

III Feira de Artes, Ciências e Tecnologia

Mercado Velho
Diamantina - MG

31 de outubro



AS AÇÕES BÁSICAS DE ESFORÇO E SUAS QUALIDADES NO JOGO CORPOMANCIA

GOMES, T. C. R.¹; JULIÃO, L.M.²; MACEDO, I. P.³; RIANI, A.R.L.⁴; RIBAS, F. L.⁵; MURTA, F.⁶

¹Discente do curso técnico em Teatro do IFNMG – *Campus* Diamantina; ²Discente do curso técnico em Teatro do IFNMG – *Campus* Diamantina; ³Discente do curso técnico em Teatro do IFNMG – *Campus* Diamantina; ⁴Discente do curso técnico em Teatro do IFNMG – *Campus* Diamantina; ⁵Discente do curso técnico em Teatro do IFNMG – *Campus* Diamantina; ⁶Docente do IFNMG *Campus* Diamantina.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho organiza-se a partir de resultados parciais do projeto de pesquisa (PIBIC Jr.), em andamento, intitulado “Do jogo à composição coreográfica: um passo à frente na formação artística”, que se propõe a investigar e vivenciar o processo de composição coreográfica tendo como ponto de partida o jogo Corpomancia.

O jogo Corpomancia é um jogo de tabuleiro e de dança, criado por Paula Bueno e pelo Conectivo Corpomancia (MS, Brasil) e é fundamentado na Coreologia de Rudolf Laban, mais especificamente nas ações básicas de esforço que estão contidas nos estudos do eixo Eucinéica de sua teoria. Explorado inicialmente dentro do universo artístico, o jogo foi posteriormente ampliado como ferramenta didática e lúdica e disponibilizado gratuitamente no meio digital.

OBJETIVO

O objetivo desse trabalho é elucidar de que forma as ações básicas de esforço estão compreendidas no jogo Corpomancia.

MATERIAL E MÉTODOS/METODOLOGIA

Realizamos estudo teórico e prático de aspectos da Coreologia de Laban, com ênfase nos fatores de movimento e nas ações básicas de esforço, fundamentado principalmente nos trabalhos de Madureira, Rengel e Laban. Durante as práticas corporais, enfatizamos o estudo das ações básicas de esforço. Analisamos o material disponibilizado no site e canal do youtube relacionados ao jogo Corpomancia (oficial). Confeccionamos, a partir do material disponibilizado no meio digital, o jogo, e o experimentamos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Na Coreologia, as ações básicas de esforço resultam da interação dos quatro fatores de movimento.

A tabela 1 demonstra a organização dos fatores de movimento com os seus dois pólos, de acordo com Laban (1978):

Tabela 1. Fatores de Movimento

Fator	Formas qualitativas básicas	
Espaço	direto	flexível
Tempo	súbito	sustentado
Peso	leve	firme
Fluência	livre	controlado

Fonte: Elaborado pelos autores

A tabela 2, por sua vez, apresenta as oito ações básicas de esforço, resultantes da combinação dos fatores de movimento “espaço”, “tempo” e “fluência”, de acordo com Laban (1978):

Tabela 2. Ações básicas de esforço

Ação	Espaço	Peso	Tempo
Deslizar	direto	leve	sustentado
Flutuar	flexível	leve	sustentado
Pontuar	direto	leve	súbito
Sacudir	flexível	leve	súbito
Pressionar	direto	firme	sustentado
Torcer	flexível	firme	sustentado
Socar	direto	firme	súbito
Chicotear	flexível	firme	súbito

Fonte: Elaborado pelos autores

No jogo Corpomancia, são as ações básicas de esforço, combinadas a uma ou mais partes do corpo, que determinam as ações do dançarino-jogador. No entanto, as formas qualitativas que compõem as ações básicas de esforço estão nomeadas no jogo com outros termos. Acreditamos, a partir da leitura de Bueno e Mundim (2013) que seja uma adaptação proposital. Além disso, nas cartas

III Feira de Artes, Ciências e Tecnologia

Mercado Velho
Diamantina - MG

31 de outubro



do jogo há dicas para ajudar na compreensão de cada movimento, conforme demonstrado na Figura 1:

Figura 1



Fonte: Bueno e Mundim (2013)

Na tabela 3 colocamos lado a lado os termos presentes, respectivamente em Laban (Domínio do Movimento - 1978), Rengel (Dicionário Laban - 2003) e no jogo Corpomancia (2021):

Tabela 3. Termos utilizados

	Laban	Rengel	Corpomancia
	formas qualitativas básicas		
Espaço	direto/flexível	direto unifocado /flexível multifocado	ou direto/indireto ou
Tempo	súbito/sustentado	súbito/sustentado	rápido / lento
Peso	firme/leve	firme/leve	forte/leve

Fonte: Elaborado pelos autores

CONCLUSÃO

A utilização da Coreologia para fins artísticos, didáticos e lúdicos a partir de novas proposições e materiais reforça a importância do legado de Laban e sua pertinência na contemporaneidade no meio artístico e educacional, com

múltiplas possibilidades e o jogo Corpomancia é um ótimo exemplo nesse sentido.

O surgimento de novos termos sugere apropriação e múltiplos processos de tradução. Notamos, a partir de outros autores, que não é incomum a utilização de termos diferentes daqueles que encontramos na obra de Laban, provavelmente devido aos processos de tradução da obra e também pela busca por termos que sugiram imagens que possam conduzir às qualidades pretendidas, conforme público para o qual se dirige.

REFERÊNCIAS

BUENO, P.; MUNDIM, A. C. da R. Corpomancia: uma experiência criativa entre dança e design. *ouvirOUver*, [S. l.], v. 7, n. 2, 2013. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/ouvirouver/article/view/23400>. Acesso em: 9 set. 2023.

CORPOMANCIA - O Corpo em Jogo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xqUymCi9YOW&t=73s>. Acesso em: 15/09/2023.

JOGO Corpomancia. Disponível em: <http://www.jogocorpomancia.com.br/>. Acesso em: 28/02/2023.

LABAN, Rudolf. Domínio do Movimento. São Paulo: Summus, 1978.

MADUREIRA, José Rafael. A Coreologia de Rudolf Laban e o ensino de artes corporais: uma síntese dos conceitos-chave. *Pensar a prática*, Goiânia, v.23, 2020.

RENGEL, Lenira. Fundamentos para análise do movimento expressivo. In: MOMMENSOHN, Maria & PETRELA, Paulo (orgs.) Reflexões sobre Laban, o mestre do movimento. São Paulo: Summus, 2006.

AGRADECIMENTO

Agradecemos ao apoio financeiro concedido pelo Instituto Federal do Norte de Minas Gerais – IFNMG e pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq. Agradecemos ao apoio do IFNMG - *Campus Diamantina*.