

OLIVEIRA, Rebeca Santos. Caminhos: instalação coreográfica com dispositivos lúdicos. São Paulo: ETEC de Artes. Curso técnico de dança; Ana Sheldon.

RESUMO

Este artigo ilustra o processo criativo de uma instalação coreográfica que relaciona arquitetura óssea com arquitetura espacial na pesquisa de movimento da intérprete, site-specific no uso das fotos, composição coreográfica ao acaso pelo uso dos dispositivos lúdicos (jogos) e interatividade. Tece relações entre artistas consagrados na dança e nas artes visuais, no caso Rudolf Laban, Merce Cunningham, Lígia Clark e Hélio Oiticica, observando um elo entre eles pela prática artística da Bauhaus Escola de Artes e Ofícios, visto que estes artistas foram influenciados direta e indiretamente por professores criadores desta escola como Oscar Schlemmer, Kandinsky e Josef Albers.

Palavras-chave: instalação coreográfica. interatividade. lúdico. artes visuais. dança democrática.

ABSTRACT

This article illustrates the creative process of a choreographic installation which relates bone and spatial architectures in body motion research, site-specific in the use of photos, choreographic composition at random by the use of recreational devices (games) and interactivity. Explores the relationship between established artists in dance and the visual arts, in the case Rudolf Laban, Merce Cunningham, Lygia Clark and Hélio Oiticica, noting a link between them in the artistic practice of the Bauhaus School of Arts and Crafts, as these artists were influenced directly and indirectly by creative teachers of this school as Oscar Schlemmer, Kandinsky and Josef Albers.

Keywords: choreographic installation. interactivity. playful. visual arts and democratic dance.

Questão inicial e pesquisa de movimento

No início do ano a autora tirou fotos do espaço da Etec como parte de um workshop que foi ministrado por ex-alunas como fruto de seu recém TCC. Neste workshop, as ministrantes começaram com um exercício de sensibilização da pele e depois pediram para pegarmos nossos celulares para tirarmos fotos do espaço fora da sala. Sei pouco sobre a proposta delas, pois não vi o TCC e elas também não explicaram qual era a relação direta do workshop com o trabalho delas.

Partindo das fotos registradas do espaço durante o workshop, a autora deste artigo indagou sobre como os objetos e o espaço são configurados em relação uns aos outros, logo ao contexto. Podemos utilizar a

preposição entre¹ como referência espaço temporal para falarmos sobre a situação de diferentes objetos, conforme as seguintes definições:

1. Indica situação ou espaço em meio ou dentro de;
2. Indica limite temporal;
3. Indica situação entre duas ou mais coisas, duas ou mais ideias, dois ou mais conceitos, etc;
4. Indica troca ou reciprocidade.

Porém, a preposição não é suficiente para resolver o questionamento, pois não carrega em si as características dos objetos envolvidos, ainda que a quantidade e a disposição destes mudem o contexto. O substantivo mais apropriado encontrado para abrigar este questionamento é o termo *fronteira*², pois esta palavra define um limite entre coisas distintas, entre diferentes identidades, conforme as definições:

1. Limite; linha que divide ou delimita, separando um país ou de território de outro(s).
2. Região que está ao lado ou próxima desse limite.
3. O mais alto grau que se pode atingir: sua curiosidade não tem fronteiras.
4. Figurado. Separação; linha que demarca, separa ou distingue uma coisa de outra.
5. Figurado. Divisão entre dois âmbitos ou espaços físicos ou abstratos: *fronteira da consciência*.

A pesquisa corporal foi provocada pela análise de uma das fotos tiradas no workshop que gerou um estranhamento, por não definir bem o espaço no qual ela foi tirada. A foto foi tirada na cantina ao lado da biblioteca, no pátio da Etec de Artes. Nela, o pequeno vão de cerca de 10 cm de altura localizado entre o balcão da cantina e a mureta que o sustenta aparece como uma marquise, por conta da perspectiva em que a imagem foi capturada. Por ter um vão entre a parte de cima e a parte de baixo, por estas partes serem paralelas uma a outra no sentido horizontal e pela parte superior ser sustentada por uma estaca na vertical, é possível fazer a relação deste espaço com uma marquise.

A marquise no espaço urbano tem função estética e de proteção, abrigo às intempéries.³ No processo de investigação, a estrutura arquitetônica da marquise foi associada á estrutura corporal entre cintura pélvica e escapular, pois estas configuram visualmente linhas paralelas horizontais e ligam-se pela coluna vertebral. Neste caso, pensando na relação entre arquitetura óssea e arquitetura urbana, a arquitetura corporal, quando estática, assemelha-se à arquitetura do espaço.

¹ Definições para "**entre**" encontradas no Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2013, <https://www.priberam.pt/DLPO/entre> [consultado em 06-06-2016].

² "Definições retiradas do dicionário online, disponível em <http://www.dicio.com.br/fronteira/>"

³ <http://www.colegiodearquitetos.com.br/dicionario/2009/02/o-que-e-marquise/>



Figura 1 - Foto da parte de baixo do balcão da cantina que inspirou a pesquisa de movimento e a relação entre arquitetura óssea e arquitetura espacial (marquise). Foto por Rebeca Oliveira.

Pensando ainda na relação dos objetos e seu contexto como algo que os caracteriza e os diferencia, aliado a uma relação com a *arquitetura corporal*, foi sugerido que a pesquisa de movimento partisse do líquido articular, pois este lubrifica e estabelece um ponto de contato entre os ossos, como uma região fronteira. Este líquido sinovial definiu a qualidade de movimentação a ser alcançada, uma movimentação fluída.

Assim, levando-se em consideração as partes do corpo (cinturas pélvica, escapular e coluna) e a qualidade do objeto que os une (líquido sinovial) busca-se uma qualidade fluída na movimentação, uma qualidade que busca um tônus muscular eficiente para o movimento, sem tensões desnecessárias e sem bloqueios, travas nas articulações. Uma pesquisa de movimento entre as partes do corpo, de maneira a não interromper o fluxo (o tônus das cadeias musculares relacionadas entre as partes do corpo) , evidenciando a relação entre partes distintas que compõem um todo.

Uma proposição teórica

O estudo da relação entre corpo, espaço e tempo em dança, aproximadamente como acessamos hoje, surgiu no ocidente no início do século XX, contexto em que as vanguardas artísticas históricas na Europa influenciaram a produção artística posterior em diversos países. Delsarte⁴ foi um músico e professor francês que começou a estudar as propriedades do gesto partindo da observação do movimento cotidiano, suas ideias influenciaram diretamente artistas importantes como Isadora Duncan, Ruth St. Denis and Ted Shawn. Rudolf Laban e F. Matthias Alexander.

⁴ https://en.wikipedia.org/wiki/Fran%C3%A7ois_Delsarte (22/06/2016)

Este TCC parte da teoria de Rudolf Laban, pois a autora tem estudo em curso desde 2013, no âmbito de pós-graduação em Laban/Bartenieff, realizado na Faculdade Angel Vianna e finalizado em 2015.

No corpo teórico criado por Laban, a coreologia é o estudo da linguagem do movimento da dança que considera movimento e emoção, forma e conteúdo, corpo e mente como uma unidade inseparável. A Corêutica (ou harmonia espacial) é o estudo das trajetórias espaciais dos movimentos, a relação entre corpo e espaço considerando as formas dos cristais e o conhecimento matemático. A Eukinéctica refere-se à teoria dos esforços, esta abarca as qualidades de movimento considerando os quatro fatores: espaço, tempo, peso e fluência. A Corêutica e a Eukinéctica são como as duas faces de uma mesma moeda, indissociáveis. (RENGEL, L. 2003.)

O autor que viveu no contexto moderno e expressionista alemão, analisou o movimento na dança ao ponto da análise ser pragmática e independente de questões subjetivas em relação à expressividade da dança. Esse olhar de desconstruir para reconstruir de maneira analítica o movimento está presente, de outro modo, na prática de Cunningham. Na dança moderna "os braços e pernas são como revelações das costas" (AMORIM, 2000, 95.) Essa é uma semelhança pontual com a pesquisa de movimento da autora, uma vez que a movimentação de braços e pernas está ligado a cinturas escapular e pélvica e estas pela coluna. Um dos exercícios de Cunningham movimentava o dorso com estabilidade do quadril para trabalhar a musculatura dorsal, abdominais e internos estabilizadores do quadril, resultando do vínculo entre tronco e pernas sem dissociá-los. Depois as costas ficam estáveis e eretas para movimento de pernas e pés ganhando mais autonomia de coordenação. Há um trabalho nas articulações no sentido de isolar o movimento das diferentes partes do corpo criando movimentos assimétricos. Isso requer uma ampliação da atenção do espaço-tempo. Esse movimento intenso das articulações "volta para a superfície" como escreve José Gil, inserido em um plano de imanência (DELEUZE E GUATTARI, 2010) gerado pelo esvaziamento (destruição) e preenchimento (construção) de uma nova linguagem. Neste plano, o pensamento e as ações corporais são um só. A consciência ampliada do corpo dirige o movimento dançado, como uma unidade de movimento virtual, criando um corpo virtual. A virtualidade está atrelada não apenas no estudo refinado das articulações na precisão do movimento, mas também em como os trabalhos do coreógrafo assimilavam o acaso em seu processo de criação. Nele, o acaso funcionava como operador da composição, na combinação de sequências de movimento que eram o material do alinhave dramático da cena. Este corpo virtual se forma a medida que se decompõe, é como se o estudo das articulações e a atenção para composições organizadas a partir do acaso gerassem, no corpo do intérprete, um estado de presença cênica que se renova constantemente na ação. Isso desperta a virtualidade do gesto, pois o nexos das posições dos membros não é mais um corpo orgânico.

O acaso em Cunningham está em esvaziar e abrir o espaço cênico para todas as possibilidades, neste sentido, os dispositivos lúdicos na instalação propiciam uma ocupação não convencional do espaço e a instauração do acaso, que os dados, cartas e outros jogos produzem.

Cunningham realizou as propostas do artista plástico Marcel Duchamp, de ter o acaso como o meio de ir contra a aparente realidade lógica, de escapar ao território do hábito, da repetição de coisas já aceitas, e de não ser tarefa do artista a determinação de como o público deve perceber o seu trabalho (Cabanne 1997:78, 80 e 122). (AMORIM, 2000, pag. 90)

Essa vontade descrita de ir contra o território aparente, escapar do território do hábito, da repetição de coisas já aceitas e de atribuir ao público a responsabilidade sobre a própria fruição da obra, está completamente presente nas obras de Hélio Oiticica e Lúcia Clark uma vez que estes, dentre outros, rompem com o suporte das artes consagradas tornando a pintura bidimensional, tridimensional e a escultura estática em objeto maleável. Além disso, a interatividade proposta por estes dois artistas coloca o público como agente ativo na composição da obra, não apenas pela interpretação subjetiva, mas pela composição da obra. Neste sentido o formato de instalação, no trabalho da autora deste artigo, é um formato que favorece o acaso, pois o público tem total autonomia para interagir, compor e interpretar a obra.

Os jogos são: dado, dardo ao alvo; bichos; uso não convencional de uma cadeira; virar cartas ligadas a um sabão em barra e a um pote de bola de sabão, para sortear as ações de deslizar e flutuar respectivamente; jogo da memória com desenhos da movimentação de uma bailarina feitos pelo Kandinsky; sorteio das ações flexionar e estender e jogo da roleta com três ações possíveis: girar, saltar e deslocar. A não convencionalidade da movimentação está no fato de ser um espaço de transição para chegar até as salas de aula. Os alunos de dança usam este espaço para dançar, mas ele é comum a todos os estudantes, inclusive de outros cursos. Foi interessante observar a interação de alunos de eventos e design de interiores com os jogos, principalmente para estes alunos as ações propostas não são cotidianas, estão fora da convencionalidade.

A interatividade lúdica e o acaso em ambiente cotidiano dialoga com o conceito de corpo virtual a medida em que este é desconstruído para se reconfigurar, como um corpo "monstruoso" (GIL, J. 2009) (no sentido de um corpo não orgânico) em que cada ação pode gerar uma atenção coreográfica no corpo dos jogadores, evidenciando o estado de imanência. Não se trata da desconstrução de um corpo virtuoso do bailarino, mas sim de um corpo ordinário que, ao se propor em jogo, experimenta novas possibilidades de movimento em um estado de presença que o jogo permite e instaura. Essa disponibilidade corporal revela que não há um corpo único, mas múltiplos corpos. Há uma relação aqui, feita pela autora, de um movimento orgânico (que um bailarino treina para conseguir) com um movimento ordinário que alguém que não estuda dança costuma ter. Um se diferencia do outro, mas há uma aproximação entre eles operada pela virtualidade do movimento incentivada pelos jogos.

A imanência do movimento virtual cria um espaço onde "se pode pôr tudo" (GIL, 2009, p. 37) e o esvaziamento da movimentação, na sua desestruturação usual (pelas ações labanianas nos dispositivos lúdicos), suscita uma reflexão do movimento sobre si.

O fato da instalação conter fotos indiciáticas (não ilustra o local, mas propõe a descoberta dele pelo retrato de suas partes) apontando o próximo destino, e estar em um saguão de uso comum para bailarinos e não bailarinos, amplia a visão do espaço atribuindo-lhe novas possibilidades. Isso também

gera um estranhamento em quem habitualmente frequenta o espaço, pois o caráter espetacular não está na instalação em si, mas na possibilidade imanente do transeunte participar. Está no plano virtual.

Ao participar, o público desembaraça-se de seus movimentos cotidianos, negando-os ou autoreferindo-se a eles. A função metalinguística (presente na proposição dos jogos ao utilizar as ações básicas corporais e de esforços labanianos para estimular as ações) e o fato de utilizar a linguagem fotográfica e a instalação, relacionando a dança a outras linguagens artísticas, são indícios de que esta instalação carrega o que José Gil chama de “unidade linguística” e “unidade metalinguística”, estes termos são frutos da reflexão do autor ao se questionar sobre como Cunningham permaneceu dentro da própria linguagem ao negar a forma tradicional. Ele escreve que estas unidades:

...tem a vantagem de designar mais adequadamente a realidade: a unidade seria muito simplesmente uma sequência minimal de movimentos, a partir da qual uma linguagem dançada se constituiria. (Um pouco à maneira do *Quadro negro* de Malévitch que se tornará o primeiro elemento da linguagem suprematista, esta unidade cinestésica-estética metalinguística vai dar origem às outras unidades de movimento da linguagem cunninghamiana.) (GIL, 2009, p. 33)

Esta relação aproxima a prática de Cunningham a prática de Lígia Clark e Hélio Oiticica, quanto ao uso da metalinguagem para negar a prática tradicional da linguagem, ao mesmo tempo em que permanece na linguagem, inovando-a. Nesse sentido, os conhecimentos labanianos contribuem para uma visão analítica da linguagem da dança.

Cunningham, assim como Laban, acreditava na mistura das linguagens como prática artística. Ambos utilizavam a mistura de diferentes linguagens artísticas em suas composições cênicas: pintura, instalação, música e objetos diversos.

Curiosamente, a escola de Laban, em Munique, se chamava escola de Dança, Som, Palavra e Artes Plásticas. Esse sentido de busca de coexistência entre formas artísticas tem como eco, por exemplo em Schoenberg e em Kandinsky, que também se perguntavam se cada arte deveria permanecer isolada. (p. 57, KATZ, 2006)

Os contextos de dança e pesquisa artística da Europa no início do século e dos Estados Unidos na primeira e segunda metade do século se conectam de várias formas. Na primeira metade, pelo intercâmbio de artistas como Isadora Duncan entre outros. Resguardando as diferenças, as influências artísticas entre Laban, Schoenberg e Kandinsky se assemelham a de Cunningham, Jonh Cage e Rauschemberg, já que eles propuseram uma interrelação entre diversas linguagens em seus trabalhos. Ou seja, de modos diferentes, esses artistas questionaram as fronteiras estabelecidas entre as artes, criando fluxos entre elas.

Neste sentido, é possível relacionar estes artistas, pela pesquisa realizada, ao pensamento e comportamento artístico que esteve presente na prática da Bauhaus, escola de artes e ofícios que funcionou na Alemanha entre 1919 a 1933. Oskar Schlemmer pintor, escultor, designer e coreógrafo que criou dentre outros a conhecida obra Ballet Triádico, (o qual mistura as linguagens transformando o corpo dos bailarinos com adereços em formas geométricas) foi professor da Bauhaus. As ideias de Laban o influenciaram.(BOCCARA, E. G. 2009) Além disso, há influência da Bauhaus na proposta de Cunningham, uma vez que o diretor artístico da Black Mountain College (escola em que Cunningham e Cage foram convidados a lecionar em

1948, por serem inovadores, apesar de estarem restritos a pequenos círculos) era Josef Albers, ex- professor da Bauhaus. (AMORIM, 2000, pag. 85). Por fim, Lígia Clarck e Hélio Oiticica tem uma grande influência nas suas obras no concretismo de Mondrian e abstracionismo de Kandinsky, também ex-professor da Bauhaus.

Concepção cênica

Devido o interesse da autora do TCC em intervir no espaço cotidiano e fazer com que o público partilhasse a autoria da obra, surgiu o formato de instalação interativa na Etec de Artes. Por meio de dispositivos lúdicos, de jogos diversos, será possível propiciar o acaso em uma trajetória cênica que culminará na união dos passos (ações) sorteados? Isso pode gerar uma coreografia durante o deslocamento entre um ponto a outro do espaço, ou apenas uma ação extra-cotidiana isolada no espaço? Ainda que o acaso esteja presente nos jogos propostos, as instruções neles contidas são o bastante para lançar a atenção de cada jogador para a relação entre movimento e acaso?

A teoria de Laban está presente neste TCC, pelas orientações das ações que estão nos dispositivos lúdicos e instaurado na proposição coreográfica da intérprete, referente a questões espaciais, no caso: cinesfera e níveis. As ações dos dispositivos são algumas das 12 ações básicas corporais em **negrito: estender, flexionar, girar, saltar, dobrar, desdobrar**, transferir peso, mudança de apoio, **reunir, espalhar, parar e deslocar**. Também contém algumas das 8 ações básicas de esforço em **negrito: torcer**, chicotear, **flutuar, deslizar, pontuar, socar**, pressionar e sacudir. A principal diferença entre as ações é que as ações corporais não possuem qualidades de esforço definidas, diferente das ações de esforço que são definidas considerando três dos quatro fatores de movimento, em **negrito: espaço, tempo, peso** e fluência. Os fatores de movimento são definidos em: espaço (direto e indireto), tempo (lento e urgente), peso (forte e leve), e fluência (livre e controlada).

O simples fato de mover-se no espaço já implica questões espaciais e qualidades de movimento, porém os dispositivos lúdicos são uma maneira de interagir com o espaço cotidiano de uma outra forma, de criar uma memória afetiva intencional (ou direta) entre os corpos e o espaço, ampliando as possibilidades de ações destes. É também um modo de abordar o conceito de dança e composição coreográfica para dançarinos que não conhecem a teoria de Laban e para o público em geral.

O fato de todos que transitam no espaço poderem jogar e dançar, dialoga com o pensamento democrático de dança de Laban, notório em sua produção, pela inserção da dança na educação formal e na idealização e produção da dança coral.

Os dispositivos lúdicos são atraentes e contém regras específicas de acordo com o objetivo. Dispositivos porque viabilizam uma ação e lúdicos porque são jogos que geram prazer. Há a relação entre Kandinsky, Laban e o movimento, traduzido no jogo da memória com seus desenhos sobre o movimento da dançarina Palucca.



Figura 2 - Jogos utilizados na sequência: Bichos, Roleta, Dardo e Jogo da Memória. Fotos por Rebeca Oliveira.

Conclusão

Este é um projeto que inclui metalinguagem, por explicitar parte da teoria de Laban; a relação com outras linguagens artísticas no diálogo com as artes visuais, pelo uso da fotografia e por se tratar de uma instalação. Outra questão implicada no projeto diz respeito ao acaso na composição coreográfica, presente na prática de Cunningham acionado pelas características dos jogos e dos dispositivos lúdicos que compõe a instalação. Além disso, o caráter interativo com os objetos e o interesse da autora para que o público seja autor da obra, se relaciona com os trabalhos de Lígia Clark e Hélio Oiticica que se opuseram ao caráter contemplativo da arte e propuseram uma interação lúdica entre objeto de arte e público, fazendo com que o fenômeno artístico se desse na relação do público com o objeto, criando obras de arte particulares, pois cada um tinha liberdade para interagir espontaneamente como quisessem. Eles criaram uma anti-arte por questionar os suportes tradicionais das artes plásticas canonizados nos meados da década de 1950 e por propor uma democratização do acesso a produção de arte, vide “Parangolé” de Hélio Oiticica e “Caminhando” de Lígia Clark. Parece haver uma relação entre os questionamentos desses artistas brasileiros com os propostos por Laban quanto o estatuto humano da arte.

Laban e Cunningham, apesar das suas diferenças, se relacionam pelo estudo e análise de movimento, pela relação deste com o espaço/arquitetura e pela estreita relação entre música e movimento. Na pesquisa corporal, ambos voltaram o olhar para o movimento enfatizando a

movimentação do tronco e não apenas dos membros como no balé clássico. Prática comum aos dançarinos modernos. Uma das diferenças que é importante mencionar é as posturas distintas desses pesquisadores em relação ao balé, enquanto Laban se negou a utilizar o repertório de movimento dessa linguagem, Cunningham utilizava-os a seu modo. Na exploração do corpo com a arquitetura, ambos pensaram no movimento e sua relação multidirecional, tendo o corpo como referência espacial. Na relação musical, Laban se relacionou diretamente com Dalcrose e com Schoenberg, (ambos inovadores no ensino de música e harmonia musical respectivamente) e pela criação da Labanotation. Em contrapartida, Cunningham desenvolveu um extenso trabalho de criação com ferramentas digitais e também manteve parcerias com músicos como Jonh Cage, inovador do pensamento em composição musical.

Todos eles se relacionam, ao voltar o olhar para sua prática artística, com um o pensamento das artes visuais. Essa visão analítica do que compõe a linguagem das artes visuais se iniciou no Impressionismo com o estudo da luminosidade e em Paul Cézanne com o estudos das formas geométricas em suas composições. Ambos foram importantes no surgimento das vanguardas históricas, dentre elas o Abstracionismo, caro para Laban, apreciador das obras de Kandinsky e para Lígia Clark quando escreve sobre Mondrian. A possível relação da obra destes artistas com o pensamento e prática artística da Bauhaus é um apontamento interessante, uma vez que a Bauhaus funcionou no mesmo período histórico.

Há algumas dúvidas diante desta pesquisa, as quais a autora tem interesse em continuar pesquisando, mas uma das questões principais é: é possível instaurar um estado de improviso cênico e gerar um envolvimento das pessoas (leigas ou não em dança) com o espaço, distinto do estado cotidiano em que elas o frequentam ou transitam por ele? Os poucos dias de instalação demonstraram que sim.

Anexo 1 - Depoimentos

Thaís - Eventos

"Meu nome é Thaís sou do 1º ano de eventos e quando cheguei ao pátio e me deparei com as mais simples brincadeiras eu simplesmente me encantei, pois me fez lembrar da minha infância. Parei a autora e a mesma me explicou com a maior paciência e por fim só tenho a elogiar a ideia de muito bom gosto."
(06/2016)

Monalisa Santana - Eventos 1º Módulo

"Adorei a iniciativa pois ajuda as pessoas a "destravar", a se perguntarem o que é aquilo, a conhecer o ambiente, interagir com as pessoas, etc. Uma atividade totalmente criativa que estimula a criação." (27/06/2016)

Matheus Cardoso - Eventos

"O projeto tem uma dinâmica incrível que vai além do olhar da Dança, e como produtor de eventos vi o mesmo com um outro olhar pensando assim: "Este projeto pode ser implantado na área de eventos, onde teria muito êxito, eficiência e eficácia tendo como público alvo crianças e pessoas com deficiência pois despertar no indivíduo os sentidos, o senso criativo e além

disso trabalha a parte física motora do mesmo, sendo assim tornando-se muito rica para a área de recreação e lazer em eventos." (27/06/2016)

Mirela Duarte 1º Artes Dramáticas

"Quanto as brincadeiras espalhadas pela etec como forma de divulgar o TCC foi pra mim de tamanha criatividade. Os jogos são lúdicos e a galera se diverte fazendo, seja de manhã, tarde ou noite, ou até mesmo todos se relacionando juntos pela alegria do momento. Ideia maravilhosa, parabéns!" (29/06/2016)

REFERÊNCIAS

AMORIM, Gícia. e QUEIROZ, Bergson. Merce Cunningham: pensamento e técnica. In: PEREIRA, Roberto. e SOTER, Silvia. (orgs). **Lições de dança 2**. Rio de Janeiro: Editora da UniverCidade, 2002.

DELEUZE, Guilles. e GUATTARI, Felix. **O que é filosofia?**. São Paulo, 34, 2010.

FERREIRA, Glória. e COTRIM, Cecília. (org.) **Escritos de Artistas - Anos 60/70**. São Paulo: Zarrar, 2006.

GIL, José. **Movimento Total: O corpo e a dança**. São Paulo: Iluminuras, 2009.

LABAN, Rudolf. **Dança educativa moderna**. São Paulo: Ícone, 1990.

LABAN, Rudolf. **Domínio do movimento**. São Paulo: Summus, 1978.

KARTZ, Helena. "O corpo e o meme Laban: uma trajetória evolutiva" in MOMMENSOHN, Maria e PETRELLA, Paulo (org). **"Reflexões sobre Laban, o mestre do movimento"**. São Paulo: Summus, 2006.

SHELDON, Ana. **Instalação coreográfica: crítica e limiar**. Salvador: Programa de Pós graduação/ UFBA , 2014. Dissertação (Mestrado em Dança).