

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS  
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN ESTRATÉGICO  
NÍVEL MESTRADO**

**IZABELA GARCIA PADILHA**

**CENÁRIOS DE DANÇA NA RUA**

**Porto Alegre**

**2021**

Izabela Garcia Padilha

## **CENÁRIOS DE DANÇA NA RUA**

Dissertação apresentado (a) como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Design Estratégico, pelo Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS

Orientadora: Prof(a). Dr<sup>a</sup>. Ione Maria Ghislene Bentz

Porto Alegre

2021

P123c Padilha, Izabela Garcia.  
Cenários de dança na rua / Izabela Garcia Padilha. –  
2021.  
96 f. : il. ; 30 cm.

Dissertação (mestrado) – Universidade do Vale do  
Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Design,  
2021.  
“Orientadora: Prof(a). Dr<sup>a</sup>. Ione Maria Ghislene Bentz.”

1. Design estratégico. 2. Inovação sociocultural.  
3. Cenários. 4. Carnavalização. 5. Imaginação. 6. Dança  
na rua. I. Título.

CDU 7.05:793.3

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
(Bibliotecária: Amanda Schuster – CRB 10/2517)

IZABELA GARCIA PADILHA

## **CENÁRIOS DE DANÇA NA RUA**

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Design Estratégico, pelo Programa de Pós-Graduação em Design Estratégico da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS).

Aprovado em (29) (novembro) (2021)

### **BANCA EXAMINADORA**

---

Componente da Banca Examinadora – Instituição a que pertence

---

Componente da Banca Examinadora – Instituição a que pertence

---

Componente da Banca Examinadora – Instituição a que pertence

## **AGRADECIMENTOS À CAPES**

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

Para o meu companheiro e maior incentivador João  
Marcos.

## **AGRADECIMENTOS**

Obrigada à Prof<sup>a</sup> Ione Bentz minha orientadora e companheira incessável, fonte de inspiração, admiração e exemplo de amor à pesquisa. Obrigada por não ter largado a minha mão mesmo nos momentos mais difíceis do percurso.

Obrigada à minha mãe, Júcelia Garcia Pinto, e ao meu pai Antônio Eroni Padilha, pelo amor, por todos os esforços que fizeram para que eu me desenvolvesse como ser humano e por incentivarem os meus estudos.

Obrigada ao João Marcos Flach, meu companheiro nessa jornada, pelo incentivo, pelo apoio e também pela incansável paciência em me ouvir.

Obrigada às minhas colegas e amigas do mestrado Ana Maria Copetti e Luana Fuentefria, pelas nossas incansáveis discussões sobre design estratégico e por todos os momentos de suporte e alegria.

Obrigada a todos os colegas do PPG em Design, por todas as trocas realizada durante esses últimos anos.

Obrigada a todos os professores e professoras do PPG Design da Unisinos pelos valiosos ensinamentos.

Agradeço também a todos aqueles que de alguma forma fizeram parte dessa jornada de pesquisa.

*“Longe se vai  
Sonhando demais  
Mas onde se chega assim  
Vou descobrir  
O que me faz sentir  
Eu, caçador de mim”  
- Luis Carlo Sá*



## RESUMO

Este trabalho apresenta uma elaboração teórica, metodológica e prática situada nos campos da arte e do design. O conceito de construção de cenários, muito caro ao design estratégico para a inovação sociocultural, é abordado a partir de uma perspectiva estética e cultural. Essa perspectiva almeja trazer para o design uma lógica fundada na sensibilidade e na imaginação. Compreendendo que o design estratégico é uma área que recebe incentivos das mais diferentes áreas e vertentes de pensamento, é acrescentado à metodologia do design estratégico o conceito de carnavalização (BAKTIHN, 1999) e de imaginação (BACHELARD, 2000). Esse desenvolvimento teórico traz para o campo do design e para o pensamento projetual uma perspectiva fenomenológica da imagem e da imaginação. Assim sendo, o conceito de carnavalização foi esquematizado de forma agregadora, ao trazer para o design os mais diferentes exemplos de expressões culturais e artísticas que possuem uma visão carnavalesca da vida. Esse conceito está presente organicamente nas mais diferentes manifestações culturais, principalmente na cultura brasileira, e é capaz de incorporar e renovar os elementos fornecidos por outras culturas. Deste modo, é trazida a dança expressionista e o trabalho da coreógrafa Pina Bausch, como inspiração processual a ser reinterpretada e renovada pelo design e pela cultura brasileira. Ademais, a arte da dança é situada como objeto teórico e metodológico da pesquisa, ao passo que a dança também é objeto de estudo. Criar uma metodologia para imaginar cenários para dança na rua é a máxima deste trabalho. Para tanto, após a articulação teórica, apresenta-se a “Experiência Dança NA Rua”, que integra os elementos da metodologia para criar novos projetos de espetáculos de dança nas ruas da cidade.

**Palavras-chave:** design estratégico; inovação sociocultural; cenários; carnavalização; imaginação; dança na rua.

## ABSTRACT

This work presents a theoretical, methodological and practical elaboration situated in the fields of art and design. The concept of building scenarios, very dear to strategic design for sociocultural innovation, is approached from an aesthetic and cultural perspective. This perspective aims to bring to design a logic based on sensitivity and imagination. Understanding that strategic design is an area that receives incentives from the most different areas and schools of thought, the concept of carnivalization (BAKTIHN, 1999) and imagination (BACHELARD, 2000) is added to the strategic design methodology. This theoretical development brings to the field of design and project thinking a phenomenological perspective of image and imagination. Therefore, the concept of carnivalization was outlined in an aggregating way, by bringing to design the most different examples of cultural and artistic expressions that have a carnivalesque vision of life. This concept is organically present in the most different cultural manifestations, specially in Brazilian culture, and is capable of incorporating and renewing the elements provided by other cultures. In this way, expressionist dance and the work of choreographer Pina Bausch are brought in as a procedural inspiration to be reinterpreted and renewed by design and Brazilian culture. Furthermore, the art of dance is situated as a theoretical and methodological object of research, while dance is also an object of study. Creating a methodology to imagine scenarios for dance on the street is the main goal of this work. Therefore, after theoretical articulation, the “Experiência Dança NA Rua” (Dance ON Street Experience), is presented, which integrates the elements of the methodology to create new projects for dance performances in the city's streets.

**Key-words:** strategic design; sociocultural innovation; scenarios; carnivalization; imagination; dance on the street.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Modo dialético e dialógico .....	21
Figura 2: Pizzas da pizzaria Batepapo.....	27
Figura 3 Capa do álbum Batidão Tropical .....	28
Figura 4 Capa video youtube - Set Fire to the Rain – Adele .....	29
Figura 5: High by the beach” de Lana Del Rey e “Chapadinha” de Duda Beat.....	30
Figura 6: Parada LGBTQIA+ .....	32
Figura 7: Irmão do Jorel .....	34
Figura 8: Nobody Sausage.....	35
Figura 9 Modos da imaginação formal e poética (material).....	41
Figura 10: Modelo teórico processo de construção de cenários.....	44
Figura 11: Le Sacre du Printemps (1975).....	57
Figura 12: Kontakthof (1975) .....	58
Figura 13: Cenas do filme o Lamento da Imperatriz e do filme Pina 3D .....	59
Figura 14: Processo criativo de Pina Bausch.....	61
Figura 15: Método de construção do Wuppertal Dança-Teatro .....	63
Figura 16: Corpo em movimento - Espaço e Movimento Espiralado .....	66
Figura 17: Processo em Espiral.....	67
Figura 18: Desenho do processo criativo espiralado.....	69
Figura 19: Convite e instrução da experiência.....	74
Figura 20: Painel com algumas das imagens criadas pelos participantes.....	76
Figura 21: Convite e instrução da experiência.....	80
Figura 22: Cenário - Experiência Dança NA rua.....	83
Figura 23: Partitura de montagem.....	86

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	<b>12</b>
<b>2 DESIGN ESTRATÉGICO PARA INOVAÇÃO SOCIOCULTURAL</b> .....	<b>16</b>
2.1 Metadesign e processos criativos dialógicos.....	18
2.2 Cenários e processos de significação.....	22
<b>3. CARNAVALIZAÇÃO: UMA APRESENTAÇÃO</b> .....	<b>25</b>
3.1. Pensando o projeto a partir da carnavalização.....	36
3.1.1 Imaginação no processo de construção de cenários.....	38
3.1.2 Imaginação: plasticidade e interação.....	42
<b>4. DANÇA</b> .....	<b>45</b>
4.1 Dança e sociedade.....	45
4.1.1 Dança em Porto Alegre.....	48
4.1 Arte moderna e dança expressionista.....	50
4.2 Processo criativo de Pina Bausch.....	55
<b>5 PRINCÍPIOS DA METODOLOGIA</b> .....	<b>64</b>
5.1 Narrativa imagéticas.....	64
5.2 Processo criativo espiralado.....	66
<b>6 MÉTODO</b> .....	<b>70</b>
6.1 Experiência Dança NA rua.....	71
6.2 Ferramentas.....	72
6.3. Coagular.....	73
6.4. Solver.....	75
6.5 Narrativa.....	79
6.6 Partitura de montagem para projetos de espetáculos de dança na rua:.....	85
<b>7 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>87</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>89</b>
<b>ANEXO A - QUADRO REVISÃO BIBLIOGRÁFICA</b> .....	<b>94</b>
<b>APÊNDICE B – OBRA DE PINA BAUSCH</b> .....	<b>96</b>

## 1 INTRODUÇÃO

As introduções dos trabalhos costumam discutir o que foi realizado na pesquisa e apresentá-la ao interlocutor. Essa introdução também é uma prévia para contar sobre como se chegou até aqui, de onde partimos e porquê de o trabalho estar disposto desta forma. Mas antes, é preciso anunciar o sujeito pesquisador, visto que já é impossível separá-lo totalmente da pesquisa.

Essa pesquisa iniciou com a vontade de explorar os conceitos oriundos do novo design social, especificamente do design estratégico, que eram então uma grande novidade para a presente pesquisadora. Possuindo raízes no design de produtos, e sentindo um profundo desconforto com o engessamento das metodologias da área, seu desconforto propiciou a vontade de buscar novas formas de sentir, pensar e fazer design.

Quem sabe trazer algo novo para abalar as imposições do modo hegemônico de fazer design? Questão complexa e desafiadora, pois somente entendendo melhor a área e empreendendo um trabalho como uma pesquisa de mestrado para poder respondê-la. Trazer algo que possa balançar as estruturas rígidas da área é então um desejo pessoal, mas não só. Essa parece ser uma questão imposta pelos desafios dos novos tempos, pois a necessidade de uma visão mais sensível do mundo, segundo Maffesoli (2018), é percebida nas mais diferentes áreas do conhecimento.

O design, apesar da liberdade e das possibilidades transdisciplinares da área, ainda é capturado com certa frequência por áreas mais sujeitas à verificação e à normatividade, o que acaba por conferir certa rigidez à área, por vezes percebida em seus processos. Por isso, busca-se nas artes uma sensibilidade, que pode conferir ao design certa flexibilidade e movimento, tão necessários para os desafios desses tempos pandêmicos e pós pandêmicos.

Uma das vertentes contemporâneas do design, que nasceu justamente deste desafio é conhecida como design humanista. O design humanista busca trazer outras epistemologias para o design, que tragam discussões sobre design e arte, design e cultura, design e linguagem, entre outros (BECCARI, 2017). Apesar dos encontros entre arte e design não serem nenhuma novidade, este trabalho busca abraçar o desafio de trazer algo que se possa acrescentar à cultura do design humanista, se situando primariamente na esfera do design e arte.

Entretanto, a arte não surgiu nesta pesquisa por suas possibilidades metodológicas. Ela surgiu organicamente a partir do objeto de pesquisa escolhido: a dança. Especificamente, a dança nos espaços urbanos externos. A dança é um interesse pessoal da pesquisadora e emergiu durante as orientações inicialmente como um tema que poderia ser abordado na pesquisa. Foi só posteriormente que se compreendeu que a dança, como uma arte, também poderia participar da composição metodológica da pesquisa.

Por isso, inicialmente realizou-se uma pesquisa bibliográfica a fim de obter maior nitidez sobre o tema trabalhado. A primeira revisão da literatura foi realizada com o uso das palavras-chaves “cidade” e “dança” nas bases de dados do Google Acadêmico e Scielo. Nos trabalhos selecionados, foram encontrados posicionamentos críticos à formatação dos espaços urbanos e perspectivas sobre experiências de dança na cidade. Os trabalhos pesquisados foram organizados em uma tabela (apêndice A) e apresentam temas que relacionam dança e urbanismo.

Descobriu-se no decorrer desse percurso que esse objeto de pesquisa poderia ser tratado a partir de diferentes epistemologias, as quais também cobrariam diferentes abordagens práticas do nosso modo de operação. Por isso, ao longo dessa jornada de pesquisa, foram definidos os termos de interesse que poderiam ser explorados mais adequadamente em uma pesquisa em design estratégico. Deste modo, iniciou-se uma proposta de imaginar cenários para a criação de espetáculos de dança na rua. Para tanto, procura-se explorar o conceito de cenários a partir de uma perspectiva estética, fundada na sensibilidade. É nesse conceito que os maiores esforços foram investidos.

Durante o percurso, se tornou evidente que o objetivo principal da pesquisa é propor uma metodologia para a criação de cenários de dança na rua. Assim sendo, a pesquisa contribui tanto para o campo teórico e metodológico do design, quanto para as produções culturais na cidade.

Para a área do design, pode-se afirmar uma contribuição científica ao trazer o desenvolvimento de teorias oriundas do campo cultural, estético e filosófico de autores como Bakhtin (1999) e Bachelard (2000). Dentre os conceitos trabalhados por tais teorias destaca-se em especial a carnavalização, visto que esta é apresentada como estratégia criativa a ser incorporada nos mais diferentes trabalhos de design.

Já no que se refere a dança na rua, essa pesquisa pode contribuir com a criação de projetos de espetáculos de dança que tragam novas perspectivas para as produções culturais do gênero. Tendo em vista que as produções de espetáculos de dança na rua em Porto Alegre são reduzidas à pequenas intervenções realizadas por alguns grupos e coletivos de dança, mas sem um incentivo claro de políticas públicas que possam atender esse tipo de iniciativa. Ademais, o trabalho também apresenta uma visão crítica a respeito das produções artísticas, visto que essas tendem a ser direcionadas para uma parcela privilegiada da população.

Para alcançar o objetivo geral e principal, foram elencados alguns objetivos específicos: (a) explorar a metodologia do design estratégico; (b) rever o conceito de construção de cenários; (c) expor e analisar os conceitos de carnavalização e imaginação; (d) pesquisar a história da dança e analisar o processo criativo da coreógrafa Pina Bausch; (e) contribuir com a metodologia do design estratégico, no que diz respeito aos aspectos relacionados à imaginação, partindo do conceito de carnavalização.

Partindo destes objetivos, estruturou-se o percurso textual deste trabalho. No capítulo 2 foram explorados os principais conceitos relacionados ao design estratégico para inovação sociocultural. Para isso, destacou-se as implicações da colaboração no processo de design e o conceito de construção de cenários. No capítulo 3, interpretou-se o conceito de carnavalização, elaborado por Bakhtin (1999), e foram fornecidos os mais diversos exemplos, que podem ser úteis para a área do design. Esses exemplos são seguidos por um desenvolvimento do conceito de imaginação, intimamente ligado à nossa proposta de construção de cenários.

No capítulo 4, apresenta-se uma revisão sobre os aspectos que concernem a dança e sociedade, além de situar a dança a conjuntura que se encontra os projetos de dança na cidade de Porto Alegre. Por fim, neste capítulo expõe-se uma retomada histórica da dança moderna, explorando o método da coreógrafa Pina Bausch, que serviu como inspiração metodológica. Assim, sistematizou-se o método da coreógrafa e foi destacado um processo de criação sensível, mas ao mesmo tempo muito preciso e articulado.

Já no capítulo 5, há uma retomada dos principais conceitos abordados ao longo do trabalho e foram definidas as principais características da metodologia. O foco é a imaginação e as mais diversas possibilidades de expressão sensível, a partir das narrativas visuais. Neste capítulo também foi proposto um processo

criativo que toma forma de espiral que, como os achados desta pesquisa, vai crescendo e incorporando novos elementos.

Por fim, no capítulo 6, o método foi organizado e, então, foi desenhada a experiência projetual chamada “experiência Dança NA Rua”. Essa experiência organizou os desenvolvimentos teóricos metodológicos elaborados neste trabalho, e também trouxe novas possibilidades para as produções de espetáculos de dança na cidade. No final do trabalho é apresentada uma partitura de montagem para a criação de espetáculos de dança na rua, que pode ser utilizada por produtores culturais e grupos nas suas criações artísticas.

## 2 DESIGN ESTRATÉGICO PARA INOVAÇÃO SOCIOCULTURAL

Esta pesquisa pretende contribuir com a metodologia do design estratégico, para tanto recorre-se à dança como objeto teórico e metodológico. Além disso, pretende-se, a partir do desenvolvimento metodológico, contribuir para a criação de projetos de dança nos espaços urbanos externos. Assim, faz-se necessário ressaltar que o design estratégico “se destaca por uma lógica de fazer, que olha para a totalidade do processo, ou melhor, que não considera a possibilidade de olhar as partes e o todo senão como complementares entre si” (BENTZ, 2014).

O design estratégico, se situa como uma abordagem do design social<sup>1</sup> e segundo Franzato et al (2015, p.158) “dá um passo em direção do estudo das estratégias elaboradas pelo design para orientar a ação projetual e, sobretudo, a ação organizacional em direção à inovação e à sustentabilidade”. O design estratégico é uma área relativamente recente e não define seus modos de ação em um modelo único e totalizante. Meroni (2008) aborda alguns princípios nos quais a disciplina foi fundada, como: diálogos sociais, inovação, cenários e co-criação. Esses princípios estão ligados às questões que concernem a sociedade, e são do interesse da área os conceitos como: cultura, processos, criação e práticas (FRANZATO et al, 2015).

Toda atividade de design estratégico, acontece no nível cultural e social e o objetivo da inovação que propõe é o de recombinar criativamente o capital social e o patrimônio histórico (MANZINI, 2017; MERONI, 2008). Esse objetivo, ele próprio surge das mudanças que ocorrem no tecido sociocultural no qual o design está amalgamado. O design estratégico está situado como metodologia que transcende o desenvolvimento de produtos, considerando um todo sistêmico “os valores dos grupos sociais, as estruturas das organizações, as diferenças dos contextos socioculturais, o potencial das tecnologias e das redes, os efeitos de sentido desejados e a comunicação de processos e de resultados.” (Bentz, Franzato, 2016). Oxigenado pela teoria da complexidade, o design estratégico tem como característica a organização e a contínua reorganização das relações desenvolvidas entre esses sistemas.

---

<sup>1</sup> **Koskinen** (2013), distingue diferentes abordagens do “novo design social”, desenvolvido nos últimos anos, mas afirma que são similares em seus processos e métodos, conversando entre si. Entretanto, faz uma crítica às novas abordagens, visto que a questão estética do novo design social foi deixada em segundo plano.

Tem como propósito a inovação sociocultural, articulando processos heterogêneos, o que possibilita transformar relações, criando formas de organização mais humanizadas e solidárias. Para tanto, faz-se necessário considerar a dimensão do sujeito ativo, como ser na linguagem, e não encerrado no papel de usuário passivo das criações de design. É nesse panorama que a dimensão da linguagem, e da semiose se destacam em muitos trabalhos recentes da área, visto que a inovação proposta pelo design prioriza, fundamentalmente, os efeitos socioculturais da inovação e dos processos que envolvem a construção de novos significados simbólicos (VERGANTI, 2008; FRANZATO et al, 2015).

Logrando das competências críticas e criativas, a metodologia do design estratégico desenvolve processos em sentido amplo e por isso sua prática “não sugere uma prescrição ou uma fórmula, mas sim um sistema aberto que inclui diversos pontos de vista, modelos interpretativos articulados e várias perspectivas disciplinares.” (ZURLO, 2010). Avança no estudo das estratégias que criem efeitos de sentido simbólicos e geração de valor (Zurlo, 2010), atuando na dimensão das linguagens visuais e em sua comunicabilidade. A transcendência do design estratégico para o nível metaprojetual, permite a reflexão crítica do processo de design, sendo o metaprojeto uma “plataforma de conhecimentos organizados ou organizáveis a que se recorre permanentemente durante o processo de projeção.” (BENTZ, 2014).

Deste modo, nesta pesquisa, entende-se que a partir da conversação estratégica entre interessados na produção artística da dança, pode-se propor novos projetos de dança na rua. As conversações estratégicas desenvolvidas pelo design são dinâmicas e a inovação é processo em curso e não determinado por uma prática ou pelo desenvolvimento de ações pontuais, pois a cultura é processo em constante transformação (SANTOS, 1987).

Na busca por agregar conhecimentos e realizar avanços na área do design estratégico, essa pesquisa estuda diferentes conceitos e processos, dentre eles o conceito de carnavalização e o processo de criação na dança moderna expressionista, estes são principalmente relacionados com o conceito de cenários, que tem destaque dentro do design estratégico. Ademais, enfatizou-se a interface entre design, arte e cultura articulados nessa pesquisa, que busca impulsionar criações poéticas, imaginativas e menos prescritivas do futuro. Trazendo o futuro para o presente da criação.

Assim sendo, apresenta-se abaixo alguns dos conceitos centrais do design estratégico: como processo de projeto, colaboração, cenários e criação de forma crítica e reflexiva, a partir de uma perspectiva que enfatiza os aspectos culturais e estéticos do design.

## 2.1 Metadesign e processos criativos dialógicos

Para transformar os bens simbólicos da sociedade é condição do fazer design, confrontar a materialidade do mundo. Assim, o design é entendido enquanto atividade criativa ampla e que no presente trabalho articula questões a respeito das linguagens, da cultura e da estética.

Entretanto, é preciso antes ressaltar que o design está fortemente relacionado à cultura projetual do design industrial que organizou seu “corpo de conhecimentos” teóricos e metodológicos a partir do par problema/solução. Os processos projetuais eram estruturados em etapas sequenciais, definidas *a priori*, em que a resultante era traduzida em produto. As metodologias do design industrial vão ao encontro do pensamento de Simon (1981), para quem o design deve encontrar soluções preferíveis, na possibilidade de definir o problema de design.

As culturas de design que predominaram no século XX, ainda hoje marcam os processos de fazer design mostrando que “a falta de uma cultura de design capaz de confrontar as novas possibilidades tecnológicas resultou na disseminação de produtos sem valor” (MANZINI; CULLARS 1992, p. 7. Tradução nossa)<sup>2</sup>. Mesmo as abordagens que se propõe a discutir os problemas sistêmicos da sociedade, possuem uma tendência à funcionalização de seus processos.

Deste modo, cada vez mais a discussão a respeito do processo de projeto ganha centralidade, visto que ele conduz a projeção. Assim, o processo de projeto passa de algo dado, uma ocorrência da projeção, para a centralidade das discussões. As abordagens contemporâneas compreendem que o projeto articula diferentes campos: valor, circulação e prática. Por valor compreende-se os aspectos “sociais, culturais, ambientais, políticos e simbólicos”. (JULIER, p.74, 2006). Já a circulação refere-se aos processos que dão forma à atividade de design, que podem ser materiais que vão desde das tecnologias disponíveis, fatores ambientais e

---

<sup>2</sup>“...the lack of a design culture capable of confronting these new technological possibilities has resulted in the dissemination of worthless products. Manzini (1993, p. 7.)

humanos e imateriais como redes de conhecimento, legislação e fatores econômicos. Por fim, as práticas, que correspondem aos usos cotidianos, individuais e coletivos, bem como os comportamentos dos sujeitos em relação a essas práticas.

Nesse panorama, considera-se o design estratégico como metodologia que “[...] desloca-se do processo de design em si para o conjunto de relações que os ecossistemas em si e entre si desenvolvem. ” (BENTZ, FRANZATO 2015). Essa perspectiva parte da complexidade da produção cultural humana em uma abordagem humanística e transdisciplinar. Entende-se, desta maneira, que é de seu interesse dar vazão às expressões culturais da sociedade e transformar significados estabelecidos. É, portanto, neste chão que o presente trabalho situa a dança como forma de experiência e de expressão cultural dos/nos espaços urbanos.

Adota-se o metadesign nos níveis de conhecimento, visto que auxiliam no processo de coesão interna, necessárias ao conhecimento científico (BENTZ, 2014). O design nos níveis de conhecimento permite localizar o design estratégico como metodologia, articulado com as teorias trabalhadas nesta pesquisa; refletidas nas práticas, ou seja, nas experiências projetuais. Esses movimentos não são separados sendo um todo que está em recursividade. O metadesign refere-se a ação crítica-reflexiva e heurística sobre os processos de design.

No design estratégico isso se dá, principalmente a partir das contribuições da teoria da complexidade, revelando a insuficiência das metodologias de projeto hegemônicas alterando a perspectiva sobre o projeto, que deve ser capaz de:

“[...] exprimir a multidimensionalidade da experiência, de conectar sem demarcar, de integrar sem anular as disjunções, de deixar aberto o pensamento para reações e compreensões sempre novas, para produzir um modelo que não seja nem realizado e definido, mas traga em si a promessa de nos fazer ver algo mais. ” (MAURI, 1996).

O projeto é concebido como um agir relacional, um processo transitório, indefinidamente aberto, opondo-se às fórmulas e caminhos determinados que reduzem a possibilidade de abertura para os processos criativos. Esse agir reflexivo tem impacto direto, em uma cultura de design humanística. O design nos níveis de conhecimento permite através do deslocamento de níveis, modelo adotado da linguística que usa a linguagem para falar da própria linguagem, o movimento das operações no processo de projeto. Deste modo, situa-se o processo de construção

de cenários como operação do metadesign, que tem o design estratégico como metodologia.

Portanto, a cultura de design que se pretende praticar nessa pesquisa é aquela que produz conhecimentos, desenvolvendo processos colaborativos, reflexivos e criativos. Ao incentivar a multiplicação dos discursos e narrativas, evita-se a formação de pensamentos únicos e de totalitários da parte do design. Para tanto, estimula-se o encontro de múltiplas visões de mundo, que contribuam para a desalienação do homem.

Logo, os processos colaborativos são de grande valor para o design estratégico, visto que permitem aquecer o tecido sociocultural. Existem muitas formas de colaboração e nem sempre os valores envolvidos são benéficos para a sociedade como um todo, no design estratégico os processos colaborativos desejados são aqueles que pensam em uma dimensão ecológica entre sujeito, sociedade e ambiente. Os processos colaborativos do design estratégico prezam pela colaboração entre os sujeitos de maneira sistêmica e criativa.

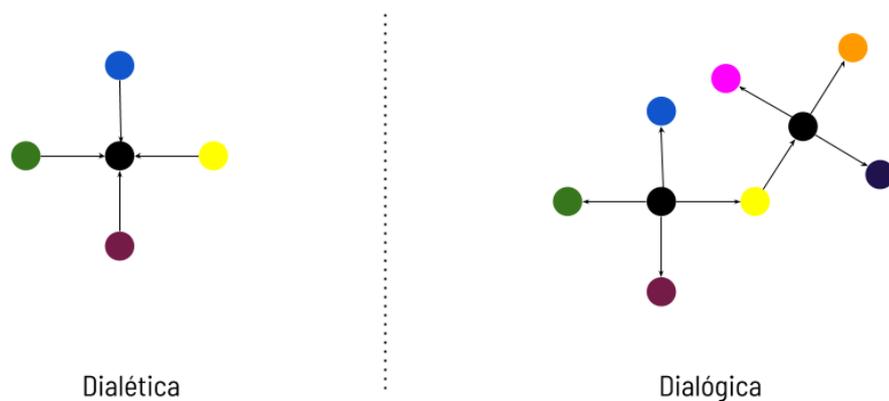
Esses processos se apresentam como complexos, contraditórios e por vezes antagônicas (MANZINI, 2016). Ao reunir sujeitos espera-se que estes contribuam trazendo sua própria cultura, suas percepções e suas ideias. Criando um espaço para as múltiplas visões, o design estratégico busca as capacidades difusas de design dos sujeitos, descritas como: senso crítico, criatividade e senso prático (MANZINI, 2017). Compreende-se essa tríade da seguinte maneira: pensar, sentir e fazer, não como ordem de importância, mas como um todo necessário ao desenvolvimento teórico/metodológico.

Nesse sentido, faz parte da cultura do design emergente cultivar os diálogos sociais. Esses diálogos têm uma intenção criativa, destacando a importância do dialogismo para o design. Sennett (2012) relaciona a ação de cooperar ao uso da capacidade dialógica que compreende o desenvolvimento das seguintes habilidades sociais: ouvir com cuidado, comportar-se com tato, gerenciamento de discordâncias, evitar frustrações em discussões difíceis e encontrar pontos de acordo. A conversa dialógica, possibilita caminhos imprevistos, pois prospera através da empatia, o sentimento de curiosidade sobre quem são as outras pessoas.

Para Sennett (2012) existem dois modos que uma conversa pode assumir: dialógico e dialético (Figura 1). Ambos estão ligados à capacidade de ouvir cuidadosamente o que as outras pessoas têm a dizer. O modo dialético envolve uma

conversa que, apesar de utilizar as mesmas palavras, não se fala exatamente das mesmas coisas. A conversa segue até que eventualmente se estabelece um ponto de comum acordo entre as partes. Já na conversa dialógica não existe um estabelecimento de pontos de comum acordo ao final. As questões compartilhadas na conversa dialógica servem como pontos de partida onde se pode expandir a compreensão do outro.

Figura 1: Modo dialético e dialógico



Fonte: Elaborado pela autora (2020)

Nos processos criativos e colaborativos desejados pelo design a convergência de ideais é também uma forma de homogeneização do discurso, que pode servir na redução da criatividade e na criação de pensamentos totalizantes. A tensão entre os opostos e a presença de visões plurais, impulsionam a criatividade. O uso do termo colaborar torna-se adequado aos processos criativos pois denota a dimensão subjetiva, criativa e intersubjetiva dos envolvidos no processo.

Nota-se que processos colaborativos são utilizados em muitas áreas, não sendo uma marca distintiva do design estratégico. Nas artes, esses processos são amplamente explorados como forma de dar voz à criatividade dos sujeitos, abrindo as possibilidades criativas para a inovação. Grupos e companhias utilizam processos criativos colaborativos para realizarem seus trabalhos. Deste modo, os processos criativos em áreas como a dança e o teatro, podem servir também como

inspiração para o desenvolvimento das práticas do design, visto que operam por processos dialógicos e polifônicos que estimulam a criatividade.

## 2.2 Cenários e processos de significação

Nessa esteira, dentro da metodologia do design estratégico, pode-se afirmar que um conceito particular se destaca: o conceito de cenários. Diferentes interpretações discorrem a respeito do conceito, seja o projeto por cenários (REYES, 2014) ou a projeção de cenários (MANZINI, 2018). Ambas são abordagens que visam a inovação social e cultural e pretendem articular valores presentes na sociedade, interpretando-os e comunicando-os, criando solo fértil para a geração de novos projetos e novos processos. A distinção entre as duas abordagens é que a primeira compreende que os cenários são pontos de partida para os projetos de design e não um fim ou encerramento do processo. Já a projeção de cenários, apresenta-se mais como o resultado de um processo de design, que originará estratégias projetuais.

O termo cenário é derivado da palavra cena, do grego antigo *skené*. No teatro grego a palavra *skené*<sup>3</sup> designava uma cabana de madeira onde os atores trocavam suas máscaras. Ao longo do tempo, ainda na Grécia antiga, a estrutura passou a ser feita de pedra e uma de suas paredes servia como plano de fundo para a representação teatral. A derivação italiana *scenario* só aparece muito mais tarde, em 1868, para denominar “o esboço da trama de uma peça.”<sup>4</sup>. No Dictionary of Literary Terms, a palavra cenário é definida como:

“ [...] um breve resumo da trama, dos personagens e das mudanças de cena de uma peça; ou o *script* de um filme. No sentido cinematográfico o cenário é usualmente mais detalhado, enquanto que os cenários teatrais da Commedia dell'arte eram resumos 'esqueletos' usados como base para a improvisação [...]” (Baldick, 2001, p. 229, tradução nossa.)<sup>5</sup>

<sup>3</sup>*Skené*: Disponível em: <[https://www.etymonline.com/word/scene?ref=etymonline\\_crossreference](https://www.etymonline.com/word/scene?ref=etymonline_crossreference)> Acesso em 20 de fevereiro de 2019

<sup>4</sup> *Scenario*: Disponível em: <<https://www.etymonline.com/word/scenario>> Acesso em 20 de fevereiro de 2019

<sup>5</sup>*scenario* [sin-ar-i-oh], a brief outline of the \* PLOT, characters, and scene changes of a play; or the script of a film. In the cinematic sense, a scenario is usually more detailed, whereas the theatrical scenarios of the \*COMMEDIA DELL'ARTE were 'skeleton' summaries used as the basis for improvisations. A writer of scenarios, usually for the cinema, is sometimes called a scenarist.

É no período da Guerra Fria que a palavra cenário passa a referir situações imaginadas, relacionadas principalmente às iminentes guerras nucleares. A partir de então, a palavra passou a ser recorrente para descrever uma série de eventos hipotéticos ou previsíveis em áreas como economia, administração e microbiologia. No design, o uso do termo está relacionado a facilitação dos processos projetuais (MANZINI, JÉGOU, 2006). O *Design Orienting Scenario, DOS*, é descrito como uma ferramenta para facilitar os processos de decisão de uma organização, permitindo aos sujeitos envolvidos no processo iniciarem discussões a respeito de questões coletivas. Os cenários seriam “Conjuntos de visões motivadas e articuladas que visam catalisar a energia dos sujeitos envolvidos no processo de design. ” (MANZINI, JÉGOU; 2006). A palavra cenário, quando empregada por Manzini e Jégou, significa explorar as possibilidades possíveis, sendo necessariamente “discutíveis” e “plausíveis” (p.191), pois somente assim os diálogos se realizariam e teriam efeitos concretos.

Incluimos aqui que os autores falam que a arquitetura dos cenários, é formada por: visão, motivação e estratégia. A visão está ligada à imaginação de como o futuro poderia ser; a motivação está atrelada a visão e corresponde ao significado do cenário. Por último estariam as estratégias que dão viabilidade à visão. Nessa perspectiva, a dimensão estética do design acaba ofuscada em detrimento de premissas a serem alcançadas pelas estratégias de design.

Contrapondo essa perspectiva, Dunne e Rabby (2013) que partem do design especulativo, contribuem para uma visão mais ampla, e afirmam que os cenários devem desafiar a realidade e levantar aspectos que vão além do produto de design em si. Distanciando-se sobremaneira de uma ferramenta que prevê comportamentos pois, se assim o fosse, serviria de reforço para estereótipos existentes. Afirmam que os cenários não são desenvolvidos para “[...] sugerir como as coisas deveriam ser, porque isso seria muito didático ou moralista. ” (DUNNE E RABBY, p. 3, 2013, tradução nossa)<sup>6</sup>. Os cenários criam mundos ficcionais utópicos e distópicos, que servem para manter sonhos e ideologias vivas, ao lembrar como a realidade poderia ser (DUNNE, RABY, 2013). Os cenários de design, nessa perspectiva, devem construir narrativas que revelem questões mais complexas e o façam através das linguagens do cinema, música, dança e literatura.

---

<sup>6</sup>“ We rarely develop scenarios that suggest how things should be because it becomes too didactic and even moralistic.” Dunne e Rabby, 2013

A abordagem especulativa de Dunne e Rabby cabe na medida que a ação de especular, pode ser uma estratégia de exploração criativa. Deste modo, destaca-se a relação íntima entre estratégia e cenários, por sua capacidade de guiar a ação:

“[...] a estratégia permite, a partir de uma decisão inicial, encarar um certo número de cenários para a ação, cenários que poderão ser modificados segundo as informações que vão chegar no decurso da ação e segundo os imprevistos que vão surgir e perturbar a ação” (MORIN, E. 2005, p. 116).

Ao retomar o sentido teatral do termo *scenario*, seu uso na *commedia dell'Arte* italiana dos séculos XVII e XVIII, está relacionado a um ponto de partida, ou uma base, para a interpretação. Os *scenarios* teatrais, prescindem da imaginação criadora dos atores que dariam forma às diferentes representações teatrais. Recuperar o significado teatral do termo distancia-o de seu sentido estatístico de plausibilidade e aproxima uma compreensão mais aberta e literária deste processo. Os cenários teatrais são possibilidades abertas, trazidas para o presente da atuação, pois é através desse processo que os sujeitos, *cenarizaram* os cenários.

O projeto por cenários constrói narrativas partindo de elementos contextuais e não contextuais, que possibilitam a criação de outras narrativas sobre o futuro que nos façam ver algo mais sobre as práticas culturais, como no caso da dança. Bentz (2015) relaciona o ato de projetar ao ato de narrar sendo “[...]a estratégia em que essa narrativa projetual pretende operar, corresponde, via de regra, aos sentidos postos e pressupostos, lineares ou subliminares, processos praticados pelos sujeitos na operação das linguagens.” (BENTZ, 2015, p.3).

Nesse sentido, explorar estratégias criativas que sejam capazes de criar narrativas sobre o futuro mais imaginativas e poéticas, podem ser muito frutíferas para gerar rupturas com os contextos já estabelecidos pelas normas culturais e sociais. Uma dessas possibilidades se manifesta no processo de carnavalização, processo capaz de incorporar diversos elementos heterogêneos, subvertendo os padrões das normativas sociais.

### 3. CARNAVALIZAÇÃO: UMA APRESENTAÇÃO

Os valores modernos fundados na dicotomia entre razão e sensibilidade, desembocaram na compreensão funcionalista e tecnocrática da ciência e da vida. Foram racionalizados os mais diferentes aspectos da existência humana, e segregado o lúdico, o festivo e a imaginação, à superficialidades e “bobagens inúteis” (Maffesoli, 2018). A existência moderna e ocidental foi predominantemente disciplinada pela razão técnica e isso também acometeu o design. As interpretações hegemônicas da área têm um vínculo fortemente industrial e as vertentes contemporâneas enfrentam esses imperativos que parecem constitutivos do design. Mesmo no design estratégico esses aspectos costumam receber pouca ou nenhuma atenção nos trabalhos.

Essa visão paradigmática de mundo levou ao descrédito da ciência, a crise da educação, da saúde e do meio ambiente, questões visíveis especialmente com a crise desencadeada pela covid-19. É uma situação paradoxal, como apresentada por Maffesoli (2018), a técnica compreendida como fonte de progresso e de autonomia da razão, atualmente possibilita a criação de correspondências mágicas: os jogos digitais, os avatares, os challenges, rolezinhos, fake news e memes da internet. Seria essa, como pontua o autor, a volta de uma estrutura antropológica lúdica que encontra espaço nas novas tecnologias digitais, numa sinergia entre o arcaico (primitivo) e o desenvolvimento tecnológico.

Essa transformação causada pela cibernética e pelas redes de comunicação online, para bem e para mal, criam novas possibilidades de ser, de se relacionar e de viver outros mundos. Incorporam as “inutilidades” e trazem para o cotidiano a dimensão do sonho e da imaginação, excluídas pela razão moderna. Como evidência Bachelard (2000) a imaginação é parte constitutiva da vida, é um fenômeno do ser da linguagem. A imaginação é uma sobre-realidade, é o surreal, mas não é ilógica.

Novas formas de interação com a técnica e com os outros, são possíveis na era da internet e é especialmente nessa conjuntura que o conceito de carnavalização, apresenta-se como estratégia criativa para os processos de design, ou seja, uma forma de incorporar novamente os aspectos lúdicos, festivos e imaginativos ao processo de projeção.

O conceito de carnavalização elaborado por Bakhtin (1999) no estudo sobre a cultura popular na Idade Média e no Renascimento, recupera os dados históricos a respeito da cultura popular e destaca a presença da visão carnavalesca em ritos, festas populares e em outras manifestações culturais. Para o autor, a linguagem carnavalesca na Idade Média tinha o papel de inversão dos ritos oficiais celebrados pela igreja e pelo estado. A visão carnavalizada do mundo e da vida permitia uma segunda vida do povo que, no cotidiano, se encontrava condicionada às hierarquias, às regras e aos tabus impostos pela norma cristã. A visão carnavalesca, ou a carnavalização, refere todo tipo de expressão cultural e artística que tenha por princípio organizador a sátira, o deboche, o riso e a relativização da autoridade. Para Bakhtin (1999, p.43) a visão carnavalesca do mundo “destrói a seriedade unilateral e as pretensões de significação incondicional e intemporal e liberam a consciência, o pensamento e a imaginação humana, que ficam assim disponíveis para novas possibilidades”. São características da visão carnavalesca a inversão dos valores estabelecidos pelas normas oficiais, a visão inacabada do mundo, não estática, festiva, exagerada, libertadora, utópica, lúdica, dessacralizadora e ambivalente da vida.

O processo de carnavalização seria então a possibilidade de rebaixar tudo que é sublime, sacralizado e oficializado pela sociedade, para o plano corporal e material. As manifestações culturais carnavalescas estariam no limite da vida e da arte, sendo o carnaval apenas uma das manifestações possíveis do processo de carnavalização. Como rito de passagem o carnaval, tão popular para a cultura brasileira, tem para DaMatta (1973), essa capacidade de revirar a lógica estabelecida e as normas cotidianas, sendo uma situação especial onde se pode vivenciar um momento pleno, de comunhão, de brincadeiras, de fantasias, de liberação do corpo, de nudez (seja ela física ou social). Momento de catarse coletiva, destaca-se aqui o carnaval de rua, visto que os sambódromos tornaram a festa de carnaval oficializada, descaracterizando em grande medida o seu cunho de subversão à lógica dominante.

O carnaval é também interpretado por DaMatta (1997) como forma de análise dos processos sociais, visto que a visão carnavalesca do mundo fora incorporada de maneira especial na cultura brasileira, estando presente nos modelos de comportamentos e nas relações sociais dos seus cidadãos. Esse modo de navegação social é oriundo da coexistência de duas realidades brasileiras. Uma é

aquela do país do futebol, do samba, do carnaval e da cordialidade de seus habitantes, em contraste com outra realidade social: desigual e violenta.

Deste modo, segundo DaMatta (1997) por ter como elemento organizador as relações, o sistema social da sociedade brasileira não é necessariamente o da exclusão, mas sim o da inclusão “...onde o básico, o valor fundamental, é relacionar, juntar, confundir, conciliar. Ficar no meio, descobrir a mediação e estabelecer a gradação, incluir (jamais excluir)” (DAMATTA, 1997). É nessa união confusa que se insere modos de navegação social, como o famoso “jeitinho brasileiro” ou ainda, sua face autoritária, do “você sabe com quem está falando? ”, que expressariam a gradação e confusão entre esferas públicas e particulares, ou entre o espaço da rua e o espaço da casa.

A partir desta perspectiva antropológica pode-se afirmar que a sociedade brasileira tem uma tendência especial para os processos de carnavalização seja no nível das relações sociais e de poder, seja nas mais diferentes manifestações culturais e estéticas: na culinária, música, teatro, dança e literatura.

Na culinária tem-se a feijoada, o pirão e o feijão tropeiro, comidas típicas do solo nacional, conhecidas pela heterogeneidade de ingredientes. Ainda na culinária é possível localizar adaptações de comidas estrangeiras que beiram o exagero e podem ser vistas com muito estranhamento. As pizzas criativas e exageradas da pizzaria Batepapo<sup>7</sup> são bons exemplos de carnavalização, com sabores que vão de “vaso de cemitério” à “rodízio de churrascaria” ou ainda as pizzas temáticas, como é a então designada “pequenas empresas grandes negócios”, onde uma criança incorpora a montagem do prato (Figura 2).

Figura 2: Pizzas da pizzaria Batepapo.



Fonte: Instagram @pizzariabatepapo.

<sup>7</sup> Pizzaria Batepapo: Disponível em: <<https://vejasp.abril.com.br/comida-bebida/pizzaria-batepapo-guaruja-receitas-esquisitas/>>

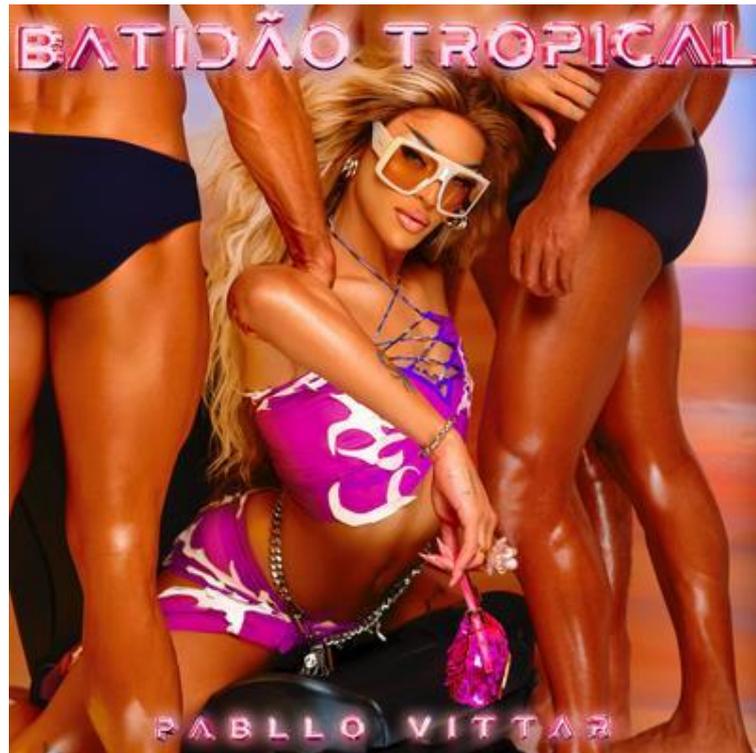
O fenômeno da carnavalização também está na literatura, nos eventos esportivos e em movimentos artísticos como o movimento Antropofágico e a Tropicália (MIRANDA, 1997). Esses movimentos criam uma espécie de "bricolagem" pois hibridizam elementos da cultura regional, e incorporam elementos de outras culturas.

O movimento de contracultura manguebeat, que marcou os anos 90, também serve de exemplo de expressão do fenômeno da carnavalização. O movimento conseguiu mesclar elementos heterogêneos da cultura recifense com elementos da cultura americana: o maracatu, o frevo, junto do pop, do rock e a música eletrônica. O manifesto cultural e estético manguebeat, consegue evidenciar de maneira especial essa espécie de revitalização causada pela incorporação de outros elementos pela cultura nacional:

*"[...] em meados de 91, começou a ser gerado e articulado em vários pontos da cidade um núcleo de pesquisa e produção de idéias pop. O objetivo era engendrar um \*circuito energético\*, capaz de conectar as boas vibrações dos mangues com a rede mundial de circulação de conceitos pop. Imagem símbolo: uma antena parabólica enfiada na lama[...]" - Trecho do manifesto Manguebeat.*

Ainda na música, um exemplo mais atual é o álbum (Figura 3) da drag queen Pablio Vittar "Batidão Tropical" (2021), em que para além da incorporação de elementos estrangeiros na música, é possível ver a atualização dos próprios ritmos nacionais como forró e eletrobrega. A linguagem utilizada nas músicas é extremamente popular, caracterizando a visão festiva da vida descrita por Bakhtin (2000) por vezes essa linguagem tem a capacidade de subverter aquilo que no dia-a-dia pode ser interpretado como xingamento, na letra de "Ama, sofre e chora" ao cantar: *'[...]Piranha também ama, piranha também chora[...]*', a cantora consegue inverter o insulto em algo carinhoso. Ademais a dragqueen também agrega à sua performance os aspectos de sensualidade, abrindo para interpretações menos dicotômicas das realidades de gênero e sexualidade.

Figura 3 Capa do álbum Batidão Tropical



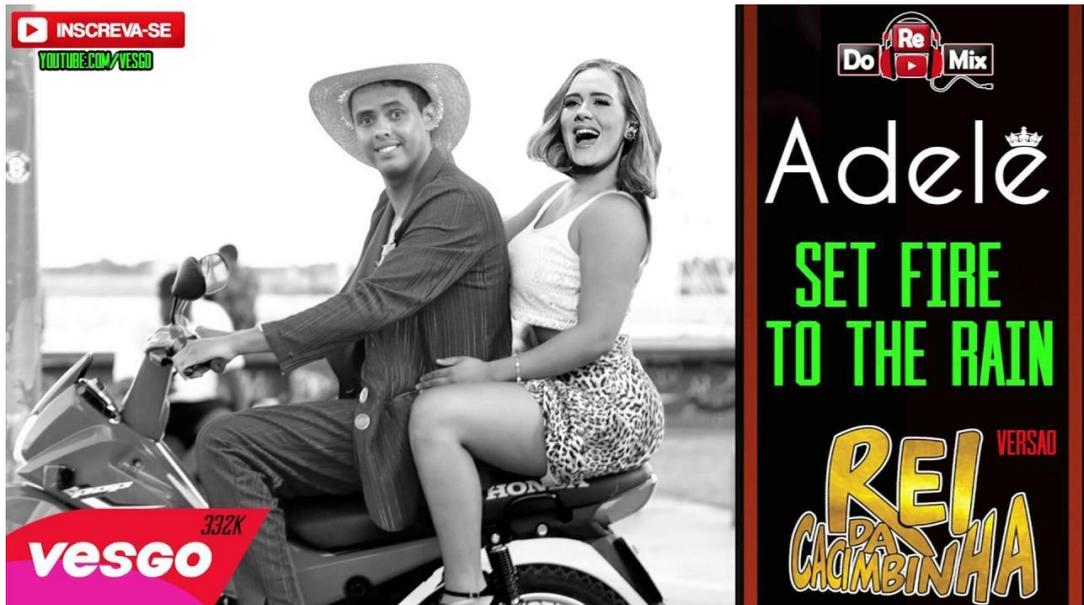
Fonte: Wikipédia<sup>8</sup>

Expressões carnavalescas também podem ser encontradas nas mais diversas adaptações de músicas estrangeiras para a versão forró ou funk. É o caso da música pop da cantora inglesa Adele “Set Fire to The Rain”. A música ganhou uma versão forró e uma montagem especial que inclui uma montagem da cantora em uma realidade tipicamente brasileira, muito comum nas cidades do interior, de carona em uma moto, sem capacete, vestindo roupas mais sensuais (Figura 4).

Figura 4 Capa video youtube - Set Fire to the Rain – Adele

---

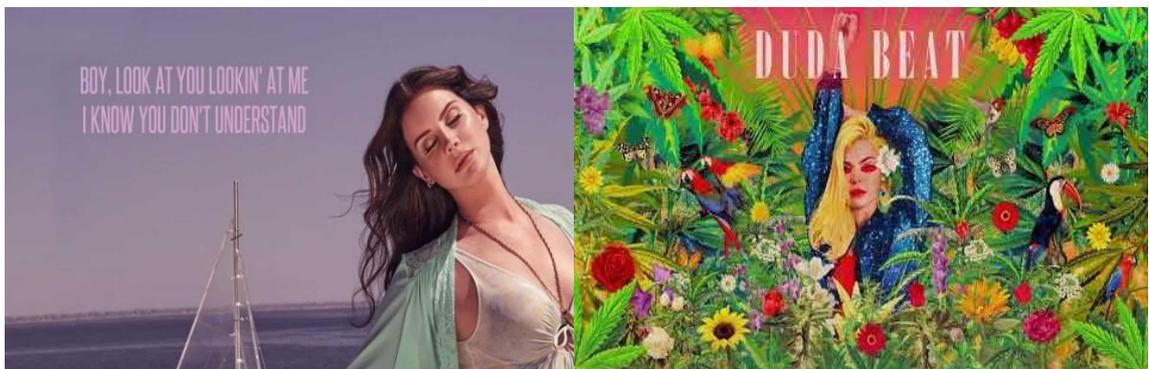
<sup>8</sup> Batidão Tropical – Pablo Vittar Disponível em [https://pt.wikipedia.org/wiki/Batid%C3%A3o\\_Tropical](https://pt.wikipedia.org/wiki/Batid%C3%A3o_Tropical) . Acesso em julho de 2021



Fonte: Youtube

A carnavalização segundo Bakhtin (2000) “é uma expressão primaveril”, elas revitalizam as estéticas dominantes por meio do riso, do deboche e das cores. Na música “Chapadinha” de Duda Beat, esse ar primaveril e festivo é visível, ao compará-la com a original e melancólica “High by the beach” de Lana Del Rey (Figura 5). A artista recifense atualiza a música estrangeira para o verão e para a vivência dos jovens nas praias, com um toque de forró e tecnobrega. Além disso, o trabalho de tradução é menos literal, incorporando uma linguagem mais popular brasileira.

Figura 5: “High by the beach” de Lana Del Rey e “Chapadinha” de Duda Beat



Fonte: Montagem realizada pela autora com imagens da internet

As (re) interpretações, ou novas montagens, ganham especial particularidade visto que podem ser atualizações de produtos estrangeiros, mas também

atualizações dos próprios clássicos nacionais, como é o caso da música "Girl from Rio" da cantora Anitta (Figura 6). A canção de 2021 conseguiu explorar o clássico da bossa nova brasileira "Garota de Ipanema" de maneira muito criativa, trazendo a narrativa para o plano corporal, ao contar uma nova história sobre o Rio de Janeiro, vivida cotidianamente pela população das favelas da cidade:

*"Let me tell you about a different Rio.*

*The one I'm from but not the one that you know*

*The one you meet when you don't have no Real*

*Baby It's my love affair [...]" -*

*Trecho da música Girl From Rio.*

Figura 6: Capa do álbum Girl From Rio



Fonte: G1.globo<sup>9</sup>

<sup>9</sup> Capa do single **Girl From Rio** da cantora **Anitta**. Disponível em <https://g1.globo.com/pop-arte/musica/blog/mauro-ferreira/post/2021/04/23/anitta-revela-a-capa-do-single-girl-from-rio.ghtml>. Acesso em agosto de 2021.

A visão carnavalesca está presente também em eventos e outras festividades, como nas paradas do orgulho LGBTQ+ (Figura 6), que marcam um espaço/tempo espetacular e teatralizado, de festejo e de comemoração. Espaço onde a vida e a arte se encontram. O arco-íris, bandeira e símbolo maior do movimento, é capaz de evidenciar essa junção de cores, que não perdem sua diversidade, não se homogeneízam, mas criam uma gradação, heterogeneidade presente e necessária nos fenômenos carnavalescos.

Figura 6: Parada LGBTQIA+



Fonte: Wikipédia<sup>10</sup>

Outros exemplos da carnavalização incorporada à linguagem artística, são as animações. O desenho animado *Irmão do Jorel*<sup>11</sup> (Figura 7) narra as aventuras de

<sup>10</sup> **Fotografia de Ben Travner. Disponível em** [https://pt.wikipedia.org/wiki/Parada\\_LGBT#/media/Ficheiro:S%C3%A3o\\_Paulo\\_LGBT\\_Pride\\_Parade\\_2014\\_\(14108541924\).jpg](https://pt.wikipedia.org/wiki/Parada_LGBT#/media/Ficheiro:S%C3%A3o_Paulo_LGBT_Pride_Parade_2014_(14108541924).jpg) . Acesso em 25 ago de 2020

<sup>11</sup> O desenho é a primeira série animada criada e produzida na América Latina pelo canal Cartoon Network. Segundo Juliano Enrico, criador da série, o desenho foi inicialmente desenvolvido a partir das fotos de sua família, publicadas no fotolog. Disponível em: <<https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e->

um menino comum que nunca tem seu nome revelado, chamado sempre como O Irmão do Jorel. A história mostra o cotidiano surrealista dele e de sua família em um universo tipicamente brasileiro. O menino tímido se envolve nas mais diferentes aventuras na busca por afirmar sua identidade.

Bakhtin (1999) destaca o uso de máscaras como característica marcante na linguagem carnavalesca, pois permite que se institua uma identidade coletiva e menos individualizada. Nesse sentido, não revelar o nome do protagonista é estratégia que facilita o surgimento dessa identidade mais coletiva, já que O Irmão do Jorel pode ser qualquer um, seja criança ou adulto:

“ [...] A máscara traduz a alegria das alternâncias e das reencarnações, a alegre relatividade, a alegre negação da identidade e do sentido único, a negação da coincidência estúpida consigo mesmo; a máscara é a expressão das transferências, das metamorfoses, das violações das fronteiras naturais, da ridicularização dos apelidos; a máscara encarna o princípio de jogo da vida, está baseada numa peculiar inter-relação da realidade e da imagem, característica das formas mais antigas dos ritos e espetáculos. (BAKHTIN, 1999, p.35)

Outra característica do processo de carnavalização no desenho animado é a sátira e o deboche da própria linguagem infantil, ou infantilizada, usada pela mídia, pelos pais e professores. O protagonista é diversas vezes colocado como alguém muito pequeno e frágil: deve comer certas comidas, se comportar de certa maneira e "não pode" (frase repetida diversas vezes pela diretora da escola) fazer uma porção de outras. O menino cria então um universo inspirado nos filmes de ação do seu ídolo favorito Steve Magal (referência a Steven Seagal e Sidney Magal), que serve como forma de escapar e de relativizar a realidade autoritária imposta pela família e pela escola. Nesse contexto, seu cotidiano é marcado por uma mistura de ficção e realidade, no qual o menino enfrenta seus medos na busca por independência.

Há também o deboche das grandes corporações representadas pela Shostners & Shostners, que produz todos os produtos do universo do desenho. Toda equipe criativa da empresa é representada por vários homens idênticos que repetem as ideias uns dos outros (sempre muito ruins). Figuras de autoridade são ridicularizadas, é o caso de Rambozo, um palhaço militar ou militar palhaço, forte e

musculoso, que está sempre com a cara fechada. O personagem é um coronel do exército, dono de uma escola militar para treinamento de palhaços, cujo objetivo é combater a seriedade do mundo.

Figura 7: Irmão do Jorel



Fonte: Divulgação Cartoon Network

Os personagens são muito diversos e por vezes ambíguos, ajudados por traços gráficos exagerados e coloridos. Ademais, o desenho tem como sistema de organização a inclusão de elementos muito heterogêneos, constituindo um universo utópico cheio de possibilidades, trazendo inspirações da cultura regional mescladas com elementos da cultura globalizada. Essas são algumas das características que criam um universo lúdico e divertido, ao passo que ridiculariza o próprio universo infantil e tratamento dos adultos para com as crianças.

Por fim, ainda no universo das animações, tem-se a famosa Nobody Sausage<sup>12</sup> (Figura 8), um exemplo não necessariamente brasileiro da carnavalização, mas fenômeno oriundo das redes sociais e dos vídeos rápidos do *Tik Tok*. Compartilhando vídeos de 30 segundos, o criador da salsicha dançante produz vídeos divertidos com os maiores hits do momento. O interessante dessa animação, além do formato direcionado para as redes sociais, é o visual extremamente colorido, brilhante e fantasioso das salsichas que dançam pagode, funk e outros hits internacionais. O propósito dessa criação, parece ser o da pura diversão, distanciando cada vez mais a criação de um objetivo funcionalista.

<sup>12</sup> **Nobody Sausage**. Disponível em <<https://www.instagram.com/nobodysausage/?hl=pt>> Acesso em setembro de 2021

Figura 8: Nobody Sausage



Fonte: Instagram @ nobodysausage

Na comédia televisiva tem-se o exemplo de algumas produções do programa Comédia MTV, com a “Gaiola das Cabeçadas”<sup>13</sup>, o funk proibidão criado por Marcelo Adnet é uma reinterpretação do grupo “Gaiola das Popozudas”, liderado por Valesca Popozuda. Nessa interpretação o funk é utilizado para satirizar aspectos da cultura intelectual e erudita, homens e mulheres travestidos deboçam e sensualizam em uma biblioteca. Além disso, a letra usa uma linguagem satírica muito marcante:

*[...]. Ela lê, ela escreve,*

*Elas dão uma rimada.*

*Elas "tão" poetizadas!*

*[...] - Trecho da Gaiola das Cabeçadas. Aula nº 2.*

---

<sup>13</sup> **Gaiola das Cabeçadas:** Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=fobgl-Nf4oc>> e <<https://www.youtube.com/watch?v=0XifYy3lhv0>>

Os exemplos citados acima se distanciam de qualquer pretensão ufanista, pois não estão fundados na pura glorificação da cultura brasileira como superior a outras culturas (MIRANDA,1997). Ao contrário, conservam a heterogeneidade e ambivalências culturais na relação com as outras, que é capaz de transmutar de criar o novo a partir do que já existe, de exagerar, de brincar, de jogar e de profanar. São expressões culturais e artísticas que se dão na tensão entre o regional e o universal.

### **3.1. Pensando o projeto a partir da carnavalização**

No que se refere aos processos criativos, a carnavalização pode ser interpretada como estratégia criativa para os mais diversos processos de design, visto que tem potencial de transfigurar a cultura, por meio do riso, do deboche, da sátira e do exagero. Nesse sentido, a construção de cenários, entendida no design estratégico como catalisadora de processos coletivos para transformação da realidade (MANZINI, 2017; MERONI, 2008; FRANZATO, 2015), pode ser também esse espaço utópico e onírico em que há a possibilidade de imaginar novas relações e formas de organização.

A construção de cenários é o espaço/tempo para carnavalizar os projetos, espaço/tempo do exercício imaginativo para o cozimento criativo de ambiguidades. A tecnologia, seja ela analógica, eletrônica ou digital, torna-se ferramenta criativa aliada ao processo pois, possibilita montagens e colagens, bem como o desenvolvimento de paródias, sátiras e alegorias, na criação de novas imagens. O contexto das tecnologias digitais democratiza o acesso à cultura e a produção de novas expressões culturais. Ao seu modo, estabelecem valores mais comunitários, onde a organização das instituições, dos conhecimentos e das relações, tende a se horizontalizar e eliminar as hierarquias (MAFFESOLI, 2018).

A partir das redes sociais digitais é possível materializar ideais colaborativos, redes de apoio, programas voluntários e tantas outras formas de relacionamento, que eram muito menos prováveis anteriormente. Possibilitam também novos modos de fruição estética, que interessam aos projetos de design.

Para o design as novas relações com os objetos que criam novos significados simbólicos, ou seja, são os processos de interações (entre os sujeitos ou entre o

mundo e os sujeitos) que propiciam a construção de sentidos inéditos (LANDOWSKI, 2014). Por meio das tecnologias digitais é possível explorar hibridismos que vão além das visões programáticas, ocorrendo na união, na interação inesperada entre o homem e os objetos, uma voluta em que ambos se confundem e recombina-se criativamente.

Nesse sentido, a visão carnavalesca pode ser explorada nos processos criativos de design para fugir dos imperativos tecnocráticos da racionalidade técnica. Esse processo de carnavalização tem como marca o riso, as grosserias e a blasfêmia. Segundo Bakhtin (1999, p.15) a carnavalização na cultura é um modo de transformação “as blasfêmias eram ambivalentes embora degradassem e mortificassem, simultaneamente regeneravam e renovavam”. Por isso, um processo criativo de design para a criação de novos projetos de espetáculos de dança, mais democráticos, festivos, lúdicos e imaginativos, deve incorporar elementos que renovam as tradições culturais das danças teatrais.

Mas o que exatamente se pode incorporar aos processos de design para a criação desses espetáculos? Algumas características podem ser destacadas como essenciais para a construção desta metodologia: o crescimento inacabado, o movimento que carrega ao mesmo tempo a morte e o nascimento, imagens metamórficas capazes de modificar as antigas estruturas e incorporar o novo. Com o objetivo de degradar os ritos e símbolos dos elementos que constituem os espetáculos de dança.

Ao falar de carnavalização, também se fala do papel que as imagens possuem para operação de tal conceito. Todos os exemplos citados acima são imagens que expressam tal conceito. Por isso, nos próximos subcapítulos será apresentada uma perspectiva da imagem e da imaginação, que está aliada a tal processo.

### 3.1.1 Imaginação no processo de construção de cenários

Como foi citado anteriormente, por meio de diversos exemplos, a imagem é um dos operadores do conceito de carnavalização. Por conseguinte, a imaginação é elemento importante deste processo. A imaginação também é elemento importante para a criação de cenários e essa confluência de conceitos será explorada nos capítulos seguintes. Será explorar uma perspectiva fenomenológica da imagem e da imaginação, mais precisamente a partir do paradigma fenomenológico de Gaston Bachelard.

Bachelard dedicou-se à filosofia da ciência e da estética, e sua obra é dividida no turno diurno e noturno. Entre o filósofo da ciência e o filósofo-sonhador, essa pesquisa aproxima-se da face noturna do autor, que se empenhou na ontologia da imagem. Bachelard, fortemente influenciado pelo dadaísmo<sup>14</sup> (PESSANHA, 1988), estuda a imagem a partir de pinturas, gravuras e fragmentos de poesias. Na fenomenologia bachelardiana a imagem é uma expressão material, mais precisamente um *devoir de expressão* “A imagem torna-se um novo ser da nossa linguagem, expressa-nos tornando-nos aquilo que ela expressa” (BACHELARD, 200 p.8).

A partir da materialidade da imagem, não distingue as diferentes formas de expressão, sua estética dissolve as fronteiras formais entre arte e design. Ambos produzem imagens, ambos garantem permanência à imagem ao estabilizá-la na matéria, independentemente do suporte-material ou do texto: gravuras, música, pintura, dança ou artefatos. Segundo Câmara (2017) esse entendimento da imagem “confere a obra de arte sua função estratégica de eternizar o devaneio cósmico e instantâneo que conecta o homem ao universo”.

As imagens são formadoras de espaços de linguagem<sup>15</sup>, espaços não geometrizados, espaços topofílicos (*topos*: lugar; *filos*: amor, amizade), espaços passionais e qualitativos dos sujeitos. O espaço, nessa perspectiva, é analisado a partir dos espaços da intimidade: a casa, o sótão, porão e de objetos como:

---

<sup>14</sup>**Movimento Dadaísta – Dada Design** – o Movimento Dada se situa no período da primeira guerra mundial envolve literatura, arte clássica, teatro e música – Geoge Grozs foi um de seus expoentes, tendo influenciado em grande medida o design.

<sup>15</sup>A ontologia da imagem Bachelardiana refere-se ao ser da imagem poética. Interpretamos que a imagem é precisamente um fenômeno da linguagem “do ser falante” (BACHELARD, 2000).

armários, gavetas e caixas - os abrigos da memória -. Esses espaços são habitados pelos sujeitos no devaneio poético, que seria um sonhar acordado, que evoca imagens, sempre novas. Nesse sentido, se interessa pelas relações entre sensibilidade e espaço. É reconhecido que o espaço que se quer trabalhar, ou seja a rua, é um lugar situado, que será habitado por lembranças, por sonhos e pela experiência emocionada dos cheiros, dos sons, e das cores.

Com efeito, a imagem não é a representação da realidade, ela cria a realidade, sendo um produto direto da imaginação. Sendo assim, o artista, por exemplo, não representa uma flor real em sua pintura, ele cria uma flor enriquecendo a categoria das flores. Nessa esteira, empreendeu-se o entendimento de que o projeto por cenários não representa uma realidade a ser alcançada, mas cria uma realidade, sempre inacabada, sempre por vir e, portanto, mutável. Ao falar sobre a pintura de Rouault, Bachelard afirma que o pintor é um “produtor de luzes”:

“[...] Assim, uma verdadeira inversão das perspectivas psicológicas é exigida de quem desejar compreender, amando a pintura de Rouault. Será necessário participar de uma luz interior que não é o reflexo de uma luz exterior.” - (Bachelard, G. 2000, p.5).

Dirigimos nosso interesse em explorar o processo de construção de cenários a partir dessa concepção de imagem, visto que o designer deseja que os sujeitos participem da interioridade da criação, para criar novas formas de mundo. Nesse sentido, as capacidades necessárias para a criação de novos significados simbólicos, o *ver*, o *prever* e o *fazer ver* (Zurlo, 2010) são também articulações imagéticas compartilhadas pelos sujeitos. A capacidade de *ver* permite olhar além da superfície visível da realidade. A capacidade de *prever* é entendida como a sensibilidade que capta os sinais frágeis de mudança e alimenta a criatividade para imaginar aquilo que poderia ser. O *fazer ver* suporta a ação estratégica, na qual por meio de imagens, é possível contar histórias sobre como o futuro poderia ser.

O “ver” ou a capacidade de “visão”, é interpretada enquanto metáfora para a sensibilidade. Todo o processo descrito por Zurlo (2010) é uma estratégia de articulação, de afetos, significados, valores, realidade e irrealidade. Essa articulação é feita por imagens e essas imagens, na proposta bachelardiana, não são mediação entre o conceito e a realidade, mas como afirma Pessanha (1988) é uma *sobrerrealidade*. As imagens são percebidas pelo sensível, a imaginação perturba e

dinamiza sujeito e objeto, criando novas imagens e significados. Um fenômeno característico da imagem é a repercussão, que envolve um aprofundamento da própria existência. Nessa atividade própria Bachelard (2000) afirma:

“ A imagem poética não está sujeita a um impulso. Não é o eco de um passado. É antes o inverso: com a explosão de uma imagem o passado longínquo ressoa de ecos e já não vemos em que profundezas esses ecos vão repercutir e morrer. Em sua novidade, em sua atividade, a imagem poética tem um ser próprio. Procede de uma ontologia direta.” (Bachelard, G. 2000 p.2).

Nesse sentido, a imagem é transubjetiva pois tem a capacidade de tocar a sensibilidade da coletividade de sujeitos, repercutindo individualmente, mas também coletivamente, tocando diversas consciências. Para estudar o ser da imagem poética, Bachelard (2000) adota uma fenomenologia da imaginação que “seria um estudo do fenômeno da imagem poética quando ela emerge na consciência como um produto direto do coração, da alma, do ser do homem tomado em sua atualidade. ” (BACHELARD, 2000, p.2). A partir disso, o autor fala de dois modos da imaginação: uma formal e outra, material. A imaginação formal, fenômeno do espírito, é correlata da visão, necessária à ciência, às abstrações matemáticas e à formulação de teorias. Já a imaginação material e dinâmica é correlata da mão e essencial a arte, pois parte do confronto com a matéria. O artista e o designer confrontam a materialidade do mundo, conferindo-lhe novos significados:

“em seu frescor, em sua atividade própria, a imaginação torna estranho o familiar. Com um detalhe poético a imaginação coloca-nos diante de um mundo novo. Consequentemente, o detalhe predomina sobre o panorama. Uma simples imagem, se for nova, abre um mundo. Visto das mil janelas do imaginário, o mundo é mutável.” (Bachelard, 200, p. 143)

A imaginação criadora não é abstração, ela inaugura a forma, se dá no confronto transformador do corpo com a matéria do mundo. Destaca-se assim, o papel das materialidades e da sensibilidade corporal, do gesto e da afetação sensível em um processo criativo, visto que a imaginação necessita de matéria:

" toda poética possui um componente de essência material, já que a substância pertence ao país dos devaneios — não da razão científica —. onde permanece como um velho sonho recorrente, que atrapalha a ciência, mas alimenta a arte." (Bachelard, G. 1994, p. 45)

O design estratégico, por certo, trabalha com os dois modos da imaginação (Figura 9), tanto com abstrações, da imaginação formal que nos obriga a entender a teoria e os conceitos já operacionalizados pelo design estratégico, buscando renová-los, imaginando novas propostas teóricas e modelos interpretativos, encaixando-os dentro de um corpo de conhecimentos já existentes. Quanto à imaginação poética, material e dinâmica, fenômeno da ingenuidade e da alma, do sonho livre, que não têm as exigências do espírito científico. A imaginação material se dá em um jogo de forças corporais com a natureza. O ajustamento entre esses modos da imaginação, é um desafio para essa pesquisa.

Figura 9 Modos da imaginação formal e poética (material)



Fonte: Elaborado pela autora (2020)

### 3.1.2 Imaginação: plasticidade e interação

O design é uma área em que os materiais são especialmente importantes para o processo criativo, no entanto é comum que sejam adotadas perspectivas mais funcionalistas a respeito dos materiais. Essas abordagens costumam considerar muito mais os aspectos técnicos dos materiais do que seus aspectos sensíveis. Por isso, torna-se oportuno explorar melhor a imaginação poética ou criadora, visto que esta abarca os aspectos sensíveis e subjetivos relacionados aos materiais.

A imaginação poética é segundo Câmara (2012) “Criadora, porque não pretende ser duplo de um real dado. Material, porque recusa a retratar contornos e superfícies, quer profundidade, substância, matéria”. Diante disso, destaca-se o papel das plasticidades e dos ritmos, que ditam o processo dinâmico da imagem material e a percepção dos sujeitos.

Esse movimento dinâmico é denominado por Landowski (2015) de lógica da união, que é onde nos deixamos impregnar pela *captura* das qualidades sensíveis imanentes aos objetos. Considera-se assim a dimensão plástica das experiências perceptivas de uma figura, a experiência estética, em uma dinâmica de interação sensível (seja com outras pessoas, seja com objetos), em uma relação corporal e subjetiva que ultrapassa a esfera do uso.

Fontanille (2005) afirma que a significação é o produto da resolução das heterogeneidades discursivas e o significado só é perceptível na sua transformação em estruturas significantes. A resolução das heterogeneidades seria um “quase paradigma” capaz de reunir as concepções plurais de discurso como a polifonia, dialogismo e a polisensorialidade. Ao desenvolver o que chama de semiótica plástica o autor confere à percepção sensível o papel da produção de ícones e por conseguinte dos significados simbólicos.

A dimensão plástica refere-se à experiência perceptiva de uma figura: efeitos de composição, relevo, volume, sombras, cores, etc. Essas por sua vez evocam uma experiência polisensorial dos órgãos sensíveis humanos: visão, tato, audição, sensório motricidade e olfato. Uma figura só será icônica “se a associação dessas partes for percebida como estável. ” (FONTANILLE, 2005, p. 100). Seu reconhecimento necessita de estabilização que é sempre precedida pela percepção. Entre a percepção da figura e sua iconização, ou estabilização, há o processo de

tradução, etapa “na qual os diferentes formantes da figura são postos em relação de forma estável e reconhecível” (FONTANILLE, 2005 p.108).

Os formantes plásticos e rítmicos da dança, objeto de nosso estudo, são estruturados sincréticamente, para criar cenas e movimentos, a partir da matéria inorgânica - os tecidos, a madeira, a terra, a água, a fumaça etc - ou vivas, que dão ritmo (energia) à cena - os corpos dos bailarinos, dos músicos, do público etc. Esses são percebidos (função do real), em seus efeitos e relações de composição: relevo, volume, sobra, cores, movimento, sonoridade, etc.

A polissensorialidade refere-se primeiramente à dinâmica sensível da figuratividade que, segundo Fontanille (2005), são “sequências de interação entre substratos materiais e forças de transformação”. As polissensorialidade referem-se também aos modos do sensível solicitados: sensório motricidade, audição, olfação. A forma de percepção (resolução) é a sinestesia, que conjuga as diferentes sensorialidades. Os formantes visuais dirigem em alguma medida a interpretação, criando os efeitos de polifonia e dialógica discursiva.

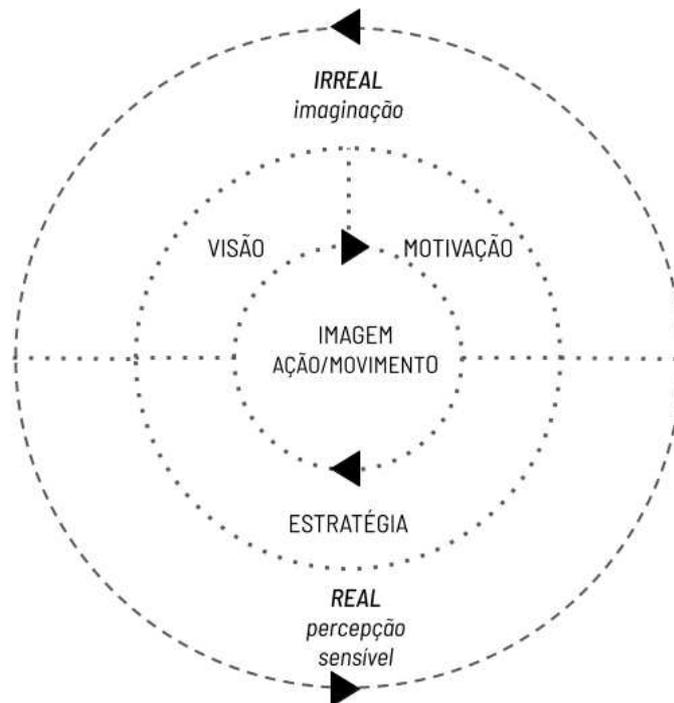
Considera-se que a imaginação é uma força de transformação, pois constantemente modifica os significados do que é percebido. A imaginação pode ser expressa na figura da concha ou da voluta (LANDOWISKI, 2015; BACHELARD; 2000), que ultrapassa o entendimento funcional do mundo, para um mundo que é capturado em movimento. Nesse sentido, essa interpretação da imagem possibilita buscar-se ir além das imagens de cenários funcionalistas para a dança na rua, ou seja, que estejam circunscritas apenas a atender as necessidades de um grupo de produtores culturais (não é a negação dessa dimensão, mas é ir além desta).

Assim, o processo de design não é totalmente programado em etapas, incorporando a imprevisibilidade da imagem, abordando o universo em sua totalidade flexionando as fronteiras que separam o sujeito e o objeto, visto que o sujeito não só usa um objeto, mas o subjetiva “Esse entrelaçamento – essa voluta – que se desenha na dança entre o observador e o que ele observa (como se os campanários que ele olha também o olhassem) tem por efeito metamorfosear o espaço-tempo mensurável, estável e linear do texto precedente em um meio de densidade variável que oferece aqui resistências e ali “buracos [...]” (LANDOWISKI, 2015, p.23).

Considerando que a presente pesquisa pretende desenvolver processos criativos e, sobretudo imaginativos, para a dança na rua, esses conceitos da

semiótica podem auxiliar no desenvolvimento de estratégias, que considerem a dinâmica entre as imagens da percepção e as imagens da imaginação. Para tanto, elaborou-se um modelo teórico (figura 10) que dinamiza a arquitetura do cenário: visão, motivação e estratégia, visto que essas não são uma sequência de etapas, mas processos em movimento constante pela própria dinâmica imaginante. As imagens são articuladoras - e articuladas - do processo de construção de cenários.

Figura 10: Modelo teórico processo de construção de cenários



Fonte: Elaborado pela autora (2020)

## 4. DANÇA

A dança, na presente pesquisa, compreende dois níveis de conhecimento: o nível do metadesign- como objeto teórico/metodológico; e o nível do design: como objeto de projeto, na qual resultará em projetos de espetáculos de dança nas ruas da cidade. Primeiramente, é abordada a arte da dança, sua relação com a sociedade e, principalmente, com a cidade. Além disso, expõem-se as questões relacionadas as conjunturas da dança na cidade de Porto Alegre e o estado das políticas públicas direcionadas para a área.

Por fim, são apresentados os aspectos históricos da dança e destacados a inspiração metodológica oriunda da dança expressionista de Pina Bausch. Para tanto, nos subcapítulos subsequentes, estudou-se o processo criativo da coreógrafa e foi analisado seu método e características principais.

### 4.1 Dança e sociedade

A arte quando deslocada do teatro e das galerias para os espaços urbanos externos (ruas, praças, parques etc) atua como resistência estético-política, amplia o debate e pensamento crítico sobre assuntos que repercutem na sociedade, embaçando as fronteiras que separam a produção artística da população. A atuação da arte nesses espaços, leva a questão da experiência artística.

A arte como forma de transformação dos espaços urbanos, e da própria experiência artística, não é nova. Desde os anos 80, os happenings, art in situ, flash mobs, entre outros fazem referência ao gesto e ao corpo artístico como reação ao ambiente urbanizado (CAUQUELIN, 2014). As performances artísticas usualmente procuram romper com o status quo que imprime determinismos, socioculturalmente estabelecidos, em nossos gestos corporais e formas de habitar a cidade (CAUQUELIN,2014).

Criar resistência para o corpo que sofre com a “crise tátil” e por consequência com a redução da sociabilidade (Sennett, 2010) pode despertar o homem de seus automatismos gestuais e de sua alienação do espaço que habita e dos outros. Em contrapartida, grande parte das performances têm local determinado estando restritas aos espaços teatrais, ao passo que a população, em sua grande maioria,

não tem acesso a eles. Um estudo realizado pela JLeiva Cultura & Esporte<sup>16</sup>, mostra o consumo cultural e artístico da população em doze capitais do país, e evidencia que em Porto Alegre apenas 34% da população tem acesso a espetáculos e apresentações de dança.

As cidades projetadas para o *homo economicus*, ofuscam a existência do *homo ludens*, *faber*, *socialis* e quantos outros *homos* nos definam. O espaço urbanizado corrobora para a fragilidade da formação cidadã, através do empobrecimento da sociabilidade, endossado pela individualização excessiva (SANTOS, 2003; SENNETT, 2010). A cidade, como espaço da vida pública e do encontro das diferenças, transforma-se gradualmente no espaço da indiferença.

Os valores que se desenvolveram a partir do iluminismo corroboraram para a criação de espaços urbanizados que empobreceram a experiência corporal na cidade. A revolução de Harvey<sup>17</sup> contribuiu para uma organização “circulatória” da cidade, endossando a velocidade, a fuga e a passividade do corpo em relação ao espaço em que está e aos outros. Sem resistência, o corpo sofre com a privação sensorial, com a passividade e com o cerceamento tátil na cidade (SENNETT, 2010).

Em concordância, Santos (1983) afirma que a mobilidade é privilégio de uma parcela da população, visto que a velocidade é um valor de prosperidade atrelado às colonizações europeias. Entretanto, nas grandes cidades do terceiro mundo são os homens lentos, que conhecem a cidade, vivem a cidade por dentro e são eles que olham para o futuro da cidade, pois escapam ao “totalitarismo da racionalidade”, (SANTOS,1983).

Segundo Santos (1987) o espaço do cidadão, seja ele na cidade ou no interior, deve ser produzido levando em consideração todos os valores humanos. Entretanto, o que acontece nas cidades é que a população não tem acesso aos espaços que possibilitam a formação humana em sentido amplo como: museus, escolas, cinemas e teatros. Além disso, quando há interesse na criação de experiências culturais na cidade, estas costumam negar a existência das populações mais pobres e vulneráveis, gerando, muitas vezes, processos de higienização e de

---

<sup>16</sup> **Cultura nas Capitais** - <http://www.culturanascapitais.com.br/>

<sup>17</sup> **Revolução de William Harvey** – Cientista da modernidade e descobridor do sistema circulatório, que serviu de inspiração para o modelo de organização da cidade (2010) Carne e Pedra.

gentrificação, em detrimento da especulação imobiliária e do turismo (Jacques, 2009).

Estando as produções culturais e artísticas subjugadas às lógicas mercadológicas, que priorizam o lucro e não o acesso em sentido lato, o espaço urbano como lugar para performances artísticas é interpretado, a partir do estudo realizado, de forma dupla: (i) ressignificação e produção de espaços urbanos socialmente justos, seja por meio da arte social ou de intervenções contra hegemônicas e (ii) democratização da arte. O primeiro como forma de transformar a individualização crescente nas ruas criando espaços de sociabilidade ou através da provocação de dissensos; e o segundo como forma de aproximar a arte e a experiência artística da população.

Sennett (2010) considera que estas questões estão relacionadas (i) a primeira parte do empobrecimento da experiência nas ruas da cidade e sua crescente funcionalização; e (ii) a segunda corresponde a produção das experiências artísticas<sup>18</sup>. Nesse sentido, existem questões emaranhadas, que também envolvem a limitação do escopo desta pesquisa, visto que para criar experiências artísticas é necessário pensar nas condições da produção artística da dança, que possui demandas exigentes e nas condições da produção do espaço urbanizado.

Um espetáculo de dança, por exemplo, necessita de esforços múltiplos. O backstage conta com o envolvimento de profissionais de diferentes áreas e expertises, exigindo salas de ensaio adequadas, produção de figurinos e elementos cenográficos, luzes, som e investimento de longo prazo nos profissionais da dança e do teatro, além de envolver camadas da sociedade que indiretamente trabalham na infraestrutura da produção artística e cultural da cidade. A produção da arte, especificamente da dança teatral<sup>19</sup>, demanda tempo, espaço e investimentos múltiplos (sociais, econômicos etc).

Essas questões nos levam ao desdobramento da imbricação entre cultura e sociedade, a qual fornecerá as bases para a compreensão do objeto formal e material desta pesquisa. A cultura refere-se ao cultivo dos conhecimentos de uma

---

<sup>18</sup> **Good Homes for Art** – Sennet (2013) explora o problema do paradoxo do comediante de Diderot, no qual quanto maior a distância entre artistas e público, maior sua proximidade. O trabalho faz parte da rede **Theatrum Mundi** que organiza explorações que vão nas duas direções apontadas no texto.

<sup>19</sup> Nessa pesquisa a expressão **dança teatral** designará qualquer estilo de dança que realize apresentações e espetáculos para e no teatro. Esse termo difere-se do estilo da **dança-teatro alemã**, pois engloba outros estilos (como o balé clássico, jazz, dança contemporânea, etc)

pessoa, sociedade ou civilização, reconhecida na sua linguagem e em todo seu patrimônio material e histórico. A cultura é um processo não linear que está sempre em vias de transformação, sendo definida como “forma de comunicação do indivíduo e do grupo com o universo, é uma herança, mas também um reaprendizado das relações profundas entre o homem e o seu meio, um resultado obtido através do próprio processo de viver” (SANTOS, 1987 p.61). A cultura é processo mutável, mas também pode atuar no reforço de estereótipos e de preconceitos que alienam o homem (SANTOS, 1987). Deste modo, não existe uma cultura, mas sim culturas, sempre no plural, que formam a sociedade.

Já o termo sociedade refere-se a um corpo de instituições e de relações nas quais vivem um grupo numeroso de pessoas. A sociedade é “ideologia, cultura, religião, instituições e organizações formais e informais, território, todas essas entidades sendo forças ativas” (SANTOS, 1987 p.95). Todas as transformações culturais são de ordem processual. Faz parte dos processos culturais o (re)aprendizado individual e coletivo que se dá no confronto entre o homem e sua herança cultural, seus conhecimentos e seu modo de ser no mundo.

Pensar experiências artísticas na cidade de Porto Alegre, território escolhido para incursão desta pesquisa, deve-se considerar o desenvolvimento das estruturas necessárias para que o sistema de produção artística se desenvolva, ao passo que não desconsidere a dimensão de seu fazer nos espaços urbanos da cidade. Com isso, afirma-se que a produção artística da dança não pode ser simplesmente transplantada para o espaço urbano externo, visto que isso pode contribuir para a exclusão de minorias, resultando em projetos para uma certa parcela da população.

#### 4.1.1 Dança em Porto Alegre

A produção de espetáculos de dança na cidade de Porto Alegre é realizada por diversos setores da sociedade: grupos escolares, academias, escolas de dança, coletivos universitários, entre outros (TOMAZZONI et al 2016). Desde 2005 a dança possui uma secretaria própria e vem buscando organizar recursos para a produção artística na cidade. A secretaria de cultura de Porto Alegre confere ao CMD (Centro Municipal de Dança) o papel de articular políticas públicas para a dança que *“Atua na preservação da memória, no fomento à produção, na formação de público, difusão e acesso às informações da dança. Desenvolve atividades artístico-*

*pedagógicas e promove relações com a produção em dança estadual, nacional e internacional. O objetivo é valorizar os profissionais, promover a produção e o desenvolvimento da arte da dança, tornando-se um espaço de referência para a área na cidade de Porto Alegre.* ”. O CMD atua a partir de diferentes eixos temáticos e um deles refere-se a ocupação de espaços estratégicos de atuação política, referindo os espaços físicos e simbólicos (TOMAZZONI, 2016).

O CMD também é responsável pela criação, em 2017, da Companhia Municipal de Dança de Porto Alegre, que atua em parceria com escolas preparatórias de dança (EPDs) e com a Companhia Jovem de Dança, formada por alunos das escolas preparatórias. A CIA tem alguns eixos de trabalho como a profissionalização da dança e dos profissionais, a formação de dançarinos e de público e o desenvolvimento da cultura da dança na cidade. Além dessas iniciativas no nível da cidade, no dia 29 de abril de 2020, dia Internacional da Dança, foi instituído o desenvolvimento de um grupo de trabalho para o Mapeamento da Dança no Rio Grande do Sul, contando com a participação dos setores públicos e privados, tendo como objetivo reconhecer a cadeia produtiva da dança no estado para construir estratégias de implementação de políticas públicas específicas para área, otimizando a comunicação entre os setores da dança.

O que se apresenta no panorama da dança, tanto na cidade quanto no estado, é a necessidade de novas políticas e de comunicação da área com a sociedade. Destaca-se então a ocupação do espaço urbano externo, enquanto espaço político e simbólicos para a atuação da dança, compreendendo a importância de estratégias para a formação e produção artística na cidade. Outras artes já ocupam os espaços urbanos da cidade de Porto Alegre. Uma das iniciativas mais significativa foi o desenvolvimento do projeto Espaço Urbano Espaço Arte (1991), organizado a partir de dois objetivos principais “dotar a paisagem urbana de um status cultural e possibilitar à população o acesso à arte” (ALVES, 2012, p. 79). O projeto teve vigência entre 1991 e 2002, e tinha como base a livre decisão dos artistas na ocupação dos espaços urbanos, e contemplou, principalmente, o desenvolvimento de esculturas e pinturas pela cidade. Nesse sentido o projeto incentivou a arte urbana enquanto atuação política, visto que “As obras de arte não tinham caráter comemorativo (monumento), eram o “próprio trabalho” de ateliê do artista, com a condição de poderem compor com o ambiente, as praças, jardins ou parques” (ibid.p.80).

Atualmente, segundo (KNAAK, 2014) a cidade de Porto Alegre vem sendo procurada para atuação artística, principalmente na rua, abrangendo a esfera pública da vida social brasileira. A cidade é palco do Festival Internacional de Teatro de Rua, atividades interativas como o Picnic Cultural no Museu, entre outros eventos que procuram levar a arte para os espaços urbanos externos, provocando outras relações com as obras. Segundo (KNAAK, 2014) essas iniciativas são promovidas por parcerias institucionais, públicas e privadas, ou pela livre iniciativa de artistas. O que elas afirmam é a arte ao ar livre, como retomada do entendimento da arte como bem comum da sociedade e de criar novas relações.

No que se refere ao caso específico da arte da dança, essas iniciativas de ocupação dos espaços externos ainda foram pouco exploradas, com algumas pequenas iniciativas de grupos que realizam intervenções artísticas, como as Dancidades do Coletivo Voo da Pomba, ou as performances do coletivo Grupelho. Percebe-se que a grande maioria dos eventos relacionados a dança, estão circunscritos ao espaço do teatro, como o Sul em Dança, Poa Jazz Festival. Esses grandes festivais têm muito valor para os profissionais e pessoas envolvidas com o setor da dança, entretanto o que se propõe nesta pesquisa é levar a dança para o ar livre, para os espaços externos, ganhando outros espaços simbólicos e políticos, de modo a contribuir com o desenvolvimento de outras formas de produção e de experiências da arte da dança.

#### **4.1 Arte moderna e dança expressionista**

O movimento corporal possibilita ao homem manifestar emoções, necessidades e desejos. As narrativas mitológicas das mais diversas culturas, estão cheias de referência a dança. Os deuses na Grécia antiga eram considerados dotados de ordem e ritmo, Dionísio deus da agricultura, do vinho, da embriaguez e da fertilidade, é também o deus da dança e da música. Na cultura grega, movimento e ritmo tinham essência religiosa. O gesto, segundo Bourcier (2006), era símbolo de adoração e forma de comunicação com os deuses. A dança grega possuía caráter cívico, estava presente nos rituais litúrgicos e na vida cotidiana, desde rituais de comemoração agrícola, sacrifícios, embriaguez, no treinamento de guerra, na

loucura sagrada das mênades<sup>20</sup>, na tragédia e na comédia. Para a cultura grega, e outras culturas da antiguidade, não existia separação entre corpo e espírito, é por meio do corpo que o homem alcança o equilíbrio mental e o conhecimento (ibid, 2006).

Durante a Idade Média, essa relação fora marginalizada e qualquer manifestação corporal era proibida pela igreja católica. Com o desenvolvimento da ciência durante o Renascimento a dança passa a ser reconhecida como elemento de distinção social. Luís XIV, o rei sol, utilizou a dança como instrumento de poder, evidenciados na precisão e resistência corporal, atuando como bailarino principal do *Ballet Royal de la Nuit* (SENNETT, 2012). Nessa época o balé ganha caráter aristocrático e se difunde por influência do rei absolutista nas classes mais abastadas, formulando as bases do que se entende por dança clássica nos dias de hoje.

É no final do século XIX com Isadora Duncan, que os fundamentos do balé clássico passam a ser questionados. Inspirada na dança grega e nos estudos da expressão corporal de François Delsarte<sup>21</sup>, Duncan provoca uma revolução na dança artística, até então reservada a um seleto grupo. De pés descalços e vestida de túnica, quebra com as coreografias ritmadas e pré-estabelecidas, expressando-se por meio de movimentos livres inspirados nos elementos da natureza. Duncan abre as portas para a dança moderna (BOURCIER,2016).

A revolução industrial e o ritmo acelerado da cidade formaram a conjuntura propícia para o desenvolvimento da denominada arte moderna. Esse movimento rompe com as tradições formais do Renascimento e com as idealizações da arte Romântica. Segundo Argan (2014), o que de fato diferencia a arte moderna não é seu antagonismo aos movimentos anteriores e sim, a busca por revelar as condições do espírito humano e da experiência do real.

Os movimentos de vanguarda da arte modernista denominam uma série de correntes artísticas, por vezes opostas outras vezes similares. Essas correntes partilham da compreensão comum de que o homem moderno é definido exclusivamente pela autenticidade de suas experiências e desenvolvem-se em duas

---

<sup>20</sup>Também conhecidas como bacantes. Designa mulheres que fugiam da sociedade e se entregavam a dança da loucura sagrada em louvor a Dionísio. Bourcier, P. História da dança no ocidente; 2016.

<sup>21</sup>François Delsarte – Teórico que desenvolveu o sistema expressivo de estética aplicada, baseado na lei da trindade: a voz (gesto vocal, referente ao canto), a palavra (gesto falado, referente a enunciação) e o gesto (gesto corporal, referente à pantomima).

direções: estruturando o mundo exclusivamente como sensação e fenômeno ou entendendo o sentido da existência humana “como sucessão, interferência e contexto de sensações” (ARGAN, 1987; p. 50).

Logo, é a sensibilidade e a sensação do real que definem a arte moderna, inaugurada pelos impressionistas que exploraram os aspectos sensíveis da visão humana, culminando nos ideais de todos os *ismos* da arte moderna:

“ [...] o impressionismo afirmara o valor da sensação como fato absoluto e autônomo: o artista realiza na sensação uma condição de plena autenticidade do ser, atinge na renúncia a qualquer noção habitual um estado de liberdade total, fornece o exemplo daquela que deve ser a figura ideal do homem moderno, livre de preconceitos e pronto para a experiência direta do real. ” (Argan. G.; 1987, p. 50).

Nesse contexto, surge o expressionismo, no início do século XX, período que antecedeu a Primeira Guerra Mundial e encontra terreno fértil na Alemanha. Para os expressionistas, assim como para alguns impressionistas como Van Gogh e Munch, é “a sensação que define a condição existencial do ser-no-mundo do homem moderno” (Argan, p. 55, 1987). O expressionismo de origem germânica não rompe totalmente com o romantismo, mantendo fortemente as questões ligadas à subjetividade, refletidas nas angústias do homem moderno, frente seus desejos primitivos:

“ [...]é a irrupção de profundos e convulsivos complexos: aquela visão deformada, aquela sensação exasperada e furiosa, aquele juízo severo sobre as coisas do mundo são o produto de antigos terrores, de culpas longínquas e obscuras repressões. ” (Argan, G.; 1987, p.55)

O movimento expressionista desenvolveu-se nas artes visuais, escultura, música, literatura, cinema e dança. Nasceu no interior das vanguardas modernas, mas como forma de se opor as visões elitistas marcantes em algumas vanguardas (ARGAN, 1987). A dança de origem expressionista busca incessantemente a consciência do movimento e a dinâmica entre corpo e mente, seu principal pensador foi Rudolf von Laban (1879—1958). Laban, ofereceu as bases teóricas para as diferentes abordagens da dança contemporânea. Seu posicionamento em relação a dança tem forte inspiração nos rituais dionisíacos, enfatizando a ideia de trindade entre dança, tom, palavra e forma (tanz, ton, wort, form), elementos indissociáveis na

sua perspectiva sobre dança (PARTSCH-BERGSOHN, 1994). Segundo Fernandes (2013) seus alunos “usavam a voz, criavam pequenos poemas, ou dançavam em silêncio. As peças de dança então criadas incorporaram movimento cotidiano, bem como movimento abstrato ou “puro”, numa forma narrativa, cômica, ou mais abstrata” (FERNANDES, 2013 p. 26)

O estudo do movimento e a relação entre corpo e mente, tempo e espaço, formaram a base dos estudos de Laban. Desenvolveu o Sistema Laban de notação do movimento *labanotation* que usa formas geométricas para dar profundidade e expressão aos movimentos (PARTSCH-BERGSOHN, 1994). Laban, cria formas inovadoras de dança, como a dança coral e a dança livre, pois tinha o desejo de que as pessoas vivenciassem e expressassem emoções através da dança, não só como espectadores, mas como participantes ativos (ibid, 1994).

Sua relação com as vanguardas artísticas se dá principalmente na aproximação com Kandinsky<sup>22</sup>, tratando as formas e a qualidade dos movimentos gestuais com a mesma preocupação que o pintor tinha para com a pureza das cores. Destaca-se a importância de Laban, pois seus estudos influenciaram sobremaneira os coreógrafos de sua época. A metodologia de Laban não tinha preocupação com um estilo único e bem definido, dando lugar ao princípio fundamental de que os artistas encontrassem seus próprios estilos (PEREIRA, 2018).

Laban, também cunhou o termo *Tanztheater*. Termo que serve para designar o espaço do teatro para apresentação de dançarinos treinados ou o estilo de dança moderna (PARTSCH-BERGSOHN, 1994). Os dançarinos do *Tanztheater* são herdeiros da chamada *Ausdruckstanz*<sup>23</sup> - dança de expressão - (PEREIRA, 2018). Esse termo se tornou comum para referir-se às vertentes artísticas que apresentam ligação com os princípios desenvolvidos por Laban. Os seguidores desta linha têm como principal característica a integração de diversos estilos, que vão desde a dança folclórica ao balé clássico.

---

<sup>22</sup>**Wassily Kandinsky (1866 – 1944)** - Fundador do primeiro grupo expressionista: *Der Blaue Reiter* (O Cavaleiro Azul), tratou a arte como manifestação interior lírica. **MAC USP**. Acesso em 20 set de 2019 Disponível em: <[http://www.mac.usp.br/mac/templates/projetos/percursos/percursos\\_fig\\_abst\\_biog\\_kandinsky.asp](http://www.mac.usp.br/mac/templates/projetos/percursos/percursos_fig_abst_biog_kandinsky.asp)>

<sup>23</sup>**Ausdruckstanz**- Routledge Encyclopedia of Modernism - Acesso em 20 de ago de 2019. Disponível em: <<https://www.rem.routledge.com/articles/ausdruckstanz-1910-1950>>

Além de Laban, as teorias e práticas de Bertold Brecht também foram importantes para a formação da dança-teatro alemã. Segundo Fernandes (2013) alguns conceitos do teatro épico como o de “gestus”, efeito de distanciamento, a técnica da montagem, e momentos inesperados cômicos, inspirariam a dança-teatro:

“ O conceito brechtiano de “Gestus” ou “Gebärde” enfatizava uma combinação de ações corporais e palavras como um gesto socialmente significante, não ilustrativo ou expressivo. Através de tais efeitos, o teatro épico de Brecht instiga o reconhecimento de situações cotidianas pelo espectador, sua ação e tomada de decisão para mudá-las.” (Fernandes, C.,2013 p.28)

São traçadas linhas gerais sobre o contexto histórico da dança e as características fundantes do movimento expressionista, pois guiará o entendimento sobre o trabalho de Pina Bausch, coreógrafa que deu vida ao *Tanztheater*.

## 4.2 Processo criativo de Pina Bausch

*Você tem que deixar que cada um se expresse por suas motivações internas -*

*Pina Bausch*

A metodologia de ensino da dança proposto por Laban, fez com que seus alunos desenvolvessem estilos próprios, seguindo por diferentes vertentes, visto que não era baseada em princípios rígidos, mas fornecia bases para a compreensão do movimento. Kurt Jooss<sup>24</sup>, um de seus alunos e seguidores, foi um coreógrafo que buscou unir os movimentos fundamentais do balé clássico com os movimentos expressivos do teatro. A dança de Jooss desenvolvia temas sócio-políticos através da ação dramática de grupo e da precisão da estrutura formal e de produção (FERNANDES, 2017).

É nesse espaço que Philippine Bausch<sup>25</sup> se desenvolve. Bailarina e coreógrafa alemã, natural da cidade de Solingen, iniciou seus estudos em dança aos quinze anos na Folkwang School (Folkwang Universität) e foi aluna de Jooss. Bausch, aprendeu com Jooss a conciliar o espírito livre da dança moderna e a técnica expressiva criativa. No período vivido na Folkwang School se aproximou de outras artes praticadas na escola, como a ópera, música, escultura, pintura, fotografia e design (FERNANDES, 2013). Essas influências são refletidas na forma original de Pina mesclar diferentes mídias em seus trabalhos e de pensar o espaço da dança:

[...] havia tantas coisas a aprender, e todas a despertar a imaginação: a dança clássica e a moderna, o folclore europeu. Particularmente importante era que, na época, todas as seções ainda se achavam sob o mesmo teto: a música, a ópera, o teatro, a dança, fotógrafos, escultores, gráficos, designers de tecidos, tudo isso podia ser mutuamente desfrutado. E nada mais natural que se conhecesse de tudo um pouco. Desde então, não consigo ver sem espaço. Vejo também como um pintor ou fotógrafo vê. Essa visão espacial, por exemplo, é um componente bem importante de meu trabalho.

---

<sup>24</sup>**Kurt Joos** - Oxford Reference. Acesso em 06 de ago de 2019. Disponível em: <<https://www.oxfordreference.com/view/10.1093/oi/authority.20110803100025379>>

<sup>25</sup>**Pina Bausch** - Oxford Reference. Acesso em 06 de ago de 2019. Disponível em: <<https://www.oxfordreference.com/view/10.1093/oi/authority.20110803095452193>>

(Discurso proferido por ocasião do recebimento do título de doutora "honoris causa" da Universidade de Bolonha (Itália). Tradução de José Marcos Macedo.)

As peças de Bausch evidenciam a presença de diversas linguagens, como a música, teatro, cinema, fotografia e dança. A dança de Bausch explora a somatória de formantes figurativos distintos (visual, oral, sonoro, tátil) expressos na música, nos gestos corporais, na cenografia e no figurino, trabalhando predominantemente com os sincretismos. São características marcantes de sua obra as construções cenográficas, em montagens extremamente elaboradas, como na produção cênica de *Le Sacre du Printemps*<sup>26</sup> (Figura 11) até produções minimalistas como *Kontakthof*<sup>27</sup> (Figura 12). Em algumas obras a cenografia muda a estrutura do teatro, pois incorpora elementos externos (água, terra, folhas, flores). Na sacração da primavera o palco está coberto por terra e os bailarinos movem-se exaustivamente com terra por todo corpo, tornado os elementos cenográficos parte do movimento, ou obstáculos para o movimento, e não apenas “pano de fundo” da peça:

“o uso de materiais reais e muitas vezes orgânicos sobre o palco, como água, terra, cravos, ou sal, assemelha-se aos trabalhos interativos dos anos sessenta, mas em maior escala de produção. Objetos de tal cenário não são integrados a um corpo “natural”, mas constituem seus obstáculos” (Fernandes, C., 2013 p.30)

Bausch ficou conhecida por suas obras inovadoras e alargou o conceito do *Tanztheater*, fundando o teatro da experiência (PEREIRA, 2009). Suas produções (Apêndice A) fazem parte de suas obras para o *Tanztheater* como diretora artística do Ensemble<sup>28</sup>. Pereira et al (2019) localizam a obra da autora em três fases distintas, destaca-se que essa distinção é uma forma didática de situar as produções artísticas de Pina Bausch.

A primeira fase (1975-1977) denominada de coreográfica, tem no movimento corporal o elemento de destaque e principal meio de expressão. Já na segunda fase (1977 – 1986) Bausch vivencia um momento de introspecção, inicia o emprego do método de perguntas e respostas, trabalhando com temáticas mais universais. Sua

---

<sup>26</sup> **Le Sacre du Printemps** - A sacração da Primavera (1975)

<sup>27</sup> **Pátio de contatos** - *Kontakthof* (1978)

<sup>28</sup> **Ensemble** - Grupo de bailarinos que fazem parte do *Tanzteater* <http://www.pina-bausch.de/en/us/ensemble/>

terceira fase (1986 – 2009) é marcada pelas residências artísticas nas quais os espetáculos são criados a partir de experiências vividas em diferentes cidades ao redor do mundo. Nessa última fase o foco do processo criativo de Bausch está nas experiências de seus bailarinos nas cidades.

A cidade é o grande corpo de estudo de Bausch nessa fase de residências, entretanto o estudo da cidade é sobretudo através do contato com a cultura e com as pessoas que vivem nesse espaço. Bausch e seus bailarinos não estão tão interessados nos monumentos turísticos, mas nos modos de vivência da cidade e como essa permite ser contada através de diferentes narrativas. Cada cidade evoca uma imagem, uma poesia e existe na memória, na história e na imaginação. O que se evidencia não é um contexto de cidade, mas sim as narrativas que podem ser contadas de diferentes ângulos, provocadas pela interação com os costumes das diferentes culturas e objetos desse espaço.

Figura 11: Le Sacre du Printemps (1975)



Fonte: Julien Benhamou (2015)

Trabalhavam junto ao ensemble Rolf Borzik, composição cênica, Peter Pabst e Marion Cito, figurinos. A música era elemento importante nos espetáculos, mas não central, pois Bausch tinha o costume de alterar as músicas e as sequências

musicais, durante o espetáculo, sem avisar os bailarinos previamente, que acabavam tendo que se adaptar à atmosfera cênica (FERNANDES, 2017). Trabalhou com óperas, colagens musicais e com cantores no palco. Dirigiu o filme *Lamento da Imperatriz* em (1990), atuou no filme *Fale com Ela* (2002) de Pedro Almodóvar e iniciou a produção do filme sobre sua biografia (Figura 13) junto de Wim Wenders chamado *Pina* (2011). Bausch adoeceu durante as filmagens, falecendo no ano de 2009.

Figura 12: *Kontakthof* (1975)



Fonte: Julieta Cervantes (2014)

Figura 13: Cenas do filme o Lamento da Imperatriz e do filme Pina 3D



Fonte: Colagem elaborada pela autora (2020)

Em uma crise na companhia, Bausch desenvolveu seu método inovador de criação: realizava perguntas a seus bailarinos sobre o tema da peça e esses deviam responder com gestos e palavras. A partir de então, Bausch começa a explorar outras possibilidades para seu processo criativo, baseado na criação a partir dos elementos trazidos pelos bailarinos. Segundo Fernandes (2017), será na peça *Blaubart* (*Barba Azul* 1978) que seu processo de perguntas e respostas se afirma. Ao desenvolver esse estilo começa a se aproximar de seus bailarinos e do público<sup>29</sup>. Para Bausch o público tinha um papel ativo, como tudo que envolvia a criação de seus espetáculos:

“Os espectadores são sempre uma parte do espetáculo, tal como eu própria sou uma parte do espetáculo, ainda que não esteja no palco. E cada espectador é convidado a confiar em seus próprios sentimentos. Em nossos programas também nunca há uma indicação de como as peças devem ser compreendidas. Temos de fazer nossas próprias experiências, como na vida. Isso ninguém pode nos impedir.” (Discurso proferido por ocasião do recebimento do título de doutora “*honoris causa*” da Universidade de Bolonha (Itália). Tradução de José Marcos Macedo.)

O processo criativo de suas peças iniciava pela investigação das experiências relacionadas a temas universais e da vivência dos bailarinos nas cidades onde a companhia realizava suas residências artísticas. Eram observados os movimentos, os costumes dos habitantes, locais de encontro, festas, músicas e todo tipo de

<sup>29</sup>**Un jour Pina m'a demandé** – por Chantal Akerman (1987) O filme documental serviu de base para compreender o processo criativo de Bausch

manifestação cultural do local. Depois, a coreógrafa explorava essas experiências do grupo, por meio de questionamentos e enunciados. Durante o processo criativo para uma peça, chegava a realizar mais de 200 questões ao ensemble, que lhe respondiam livremente por gestos, pequenas sequências coreográficas, barulhos, falas ou trazendo objetos para contar suas histórias. O método de questionamentos, pode ser compreendido como o único roteiro das peças de Bausch, em um método que mantinha na sua essência a abertura para a expressão artística.

A cada nova montagem Bausch elaborava novos questionamentos sobre um tema. Seus questionamentos eram indiretos e abordavam as relações pessoais, sentimentos e memórias. Na peça *Nelken* (1982) Bausch foram exploradas questões e enunciados sobre o tema amor: “Algo a respeito de seu primeiro amor.”; “Como você, quando criança, imaginava o amor”; “Duas sentenças a respeito do amor”; “Como você imagina o amor”; “Quando alguém lhe obriga a amar, como você reage, então? ”; “Palavra-chave: Ame a seu irmão como a si mesmo”; “Uma vez mais, uma pequena contribuição para o tema de Amor”<sup>30</sup>. Esse processo, tinha como ponto de partida seus questionamentos pessoais e sua procura interna, só depois essas investigações alcançarem os bailarinos. Bausch compreendia seu método como aberto, mas não como aleatório:

“Esse é um método bem aberto e, no entanto, preciso. Pois sempre sei exatamente o que procuro, mas sei com meu sentimento, não com minha cabeça. Por isso nunca se pode perguntar de maneira muito direta. Seria grosseiro demais, e as respostas, demasiado banais. ” (Discurso proferido por ocasião do recebimento do título de doutora “honoris causa” da Universidade de Bolonha (Itália). Tradução de José Marcos Macedo.)

O interesse do método bauschiano estava nas experiências pessoais dos bailarinos que (re) construíam suas vivências utilizando diferentes linguagens. O material desenvolvido era editado por Bausch, que utilizava como técnica a montagem criando pequenas sequências do espetáculo (FERNANDES, 2013). Todo material expressivo era remontado.

Segundo Fernandes (2017) as obras de Bausch não buscam quebrar a barreira entre a representação cênica e a vida, pelo contrário “seus trabalhos incorporam movimentos e elementos da vida diária justamente para demonstrar que

---

<sup>30</sup>Trecho retirado do livro Pina Bausch e o Wuppertal Dança-Teatro; Repetição e Transformação– Ciane Fernandes (2017).

são tão artificiais quanto a apresentação cênica. ” (p.32). Diferente de Laban que buscava uma totalidade entre corpo e mente, Bausch explorava o oposto, levando a atenção para o conflito entre corpo e mente:

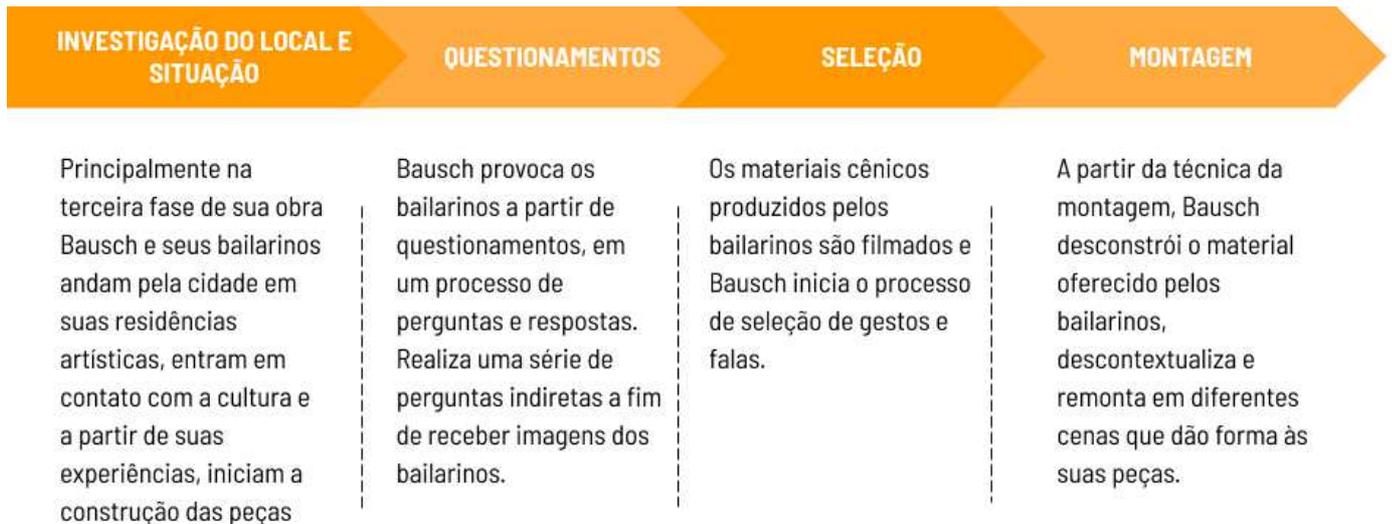
“ [...] seus trabalhos expõem a lacuna entre a dança e o teatro, a nível estético, psicológico e social: movimentos não completam palavras em busca de uma comunicação mais completa no palco; mulher e homem não formam uma unidade liberando o indivíduo de sua solidão...” (Fernandes, C. 2013, p.100.)

Além de usar a montagem como artifício de criação, outro elemento central de sua obra é a repetição, elemento estrutural desse processo. A repetição é um método visível em sua obra, onde o mesmo movimento é repetido exaustivamente, descontextualizados de seu uso, criando novos sentidos. Assim, em *Kontakthof* é notório como o mesmo gesto é repetido insistentemente por diferentes bailarinos, em vários momentos, produzindo e deformando sentidos, transitórios e polifônicos.

“ [...] nas obras de Bausch, a repetição explora a trama relacional que permeia, atrapalha, distorce e determina a experiência e o significado na dança e na estrutura social, confirmando e rompendo conceitos. Paradoxalmente, a repetição abre novas e inesperadas formas de perceber a vida humana no palco e no cotidiano” (Fernandes, C. 2013, p.93.)

Ademais, as narrativas das peças não respeitam uma sequência linear e suas montagens podem ser vistas como processos abertos. Interpreta-se a relação recursiva entre o plano do conteúdo e da expressão, produzidas pelas imagens dos espetáculos de Bausch, criando significados sempre transitórios, em constante transformação. Busca-se também esquematizar visualmente o processo criativo de Bausch (Figura 14). É importante destacar que o seu método não tinha etapas bem definidas. Mas era estruturado a partir de muitos questionamentos a respeito de uma temática e organizado por meio da montagem e repetição dos materiais produzidos por seus bailarinos.

Figura 14: Processo criativo de Pina Bausch



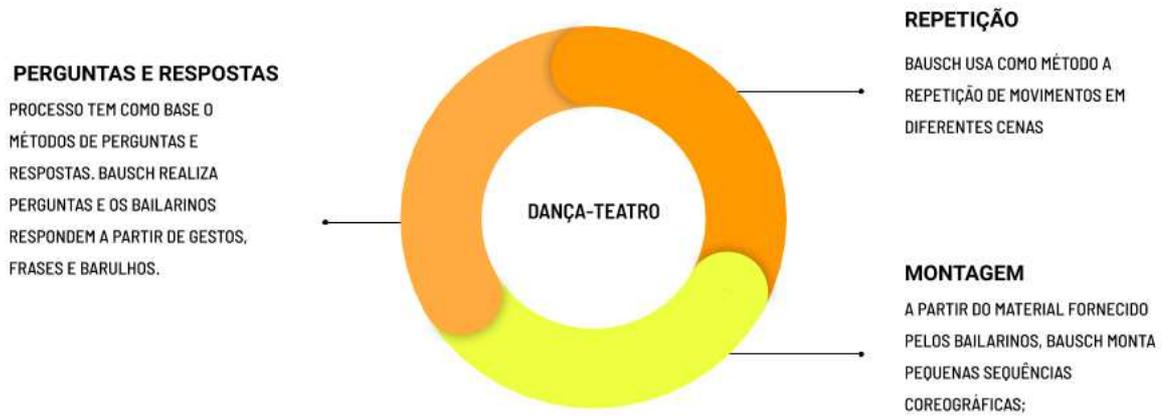
Fonte: Elaborado pela autora a partir de Fernandes (2013) e Pereira (2009)

A obra e o processo de Pina Bausch nos interessam, justamente porque traz elementos que podem ser aliados aos processos criativos do design estratégico. Suas peças são processuais visto que “não há necessariamente separação entre processo criativo e produto final” (FERNANDES, 2013; p. 64). Diferente de outras formas de dança na qual o interesse é a representação formal e a preocupação se dá no produto final, ou seja, no espetáculo, Bausch trabalha com a constante incompletude e com a transformação das imagens.

No design, a dança já foi explorada como linguagem e como forma de representação dos ideais formais da Bauhaus<sup>31</sup>, buscando representar através dos movimentos a fusão entre homem e máquina. Nesse sentido, para a presente pesquisa as imagens são parte central desse método, sejam elas corporais, sonoras, táteis ou olfativas estudadas a partir de sua plasticidade e interação (FONTANILLE, 2005). Por fim, a partir da pesquisa realizada sobre o processo criativo de Pina Bausch junto do Wuppertal Dança-Teatro, são destacadas três técnicas do método bauschiano (Figura 15): (a) Perguntas e Respostas (questionamentos), (b) montagem (c) repetição:

<sup>31</sup>**Triadisches Ballet** (1922) - O Balé Triádico, criado por Oskar Schlemmer mestre da Bauhaus,

Figura 15: Método de construção do Wuppertal Dança-Teatro



Fonte: Elaborado pela autora a partir de Fernandes (2017)

## 5 PRINCÍPIOS DA METODOLOGIA

O design estratégico afirma-se, como já expresso anteriormente, por uma abordagem sistêmica e humanística e é por meio da articulação teórica e prática que esses princípios se evidenciam. O desenvolvimento de estratégias refere-se à criação de efeitos de sentido (Zurlo, 2010). Os sentidos, são os significados simbólicos operados pelas linguagens, verbais e não verbais. Com isso posto, a presente pesquisa, opera nos processos de significação para criar novos sentidos para as práticas de dança na rua.

Para tanto, adota-se alguns princípios metodológicos inspirados no processo criativo bauchiano, embora aqui é feita uma interpretação própria do processo criativo empenhado pela coreógrafa. Ao longo do texto a seguir, são retomados os principais conceitos envolvidos nessa pesquisa para depois sistematizá-los. Esses são os princípios metodológicos que buscam atender aos objetivos de criação de experiências colaborativas de dança na rua.

### 5.1 Narrativa imagéticas

A metodologia de design que se buscou empregar nesta pesquisa situa-se no encontro entre design, arte e cultura. Portanto, tendo em vista o caráter estético desta metodologia, destacou-se o papel das imagens enquanto articuladoras dos cenários de design ao narrar visões de mundo, manifestando sonhos e desejos. Lembrando que no design estratégico os cenários se configuram como narrativas que têm o papel de transformar a realidade.

Nesse espectro, as narrativas imagéticas, sejam elas verbais ou não verbais, são de grande importância pois auxiliam a expressão dos sujeitos e podem desencadear diálogos. As narrativas quando articuladas estrategicamente podem provocar a manifestação criativa das visões presentes nos cenários.

Essa articulação refere-se, na presente metodologia, a um modo de metamorfosear e de transmutar o real, de ver para além do manifesto, participando da luz interior da imagem, compreendendo que elas nos falam e também nos criam, visto que partimos de uma perspectiva bachelardiana da imagem. Nessa dinâmica da imagem, os cenários de design são entendidos como mutação constante, processo espiralado e infinito. Os cenários são representação na medida que se

entende a representação enquanto “um corpo de expressões para comunicar aos outros nossas próprias imagens” (Bachelard, 200, p.159).

É pela expressão material de gestos, frases, sons, que comunicamos aos outros nossas imagens, aquelas que queremos, que desejamos e sonhamos, mas também aquelas que nos provocam medo e angústia. O método de design estratégico proposto opera pelas imagens, através das linguagens sincréticas: visuais, orais, sonoras e táteis. Os sincretismos presentes na dança podem ser trabalhados de diversas maneiras e provocar a percepção em um processo perceptivo/imaginativo.

Os cenários são assim, cenários poéticos, pois envolvem nossa sensibilidade (sensação do mundo), o fazer criador (*poiesis*) e a possibilidade de criar novas imagens a partir do que nos é oferecido aos sentidos, criando novas imagens interiores e também exteriores (manifestas nas materialidades). Imaginar não é algo distante do real e sem consistência, imaginar é mobilizar o real, é buscar novas formas de comunicar nossas imagens. É remontar, deformar e assim criar novos significados ao real. Os cenários poéticos, multiplicam imagens e sensibilidades, criando uma cadeia infinita de significados.

Portanto, é possível, pensar na utilização de diferentes mídias e plataformas digitais, além de novas tecnologias imersivas que multipliquem imagens e as formas de percebê-las. A princípio, adotou-se como método a montagem para formar *narrativas esqueletos*, que serão remontadas ou deformadas a partir de questionamentos. Essas narrativas serão contadas a partir de textos, fotografias, vídeos e músicas.

Multiplicar essas expressões faz parte do trabalho colaborativo de design estratégico, visto que os processos de construção de cenários são sustentados pela colaboração entre sujeitos diversos, em processos dialógicos e polifônicos, multiplicando as expressões. Os novos significados emergem desses movimentos, do movimento entre sujeito e objeto, que se confundem, se entrelaçam, e do movimento entre o sujeito e sujeitos, em uma relação entre sensibilidades. A colaboração, como fazer junto, é mais do que uma convergência de ideias, mas é a multiplicação de visões, e para que se efetive alterna-se entre o trabalho introspectivo e o trabalho coletivo, impulsionando a autorreflexão e olhar de si e dos outros.

## 5.2 Processo criativo espiralado

A dança, enquanto movimento corporal, cria espaço e temporalidade, a dança é a linguagem da não linguagem pois seus significados surgem sempre como transitórios, sempre em movimento (FERNANDES,2013). Do mesmo modo, esses significados emergem e afundam, no movimento dinâmico entre o real, no que se refere às imagens percebidas pelos sentidos (polissensorialidades) e o irreal, no que se refere a imaginação na sua ação transformadora, que deforma as imagens percebidas pelos sentidos.

Nesse movimento, pode-se dizer que há a criação do espaço da cidade, em que o sujeito se afirma através de seus gestos e do movimento corporal. Corpo e espaço se constroem e se dinamizam, se confundem “O corpo humano permite uma variedade infinita de movimentos, que brotam de impulsos interiores e exteriorizam-se pelo gesto, compondo uma relação íntima com o ritmo, o espaço, o desenho das emoções, dos sentimentos, das intenções.” (VIANNA, 2005, p. 105).

Entendendo que essa metodologia pretende contribuir com os processos criativos de design, nos seus aspectos lúdicos e imaginativos, se faz necessária a criação de uma atmosfera propícia, que possa catalisar esse processo. Deste modo, toma-se como inspiração para nossa experiência a concha bachelardiana, em seu formato espiral. A concha não é exatamente um jogar para frente, mas sim um girar sobre si mesmo.

A figura da concha indica o movimento espiralado e a interação, como a bailarina que rodopia sobre o próprio eixo (Figura 16). Outra figura para a concha é a voluta que exprime segundo Landowski (2015, p.22) “ligação entre a figura espacial e dinâmica de um movimento turbilhonar e a ideia de um comprometimento do sujeito imbricado, emaranhado, implicado num processo interacional.”. Essas imagens são a expressão de um processo de construção de cenários que irá se desenhando teórico e metodologicamente, e que vai se transformando, que reconhece a incompletude dos processos criativos.

Figura 16: Corpo em movimento - Espaço e Movimento Espiralado



Fonte: Colagem elaborada pela autora, imagens da internet (2020)

A imagem da concha permite, segundo Bachelard (2000) devaneios de fechar-se sobre si mesmo, de proteger-se, de construir a própria morada e também expressa o movimento de interação. O processo é então desenhado em concha, não só em suas abstrações, mas também em sua poética e em todos os devaneios que essas imagens provocam na alma de um ser “A concha é um caldeirão de feiticeira onde se prepara a animalidade” (BACHELARD, p.120). O processo inspirado na concha trabalha o ser acorrentado e o ser livre, o medo e a curiosidade, a introspecção e a colaboração (Figura 17).

Figura 17: Processo em Espiral



Mind devour (2011) - Sebastian Eriksson



Hand-Shell (1934) - Dora Maar



Self-portrait (2000) - Arno Rafael Minkinen

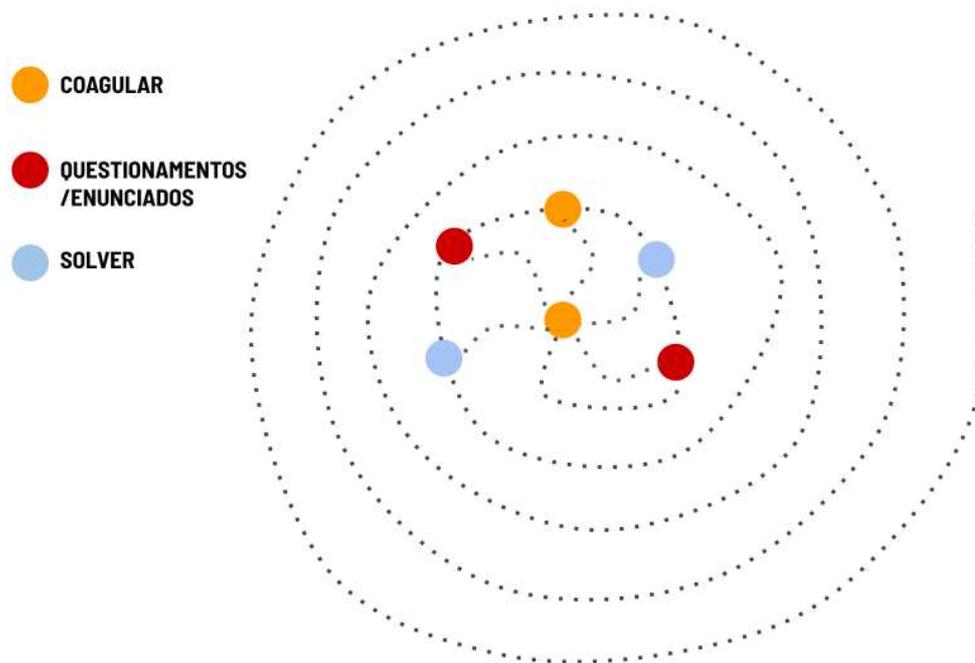
Fonte: Colagem elaborada pela autora (2020)

Essa metodologia adota a visão da alquimia, proposta por Bachelard (2000), na qual os elementos fundamentais: água, terra, ar e fogo são as substâncias que constituem a imaginação, permanecendo em todas as imagens transubjetivas como os hormônios. Para trabalhar esses elementos no processo criativo a máxima utilizada será a máxima da alquimia “*Solve et Coagula*”, em um processo que envolve a criação e a destruição de imagens. Essa máxima está primordialmente representada pela água, pois ocupa um lugar intermediário na construção do imaginário, pois ela pode ser solvente, homogênea e coesa.

O *Solver* é interpretado aqui como o movimento de destruição de conceitos e de imagens. O *Coagula*, por sua vez, é o processo de estabilizar imagens na matéria, processo que se dá a partir da destruição. Os cenários, nesta interpretação, não são um futuro a ser alcançado, mas aquilo que emerge em uma dinâmica processual, no movimento de criação e destruição de imagens.

Abaixo é apresentado um diagrama visual que busca representar esses movimentos (Figura 18). Para garantir movimento a esta processualidade, entre *solver* e *coagular*, é inserido um catalisador, que são questionamentos ou enunciados. Esses questionamentos/enunciados auxiliam o pesquisador a coletar as imagens dos sujeitos envolvidos na experiência.

Figura 18: Desenho do processo criativo espiralado



Fonte: Elaborado pela autora (2020)

## 6 MÉTODO

Este trabalho tem como objetivo a criação de cenários de dança na rua, buscando para isso desenvolver um processo criativo em design estratégico fundamentado nas características presentes nos processos de carnavalização, incorporando ludicidade, festividade e dinâmicas que impulsionam o pensamento imaginativo. Essa é uma pesquisa de caráter qualitativa e de natureza aplicada, norteada pelos fundamentos do design estratégico.

A experiência apresentada a seguir é composta por quatro movimentos importantes: apresentação, coleta de dados, análise dos dados e conclusão. Como instrumento de pesquisa utilizou-se a observação participante e para produção de dados utilizou-se as técnicas de workshop conjuntamente com técnicas etnográficas. As análises dos dados foram realizadas a partir da interação realizada em 3 encontros com um grupo de sujeitos interessados na produção artística da dança.

O processo de investigação participante auxilia na compreensão da complexidade da realidade a qual a pesquisadora também está inserida (VALLADARES, 2007). Esse tipo de pesquisa necessita que o pesquisador se insira no processo, mas também se distingue dele, é preciso notar as alterações que o próprio sujeito pesquisador sofrerá durante a pesquisa, reconhecendo que seus próprios valores e crenças são parte do estudo (SAMPIERI; COLLADO; LUCIO, 2013).

Inicialmente, foram previstos dois tipos de experiências: controlada e aberta. A experiência controlada seria realizada com um grupo pequeno de participantes, já a experiência aberta seria realizada a partir do uso da rede social *instagram*, entretanto a partir dos resultados obtidos na experiência controlada, optou-se por não dar continuidade a experiência aberta.

Os encontros da experiência controlada e outras interações de grupo foram realizados ao longo de 2 meses, no final do ano de 2020, entre os meses de novembro e dezembro. Ao todo 4 pessoas participaram da experiência, todas elas com algum interesse na produção artística ou na prática da dança.

## 6.1 Experiência Dança NA rua

A experiência do método: Experiência Dança NA rua, foi organizada em diferentes encontros a fim de experienciar o modelo teórico proposto. Primeiramente, para possibilitar a interação entre os sujeitos da pesquisa, foi criado um grupo no *Whatsapp* chamado “Experiência Dança NA Rua”. Este grupo serviu para o diálogo e trocas entre os participantes, bem como para repassar instruções sobre a experiência e marcar as reuniões de encontro via *Zoom*.

O convite foi realizado para um grupo de pessoas, entretanto como prática livre apenas 3 sujeitos participaram de todos os encontros propostos. Para a identificação usa-se as seguintes siglas: AN, MR, e LC. Todas as participantes possuíam alguma relação com a dança e também com o espaço urbano. AN, é arquiteta e urbanista que pratica dança contemporânea como hobbies. MR também é arquiteta e urbanista e atualmente cursa licenciatura em dança na UFRGS. LC é designer e já frequentou aulas de dança e atualmente participa de um grupo de teatro. Outras duas participantes participaram do primeiro encontro, contudo não deram sequência nas outras atividades propostas.

Diferentes temporalidades estão implicadas no desenho desta experiência, visto que as atividades ocorreram de forma síncrona e assíncrona. Essa é uma experiência e exercício projetual que buscou conferir ao seu processo liberdade e abertura necessárias à imaginação, de tal modo que todo o processo seja mediado por imagens. Diferenciam-se diferentes movimentos: Solve e Coagula; além de diferentes momentos: síncronos e assíncronos.

A experiência será descrita abaixo seguindo tais movimentos e momentos. Além disso, destacam-se alguns enunciados verbais dos sujeitos, que serão apresentados entre aspas.

## 6.2 Ferramentas

As ferramentas utilizadas para organizar o fluxo e processo da experiência projetual, foram aplicativos de mensagens, apresentação, armazenamento de dados e outras ferramentas de edição de imagens. Abaixo são listadas detalhadamente as ferramentas digitais utilizadas para organizar o fluxo da experiência:

- a) **Google Drive:** O google foi utilizado principalmente para armazenar os materiais criados audiovisuais criados em vídeo. Esta ferramenta possibilitou que todos os participantes tivessem acesso aos materiais criados.
- b) **Apresentações Google:** O google apresentações foi uma ferramenta útil para apresentar a pesquisa e também para exibir os materiais criados pelos participantes.
- c) **Whatsapp:** O whatsapp serviu como ferramenta de interação e comunicação entre os participantes, também para compartilhamento de sugestões ao longo da experiência.
- d) **Zoom:** Os encontros síncronos, reuniões e videoconferências online, foram realizados com o auxílio da plataforma Zoom
- e) **Adobe Illustrator, canva e Inshot:** Essas ferramentas foram utilizadas principalmente para a criação de cards e as diferentes audiovisuais criadas durante a experiência.

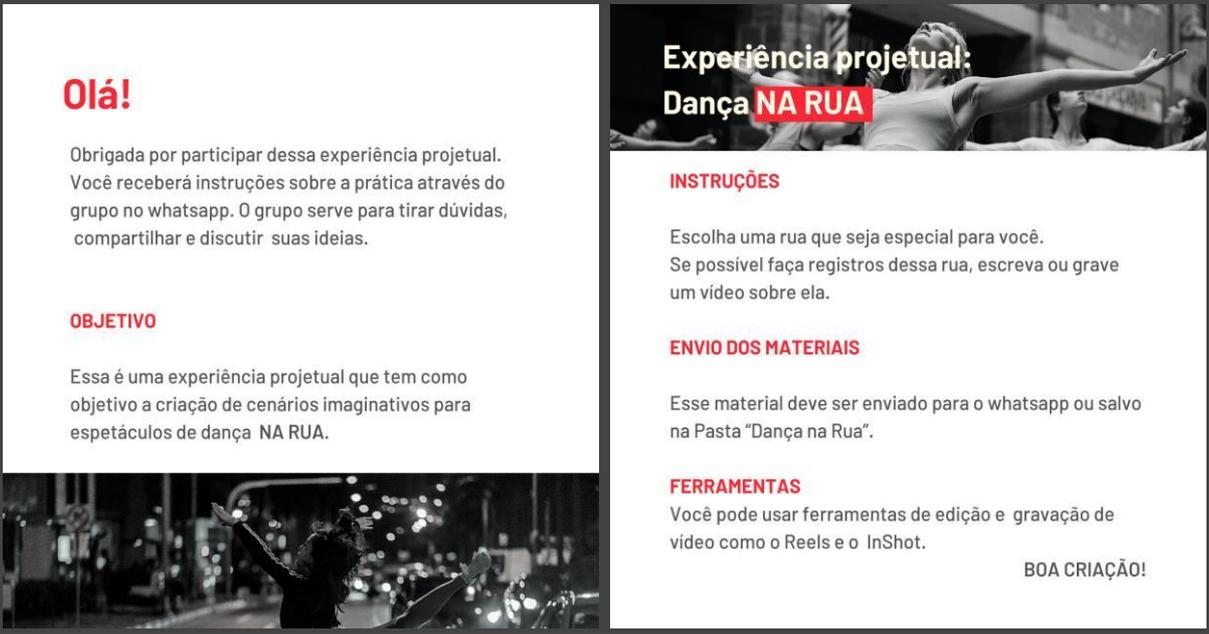
### 6.3. Coagular

Ao definir um desenho para a pesquisa, a pesquisadora materializa um estado de coisas, ou seja, confere forma à matéria, coagulando certas imagens. Este primeiro movimento foi denominado de coagular e inclui o convite e apresentação da pesquisa aos participantes (Figura 19). O objetivo desse encontro foi detalhar aspectos da pesquisa e da experiência, bem como instigá-los e provocá-los a criar imagens do espaço urbano. Ao final deste encontro de apresentação, uma primeira instrução prática foi fornecida: criar imagens.

Este momento de apresentação ocorreu de forma sincrônica e se deu por meio de uma videoconferência no aplicativo *Zoom*. Esse momento foi experienciado conjuntamente entre a pesquisadora e os participantes. O movimento de coagulação também teve um momento assíncrono, onde cada sujeito ficou livre para criar imagens da rua.

Essas imagens deveriam ser fotografias, vídeos em uma rua ou até mesmo versos. O objetivo era que os sujeitos capturassem suas experiências pessoais neste espaço. Eles tiveram total liberdade para escolher a rua, sem maiores restrições de como essas imagens deveriam ser. Essa atividade foi um exercício individual e cada um deveria apresentar no próximo encontro suas próprias imagens. As imagens criadas, em formato de vídeo e fotografias foram salvas em uma pasta no *Google Drive*.

Figura 19: Convite e instrução da experiência



**Olá!**

Obrigada por participar dessa experiência projetual. Você receberá instruções sobre a prática através do grupo no whatsapp. O grupo serve para tirar dúvidas, compartilhar e discutir suas ideias.

**OBJETIVO**

Essa é uma experiência projetual que tem como objetivo a criação de cenários imaginativos para espetáculos de dança NA RUA.

**Experiência projetual:  
Dança NA RUA**

**INSTRUÇÕES**

Escolha uma rua que seja especial para você. Se possível faça registros dessa rua, escreva ou grave um vídeo sobre ela.

**ENVIO DOS MATERIAIS**

Esse material deve ser enviado para o whatsapp ou salvo na Pasta "Dança na Rua".

**FERRAMENTAS**

Você pode usar ferramentas de edição e gravação de vídeo como o Reels e o InShot.

**BOA CRIAÇÃO!**

#### 6.4. Solver

O segundo movimento foi denominado: solver. Esse movimento compreendeu a dissolução das imagens criadas individualmente. A ideia desse movimento foi interpretar as imagens criadas no movimento de coagulação, a partir de discussões em grupo. Para isso foi realizado um segundo encontro online via *Zoom*. No encontro os sujeitos foram questionados a respeito de como se sentiram em relação às instruções do último encontro e sobre o momento de exploração na rua.

As participantes relataram que a criação de imagens não foi um exercício difícil pois, no curso de arquitetura já estavam acostumadas a realizar atividades parecidas. Entretanto, por conta da conjuntura imposta pela pandemia de Covid-19, o exercício foi mais difícil. Uma das participantes relatou o seguinte:

*"[...]Eu não me senti muito confortável para sair na rua. Eu não tenho saído muito devido a pandemia e normalmente quando eu saio não levo celular." - AN.*

*Outra participante relatou um desconforto parecido " [...] Eu não tenho levado meu celular ao sair por conta da contaminação."-MR.*

Pode-se perceber o grande desconforto em criar imagens na rua, o que impactou diretamente nas imagens criadas pelas participantes da experiência. As participantes então foram convidadas a olhar a pasta no drive que continha as imagens criadas. É possível acessar a pasta no seguinte link: [coagular](#). As imagens estão em formato audiovisual e fotografia.

Vale destacar que duas cidades foram *locus* para a criação de imagens: Porto Alegre (RS) e Marmeleiro (PR), visto que a pesquisadora não pode estar presente na cidade de Porto Alegre (RS) durante a realização da experiência. Abaixo consta um painel com algumas das imagens criadas pelas participantes (Figura 20)

Figura 20: Painel com algumas das imagens criadas pelos participantes



Fonte: Elaborado pela autora

Após o momento individual de interpretação das imagens, iniciou-se o movimento de solver as imagens, ou seja, comunicar aquilo que se sentiu ao entrar em contato com os insumos trazidos por todas as participantes. Abaixo listam alguns dos enunciados verbais que surgiram durante o movimento de dissolução ou de solver as imagens.

#### Enunciados - Experiência Controlada: segundo encontro

---

*“ as paredes sendo usadas para outras funções do que apenas paredes, mas enquanto um marcador de território também. ” - AN*

---

*“ a rua tem vários moods ” - AN*

---

*“ usar as superfícies como meio de expressão ” - AN*

---

*“Pensando nisso das superfícies e da rua juntas, fiquei imaginando que se no chão tivessem algumas instruções de movimento, será que as pessoas iriam fazer? “pare, gire, dê um pulo!” - AN*

---

*“Usei filtros e uma musiquinha que transmitisse mais ou menos aquilo que aquele momento tinha ” AN*

---

*“A rua como ela é sempre. Sempre tem muita gente”- MR*

---

*“Ao ver as paredes, vi que elas estavam sendo usadas para algo mais do que apenas paredes, mas enquanto um marcador de território. Quando olho as imagens vejo que as expressões disputam um espaço de poder dentro da cidade”- MR*

---

*“a cidade é um território em disputa o tempo todo” - MR*

---

*“As árvores que conflitam com o concreto, os passarinhos que conflitam com o barulhos dos carros. ” MR*

---

*“Como acolher essa dança? Como dançar essa cidade? Como eu me deixo afetar por barulhos, sons, imagens?” - MR*

---

*“ Fazer esse tipo de experiência ajuda a ver as diferentes visões do que te atravessa? sabe?” MR*

---

*“ Estava insegura sobre a experiência, mas todo mundo dança né?” LC*

---

As imagens produzidas provocaram reflexões críticas a respeito da cidade e da experiência do território urbano. Também foi possível notar que a reflexão realizada a partir do material imagético, instigou as participantes sobre questões visuais e estéticas das ruas. Além disso, algumas das participantes naturalmente começaram a imaginar como seria dançar nas ruas da cidade.

Na sequência desses dois movimentos, iniciou-se um direcionamento mais claro do processo de carnavalização proposto nessa projeção. A carnavalização em si, não define suas técnicas, pode-se analisá-la apenas por algumas de suas características, que constituem as imagens da carnavalização. Deste modo, na presente pesquisa a carnavalização como estratégia criativa foi articulada ao processo de design.

Como esse processo se propõe o desafio de criar novas narrativas e novas montagens para espetáculos de dança na rua, escolheu-se uma narrativa clássica dos balés de repertório para “testar” a metodologia proposta.

## 6.5 Narrativa

Os balés de repertório quase sempre tratam de triângulos amorosos (Lago dos Cisnes, Giselle, La Bayadere). O balé Carmen (Suite) mantém esse estilo de estrutura, criado pelo coreógrafo cubano Alberto Alonso foi apresentado pela primeira vez em 1967, inspirado na novela de mesmo nome de Prosper Mérimée e na ópera de Georges Bizet. O balé tem apenas um ato e conta a trágica história de uma cigana que se envolve em um triângulo amoroso.

A narrativa foi apresentada aos participantes através de uma montagem em vídeo<sup>32</sup> elaborado pela pesquisadora. Esta montagem reuniu diversos momentos de diferentes espetáculos que re-montaram a narrativa de Carmem, a intenção era a mostrar as diferentes formas de como a narrativa pode ser contada.

O vídeo foi apresentado logo após o momento de discussão das imagens realizadas na rua. Assim, uma segunda rodada de instruções foi introduzida aos participantes. Essas instruções se caracterizam como perguntas provocativas que poderiam instigar a imaginação e criar novas narrativas para este espetáculo quando pensado para o espaço urbano. Abaixo apresenta-se os cards utilizados nesta etapa (Figura 21). Os participantes ficaram livres para criar qualquer tipo de imagem seja verbal ou não verbal e trazer para o próximo encontro. As participantes tiveram cerca de 15 dias para criar individualmente imagens que pudessem expressar novas narrativas para o espetáculo de dança Carmen. Essas imagens poderiam ser de qualquer natureza: visual ou verbal.

---

<sup>32</sup> Link de acesso para o vídeo/montagem: <https://www.youtube.com/watch?v=zC5kyL7Kv8Q>

Figura 21: Convite e instrução da experiência

The image shows two panels of a project invitation and instructions for a street dance experience. The left panel is titled 'Perguntas' (Questions) and lists seven questions in white text on a dark background. The right panel is titled 'Experiência projetual: Dança NA RUA' (Projectual Experience: Street Dance) and contains instructions in white text on a dark background. The background of the right panel shows a person dancing in a street.

**Perguntas**

- E se Carmen fosse você?
- Como você dançaria esse espetáculo?
- Que músicas você dançaria?
- Se essa rua fosse minha, como eu dançaria?
- E se o público fosse parte do espetáculo?
- E os profissionais da dança?
- E se o palco fosse o lago?
- E se fosse o céu?

**Experiência projetual:  
Dança NA RUA**

**INSTRUÇÕES**

Sinta-se livre para recriar e pesquisar mais sobre a história e seus personagens. Esse é um espaço para sonhar e imaginar como seria esse espetáculo de dança na rua.

Use sua criatividade para se expressar, você pode usar ferramentas de edição ou gravação como o Reels e o InShot.

O grupo no whatsapp serve para tirar dúvidas, compartilhar e discutir suas ideias.

Esse material deve ser enviado para o whatsapp ou salvo na Pasta "Dança na Rua".

BOA CRIAÇÃO!

Fonte: Elaborado pela autora

No terceiro e último encontro síncrono com as participantes, foi solicitado que elas apresentassem o material criado. As imagens foram apresentadas primordialmente de maneira verbal, visto que as participantes relataram dificuldades para gravar algum material sem ajuda de um grupo de pessoas. Entretanto, apesar da falta das visualidades, destacou-se diferentes enunciados verbais, que podem ser enquadrados enquanto insumos criativos para a criação de espetáculos de dança nos espaços urbanos.

Enunciados - Experiência Controlada: terceiro encontro:

---

*“Eu não conhecia a narrativa do ballet. Mas acredito que quando foi criada era interpretada como a história de um amor trágico, algo assim. Mas acho que hoje a gente já consegue ver como a história de um crime, um feminicídio” - AN*

---

*“O ballet todo acontece e o fim é o grande UAU e eu fiquei pensando em como seria começar pelo fim a contar essa história. Começar pela pessoa morta no chão e inverter talvez essa narrativa. ”*

---

*“Pensei num cenário que seria assim, que a apresentação desse espetáculo numa rua começasse com uma cena de um crime e que o público tivesse pistas durante um trajeto e tivesse que ir remontando essa história como quem está desvendando essa história pra descobrir o que aconteceu pra chegar até ali.”*

---

*“Assim, começa com uma performance em uma rua do centro de Porto Alegre e as pessoas tem que ir montando. Imagino que as pessoas iriam ficar curiosas e daria uma leitura mais atual para esse tipo de história.”*

---

*“ Pensei em jogos de tabuleiro, onde cada ponto tem algo acontecendo. O público vai descobrindo os lugares e em cada ponto da cidade tem uma dança que vai te levando para vários lugares da cidade pra desvendar esse mistério. Fiquei viajando nisso.*

---

*“ Se eu fosse interpretar a Carmen eu ia me sentir um pouco desconfortável, pela exposição que você tem na rua, você está sujeito ao assédio, então teria que lidar um pouco com isso. “*

---

*“ Fiquei pensando em coisas como o urbanismo tático, onde tem pinturas no chão, algum mobiliário, coisas mais efêmeras, assim. Mas que você montasse um cenário nessa rua e eventualmente ter essa rua como um cenário montado mesmo. Sei lá, pegar uma rua que você quer fechar e fazer um teste de como fica ela fechada e ter essa rua como cenário montado. Não misturado no meio urbano, mas sim transformar a rua para ela receber esse espetáculo”*

---

*“ Também fico pensando em como poderia levar isso para lugares mais periféricos em que as pessoas não estão acostumadas a ir e que a própria arte não está acostumada a ir até lá. Ao invés de trazer as pessoas para ver, ir até as pessoas que não estão tão perto desse centro.*

---

*“Interligar essa narrativa, por exemplo, em ponto de ônibus ou trem e que tu pudesse ir a estação tal e tem uma parte do espetáculo e todo mundo pega um ônibus e vai mais um tanto, daí tem mais uma parte do*

*espetáculo em outro lugar. Essa coisa de ir percorrendo o espaço-tempo. Ir ao mesmo tempo explorando outros territórios que não as ruas que seriam mais óbvias disso acontecer.”*

---

*“Das coisas que eu fiquei muito pirando assim foi: como fazer um espetáculo desses de forma que não seja pela plataforma de vídeo? Acho que penso como seria de uma pessoa ir gravando todo esse percurso do espetáculo.”*

---

*“Acho que esse formato de vídeo favorece você criar um cenário focando naquilo que você quer mostrar da cidade.*

---

*“ E sobre a Carmen, eu só conheço de fragmentos, de ver colegas minhas dançando solo de Carmen ou assistir um espetáculo de flamenco que tem um fragmento de Carmen. Mas quando eu vi o final na semana passada, eu associei muito assim a aquele seriado: Coisa Mais Linda. Que fala sobre esses crimes passionais. E aquela cena do final da morte assim, me lembrou isso, uma mulher sendo encurralada num beco. Tipo ui, me revirou as tripas, assim.*

---

*“ Faço essa associação da narrativa com a rua, pensando o quanto a gente se sente insegura vivendo na rua né, transitando na rua, festejando na rua. Esse vídeo da LC correndo, me lembra muito esses efeitos de cardume de correr e de fugir e de sentir de alguma forma encurralada dentro da cidade.”*

---

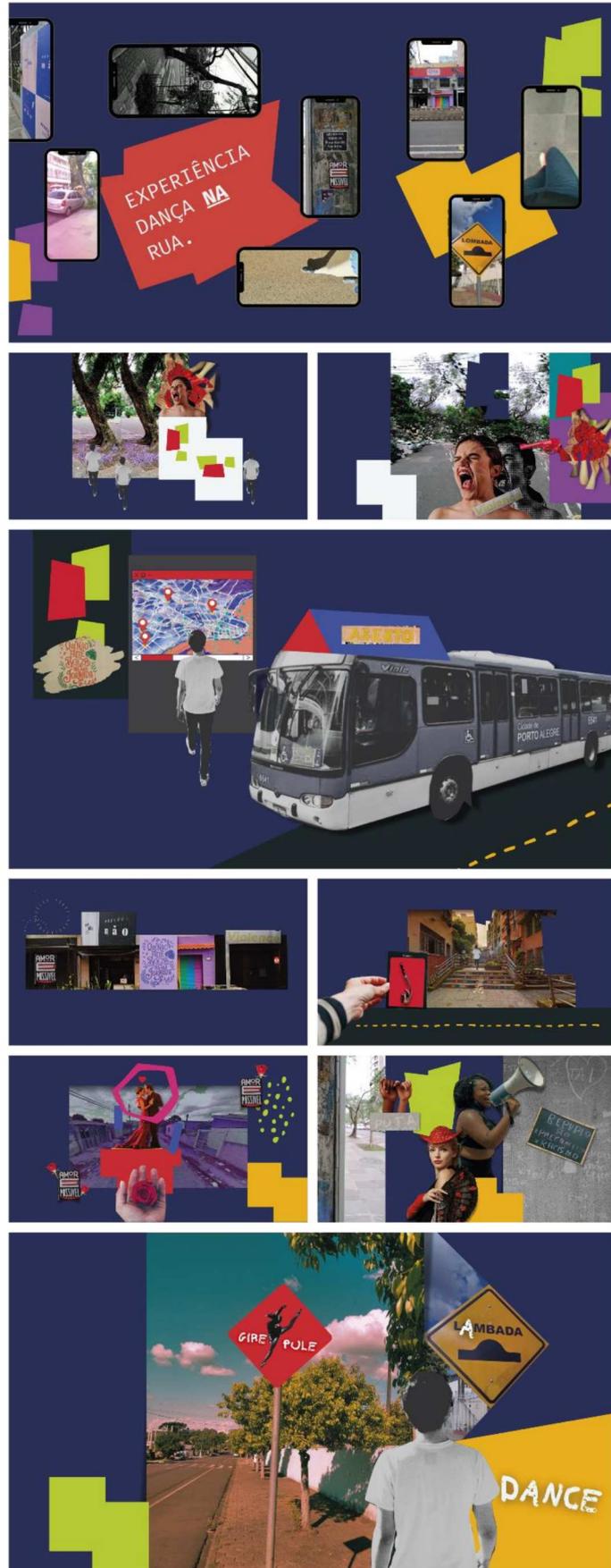
*“ Eu usei uma música no vídeo, que mistura uma coisa agonizante, com uma coisa meio sensual assim. Tipo to curtindo, to sensual, tô sendo mulher, sabe? E daqui a pouco tu tá tantantan e tu tá correndo, tá agoniada.”*

---

Além de trazer insumos criativos, pode-se perceber a crítica realizada ao enredo da narrativa Carmen, que conta a história como um crime passionai, quando nos dias de hoje ela é vista mais como uma romantização da violência contra a mulher. Esses pontos específicos da narrativa podem ser vistos do ponto de vista da carnavalização, quando a história começa a tomar um novo rumo. Entretanto os elementos mais específicos como paródia e satirização da história, durante essa experiência, não se apresentaram ou ficaram tímidos frente a crítica pura da história. Esse aspecto é levantado por Bakhtin (2000), como uma sobreposição dos aspectos criativos, pela razão e pela pura discussão crítica. Deste modo, seria necessárias maiores intervenções da pesquisadora para direcionar o processo de carnavalização.

A partir do material coletado, criou-se uma narrativa audiovisual que pudesse expressar visualmente o processo criado e também que pudesse direcionar uma leitura carnavalesca da obra. Para contar a história foi utilizada a ferramenta de storytelling (Figura 22) e a narrativa em vídeo pode ser acessada no seguinte link: <https://vimeo.com/626632402>

Figura 22: Cenário - Experiência Dança NA rua



Fonte: Elaborado pela autora (2021)

## 6.6 Partitura de montagem para projetos de espetáculos de dança na rua:

Segundo Trocchianesi (2010) “o conhecimento da estrutura narrativa de uma mostra pode ser interessante tanto como abordagem de análise como instrumento de projeto. ” Assim, a partir dos insumos obtidos durante a experiência pode-se colocar em evidência a relação entre eles e o sistema de estruturação dos espetáculos de dança na rua. Além disso, do ponto de vista do projeto pode-se criar novas configurações que possam facilitar a fruição e criação de obras que explorem os temas da narrativa (exemplo da obra Carmen, utilizada na experiência da dissertação), quanto à exploração das ruas e da cidade como um todo.

Deste modo, baseando-se no modelo de partitura de montagem apresentado por Trocchianesi (2010), busca-se decompor a estrutura dos espetáculos de dança, nas suas mais diversas partes e assim facilitar a visualização dos mais diferentes aspectos que compõem os espetáculos de dança. Essa organização é um ensaio de quais elementos notar ao realizar projetos de dança na rua.

***Narrativa e articulação dos conteúdos:*** A criação de coletivos mais abertos e menos hierárquicos pode ajudar na discussão e na reflexão crítica dos enredos e temas propostos. Além disso, a articular a lógica e a ordem de como a narrativa será contada indicará um fio condutor para os espetáculos de dança na rua.

***Organização Espaço/Temporal:*** Uma das situações importantes levantadas na experiência é a tendência de explorar sempre os espaços centrais da cidade, esquecendo os espaços periféricos. Por isso, esse item é importante para a criação. Além disso, esse item refere-se a toda a duração da experiência que pode se dar em diferentes pontos do território e que marca todas as pausas e interações realizadas durante o percurso do espetáculo.

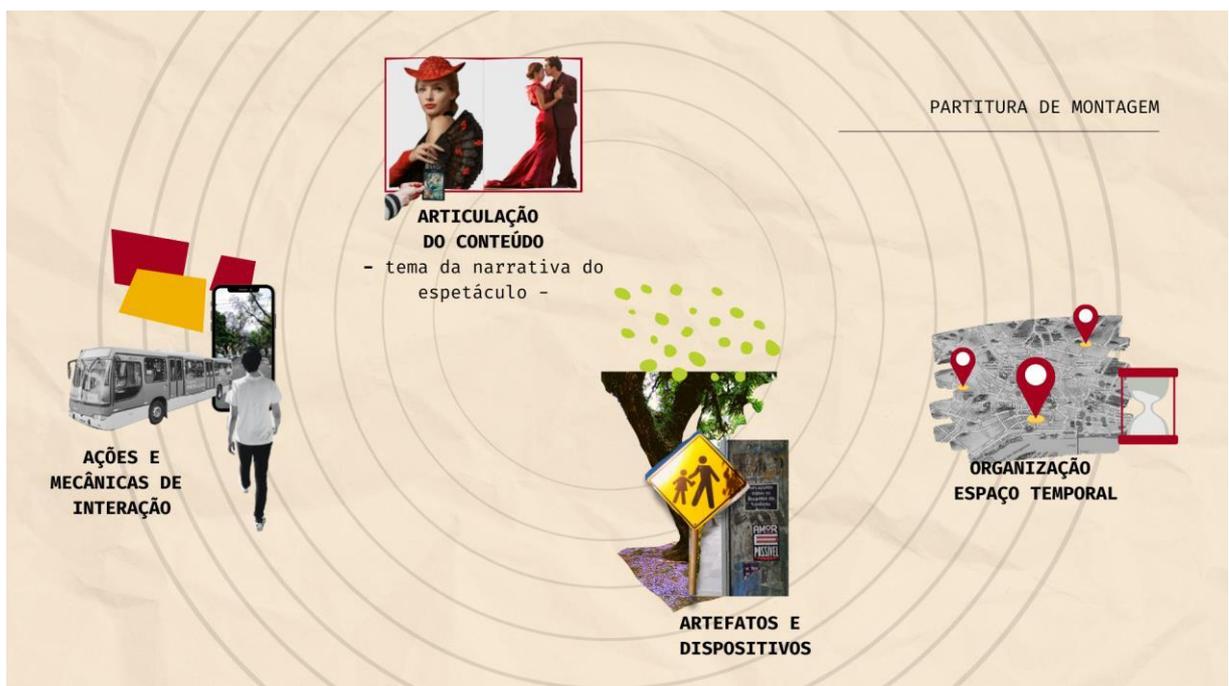
***Mecânicas de interação:*** A mobilidade é uma estratégia importante quando se pensa em espetáculos e experiências artísticas descentralizadas. Através de incentivos públicos é possível explorar os transportes públicos: ônibus/trem e também incentivar o uso de transportes alternativos como as bicicletas. Além disso, as tecnologias podem ser vistas como parceiras na criação das experiências sensoriais envolvidas nos espetáculos.

**Artefatos e dispositivos de montagem:** explorar os suportes oferecidos pelas próprias ruas: paredes, chão, muros, vegetação etc. Esses suportes auxiliam na composição dos espetáculos. Já o mobiliário urbano e a inserção de outros elementos que possam compor as narrativas dos espetáculos. Trazer novos elementos para a cidade pode contribuir para caracterizar melhor as cenas e instigar a exploração do público.

**Linguagem:** A linguagem se refere ao sistema comunicativo e de sinais, que se refletem na escolha de todos os materiais que fazem parte do espetáculo: as interfaces, ou suportes, dos dispositivos de montagem, as tecnologias utilizadas e todos os materiais envolvidos nas criações das obras artísticas de dança.

Abaixo apresenta-se um infográfico com os elementos da partitura de montagem para espetáculos de dança NA rua (figura 23). Essa partitura de montagem buscou organizar os elementos principais a serem considerados em um projeto de dança na rua. Entretanto, sua organização não pretende ser um manual prescritivo e sim uma possibilidade de organização.

Figura 23: Partitura de montagem



Fonte: Elaborado pela autora (2021)

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A racionalidade tecnocrática e o modo funcionalista de pensar o mundo dominaram as mais diferentes áreas da vida. Procurar alternativas impostas por esse pensamento hegemônico é um desafio para a sociedade contemporânea. Nesse espectro o design estratégico, vem empenhando nos últimos anos esforços significativos para trazer um pensamento mais aberto e transdisciplinar para a área. Uma característica importante dessa vertente é a busca por alternativas para os problemas da sociedade, ao apresentar cenários que contam possibilidades de futuro de forma narrativa. Entretanto, apesar da visão ampla sobre cultura e sociedade, ainda sim é difícil fugir das imposições normativas e prescritivas da área. Por isso, na presente pesquisa buscou-se elaborar uma abordagem fundada na sensibilidade.

O trabalho apresentado ao longo dessas linhas buscou trazer contribuições para a metodologia do design estratégico. As contribuições que se espera alcançar com tal empreendimento, se refletem especialmente nas características estéticas e sensíveis que foram integradas ao sentir, pensar e fazer design. Ao apresentarmos uma visão crítica a respeito do modo do fazer design hegemônico, é trabalhado também a possibilidade de agregar aspectos imaginativos e lúdicos para o primeiro plano da pesquisa.

Essa pesquisa, situada no campo do design e da arte, trouxe contribuições ao conceito de cenários, muito caro ao design estratégico, trazidas principalmente do campo cultural e estético. São exploradas as mais diferentes manifestações culturais e artísticas do conceito de carnavalização, que podem ser exploradas do ponto de vista teórico e prático em futuros trabalhos de design. A elaboração do conceito apresentada nessas linhas é por certo um convite à reflexão sobre a relação da cultura brasileira e suas possibilidades infinitas de articulação criativa.

São trazidos também elementos da dança, mais especificamente da dança expressionista de Pina Bausch, a qual serviu de inspiração para o método aqui trabalhado. Essa inspiração também considerou as possibilidades de renovação e tensionamento provocado pela carnavalização, nessa relação entre cultura nacional e outras culturas.

A experiência Dança NA Rua, que foi desenhada a partir dos princípios metodológicos organizados ao longo da pesquisa, evidenciou sobretudo as

diferentes sensibilidades implicadas no olhar de cada sujeito sobre as ruas da cidade e suas outras perspectivas narrativas. A experiência foi um convite aberto para sentir e refletir sobre o espaço e sobre a dança. Deste modo, coloca-se em evidência a possibilidade de usar as mais diferentes formas de expressão para comunicar imagens e criar novas narrativas para as experiências de dança na rua.

A experiência Dança NA Rua, entretanto, é apenas uma das articulações possíveis para expressar a metodologia. Por certo as condições impostas pela pandemia de covid-19 tiveram impacto direto no modo de operação da experiência. Acredita-se que outras circunstâncias e conjunturas podem gerar novos arranjos que sejam profícuos para trabalhar os conceitos de carnavalização e imaginação dispostos nessas linhas. Além da contribuição específica para a área do design estratégico, essa pesquisa também contribuiu para a reflexão crítica a respeito de como a arte é ainda restrita a certos espaços. A partir dos enunciados coletados da experiência, construímos uma possível partitura de montagem para criação de espetáculos de dança na rua, mais descentralizados e democráticos. Deste modo, também foram traçadas novas perspectivas para as produções culturais na cidade, investindo na criação de novas possibilidades de fruição estética.

A experiência em questão, foi o início da articulação dos conceitos elaborados ao longo da pesquisa, como de imaginação e carnavalização. Esses conceitos, no entanto, não conseguiram ser plenamente abarcados em tal experiência, podendo no futuro o presente trabalho articulá-los de maneira a evidenciar os elementos de riso, deboche e festividade.

Ainda assim, o material apresentado na partitura de montagem pode ser utilizado por grupos e companhias em suas criações. Além disso, a partitura pode ser útil para criação de novas políticas de produção cultural direcionadas para a criação de espetáculos de dança na rua. Por fim, espera-se que essa pesquisa forneça possibilidades de outras articulações e estudos futuros relacionados ao campo cultural e artístico, visto que a carência de políticas públicas e outros investimentos direcionados para essas áreas ainda é um a questão a ser enfrentada pela sociedade.

## REFERÊNCIAS

ARGAN, Giulio Carlo. "As Fontes da Arte Moderna". In: **Novos Estudos** (Cebrap), n. 18, set. 1987: 50. Tradução Rodrigo Naves.

\_\_\_\_\_. História da arte como história da cidade. Martins Fontes. São Paulo, 2014.

ALVES, J.F. Redemocratização e espaço público em Porto Alegre: o projeto espaço urbano espaço arte. **On the w@terfront**, 2012. v. 22 p. 77-81. Disponível em: <<http://raco.cat/index.php/Waterfront/article/view/251120/336022>> Acesso em 20 Fev 2020.

BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

\_\_\_\_\_. **O Direito de sonhar**. São Paulo, Bertrand Brasil, 1994.

BAKHTIN, Mikhail. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: O contexto de François Rabelais**. 4. ed. Trad. Yara Frateschi Vieira. São Paulo/Brasília: Edunb/HUCITEC, 1999.

Baldick, Chris. **The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms**. Oxford: Oxford University Press, 2001. Print.

BECCARI, M.; FEDERAL, U. Seis eixos para uma filosofia do design Six axes to a philosophy of design., p. 13–32, 2017.

Bentz, I. Processo de projeto: do ponto de vista aos efeitos de sentidos. **11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**. vol. 1, n. 4, dez. 2014. Disponível em: <<http://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/processo-de-projeto-do-ponto-de-vista-aos-efeitos-de-sentidos-12676>>. Acesso em: 20 nov. 2019.

Bentz, I; Franzato, C. O metaprojeto nos níveis do design. **12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**. Outubro, 2016. Disponível em: <http://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/24356>. Acesso em: 13 out. 2019.

BOAL, Augusto. **Teatro do Oprimido e Outras Poéticas Políticas**. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Civilização brasileira S.A. 1980.

BOURCIER, PAUL. **História da Dança no Ocidente**. Ed. 2. São Paulo Martins Fontes, 2006.

BRITTO, F.; JACQUES, P.. Corpocidade: arte enquanto micro-resistência urbana. **Fractal**, Rev. Psicol. Rio de Janeiro , v. 21,n. 2,p. 337-349, Aug. 2009 . Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1984-02922009000200010&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1984-02922009000200010&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em 14.Oct. 2019. <http://dx.doi.org/10.1590/S1984-02922009000200010>.

Câmara, A. A subjetividade e a estética pictórica de Bachelard. **Revista Escritos**. p 217 - 234. 2017.

CAUQUELIN, Anne. **Arte contemporânea: uma introdução**. Tradução: Rejane Janowitz. São Paulo: Martins, 2005.

DAMATTA, Roberto. O Carnaval como um Rito de Passagem. In: **Ensaio de Antropologia Estrutural**. Vozes. Petrópolis, 1973.

DAMATTA, Roberto. **A Casa e a Rua: Espaço, Cidadania, Mulher e Morte no Brasil**. Rio de Janeiro 1997

DUNNE, Anthony; RABY, Fiona. **Speculative Everything: Design Fiction and Social Dreaming**. Cambridge, Massachusetts London: The MIT Press, 2013.

FONTANILLE, Jacques. **Significação e Visualidade: exercícios práticos**. Tradução: Elizabeth B. Duarte e Maria Lilia D. de Castro. Porto Alegre: Sulina, 2005.

FRANZATO, C. et.al. Inovação cultural e social: design estratégico e sistemas criativos. In: FREIRE, K. (Org.). **Design estratégico para a inovação cultural e social**. São Paulo: Kazuá, 2015. p. 157-182.

Julier, G. From visual culture to design culture. **Design Issues**. Volume 22,(1), p. 64 -76. 2006

FLUSSER, V. **O mundo codificado: Por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2007

KNAAK, B. Derivas apropriações e a institucionalização da arte nas ruas de Porto Alegre. Rev. **Arte ConTexto**. Repensando a Cidade Contemporânea. Volume 2, (14) Jul. 2014. Disponível em: <[http://www.artcontexto.com.br/artigo-edicao04-bianca\\_knaak.html#>](http://www.artcontexto.com.br/artigo-edicao04-bianca_knaak.html#>) Acesso em 08 Fev. 2020.

Koskinen, I. Agonistic, Convivial, and Conceptual Aesthetics in New Social Design. **Design Issues**, Volume 32,(3), 17–30. 2016.

LANDOWSKI, E. Sociossemiótica: uma teoria geral do sentido. **Galaxia (São Paulo)**, São Paulo n. 27, p. 10-20, jun. 2014. Available <<http://dx.doi.org/10.1590/1982-25542014119609>> access on 20 May 2020

\_\_\_\_\_. Regimes de espaço. **Galáxia (São Paulo)**, São Paulo , n. 29, p. 10-27, June 2015 . Available from

<[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1982-25532015000100010&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1982-25532015000100010&lng=en&nrm=iso)>. access on 20 May 2020.

Medeiros, M.; Pereira, S. Pina Bausch, de referência mundial ao trabalho social: Kontakthof através das gerações. **Estúdio**, Lisboa, v. 3, n. 5, p. 91-96, jun. 2012. Disponível em <[http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1647-61582012000100016&lng=pt&nrm=iso](http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1647-61582012000100016&lng=pt&nrm=iso)>. acessos em 08 jul. 2019.

MAFFESOLI, M. Arcaísmo, cibercultura e reencantamento do mundo: as dobras do cotidiano tecnológico. **Comun. & Inf.**, Goiânia, v. 21, n.2, p.4-18, jun./set. 2018. Disponível em: <<https://www.revistas.ufg.br/ci/article/view/54305/26526>>

Manzini, E. and Cullars, J. 1992. Prometheus of the everyday: The ecology of the artificial and the designer's responsibility. **Design Issues**, 9(1): 5–20.

Manzini, E. 2016. Design Culture and Dialogic Design. **Design Issues**, 32 (1) 52-59.

MANZINI, Ezio. **Quando todos fazem design**: Uma introdução ao design para a inovação social. Editora Unisinos, 2017.

Manzini, E.; Jégou, F. Design dos cenários. In: BERTOLA, P.; MANZINI, E. Design Multiverso | **Notas de fenomenologia do design**. Milano: Edizioni POLI.design, 2006, p. 189-207

MAURI, F. 1996. Progettare progettando strategia: il design del sistema prodotto. Milano, **Dunod**.

MERONI, A. Strategic design: where are we now? Reflection around the foundations of a recent discipline. **Strategic Design Research Journal**, v. 1, n. 1, p. 31–38, 2008. Disponível em: <<http://revistas.unisinos.br/index.php/sdrj/article/view/5567>>.

MILTON, Santos. **O Espaço do Cidadão**. São Paulo: Nobel, 1987.

\_\_\_\_\_. **A Natureza do Espaço: Técnica, Razão e Emoção**. 3ª Edição. São Paulo: Edusp (Editora da USP), 2003.

MIRANDA, Dilmar. **Carnavalização e multidentidade cultural: antropofagia e tropicalismo**. *Tempo soc.* [online]. 1997, vol.9, n.2, pp.125-154. ISSN 0103-2070. <http://dx.doi.org/10.1590/S0103-20701997000200007>.

MORIN, E. **Introdução ao Pensamento Complexo**. 2005. Porto Alegre. Editora Sulina.

PARTSCH-BERGSOHN, Isa. *Modern Dance in Germany and the United States: crosscurrents and influences*. Chur, Suíça: Harwood Academic Publishers, 1994,

- 12-20. In: **ESTUDOS EM MOVIMENTO I: CORPO, CRÍTICA E HISTÓRIA GIPECIT** n. 18 Abril 2008: 101. Tradução Andréia Maria Ferreira Reis.
- PEREIRA, Sayonara. O Teatro da Experiência coreografado por Pina Bausch. **Rev. Bras. Estud. Presença**, Porto Alegre, v. 8, n. 3, p. 487-521, Sept. 2018. Available from <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2237-26602018000300487&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2237-26602018000300487&lng=en&nrm=iso)>. access on 14 Oct. 2019. <http://dx.doi.org/10.1590/2237-266076215>.
- PEREIRA, Marcelo de Andrade; MALAVOLTA, Ana Paula Parise. Considerações filosóficas sobre o habitar e o visitar no contexto das residências artísticas do Tanztheater Wuppertal Pina Bausch. **ARS (São Paulo)**, São Paulo, v. 17, n. 36, p. 217-234, Aug. 2019. Available from <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1678-53202019000200217&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202019000200217&lng=en&nrm=iso)>. access on 21 Oct. 2019. Epub Sep 05, 2019. <http://dx.doi.org/10.11606/issn.2178-0447.ars.2019.153208>.
- Pessanha, J. A. Motta (1993). Bachelard e Monet: o olho e a mão. In **A. Novaes (Org.), O olhar** (pp. 149-165). São Paulo: Companhia das Letras.
- Pina, Bausch: Dance, senão estamos perdidos. **Folha de São Paulo**. São Paulo, domingo, 27 de agosto de 2000. Discurso proferido por ocasião do recebimento do título de doutora "honoris causa" da Universidade de Bolonha (Itália). Trad.: José Marcos Macedo. Acesso em <<https://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs2708200008.htm>>
- Reyes, P. 2014. Projeto por cenários: uma contribuição aos processos de planejamento, São Paulo, **Arquitextos**. v. 165.02.
- SAMPIERI, R. H.; COLLADO, C. F.; LUCIO, M. P. B. **Metodologia de pesquisa**. 5 ed. Porto Alegre: Penso, 2013.
- SENNET, Richard. **Carne e pedra: o corpo e a cidade na civilização ocidental**. Tradução: Marcos Aarão Reis. 4ª ed. Rio de Janeiro: Record, 2006.
- \_\_\_\_\_. **Together: The rituals, pleasure and politics of co-operation**. 2012. Yale University Press.
- \_\_\_\_\_. Good Homes For Art. 2013. **Theatrum Mundi**. London. Available from: <https://theatrum-mundi.org/library/good-homes-for-art/> access on 05 May 2020.
- SIMON, H. 1981. **As Ciências do Artificial**. Lisboa, Editora Armênio Amado, 351.
- TOMAZZONI, A. et al. **Escritos da Dança I: Olhares da Dança em Porto Alegre**. Editora: CANTO. Cultura e Arte e Editora da Cidade. Porto Alegre, 2016.
- Trocchianesi, R. Guidi, G. Pils, G. Morlando, G. Seassaro, A. (2010). A Virtual Museum for Design: New forms of interactive fruition. 2010 16th **International**

**Conference on Virtual Systems and Multimedia, VSMM 2010.**  
10.1109/VSMM.2010.5665977.

VALLADARES, Licia. Os dez mandamentos da observação participante. **Rev. bras. Ci. Soc.**, São Paulo, v. 22, n. 63, p. 153-155, Feb. 2007.  
D<[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-69092007000100012&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-69092007000100012&lng=en&nrm=iso)>. access on 07 May 2020.  
<http://dx.doi.org/10.1590/S0102-69092007000100012>.

VIANNA, K. **A Dança**; em colaboração com Marco Antonio de Carvalho - 2005.  
Summus Editorial

VERGANTI, R. Meanings and radical innovation: a Metamodel and a Research Agenda. **The journal of product Innovation Management**. Vol. 25, p. 436-456.2008.

ZURLO, Francesco. Design strategico. In: **XXI Secolo**: Gli spazi e le arti. Roma: Enciclopedia Treccani. 2010. v.

## ANEXO A - QUADRO REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

O trabalho de Jacques e Dultra (2009) aborda o processo de espetacularização no planejamento do espaço urbano, através da administração de políticas públicas, tomando a cidade como ponto turístico (mercadológica) - construindo cidades shoppings, cidades parque de diversões - excluindo as populações que ali vivem. A pesquisa das autoras afirma que a configuração da cidade contemporânea empobrece a experiência subjetiva dos habitantes.

O espaço urbano, segundo Jacques (2009) deve ser reconhecido como locus do conflito e a arte como *locus* da experiência e qualquer abordagem que “ [...] desconsidere sua dimensão pública nos parece pura especulação como também o será qualquer atuação artística que desconsidere sua dimensão contextual (circunstancial). [...]” (JACQUES, DULTRA, 2009). A arte, segundo essa perspectiva, deve ser desvinculada do seu papel social, de arte-social, pois uma arte-social parte da ideia de consenso, ou seja, de integrar a arte ao espaço urbanizado. É na abordagem agonística da arte, proposta por Chantal Mouffe, que as autoras evidenciam o ativismo artístico em uma abordagem que possibilitaria os dissensos (JACQUES, DULTRA, 2009).

Propoem então a desterritorialização dos conceitos de tempo/espaço e de corpo/ambiente, com foco na zona transitiva entre arte, urbanismo e outras áreas do conhecimento. O evento Corpocidade<sup>33</sup>, idealizado pelas autoras, trabalha com “intervenções contra-hegemônicas” na cidade de Salvador. O evento promove encontros e experimentações junto de pesquisadores, especialistas e artistas de diversas áreas, cujo foco está nas relações entre cidade e corpo. A centralidade do trabalho está na ideia de corpografia como espaço de micro-resistência à espetacularização urbana (JACQUES, DULTRA, 2009).

O conceito de corpografia refere-se ao estudo dos movimentos e gestos que se refletem em padrões nos corpos dos sujeitos, revelando a experiência urbana que as provocou (JACQUES, 2008). O estudo da corpografia tem como intencionalidade propor outras formas de experiência urbana. Por meio das errâncias urbanas, ação

---

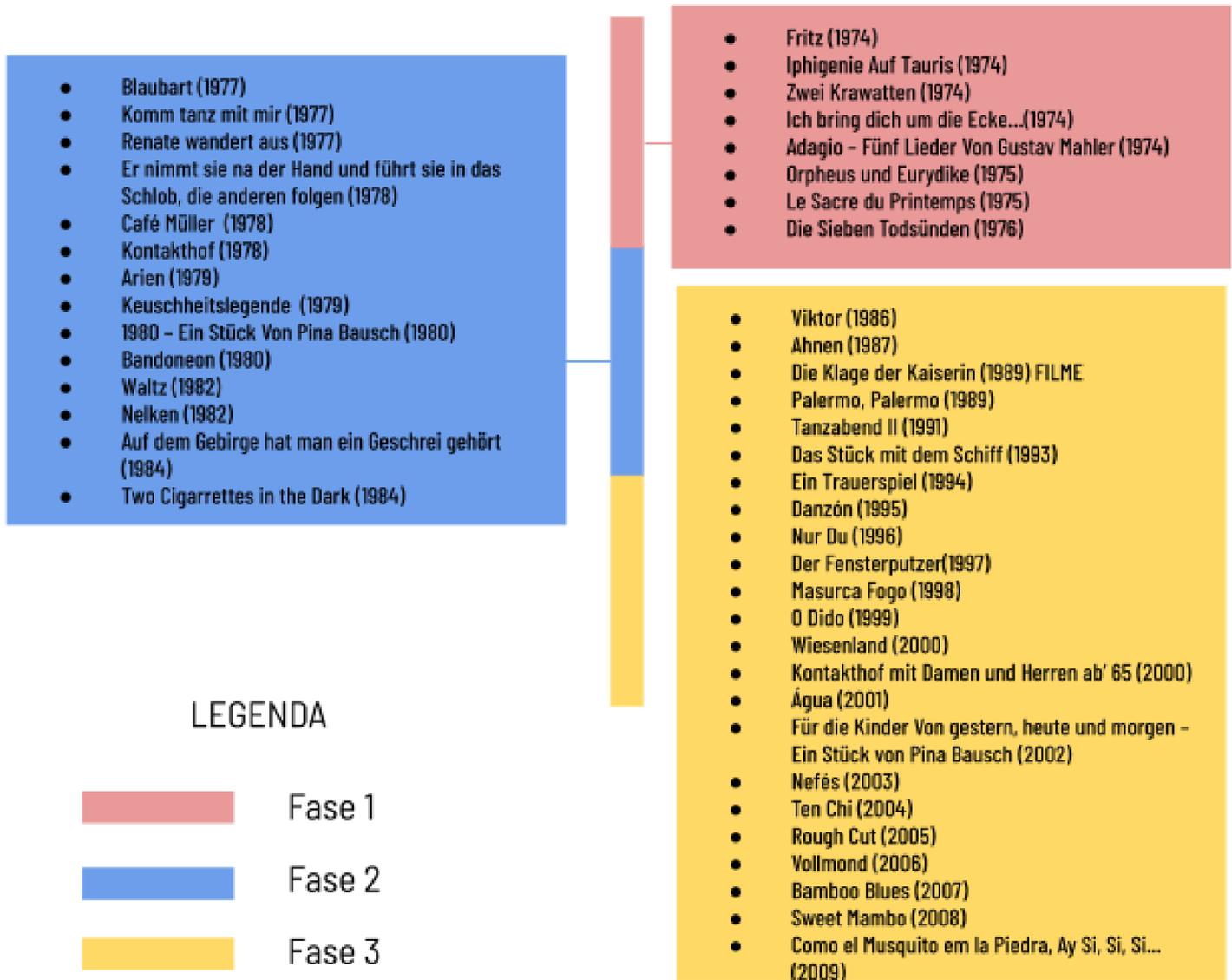
<sup>33</sup> **Plataforma Corpocidade.** Disponível em: <http://www.corpocidade.dan.ufba.br/> Acesso em 24 de abril de 2019

de percorrer a cidade e experimentá-la, seria possível inscrever corpografias mais complexas nos corpos que vivem e percorrem a cidade (JACQUES,2008).

TÍTULO	AUTORES	PALAVRAS-CHAVES	BASE
Cenografias e corpografias urbanas	Fabiana Dultra Britto/Paola Jacques	dança, intervenção, urbana	Revista Corpocidade
CORPOCIDADE: arte como microresistência urbana	Fabiana Dultra Britto/Paola Jacques	dança, intervenção, urbana	Revista Corpocidade
Corpografias urbanas	Paola Jacques	corpo, cidade	Scielo
DANÇA E INTERVENÇÃO URBANA: A CONTRIBUIÇÃO DO REGIME DOS EDITAIS PARA A ESPETACULARIZAÇÃO DA ARTE E DA CIDADE CONTEMPORÂNEA	Tiago Nogueira Ribeiro	Dança, intervenção, urbana	Google acadêmico
Espetacularização Urbana Contemporânea	Paola Jacques	Cidade, dança	Scielo
Da cidade interativa às memórias corrompidas: arte, design e patrimônio histórico na cultura urbana contemporânea	Giselle Beiguelman	Design, dança, cidade	Google acadêmico
CORPOCIDADE	Fabiana Dultra Britto/ Dulce Aquino/ Massimo Canevacci/ Henri Pierre Jeudy/ Patrick Baudry/ Sheila Ribeiro/ Paola Berenstein Jacques	Dança, cidade, intervenção urbana	Scielo
A experiência errática da cidade: em busca da alteridade urbana	Paola Jacques	Cidade, experiência	Scielo
Dançar [com] a cidade: mapeamentos sensíveis da experiência urbana contemporânea	Camboim, Iale Luiz Moraes	Cidade, experiência	Repositório UFBA
A dança como política do encontro com pessoas e lugares	Ruth Torralba Ribeiro, Lidia Costa Larangeira, Laura Vainer de Albuquerque, Bruna Raquel Simões Gouvêa, Thaís Leitão Chilinque	Cidade, dança, ocupação	Scielo

Fonte: Quadro elaborado pela autora (2020)

## APÊNDICE B – OBRA DE PINA BAUSCH



Fonte: Elaborado pela autora a partir de Pereira e Malavota (2019)

