

Jogo Coreográfico – um exemplo co-autoral de protocolo de criação da dança carioca

Lígia Losada Tourinho

UFRJ

Palavras-chave: dramaturgia processo de criação interatividade

Este é um artigo em primeira pessoa, que tem como propósito a reflexão sobre um processo de criação em laboratório, *Jogo Coreográfico*. Ao longo de minha pesquisa de doutorado, vim discutindo o tema dramaturgias do corpo e exemplificando esta discussão através de alguns processos de criação das artes cênicas carioca, dando prioridade a obras que não tenham o texto dramático como principal elemento estruturante, mas obras que sejam estruturadas a partir de paradigmas e pesquisas que partam da corporeidade dos artistas envolvidos e da relação com o entorno. Desde então venho publicando artigos que apresentam sínteses sobre o conceito contemporâneo de dramaturgia apresentando este perfil de exemplos.

Em síntese venho defendendo a idéia de que a dramaturgia contemporânea está relacionada à estruturação dos espetáculos e de que seu conteúdo não é somente de natureza textual-literária, mas pode se apoiar em outros textos-contextos, em outros princípios e elementos estruturantes, dentre eles o movimento¹, suas características e princípios. Muitos autores vêm discutindo a dissociação da dramaturgia do texto-dramático como ROMANO (2005), bem como vêm discutindo que cada vez mais as encenações tem abordados conteúdos diversos do drama, como apresenta LEHMANN (2007), reforçando que a direção nos dias de hoje tem se transformado em uma função autoral no que diz respeito a produção de espetáculos.

Partindo dessas observações sugerimos que a dramaturgia contemporânea esteja se estruturando através de protocolos de criação, através dos paradigmas referentes a poética de cada artista e suas obras. A palavra protocolo se refere à padronização de leis e procedimentos que são dispostos à execução de uma determinada tarefa. Os elementos fundantes e estruturais de uma obra são como protocolos, são protocolos de criação de um determinado artista em uma determinada obra cênica.

O *Jogo Coreográfico* é um jogo de fazer danças. É uma idéia simples que surgiu da tríade dança, improvisação e interatividade e se transformou em estrutura de pesquisa em composição coreográfica, encenação, residências coreográfica, projeto de pesquisa em dança². É um processo que não se esgota com a obra, uma obra que é o próprio processo. Surgiu como um simples jogo de sala de aula, dentro de disciplinas de improvisação, com o objetivo de permitir que os estudantes de dança experimentassem algumas ferramentas de improvisação e composição.

Esta idéia foi fomentada por algumas questões pertinentes às discussões sobre encenação e processos de criação, desde o início de minha prática artística como um dos frutos de inquietações que permanecem ao longo de meus processos criativos fomentadas especialmente por algumas leituras como as de BLOOM & CHAPLIN (1942), HUIZINGA (1995), SPOLIN, BOAL (2005), LOPES e LABAN. Como síntese podemos estabelecer alguns princípios e idéias motrizes:

- A composição coreográfica como um ato íntimo e sua pesquisa e exploração só se dão através do mergulho na prática da coreografia, do suor produzido dentro das salas de ensaio.
- A construção das artes cênicas se dá em coletivo e para alguém. Mesmo um solo é o produto de um diálogo com e para o outro. Não basta um bailarino, uma barra e um espelho.
- O jogo se caracteriza por ser uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior a vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. O jogo é mais antigo que a cultura. Os animais já jogavam e jogam, possui mais que uma função biológica ou fisiológica. O jogo é um atributo da vida.
- O jogo dramático não é só pedagogia da arte teatral, mas o fenômeno do jogo é fundamento das relações construídas entre os intérpretes, a equipe e o público. O jogo é fundamento, princípio e metodologia não só para o teatro, mas para as artes cênicas.

Em meio a todas estas questões e observando a tendência de muitos alunos em se preocupar com seus processos individuais e pouco em o que construíam com o outro e para o outro, foi estruturado um jogo com a finalidade de explorar e desenvolver as questões apresentadas acima.

O espaço cênico se transforma em um tabuleiro e geralmente é delimitado por um linóleo, ou por uma fita crepe quando feito em sala de ensaio ou de aula. Todos os tipos de jogadores se posicionam fora dele. Há três tipos de jogadores: *Jogador Intérprete*, *Jogador Coreógrafo* e *Jogador Público*. O modo de jogar é simples. Os *Jogadores Intérpretes* estão preparados para realizar algumas funções como: transitar pelas estruturas de caminhadas, pausas e desenhos livres pelo espaço. Realizar ações simples. Cada *Jogador Intérprete* possui uma partitura coreográfica. Estão preparados para imitar uns aos outros. O *Jogador Coreógrafo* pode combinar livremente as

possibilidades de movimento dos *Jogadores Intérpretes*. À frente do linóleo há uma mesa repleta de CDs variados e um som a disposição do *Jogador Coreógrafo*, que pode usar livremente os conteúdos musicais, podendo também usar CDs pessoais. À frente também existem dois microfones que determinam o espaço que deve ser ocupado pelo *Jogador Coreógrafo* e são por onde ele informa seus comandos aos demais jogadores. Na falta de microfones, sugerimos que o espaço de atuação do *Jogador Coreógrafo* seja delimitado também por uma fita. O *Público* é posicionado de frente para o linóleo, após a mesa de CDs e os microfones. Os *Jogadores Intérpretes* ficam nas laterais do linóleo ou acima do linóleo, quando solicitados pelos *Coreógrafos*.

Quando o *Jogo* é aplicado em um estrutura pedagógica, os estudantes tem a oportunidade de experimentar os diferentes tipos de jogadores e com isso diferentes pontos de vistas sobre as danças contruídas. Quando o *Jogo Coreográfico* assume a característica espetacular, pode ser apresentado a partir de dois formatos diversos: espetáculo e performance. Nesses dois formatos o *Jogo* passa por uma primeira fase de apresentação das regras, ensino/ aprendizagem. Nesta fase o *Público* identifica possibilidades diversas de articulação das diferentes funções dos *Jogadores Intérpretes*. Esta fase é organizada e estruturada de maneira diversa em cada uma das estruturas espetaculares: performance e espetáculo.

Na performance, as regras são apresentadas através de uma vinheta coreografada e os *Intérpretes* podem ser identificados por seus nomes ou cores. O *Jogo* é dividido em duas etapas: Na primeira só joga a ficha técnica, na segunda, o *Público* joga como *Coreógrafo*. No caso do espetáculo, a fase de ensino/ aprendizagem tem uma maior duração. Os bailarinos transitam nas funções de *Jogadores Intérpretes* e *Coreógrafos* e explicam as regras enquanto criam as danças, Após apresentarem todas as regras convidam o *Público* a jogar como *Jogador Coreógrafo*. Esta parte é definida como o primeiro tempo do *Jogo*. No segundo tempo é inserido um saco de objetos que podem fazer parte das danças e o público é convidado a jogar como *Jogador Intérprete*, se quiser.

O *Jogo Coreográfico* apresenta ao público alguns conceitos da dança contemporânea de forma simples e divertida: diversidade, respeito à individualidade, improvisação e o fato de que todo e qualquer movimento pode ser conteúdo de dança. O *Jogo* oportuniza o espaço da individualidade diante do coletivo, do diverso em pró do objetivo comum – criar as danças.

Após esta fase de ensino/ aprendizagem estabelecemos a interação plena, quando o público pode se dirigir ao microfone e jogar como *Jogador Coreógrafo*. No caso do espetáculo, o público também pode jogar como *Intérprete*. Esse tipo de interação é estabelecida de forma espontânea e não agressiva. O público joga na posição que desejar quando desejar. Pode apenas

ficar como espectador se quiser. Passamos a lidar com um conceito de interatividade que de fato aborda a relação entre indivíduos, que faz com que os envolvidos comunguem a experiência, vivenciem o espaço da cena, através de um caminho lúdico e muito divertido.

A proposta do Jogo Coreográfico abre espaço para discutir composição coreográfica, ferramentas constitutivas da dança, difusão da dança contemporânea, interação com o público, discussão sobre o papel da autoria da obra artística, ludicidade, entretenimento. Este *Jogo* é uma idéia que permite diferentes estruturações, que podem ser feita em sala de aula com bailarinos ou sob forma de espetáculo para todas as idades, é uma proposta de democratização da dança contemporânea.

Apresentamos acima detalhadamente os elementos dramáticos constitutivos do Jogo Coreográfico como encenação e podemos perceber que sua poética contribui como mais um exemplo de encenação contemporânea que não se sustenta no texto dramático e tão pouco no drama como relação inter-subjetiva. Vislumbra uma maneira de compartilhar os princípios e pressupostos dos diferentes modos de fazer da contemporaneidade, dos diferentes protocolos de criação das artes cênicas contemporânea.

Referências bibliográficas:

BLOOM, Lynne Anne & CHAPLIN, L. Tarin. **The intimate act of choreography**. Pittsburg: University of Pittsburg, 1942.

BOAL, Augusto. **O teatro do oprimido**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens. O Jogo como Elemento da Cultura**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1995.

LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro pós-dramático**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

LABAN, Rudolf Von. **O Domínio do Movimento**. São Paulo: Summus Editorial, 1978.

LOPES, Joana. **Coreodramaturgia: A dramaturgia do Movimento**. Primeiro caderno pedagógico. Campinas: DAC/ Unicamp, 1998.

ROMANO, Lúcia. **O teatro do corpo manifesto**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

SPOLIN, Viola. **Fichários**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

¹ Neste contexto entendemos o movimento de forma ampla, não nos restringimos aos movimentos corporais, mas ao movimento como um atributo da vida, como um dos elementos estruturantes e regentes do universo.

² O projeto Jogo Coreográfico existe na interface entre a arte feita e produzida dentro da Universidade e fora dela. É um dos projetos de pesquisa do DAC/ UFRJ ("Jogo Coreográfico: Uma nova abordagem metodológica para a composição coreográfica na dança contemporânea") e também possui uma série de atuações em projetos e editais relevantes do mercado de trabalho da dança brasileira, como o Prêmio Klauss Vianna 2007 e o Edital Ciranda nas Escolas da Prefeitura do Rio de Janeiro. www.jogocoreografico.com.