando-o, assim, colaborador do processo.

No que concerne à função encenação, no processo colaborativo, o encenador está em diálogo aberto com os demais colaboradores envolvidos no processo, sendo não mais uma visão única, mas um olhar contaminado pelas percepções do coletivo. Porém, a figura do encenador segue sendo responsável por determinados direcionamentos e escolhas, ou seja, a função existe e é operada por um colaborador dentro dos parâmetros esperados de tal função. O maior diferencial é o aspecto de negociação e afinidade entre as funções, o aspecto relacional⁶.

Vale ressaltar que nesse diálogo entre as diferentes funções há o encontro de linguagens, e que as figuras que jogam na função da técnica também são reconhecidas enquanto artistas agentes da criação. Quem ocupa essa função é um criador e não um operador (de som, luz); os elementos aqui disponíveis não estão subordinados ao ator ou ao texto. Essa função e seus elementos operam em retroalimentação no processo de criação; dessa maneira, por exemplo, o elemento luz influencia e fomenta o jogo e pode também ser influenciado por ele. De modo geral, nos processos de criação, a figura do técnico é muitas vezes compreendida enquanto um prestador de serviços em detrimento a um efetivo criador. Na presente pesquisa, busca-se uma transformação de tal perspectiva, indicando os sujeitos da técnica enquanto colaboradores/artistas que constroem seu repertório pensando nas visualidades da cena. Assim, para uma melhor compreensão da função da técnica nos moldes aqui explorados, outras nomenclaturas poderiam ser empregadas, tais como designer cênico.

No campo dos processos colaborativos, podem ser destacados modos diversos de organização e desenvolvimento das criações cênicas a partir de diferentes dispositivos. Destaca-se, aqui, o procedimento criativo denominado *funções flutuantes*. A proposta das *funções flutuantes* funda-se na demarcação espacial das quatro funções primordiais da cena, entendidas enquanto área de atuação, área de encenação, área de técnica e área destinada aos

6. Para maiores informações sobre o encenador na perspectiva relacional, consultar FAGUNDES, Patrícia. O diretor como artista relacional. Cena (Porto Alegre), n. 20, 2016, pp. 159-167.

espectadores. Quando do início do jogo, cada participante acomoda-se em uma função, sendo que é possível que mais de um participante ocupe uma mesma função. Quando do desenvolvimento da proposta, os participantes são livres para deslocarem-se de uma função a outra, sendo necessário verbalizar o deslocamento que será realizado (por exemplo, indicando para qual função está se deslocando). Segundo Berselli e Soldera (2014), pesquisadoras que criaram a proposta, o desenvolvimento das *funções flutuantes* se deu a partir da observação de processos criativos nos quais as pesquisadoras reconheceram hierarquias que se mantinham ou se realçavam no momento de composições. A partir de práticas de criação, em propostas que exigiam funções delimitadas, evidenciavam-se os problemas da ordem de hierarquias já de certa forma solidificadas em alguns modos de condução de processos de criação. Com o interesse em práticas que apresentam processos mais horizontais, em que as hierarquias são diluídas, deu-se o desenvolvimento do procedimento criativo-pedagógico denominado *funções flutuantes*.

O processo colaborativo nasce das relações entre as diferentes funções. Assim, o procedimento criativo *funções flutuantes* pode ser reconhecido como um modo de operar em um processo de criação colaborativo que amplie a atuação dos participantes para as diversas funções. No entanto, é necessário deixar claro que tal procedimento não propõe que todos os colaboradores atuem necessariamente em todas as funções. Porém, permite a exploração das diferentes funções quando do interesse dos agentes do processo. Cabe destacar que o *funções flutuantes* foi desenvolvido a partir de uma proposta de procedimento criativo-pedagógico, envolvendo o desenvolvimento de competências técnicas relacionadas a cada uma das funções, em um processo de ensino-aprendizagem. E esse fator o distingue de um processo coletivo, pois as funções são de alguma forma isoladas para que o participante compreenda seus modos de funcionamento e operação. Ou seja, tem-se o interesse de compre-

ender como operar na atuação, na encenação e na técnica, tendo em vista suas especificidades. As *funções flutuantes* podem ser uma prática de início para o exercício da mobilidade entre as funções, promovendo que os participantes ampliem seus conhecimentos sobre a criação, seus pontos de vista sobre o processo criativo e que seja possível uma retroalimentação entre os agentes do processo.

Identifica-se, assim, que a proposta de pesquisa desenvolvida tende a se aproximar do modelo de criação colaborativa, pois há o interesse em que as funções sejam mantidas, e que se estimule o fluxo entre elas de acordo com interesse e disponibilidade dos participantes, porém sendo fundamental a proposição da busca de uma horizontalidade das relações e flexibilização das hierarquias.

Seguindo com a investigação teórica, o grupo de pesquisa desenvolveu um breve fichamento sobre procedimentos, práticas e estratégias de criação que dialogam com os princípios do processo colaborativo e com a proposta das *funções flutuantes*. No fichamento, além de uma breve descrição da proposta, são apresentadas sua origem, etapas que a constituem, contexto em que foi e em que pode vir a ser desenvolvida a proposta, papel do facilitador, competências necessárias e as relações observadas no intercâmbio com as *funções flutuantes*. Foram investigadas as propostas *Cycles Repère*, *RSVP Cycles*, *Scores*, *Tuning Scores*, Contato Improvisação, Edição em Tempo Real e Método de Composição em Tempo Real, que são apresentadas detalhadamente abaixo. Tais propostas, advindas dos campos do teatro e da dança – em uma perspectiva de retroalimentação entre áreas que julgamos oportuna no processo criativo tendo em vista as características híbridas da cena contemporânea –, são identificadas enquanto possíveis dispositivos a serem utilizados em processos de criação colaborativos que têm interesse na mobilidade das funções da cena. Optamos por apresentá-las através de subtópicos de modo a tornar acessível a consulta específica a cada uma das estratégias, práticas e procedimentos.

Procedimentos, práticas e estratégias de criação

RSVP Cycles

Breve descrição

Ciclos de criação RSVP, desenvolvidos por Lawrence Halprin. Estão focados em como desenvolver uma composição por meio de etapas definidas. A proposta promove a repetição de suas etapas sem precisar, necessariamente, obter um resultado ao final de um ciclo. Uma característica importante dessa estratégia de criação é a ampla visibilidade de cada etapa, aspecto que permite flexibilizar as hierarquias e poderes sobre o processo a partir da premissa de que todos têm o mesmo nível de conhecimento sobre os rumos da criação.

Quem desenvolveu

Lawrence Halprin, em 1968, sistematiza a metodologia RSVP – ciclos de respostas (*Répondez, s'il vous plaît*), em uma relação estreita com Anna Halprin, performer e coreógrafa. Essa sistematização envolve quatro etapas de desenvolvimento. Cada uma delas se refere a uma das letras das siglas que dão nome ao ciclo.

Etapas

R (*Resources*) - Avaliação dos recursos. Este é o momento do grupo avaliar quais são os recursos disponíveis para iniciar o trabalho. Esses materiais incluem o espaço, as ferramentas e os meios disponíveis, mas também, os objetivos, as motivações e as necessidades dos envolvidos.

S (*Score*) – Formulação de um plano ou motivo. São as estruturas que suportam e abastecem as improvisações e que podem surgir delas. Nas estruturas encontraremos a descrição do processo que conduziu a performance. Por exemplo: em uma lista de supermercado, saberemos os itens a comprar e onde iremos encontrá-los, e este é o plano. Entretanto, como ele será efetivado não é algo pré-determinado, pois teremos a estrutura com as etapas do que será realizado, porém, a maneira de sua realização se dará durante o processo.

V (*Valuation*) – Avaliação. É o momento de analisar os resultados da ação e de, se assim desejado pelo grupo, fazer a seleção de alguns deles e tomar decisões relacionadas à sua execução. É o ponto do ciclo no qual os recursos irão se cruzar com as hipóteses levantadas.

P (*Performance*) – Resultado dos scores. Esta etapa é entendida tanto em sua realização no *workshop* como no momento de compartilhamento com espectadores.

Contexto em que foi desenvolvido

Para o planejamento de suas aulas, Lawrence Halprin, que estava trabalhando com grupos de arquitetura e urbanismo, inicia alguns estudos e desenvolve o ciclo RSVP para apoiar grupos em seus processos de criação, indicando-os como operar, focados no planejamento de uma participação flexível.

Contexto em que pode ser desenvolvido

Por ser um modelo cíclico de criação que busca enfatizar o processo e por isso divide-se em etapas, que podem ou não ser empregadas na íntegra, dependendo da necessidade do grupo participante, ele pode ser aplicado em diversos contextos. É a partir dos envolvidos (com ou sem experiência), suas proposições e particularidades, que ele irá se desenvolver.

Papel do facilitador

O facilitador é um guia, que pode indicar as etapas em ciclos, sem direcionar rigidamente a proposta.

Competências prévias necessárias

Devido ao caráter flexível da proposta, não são necessárias competências prévias. O mais indicado, no entanto, é que todos tenham conhecimentos sobre as regras que determinam a estrutura de criação em ciclos, para que todos tenham as informações necessárias e possam se apropriar do processo de modo igualitário.

Relação com funções flutuantes

Por ser um modelo cíclico de criação e enfatizar o processo, o procedimento de criação RSVP pode dialogar com as funções flutuantes, entendidas enquanto provisórias e abertas a todos os participantes.

Cycles Repère

Breve descrição

Estratégia de criação desenvolvida por Jacques Lessard a partir do ciclo de criação coletiva RSVP. Adaptando os princípios do RSVP, Lessard apresentou um procedimento de criação no qual a emoção é mais importante do que as ideias (BEAUCHAMP; LARRUE, 1990). No centro do procedimento está a proposta da improvisação impulsionada por uma “fonte sensível”, um recurso que mobiliza o sujeito criador.

Quem desenvolveu?

Jacques Lessard desenvolveu a proposta. Em 1980 Lessard, Irène Roy, Denis Bernard, Michel Nadeau e Bernard Bonnier fundaram o *Théâtre Repère* (Quebec), interessados em criar um teatro em que os atores fossem criadores.

Etapas

São quatro ciclos que constituem a sigla *Repère*, assim, são organizados em quatro fases de criação que operam em interação.

RE - Recurso/*Ressource* (ciclo 1): quando o grupo está pronto e definiu seus objetivos, cada participante apresenta sugestões, seus recursos, as “fontes sensíveis”. Trata-se de um recurso que toque o criador, que o impulse à criação. Os recursos podem ser de naturezas muito diferentes, como, por exemplo, um objeto, um som, um livro, uma performance, um texto, um poema.

p - exploração/*partition* (ciclo 2): exploração do recurso a partir de improvisações. Inicia com a partitura exploratória (colocada ou não no papel). Nesta fase os recursos são compreendidos como pontos de partida para as criações,

que são livres e podem tomar diversos rumos. Durante a exploração criativa muito material pode ser desenvolvido, e os participantes tomam notas breves do que for criado, dando origem à partitura sintética.

e - avaliação/évaluation (ciclo 3): momento de avaliar e escolher o que permanece de tudo o que foi criado. Uma avaliação coletiva. Cada participante aponta o que guardou do material improvisado, o que achou interessante, aquilo que lhe chamou a atenção. Desta avaliação toma forma uma partitura mais completa. Neste momento pode ser que algum participante, interessado em operar enquanto encenador, por exemplo, se exercite nessa função. Esse exercício vale para o ator, ou músico, ou dramaturgo.

re - representação/representation (ciclo 4): os três ciclos anteriores são fases que precedem a representação. No quarto ciclo, ocorre o compartilhamento com espectadores. Entendendo este compartilhamento como um momento de troca com os espectadores, o trabalho está aberto a modificações, a novos elementos que podem ser inseridos na criação. A ideia é justamente que os ciclos interajam entre si; sendo assim, a quarta fase volta a se conectar com a primeira a partir das colaborações advindas da troca com os espectadores, que pode gerar novos recursos.

Contexto em que foi desenvolvido

Jacques Lessard conheceu Anna e Lawrence Halprin em aulas no San Francisco *Dancer's Workshop*. O casal Halprin havia desenvolvido os ciclos de criação RSVP, que despertaram interesse em Lessard. Assim, Lessard os adapta e passa a utilizar os ciclos no *Théâtre Repère*, no Québec.

Contexto em que pode ser desenvolvido

Pela flexibilidade das etapas, que servem mais como uma estrutura maleável do que um método rígido, o desenvolvimento do processo de criação depende do interesse dos envolvidos. Assim, é possível de ser utilizado em diversos contextos, de acordo com as proposições do grupo de cria-

dores. Com a estrutura concreta que guia o processo de criação, mesmo pessoas sem experiência podem participar de um trabalho a partir do *Cycles Repère*.

Papel do facilitador

O facilitador tem a tarefa de fazer uma apresentação dos ciclos, caso o grupo ou parte dele desconheça o procedimento de criação. Além disso, pode auxiliar na passagem ou retomada de um ciclo a outro, se necessário.

Competências prévias necessárias

Devido ao caráter flexível da proposta, não são necessárias competências prévias.

Relação com funções flutuantes

De acordo com a proposta de, em determinado momento após a avaliação, algumas funções serem ocupadas por participantes que tenham algum interesse específico (maior interesse pela função do encenador, do técnico etc.), esta estratégia de criação pode facilmente ser relacionada ao procedimento das funções flutuantes.

Scores

Breve descrição

Os *Scores* fazem parte da estrutura de criação RSVP. Os scores são estruturas simples capazes de colocar em relação os recursos do processo, e servindo como mote para o desenvolvimento de improvisações e ações (WORTH; POYNOR, 2004). Podemos compreender os *scores* enquanto tarefas-base, e podem funcionar como um esqueleto (sólido e flexível), que permite a sustentação das propostas sem torná-las rígidas. A partir dos anos 1960 Anna Halprin passa a utilizar com maior ênfase os *scores*. A visibilidade de cada etapa, assim como na proposta RSVP, também está presente nos *scores*, proporcionando que todos os envolvidos tenham o mesmo nível de conhecimento sobre a trajetória da criação.

Quem desenvolveu?

Parte da estrutura de criação RSVP, desenvolvida por Anna e Lawrence Halprin, os *scores*, isolados de certa forma da estrutura total dos ciclos RSVP, foram mais utilizados e sistematizados em práticas e pesquisas por Anna Halprin.

Etapas

De acordo com cada proposta de criação, os *scores* são organizados de modo a servir como uma trajetória para a criação. A natureza de um *score* pode ser variada. Assim, o *score* pode ser em formato de texto, desenhos, imagens, gráficos, misturas de palavras e imagens, atividades etc.

Citamos, como exemplo, os *scores* de criação do evento *The Planetary Dance*, realizado pela primeira vez em 1987 por Anna Halprin e recuperado anualmente. O evento tem como base o *score Earth Run*, e é organizado em uma sequência de onze *scores*. Os *scores* vão de uma escala de 1 a 10, na qual 1 representa o *score* mais aberto e 10 o mais fechado. Um *score* fechado é aquele em que as ações são definidas previamente, contando com um pequeno espaço para improvisação. Já um *score* aberto contém instruções que estimulam uma exploração livre de movimento.

Outro exemplo a ser citado são os *scores* utilizados na criação do “Circuito de Intervenções Cênicas Os Quintais de Porto Alegre”⁷. Os *scores* determinados para esse processo de criação foram denominados “*scores* conviviais”, atividades realizadas em espaços comunitários estimulando o estabelecimento de ambientes de convívio. Os “*scores* conviviais” são: esporte não convencional e regional (“taco”, “bocha”...), mateada, banho de sol, festa de aniversário, piquenique, caminhada de estimação (com animais de estimação), *book* fotográfico.

Contexto em que foi desenvolvido

Desenvolvido no contexto das estruturas de criação RSVP, os *scores* passaram a fazer parte ativa dos processos de criação de Anna Halprin a partir dos anos 1960. A pro-

7. O “Circuito de Intervenções Cênicas Os Quintais de Porto Alegre” foi desenvolvido no ano de 2015 por jovens artistas de Porto Alegre/RS. O projeto foi contemplado com o Prêmio Funarte Artes na Rua 2014 (Funarte, MinC e Governo Federal). Para saber mais, consultar BERSELLI, M; SOLDERA, N; CORÁ, C. Os Quintais de Porto Alegre: uma experiência de jogo entre as funções de ator e espectador. In: *Aspas*. São Paulo, v.6, n. 1, 2016, p. 73-86.

posta de Halprin tem a intenção de promover criações nas quais todos possam participar, levando os participantes a uma maior consciência do movimento e de suas ações em relação ao espaço.

Contexto em que pode ser desenvolvido

Os *scores* são uma estratégia de criação potente enquanto parte de processos criativos que busquem a horizontalidade das hierarquias e a equidade na relação entre os participantes dentro do processo. Servindo como estruturas, cada participante é estimulado a participar a partir de suas reais possibilidades, criando livremente na relação com os demais, mas podendo sempre retornar à estrutura se houver necessidade. Desse modo, o participante encontra liberdade para criar, mas uma base sólida à qual retornar se em algum momento houver desconforto. A proposta permite a liberdade sem riscos demasiados, que podem desencorajar o participante, além de estimular a exploração livre dos movimentos.

Papel do facilitador

O facilitador pode determinar a natureza dos *scores*, bem como apresentar estruturas mais definidas para o *score*. Porém, tal escolha também pode ser feita com o coletivo, dependendo das propostas e organizações internas. O facilitador também pode ser um apoio aos participantes na rememoração dos *scores*, na confecção de um guia ou manual. No entanto, a função do facilitador é bastante flexível e pode ser definida e ajustada de acordo com as proposições do próprio grupo, seus interesses e intenções.

Competências prévias necessárias

Não são necessárias competências prévias. Cada participante participa da criação a partir de suas possibilidades, encontrando com o grupo o ritmo de cada *score* até a finalização da proposta. Talvez a única demanda seja pela escuta, ou seja, a plena atenção e abertura ao grupo.

Relação com funções flutuantes

Nos *scores* as funções não precisam ser nomeadas, no entanto os *scores* podem dialogar com as *funções flutuantes* na medida em que a estrutura promove certa autonomia em relação ao resultado, que pode encontrar formatos diferenciados de acordo com a organização de cada grupo.

Tuning Scores

Breve descrição

Tuning Scores é um procedimento de organização e composição do movimento. Trata-se de uma “partitura de sintonização” desenvolvida por Lisa Nelson. As explorações a partir desse instrumento possibilitam que os participantes percebam que o que veem está diretamente ligado à maneira como veem (NELSON, 2003). Assim, eles se movem pela percepção e compreensão do tempo-espaço que habitam, organizando mapas do movimento antes de torná-lo visível. Trata-se de um mapeamento da atenção do praticante. A proposta também se caracteriza por ser uma estratégia de compreensão sobre os padrões e modos de organização dos movimentos de cada praticante.

Quem desenvolveu

A pesquisa, intitulada *Tuning Scores*, surgiu pelo interesse da *performer* norte-americana Lisa Nelson nas diversas abordagens sobre a improvisação em dança, o que, na década de 1970, a levou a desenvolver esse instrumento para a composição de movimentos.

Etapas

De modo geral, não existem etapas definidas. Trata-se mais de uma abordagem de movimento com foco no olhar e na atenção de cada praticante sobre seu próprio modo de mover-se.

Contexto em que foi desenvolvido

Lisa Nelson participou do movimento revolucionário na área da dança que ocorreu nos anos de 1960 e 1970. A *performer*

desenvolve a abordagem *Tuning Scores* destacando o foco no movimento motivada pelo seu interesse na auto-observação.

Contexto em que pode ser desenvolvido

Por se tratar de uma abordagem do movimento, pode ser desenvolvida em contextos variados. Tendo em vista as características da proposta de conduzir o praticante à auto-observação e reconhecimento de seus padrões de movimento, a prática é interessante para momentos iniciais de criação em grupo.

Papel do facilitador

O facilitador pode organizar propostas que conduzam os praticantes à auto-observação. Sem direcionar rigidamente as atividades, o facilitador aqui atua como um guia sutil, com pequenas e pontuais intervenções de modo a destacar a importância da atenção de cada um à trajetória de seu próprio movimento.

Competências prévias necessárias

Não são necessárias competências prévias. Cada participante desenvolve a proposta em seu ritmo próprio, dentro de suas possibilidades.

Relação com funções flutuantes

A abordagem pode ser utilizada no momento anterior ao desenvolvimento das *funções flutuantes*, despertando a atenção de cada participante a seus padrões de movimento e leitura do que o envolve.

Edição em Tempo Real

Breve descrição

Proposição de Lisa Nelson, vinculada à sua pesquisa *Tuning Scores*. Nelson compreende a Edição em Tempo Real como a composição que se dá no momento presente, preterindo essa nomenclatura à ideia de composição em tempo real. Para Nelson, a composição já está no espaço; o que o performer faz é editá-la a partir de seu olhar, ou seja, do foco

que ele coloca ao que está no espaço, tanto na leitura da composição enquanto espectador quanto na proposição enquanto agente do processo. Desse modo, os dois movimentos, seja da função do espectador ou do ator/performer nascem dos modos de leitura dos elementos no espaço. Lisa Nelson compara o olhar à lente de uma câmera, mapeando, focalizando e ampliando as imagens.

Quem desenvolveu

Lisa Nelson, a partir das pesquisas e práticas de *Tuning Scores*.

Etapas

Não há etapas.

Contexto em foi desenvolvido

Nos últimos anos da pesquisa *Tuning Scores*, Lisa Nelson passou a se interessar pela proposição de edição. Em determinado momento, Nelson percebe que os elementos já estão no espaço, sendo que a ação do praticante se assemelha à lente de uma câmera ou a um foco de luz, destacando e, assim, editando algo do que já está composto no espaço.

Contexto em que pode ser desenvolvido

Por se tratar de uma abordagem da composição, não há como definir contextos específicos. Contudo, destaca-se que a abordagem dialoga com as propostas de criação em tempo real.

Papel do facilitador

A existência ou não da figura do facilitador vai depender do processo e dos participantes. Contudo, não há a exigência de tal figura.

Competências prévias necessárias

Não são necessárias competências prévias, apenas a disponibilidade à criação em tempo presente.

Relação com funções flutuantes

A partir das *funções flutuantes*, o desenvolvimento da proposta de criação promove uma composição que pode ser compreendida enquanto uma abordagem de edição em tempo real.

Método de Composição em Tempo Real

Breve descrição

O procedimento de João Fiadeiro possibilita que o participante exercite seu estado de presença, estando a favor da composição e não de seus impulsos individuais, trabalhando assim em suas contenções. No método, o olhar passa a compor a cena, a editá-la, deixando de ser somente um localizador do espaço. Além disso, o gesto criativo deve ser resultante de um encontro, sendo este com o outro, com o espaço, com o tempo, com um afeto...

Quem desenvolveu

O artista português João Fiadeiro inicia a sistematização da proposta do Método de Composição em Tempo Real a partir do ano de 1995.

Etapas

Há um modo operativo do Método de Composição em Tempo Real que determina as etapas para o desenvolvimento do procedimento. Inicia-se fazendo uma marcação espacial, demarcando o chão com fita e convencionando um espaço “dentro” e um “fora”. Todos os participantes iniciam “fora”, com foco no interior do espaço criado (“dentro”). Sem combinações prévias ou planejamentos, uma pessoa entra no espaço, interferindo nele. A partir dessa primeira interferência, outra pessoa avança agindo sobre o espaço. Segundo os direcionamentos do sistema, quando a terceira pessoa agir estabelece-se um padrão, criando um lugar comum ao grupo. A sequência de ações é interrompida em momentos de *feedback*.

Contexto em foi desenvolvido

João Fiadeiro pertence à geração de coreógrafos que emergiu no final da década de 1980 dando origem à Nova Dança Portuguesa. O método de Composição em Tempo Real foi por ele desenvolvido, inicialmente, para apoiar a escrita coreográfica e dramática dos seus trabalhos, evoluindo para uma proposta colaborativa de modo a pensar a decisão e ação no processo de criação.

Contexto em que pode ser desenvolvido

Tendo em vista o interesse em que os participantes não ajam por impulso, mas encontrem o momento ideal para agir, o método é provocativo para processos de criação interessados em trabalhar com a proposição de criações em tempo real, com ênfase na qualidade e atenção sobre as ações propostas.

Papel do facilitador

O facilitador pode ser responsável pela explicação das regras no início do processo. No entanto, iniciada a proposta, não há necessidade de manutenção da figura do facilitador.

Competências prévias necessárias

Não são necessárias competências prévias; o método de composição em tempo real envolve as práticas de improvisação e composição e aos participantes basta o interesse nesses focos.

Relação com funções flutuantes

Não há funções estabelecidas no método.

Contato Improvisação

Breve descrição

Forma de dança desenvolvida por Steve Paxton de forma coletiva junto a outros artistas na década de 1970 nos Estados Unidos. O Contato Improvisação envolve a interação entre os corpos e a improvisação, por meio de elementos

técnicos como rolamentos, compartilhamento de peso, quedas, sustentação e tomadas de decisão em conjunto. Assim, é possível elencar como princípios básicos para esta forma de dança: seguir os pontos de contato, compartilhar o peso, desorientar-se, relaxar, cair, rolar, perceber o outro e o espaço. Não havendo hierarquias, todos podem participar.

Quem desenvolveu

Steve Paxton junto a outros artistas coletivamente.

Etapas

Não há etapas. No entanto, o facilitador pode propor que se inicie a prática com massagens e manipulações corporais ou movimentos técnicos antes do momento de improvisação.

Contexto em foi desenvolvido

Dentro de um contexto pós-modernista da dança, o Contato Improvisação questiona diversos pressupostos da dança, como as hierarquias entre corpos e os poderes sobre a dança, a dança para apreciação, o local específico para se dançar, determinada escola ou coreografia a ser seguida, esforço e habilidade corporal. Foi o primeiro formato improvisacional baseado no encontro de corpos no espaço e não em indicações prévias.

Contexto em que pode ser desenvolvido

O Contato Improvisação, por meio de seus exercícios técnicos ou da improvisação, pode estar presente em processos de criação de modo a desenvolver competências técnicas para o ator/jogador, bem como servir de estímulo e impulso para a criação de composições (BERSELLI, 2016). A própria dança improvisada é reconhecida enquanto uma composição em tempo real.

Papel do facilitador

O facilitador de Contato Improvisação pode atuar selecionando e conduzindo alguns exercícios, propondo determinadas práticas e indicando pontos de atenção aos prati-

cantes, sem, no entanto, direcionar rigidamente o processo. Geralmente, o facilitador também participa das práticas, não atuando em um espaço diferenciado dos demais praticantes.

Competências prévias necessárias

Não são necessárias competências prévias para a experimentação do Contato Improvisação, e sim a disponibilidade do participante ao compartilhamento do momento.

Relação com funções flutuantes

O Contato Improvisação pode dialogar com as *funções flutuantes* a partir do princípio da flexibilização das hierarquias promovida pelo pressuposto de que todos podem participar, sendo que os ajustamentos são decorrentes das necessidades inerentes aos encontros dos corpos. No entanto, no Contato Improvisação não existem funções definidas.

Considerações finais

Apresentamos práticas, procedimentos e estratégias de criação enquanto possíveis metodologias a serem utilizadas em processos que têm interesse na mobilidade das funções da cena, e no questionamento sobre seus saberes, poderes e habilidades. Buscamos destacar o modo de operar no processo de criação em uma abordagem artístico-pedagógica, a qual toma como pressuposto o desenvolvimento de processos de criação pautados pela reflexão sobre o *como* se faz e o *quem* faz, se distanciando do alcançar uma forma final como objetivo primeiro e privilegiando o caminho, a trajetória trilhada pelos colaboradores. Na formulação de metodologias para o desenvolvimento de um processo colaborativo, compreendemos que não é necessário que todos os colaboradores se engajem da mesma forma; essa não é uma exigência e a visibilidade inerente ao processo colaborativo elimina a existência (e a necessidade) de uma figura a

controlar e cobrar cada colaborador. Porém, é necessário e imprescindível que cada participante desenvolva uma postura de agente efetivo no processo, com responsabilidade e rigor, independentemente das funções ocupadas. Nesse sentido, reconhecer as especificidades de cada função no processo permite que os participantes aprofundem na prática tais definições, e se engajem no relacionamento horizontal entre as diferentes áreas. O colaborador, ocupando determinada função por seu maior interesse e afinidade, mas de posse do conhecimento do que é específico nas demais, se aprofunda em modos de operar em tal função promovendo potências criativas que reverberam nos parceiros de criação. As funções, demarcadas e definidas, passam a ser um elemento útil e provocador ao processo, e não um empecilho ou entrave às trocas e relações entre colaboradores com diferentes habilidades e competências.

Identificar as diferentes funções da cena, e reconhecer metodologias a partir de estratégias e procedimentos que privilegiam a horizontalidade nas relações entre as funções provoca os colaboradores à reflexão sobre seus processos criativos. Nessa perspectiva, os participantes podem ser convidados a avaliar os modos de desenvolvimento de seus processos, suas prioridades enquanto indivíduo ou coletivo, e como tais aspectos reverberam em suas criações levadas ao compartilhamento com espectadores. Esses elementos podem também indicar os critérios para que os agentes da criação avaliem o impacto de suas práticas, bem como as aproximações ou distanciamentos entre as práticas desenvolvidas e os discursos sobre tais práticas.

Referências

BARONE, Luciana. Processo colaborativo: origens, procedimentos e confluências interamericanas. In: CERQUEDA, S. B.; SOUZA, L. S.; RAMOS, A. N.; SANTOS, E. **20 anos de interfaces Brasil-Canadá**. Organizadores: Sérgio Barbosa de Cerqueda, Lícia Soares de Souza, Ana Rosa Neves Ramos, Elmo José dos Santos. Salvador: EDUFBA: ABECAN, 2011. ISBN: 978-85-60667-97-0. Disponível em <<http://www.anaisabecan2011.ufba.br/Arquivos/Barone-Luciana.pdf>>. Acesso em 19 ago. 2017.

BEAUCHAMP, Hélène; LARRUE, Jean-Marc. Les cycles Repère: entrevue avec Jacques Lessard, directeur artistique du Théâtre Repère. In: **L'Annuaire théâtral**: revue québécoise d'études théâtrales, Numéro 8, automne 1990, p. 131-143.

BERSELLI, Marcia. Procedimentos criativo-pedagógicos: a prática do Contato Improvisação no processo de criação do ator. **Lamparina** – Revista de Ensino de Teatro, Belo Horizonte, n. 07, 2016. Disponível em <<https://www.eba.ufmg.br/lamparina/index.php/revista/article/view/129>>. Acesso em 15 ago. 2017.

BERSELLI, Marcia; SOLDERA, Natália. Funções flutuantes e o artista multidisciplinar. In: Salão de Ensino UFRGS, 10., 2014, Porto Alegre. **Anais do X Salão de Ensino UFRGS**. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2014.

DUBATTI, Jorge. **Cartografía Teatral**: introducción al Teatro Comparado. Buenos Aires: Atuel, 2008. 224 p. ISBN: 9789871155491.

FISCHER, Stela Regina. **Processo Colaborativo**: experiências de companhias teatrais brasileiras nos anos 90. 2003. Dissertação (Mestrado em Artes) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2003.

NELSON, Lisa. Before your Eyes: seeds of a dance practice. **Contact Quarterly Dance Journal**, New York, v. 29, n. 1, p. 1-5, Winter/Spring, 2003.

WORTH, L.; POYNOR, H. **Anna Halprin**. London: Routledge performance practitioners, 2004. 196 p. ISBN: 0-203-30792-5.