

PINHO, Márcia Duarte. Quando a dança é jogo. Brasília: Universidade de Brasília; professor adjunto. Diretora e coreógrafa.

RESUMO

Esta investigação tem como objeto a criação em dança fundada em princípios elementares do jogo, aplicado não só como recurso para a geração de material criativo (improvisação), mas também incorporado como engrenagem e elemento estruturador da composição coreográfica, tornando-a assim permanentemente aberta às novas proposições. Esta concepção de obra como o exercício do jogo impõe à atuação do intérprete/dançarino a condição de reagir em cena à situação presente, no aqui e no agora, demandando uma ação que responda à possibilidade do acaso, do efêmero e do imprevisível. Essa experiência evidencia a força da corporeidade cênica gerada pelas relações e situações implicadas nos jogos criados para a cena, os *jogos-cena*, definidos como estruturas de composição regidas por um conflito imaginário, situado em espaço e tempo próprios, oferecendo aos jogadores liberdade para atuar sobre uma gama de possibilidades imprevisíveis de ação, delimitadas por regras e norteadas por uma progressão dramática objetivando a produção de sentido e significados, abrindo outra perspectiva para a compreensão da noção de atuação do *intérprete-jogador*.

Palavras-chaves: Dança. Jogo-cena. Intérprete-jogador.

ABSTRACT

This investigation has as its object creation in dance founded in elementary principles of gameplaying, applied not only as a resource in the generation of creative material (improvisation), but also incorporated as a driving mechanism and structural element of choreographic composition, leaving them permanently open to new propositions. This conception of an artistic work as the exercise of a game imposes on the interpreter/dancer the condition to react in scene to the present situation, in the here and now, demanding an action that responds to the possibility of chance, from the ephemeral to the unforeseen. This experience give evidence of the force of the scenic corporality generated by the relations and situations implicated in the games created by the scenes, or *scenic games*. These games can be defined as composition structures ruled by an imaginary conflict, situated in their own space and time, permitting the players a certain liberty to act in a range of unforeseen action possibilities, delimited by rules and guided by a dramatic progression with the object of the production of sense and significant, opening another perspective for the comprehension of the notion of scenic interpretation, that of the *interpreter-player*.

Key words: Dance. Scenic game. Interpreter-player.

Este trabalho compreende um ciclo de experiências e reflexões decorrentes de uma questão fundadora que serviu de ignição para encadear processos criativos em dança: é possível alcançar uma atuação marcada pelas presenças vivas, a integridade e coesão de um coletivo de intérpretes atuando com espontaneidade e liberdade em cena sem se apoiar em códigos coreográficos tradicionais?

Debrucei-me sobre essa indagação sem pretender encontrar respostas definitivas, interessando-me, sobretudo, em alimentar minha inquietação e gerar motivações para trilhar um caminho artístico e criativo, no intuito de desfrutar do conhecimento que essa empreitada poderia me oferecer. Percebi eixos de confluência entre o que eu buscava e o *jogo*, considerando sua natureza lúdica, imprevisível, coletiva e interativa como geradora de energia potencial para desencadear no intérprete o “*fluxo comunicativo* que ele deve estabelecer entre sua pessoa, sua humanidade, seu fluxo de vida e seu *fazer*” (BURNIER, 2001, p.25, grifo do autor).

A aproximação com o universo interdisciplinar, abrangido pelo conceito de *jogo*, tornou possível redimensionar o olhar e descortinar um campo de experiência prática, assentado nas interconexões, interseções e imbricações de diferentes disciplinas. Isso pareceu deslocar o exercício da dança de seu isolamento artístico, incluindo-a no contexto das reflexões sobre o ser humano como tema de consideração, pertinente à antropologia, à sociologia, à filosofia e à história.

Esse sentido de transgredir acomodações conhecidas estendeu-se a diferentes níveis de diálogos, no que concerne às relações de processo e produto; de coreografia, enquanto estrutura formulada e a improvisação emoldurada por uma estrutura; do papel do diretor como condutor do processo e do intérprete como autor; da teoria e da prática, do teatro e da dança como linguagens específicas e afins.

Ao investir em experiências com o jogo como estruturador e norteador da construção cênica, eu percebi que havia certas características particulares dessa abordagem que se diferenciavam de tratamentos mais comumente aplicados na criação e composição em dança. Denominei essa proposta específica de *jogo-cena*. Assim, o exercício do *jogo-cena* tornou-se também um rito de passagem que permitiu com que abandonássemos de vez a ideia de coreografia como estrutura definida de vocabulários de movimentos pré-estabelecidos e codificada como suporte para o desempenho do intérprete, confirmando a aplicabilidade do *jogo* como elemento estruturante da composição em dança.

Tal proposição define o *jogo-cena* segundo as características atribuídas ao *jogo* propostas por Johan Huizinga (1993): estrutura de composição regida por um conflito imaginário (fictício); situado em espaço e tempo próprios (delimitado); oferecendo aos jogadores flexibilidade para atuar (livre); sobre uma gama de possibilidades imprevisíveis de ação (incerto); delimitadas por regras (regulamentado); sem qualquer intuito de gerar vantagens materiais aos participantes (improdutivo); norteadora por uma progressão dramática que pode ou não suscitar a geração de diferentes desfechos, objetivando, exclusivamente, a produção de sentido e significados.

Sob outro aspecto o *jogo-cena* assemelha-se a concepção de jogo teatral elaborada por Viola Spolin (1992) no que concerne à estrutura dramática definida por: onde (lugar e/ou ambiente), quem (personagem e/ou relação) e o quê

(atividade), sendo entretanto, pautado por regras e uma progressão dramática que orientam a performance no sentido de alcançar um desfecho.

Por caminhos próprios logrei romper com padrões convencionais de elaboração coreográfica, engendrando obras que se sustentam sobre estruturas dramatúrgicas flexíveis que permitem que a criação ganhe novos contornos em cena, distanciando-me ainda mais de modelos elaborados para a reprodução. Obras abertas à possibilidade de interação com o público, ampliando a sua participação e compreensão da sua implicância no resultado formal do espetáculo. Ao sagrar a experiência no encontro com poucos espectadores acolhidos como iniciados e integrados ao *jogo* pela ruptura do espaço convencional de representação, delimitado pelo palco italiano, aproximando-os da cena e convidando-os à interação, dedicamos à dança um lugar de reunião no qual as pessoas partilham do que é gerado pelo fato de estarem juntas.

Ao inserir o acaso e experimentar a realidade instantânea da cena, vi a transformação do corpo através das reações e impulsos dos intérpretes, expressando sua completude como algo mais próximo da vida. Da mesma forma que o *jogo-cena* foi identificado, nessa pesquisa, pelas qualidades singulares dos procedimentos investigativos e compositivos implicados em sua prática, surgiu também o que identifiquei como *intérprete-jogador*, aquele que participa e realiza o *jogo-cena*. O *intérprete-jogador* tornou-se um neófito, posto à prova em sua capacidade criativa e incitado a expor e confrontar suas fragilidades diante da incerteza – imolado, sacrificado pelo desafio de superar a dependência de partituras coreográficas para se entregar ao exercício de uma autonomia ainda pouco experimentada. Seu corpo assemelhava-se àquele do *performer* em revelação, disponível ao instante e à experiência de estar e fazer a cena. Engajado no “aqui e agora”, fazia-se manifestação do seu processo artístico, irreprodutível, deixando de ser um instrumento de expressão/interpretação de uma criação alheia, para apresentar um estado de vida presente (BRANTES, 2005).

Quanto aos fatores que incidem sobre o desempenho do *intérprete-jogador*, compreendi que a complexidade do *jogo* deve ser introduzida gradativamente no processo de criação/aprendizado, de forma a não constituir obstáculo ao desempenho integrado e favorecer a comunicação de significados pretendidos. Isso corresponde à constatação de que o *jogo-cena*, em seu processo de construção, pode ser executado em níveis diferenciados de integração das faculdades de agir, sentir e imaginar. Quando há retração de uma dessas aptidões, ele pode ocorrer em um estágio intermediário de equilíbrio dialógico entre essas faculdades. Se há predomínio de uma sobre as outras, o *jogo-cena* é executado de forma elementar. Sua realização plena implica na interdependência equilibrada dessas potencialidades no diálogo entre os jogadores.

Outro aspecto relevante constatado é que o *jogo-cena* proporciona as condições e favorece ao *intérprete-jogador* operar transformações em seu estado orgânico,

físico e psíquico, cabendo, entretanto, somente ao intérprete aprofundar-se na construção de um personagem em *jogo*. Mesmo reconhecendo as limitações da experiência vivenciada pelo *intérprete-jogador*, considerando a projeção inicialmente idealizada de uma presença arrebatadora e total, é perceptível a distinção que qualifica seu desempenho na autoridade e flexibilidade que lhe são concedidas, apontando para o seu consequente amadurecimento com a continuidade do exercício do *jogo-cena*. Finalmente, posso dizer que apenas o exercício do *jogo-cena* pode proporcionar o adequado desenvolvimento das aptidões necessárias ao desempenho do *intérprete-jogador*, porque é somente no *jogo* que convergem os fatores que demandam o exercício dessas competências.

Somado a isso, veio a constatação de que o papel do *intérprete-jogador* revela outro perfil de atuação que não é mais ancorado na versatilidade produzida pela mescla de técnicas absorvidas e apreendidas, mas se sustenta sobre outro domínio, constituído pelo aprimoramento da capacidade de integrar no corpo os diversos recursos expressivos que dispõem para o exercício livre e criativo de suas possibilidades, pressupondo algumas posturas fundamentais: doação, vontade, total disponibilidade corporal acionada por meio de preparação específica; capacidade para acessar a imaginação ativa que o engaja na ação; sagacidade para reagir ao imediato; espírito criativo para buscar o inusitado; resistência à tendência a codificar, formular ou a fixar ações, assumindo o risco de estar em jogo; interesse permanente pelo jogo, ele deve agir todo o tempo como um jogador e fazer de toda relação um jogo; equilíbrio e concentração para lidar com as variáveis circunstanciais; percepção aguçada do ambiente, considerando tudo o que a ele se incorpora como elemento do jogo, incluindo o espectador; condescendência e a tolerância para criar a cumplicidade necessária para se obter uma coesão no grupo; despojamento de autocritica admitindo que sua imaginação criativa o inspire, aceitando a fantasia do jogo e mergulhando nela; competência de lidar com as múltiplas associações paradoxais que as situações de jogo impõem; autonomia criativa e autoridade sobre a obra.

Sobre isso, são significativos os aspectos que aproximam a atuação do *intérprete-jogador* ao ator/*performer* do Teatro Físico, que amplia sua participação no processo criativo como um todo; soma qualidades para gerar por si mesmo seu material expressivo, prescindindo de uma orientação dramatúrgica de um diretor; privilegia a sua presença criativa, ao invés de um movimento coreografado ou da criação de um personagem escrito, explicitando sua metamorfose e sugerindo uma materialidade reconhecível fora dos moldes da personagem dramática tradicional. Seu lugar central na cena incita outra relação de participação do espectador, assim expressa por Romano (2005, p.201, grifo do autor):

O espectador supera a “experiência puramente estética” e compartilha o jogo teatral. A consciência do jogo evidencia o aspecto de construção do teatro e destaca o ato de jogar, no aqui/agora da ação corporal. As estratégias de interpretação do ator/*performer*, então, saltam da função de *encarnar* um papel para a de *carнар* o jogo, *encorpar* e fundar a comunicação.

No esforço de ponderar, refletir e analisar a experiência, eu efetuei cruzamentos e intersecções de ideias e conceitos para gerar as definições do *jogo-cena* e *intérprete-jogador*. Se, por um lado, essas formulações redimensionam a compreensão dos papéis do artista criador, por outro podem suscitar dúvidas e questionamentos, contribuindo para dinamizar o pensamento da dança e de nossa prática artística.

Apreendi sobre o significado do *jogo* e sua pertinência à nossa existência. Sobre o valor lúdico da arte, da dança e da criatividade. Sobre como metamorfosear abstrações e pensamentos em estruturas de *jogos* postas concretamente em cena. Sobre como o *jogo* pode ser, ao mesmo tempo, meio e fim, servindo como estratégia do processo criativo e configurando-se como base estrutural da performance cênica. Sobre como reaprender a jogar, imaginar e criar e, no que tange à minha primeira questão, sobre o quanto é instável e imponderável o campo expressivo do intérprete, quando lhe é permitido flexibilidade para desempenhar, sujeito às contingências de uma obra aberta.

Pude concluir que a teoria do *jogo*, aplicado em estruturas de composição cênicas com o objetivo de proporcionar liberdade de criação e atuação permite penetrar num campo de relações dialógicas e colaborações relacionais no seio do que ainda pode estar repousando sobre terrenos estanques no que concerne às criações fundadas em partituras corporais definidas e estruturas coreográficas. Isso descortinou a perspectiva de inserção desta metodologia experimental de criação nas práticas de formação e educação em linguagem do movimento. A flexibilidade proposta pelo *jogo* permite contemplar diferentes níveis de acessibilidade e oferece outros caminhos para os processos de ensino e aprendizagem da dança não atrelada aos estilos e formas culturalmente codificados. Este estudo já está sendo desenvolvido no sentido de sistematizar uma proposta de prática pedagógica com o intuito de contribuir com as pesquisas no campo da pedagogia da dança.

Referências

- BRANTES, Eloisa. *Performance e espetacularidade através do Reisado do Mulungu*. Tese de Doutorado, UFBA, Salvador, 2005.
- BURNIER, Luís Otávio. *A arte do ator: da técnica à representação*. Campinas: Unicamp, 2001.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. Tradução de João Paulo Monteiro, São Paulo: Ed. Perspectiva, 1993.
- ROMANO, Lúcia. *O teatro do corpo manifesto: teatro físico*. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- SPOLIN, Viola. *Improvisação para o Teatro*. Tradução de Ingrid Dormien Koudela e Eduardo José de Almeida Amos, São Paulo: Ed. Perspectiva, 1992.