

Jogo Coreográfico: uma proposta pedagógica e artística sobre o fenômeno da composição coreográfica e dramática na dança contemporânea

Lígia Tourinho (UFRJ)

GT: Pesquisa em dança no Brasil: Processos e investigações

Palavras-chave: jogo, dança, composição, dramaturgia.

O *Jogo Coreográfico* é um exercício sobre o ato de coreografar e ser coreografado, uma proposta pedagógica que envolve pressupostos e fundamentos estruturados a partir do diálogo, da concretização dos acasos, da tentativa de vivenciar o tempo presente – o aqui e agora. Segundo HUIZINGA (1995) 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 Coreográfico* é uma proposta de improvisação a partir desta visão sobre o jogo com o intuito de exercitar o ato de coreografar, de torná-lo uma prática íntima aos jogadores, como um ato íntimo, assim como o definem Blom & Chaplin (s/d).

O embrião desta pesquisa surgiu dentro da disciplina “Laboratório dos parâmetros A: Movimento” oferecida ao curso de Bacharelado em Dança da UFRJ. Na época o objetivo era construir uma estrutura pedagógica que viabilizasse a experimentação coreográfica dos elementos abordados ao longo da disciplina: exploração das possibilidades de movimento das partes do corpo e suas possibilidades combinatórias. Foram elaboradas frases coreográficas a partir dos laboratórios deste conteúdo.

Num segundo momento da disciplina estudamos a imitação dos movimentos do outro. Este estudo não consistiu em uma pura imitação do desenho de movimento, mas trabalhamos o conceito de frase enquanto partitura corporal: série de *iscas* que permitem ao intérprete executar um percurso vivo no espaço a partir da relação impulso-intenção-movimento. A imitação consistia em tentar captar as mesmas *iscas* do outro, os mesmo impulsos e a partir dele executar o mesmo desenho no espaço. Este tipo de estudo é essencial ao *jogo coreográfico* e foi introduzido pedagogicamente através de exercícios de espelho, que consistia em um trabalho em dupla: um propõe e o outro imita (imitar dentro desta idéia apresentada, claro). Este exercício possuía uma progressão específica: 1. Propõe um movimento com início meio e fim. Pausa. O outro repete o mesmo movimento buscando a mesma *isca* do outro. 2. Tentavam realizar esta mesma idéia de forma simultânea. 3. O propositor executava sua frase coreográfica, sua partitura, e o espelho imitava simultaneamente. Para Spolin “Imitar é reagir!... *Espelho* são exercícios de reflexo espontâneo e não de *imitação*¹” (2001: p.43).

¹ A autora se refere a uma imitação simples do desenho de movimento, sem se preocupar com os impulsos.

Estamos falando de um jogo de ação e não de reação, de estudos sobre estes reflexos espontâneos, sobre os ímpetus do movimento, sobre os impulsos primários e não sobre formas. Espelho é o estado de atuar diretamente sobre aquilo que é visto (percebido). Refletir é orgânico. A pessoa como um todo se torna viva e alerta no momento presente, aqui/agora.

Outra questão fundamental trabalhada foi o conceito de corpo cênico, no sentido de construir um estado de atenção corporal específico para a cena, diferente dos estados corporais cotidianos. Trabalhamos também o trânsito entre este estado de cena e o estado cotidiano. A cena é um fenômeno efêmero – lida diretamente com aquilo que se passa no momento presente e não com o que passou ou com o que deverá se passar. Tem como finalidade a comunicação através do diálogo entre o intérprete (geralmente emissor) e o espectador (geralmente receptor), não se trata de um fenômeno de mão única. Uma cena pode se repetir, mas ela nunca será a mesma de antes nem de depois, apesar de manter a mesma estrutura, cada repetição é única. É a partir destas questões que trabalhamos este conceito de corpo cênico, um corpo atento, presente e consciente destas relações.

Esses elementos são os princípios fundamentais para a realização do jogo, o que precisa ser compreendido antes das regras, como uma capacitação do intérprete para o jogo. As regras são simples. Exige-se o mínimo de três jogadores, podendo ser realizado por pequenos grupos ou por um grande grupo. Não existe um limite máximo de participantes, apenas um limite mínimo. Este limite mínimo sintetiza as três funções do jogo, são elas:

Jogador coreógrafo: A função do jogador coreógrafo é de orquestrar e determinar as funções e objetivos do(s) jogador(es) intérprete(s).

Jogador intérprete: A partir das indicações do jogador coreógrafo o intérprete cria sua dança dialogando com os demais colegas.

Jogador público: Tem a função de receptor de informação.

Não podemos esquecer que apesar de lúdico e, por isso, geralmente esta experiência gera divertimento aos participantes, este é um jogo sério que tem como finalidade o exercício da arte da coreografia, ou seja, o exercício da dança, o exercício cênico de comunicar algo a alguém. É importante ressaltar que este jogo possui regras e princípios estruturais e que as funções dos jogadores são parte dessas regras e princípios.

Os jogadores possuem limites de articulação, que são dados através das possibilidades de ações do jogo que são: *Caminhar pelo espaço, Observar o outro, Imitar o outro percebendo os pontos de iniciação e condução do movimento, realizar sua partitura coreográfica..*

Por um tempo esta idéia foi trabalhada como exercício para o desenvolvimento do intérprete, como aprofundamento desta pesquisa ela foi se configurando em performance

coreográfica. Durante o ano de 2006 ministrei a disciplina “Estágio de Roteirização e Montagem Coreográfica”, para a mesma turma que ministrei a disciplina de laboratório. Esta nova disciplina destina-se à montagem coreográfica e o desejo dos alunos, assim como o meu, era de mergulhar mais profundamente sobre a espetacularização do *jogo coreográfico*. Criamos então uma performance com este título que estreou em novembro de 2006 no Centro Coreográfico da Cidade do Rio de Janeiro.

A performance manteve uma estrutura semelhante ao exercício, desenvolvemos possibilidades de interação com o público. Ela acontecia em três partes, todas antecedidas com uma vinheta explicativa. O programa, assim como a vinheta, era um manual de instruções. As regras eram apresentadas durante a vinheta, eram as mesmas regras que foram apresentadas anteriormente neste *paper*. Durante a primeira parte do jogo só jogava a ficha técnica, com o intuito de exemplificar a vinheta. Na segunda parte o público era convidado a ser o *jogador coreógrafo*. Na terceira parte os intérpretes realizavam uma grande improvisação sem condução externa a partir da combinação dos elementos do jogo.

O espaço cênico era delimitado pelo linóleo. Não tinha nenhum tipo de efeito de iluminação, a sala era iluminada da mesma forma, não havia divisão entre público e platéia. Os intérpretes quando estavam fora de cena ficavam para o lado de fora do linóleo em prontidão para entrar a partir do comando do *jogador coreógrafo*. Cada intérprete possuía uma cor, para facilitar a identificação por parte do público. Entre o espaço do linóleo e as cadeiras do público havia uma mesa repleta de CDs, um aparelho de som e dois microfones. O *jogador coreógrafo* conduzia o jogo da sua forma, com a trilha de sua escolha.

A performance foi muito bem recebida. Formava-se uma fila para ser *jogador coreógrafo*. Uma questão relevante percebida após a apresentação da performance foi no que diz respeito ao tipo de interação estabelecida com o público. Era uma interação agradável, que não obrigava ninguém a participar e que gerava uma diversão genuína no público. O mais interessante é que as pessoas se divertiam a partir do conteúdo da dança e do prazer em coreografar. Naturalmente elas entravam em um tipo de raciocínio próprio da dança e não se preocupavam em tentar entender nenhum tipo de mensagem, narrativa, historinha, estavam preocupadas com o momento presente, com o desenrolar o jogo, em verificar se os intérpretes dariam conta das idéias propostas. O que ficava de mais forte era a diversão através dos elementos puros e essenciais à dança.

O desejo em apresentar esta pesquisa em um congresso de pesquisas de pós-graduação em arte vem da necessidade de aprofundar questões sobre essa idéia e da fé de que ela é um importante material sistematizado de práxis (prática e reflexão) da dança. Acreditamos na sua importância tanto

no ensino da dança e formação de intérprete quanto no seu potencial enquanto espetáculo e performance e sua contribuição na formação de um público de dança.

Bibliografia

BLOM, Lynne ; CHAPLIN Anne & TARIN, L. [The Intimate Act of Choreography](#). Unites States: [University of Pittsburgh Press](#), (s/d).

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

SPOLIN, Viola. **Jogos Teatrais. O fichário de Viola Spolin**. São Paulo: Perspectiva, 2001.