

Título

TEATRO E DANÇA NUM JOGO PENDULAR ENTRE PALAVRA E MOVIMENTO

Autor: Joana Lopes - 2014

Coreodramaturgia: movimento de um jogo pendular entre a **Palavra** e o **Movimento**, gerando uma proposta de arte e de educação para artistas e não artistas. Esta ação tem como objetivo **circunstanciar** o movimento, colocando os conflitos (peça chave do jogo) no centro da criação, pois é ele o elemento essencial das relações nas artes do drama.

Na coreodramaturgia a interação entre teatro e dança propõe uma criação que, se por um lado pode ser reconhecida como teatro, por outro é vista como dança, sem que haja uma superioridade hierárquica de uma linguagem sobre a outra. É nesta interação entre gêneros que encontramos um novo processo metodológico para a dramaturgia na dança.

Dramaturgia e dança

Introdução

Desde que vi o avesso do jogo naquela brincadeira que se confundia em qualquer latitude com a infância percebi que Ele, o jogo, falava. Havia na arquitetura do jogo um desenho simbólico a partir de um ponto luminoso que surgia no discurso, e que poderia ser resumido como um ponto de clivagem atingido por uma força que explodia no espaço e ficava sustentado por um mínimo ponto de apoio, como uma arquitetura do mais fino desenho criado por uma mão invisível.

Esse desenho seria paragonado à linguagem pictórica, como se fosse uma pintura abstrata que diante dela brincamos de decifrá-la: um enigma cujo desenlace está no conflito armado na sua estrutura de armadilha: camufladamente ingênua.

A Coreodramaturgia ou o movimento pendular de um jogo entre a **Palavra** e um determinado **Movimento** gera uma proposta de arte e de educação para artistas e não artistas. Essa ação tem como objetivo circunstanciar o movimento, particularmente o movimento rítmico da dança, colocando no centro da criação o conflito do jogo, elemento essencial das relações da arte teatral, e gerador de expressão dramática na arte do movimento. Deste modo construímos a materialidade da coreodramaturgia, ou seja responderemos a seguintes questões:

Ritmo: como dar ritmo a ação dramática na dança quando executamos a Coreodramaturgia? Qual é a fonte do ritmo? Qual é a fonte do ritmo dramático?

Jogo Dramático: qual é o seu exercício na Coreodramaturgia?

Espaço-tempo-peso do movimento: como se dá a construção do movimento de modo espontâneo e pré dramático?

Como criar um movimento dramático, aquele que expressa uma circunstância sem palavras?

É possível notar a Coreodramaturgia? Com palavras ou sem elas?

Ao longo da apresentação da Coreodramaturgia vamos abordar esses pontos que denominamos as materialidades que constituem metaforicamente o corpo dessa arte.

Apontamentos históricos

Antecede, historicamente, e também ao nosso percurso como artista e educadora, o Teatro Coreográfico proposto por Rudolf Von Laban, cientista e artista da dança que revolucionou os métodos de ensino da dança cênica a partir da introdução de uma nova abordagem do espaço na criação artística. A teoria do espaço de Laban foi passagem obrigatória para nossa abordagem autonomada *Coreodramaturgia* que obteve sua primeira referencia bibliográfica constando no Dicionário Laban de Rengel, publicado em 2001:

“Coreodramaturgia: Sistema de escritura cênica para atores, atores-bailarinos, performers, arte-educadores. Conceito que nasceu da pesquisa denominada *Do Movimento à Palavra da Palavra ao Movimento*.

Há diferenças entre a dramaturgia de peças teatrais e outras da dança?

A dramaturgia para uma encenação teatral parte, (classicamente) de um texto escrito, ou do aproveitamento multiforme da palavra, quero dizer em suas mais diferentes formas de existência. São as palavras pensadas que direcionam os significados, que procuram sua representação visual em cena. Mas a dança tem a origem de sua dramaturgia no movimento, fonte polissêmica, intrigante, que aponta significados interpretados com os sentidos e emoções, multiplicando entre os observadores as possíveis significações. Quando penso em dramaturgia na dança estou elaborando uma arquitetura com materiais das mais diversas origens, texturas, cores, mas sempre capazes de gerar entre as partes e o todo tensões de deslocamentos, objetivo principal do dramaturgo da dança. Deslocar também quer dizer causar novas relações entre atores-bailarinos, em função da obra total. Ou, estamos elaborando uma composição cujo destino é processar relações entre as partes para criar um fato cênico.

A dança considerada arte menor da cena foi servidora da música e do teatro, personagem de fundo, dependente do libreto da Ópera. Entretanto, no século XX rebelou-se contra a determinação de narrar histórias. Então, a cena viu acontecer uma nova forma de criar movimentos significativos na medida em que nascia o conceito de que o movimento é ***o conteúdo da dança: neste ponto de clivagem se resume a força e a fragilidade da dança em relação à dramaturgia.***

A dramaturgia na dança com os novos parâmetros do século XX, a nosso ver inaugurado com a coreografia de Kurt Joos em *La Table Vert*, necessita algo mais que o treinamento coreográfico, será necessário perceber as significações do espaço, tempo, peso, e fluxo, fatores do movimento, para alcançar um valor dramático. Na medida em que a dança incorpora a representação teatral podemos pensar que a dramaturgia aplicada à dança prescinde da coreografia? Não existe uma resposta padrão porém cremos que as duas linguagens podem estar entrelaçadas mas necessita de bailarinos-atores (nem um nem outro) que sejam seres híbridos, *transgêneros*, artistas que administram com intenção e decisão cada detalhe do esforço empregado na composição dos movimentos significativos. Todo corpo pensa, não separamos cabeça-intelecto do corpo-sensitivo, como não queremos admitir a dualidade entre corpo e espírito, bem como não nos orientamos por dogmas cristãos entre o bem e o mal.

Aqui, encontramos outro ponto de suspensão: existe movimento pelo movimento sem significação? De que significação estamos falando? Todo movimento é expressivo, o mais simples movimento funcional se distingue pela sombra meta-cinética, mas este não constitui necessariamente uma dramaturgia que estará entretanto em outro vetor de criação ao transformar o movimento em fator de uma dramaturgia para a dança com a dança.

A coreografia é “arquitetada” tomando o espaço como seu elemento transformador ou grafar um desenho no espaço invisível tornando-o visível e possível de identificação pelo espectador. A coreografia quer ser bela, ágil, ela quer dar oportunidade ao bailarino de *estar além do humano*. Mas quando a coreografia quer ser também dramática, ela agrega outros valores à beleza, ela pretende *apontar para o humano, estabelecendo relações significativas entre os movimentos que compõem o todo da obra. Digamos que não basta apenas desenhar com beleza espacial, mas alcançar interpretações vitais*.

Merce Cunningham afirmou que “o movimento é expressivo em si mesmo”, ou seja: além do que podemos ou desejamos ter como intenção ele diz: a movimentação corporal é um discurso, único em cada um de nós, mas como será se eu desejo transformar esta realidade em algo que chamo Arte?

Por onde andei buscando perguntas

Historicamente à minha proposta de Coreodramaturgia encontro várias denominações que parecem apontar no mesmo sentido: Teatro Coreográfico; Coreodrama, Fisiodrama; Socio-drama, alianças entre movimento e pensamento para o palco cênico ou outras arenas. Porém, nossa herança (na arte nada se cria e tudo se renova) é aquela que recebemos do movimento expressionista alemão, particularmente de Rudolf Von Laban, cientista, coreógrafo, pedagogo que revolucionou os métodos de ensino da dança cênica a partir da introdução de uma nova concepção de espaço na criação artística. A teoria do espaço de Laban foi passagem obrigatória para nossa abordagem automeada Coreodramaturgia que obteve sua primeira referência bibliográfica constando no Dicionário Laban de Rengel, publicado em 2001:

“Coreodramaturgia: “Sistema de escritura cênica para atores, atores-bailarinos, performers, arte-educadores”. Conceito que nasceu da pesquisa denominada *Do Movimento à Palavra, da Palavra ao Movimento* aplicado na criação dramática do Teatro-Dança e nos eventos de Arte do Movimento. Define-se como contribuição à Coreologia de Rudolf Laban¹ e é fundado nos princípios elementares desta teoria. Estilisticamente configura-se como neo-expressionismo e designa uma obra de perfil interdisciplinar. As atividades experimentais da Coreodramaturgia que já foram desenvolvidas: Gruparte Teatro Educação de São Paulo -1970-1976; Universidade Estadual de Londrina 1972-1974; Universidade Estadual de Campinas 1987-1974; Universidade de Bolonha- 1994-2000.”.

¹ Rudolf Von Laban é considerado por sua biógrafa Valerie Preston Dunlop como o pai da dança moderna européia. Ele foi um homem de teatro, professor, cientista que reuniu todas estas qualidades para criar uma pedagogia voltada para atores e bailarinos no sentido de educá-los para utilizar o pleno domínio de seus movimentos. Foi também criador do Teatro Coreográfico. Entre seus inúmeros escritos teóricos o *The mastery of Movement on the stage*, revisado e introduzido por Liza Ullmann é considerado a obra de referência, Plymouth, 1950.

Teatro na Dança é um território de pesquisa onde buscávamos transformar a herança européia tendo outra materialidade como paradigma. Elegemos, então, o movimento significativo das danças brasileiras como fonte de recursos para a dramaturgia da dança identificada com as emoções latentes na arte popular brasileira: resumidamente, condensamos nossa intenção de pesquisa artística nos eventos do carnaval urbano, particularmente das Escolas de Samba de São Paulo e Rio de Janeiro e do Maracatu Rural, dançado em Pernambuco, na região do nordeste brasileiro²

O Carnaval é múltiplo na forma e no significado no Brasil. Contudo a *mimeses*, princípio fundante do Jogo Dramático, atua em continuidade durante os três dias de festa, construindo os personagens que demonstram e proclamam a fantasia do espírito: *Eu sou um outro que pertence a tantos outros, assim infinitamente.*

Eles, os outros, estarão imersos num ritual encantado por um ritmo musical próprio dançado pelos passistas homens e mulheres trafegando por uma cenografia grandiosa em beleza e inventividade técnica do artesanato regional brasileiro.

O Brasil é uma nação de população miscigenada entre negros, indígenas, brancos seguidos na segunda metade do século XIX pela imigração asiática. Neste contexto, o carnaval da Escola de Samba (fundada na década de 20, do século XX no Rio de Janeiro) é também multicultural com suas heranças reinterpretadas, da origem européia à negra via a cultura disseminada pela escravidão africana no Brasil, com menor visibilidade para as influências indígenas. Da Europa, a partir da ocupação portuguesa (1500), vieram as danças de corte vistas nas evoluções da coreografia do mestre-sala e da porta-bandeira, personagens que representam as honrarias da Escola de Samba, seguidos pela grandiosidade do desfile dos carros alegóricos que revivem nos trópicos os *carrus navalis* romanos. O samba-enredo da Escola de Samba cantado em coro por quatro mil atuantes (o número varia de Escola a Escola) é cantado pelo “Puxador” ou o Cantor maior da Escola alavancando a expressão dramática, construindo uma dramaturgia que dá origem à cenografia, figurinos e alegorias.

² Quando por ocasião do carnaval ocupei um lugar na Comissão Julgadora, constituída pela Liga de Escolas de Samba de São Paulo, para avaliar o item do Samba Enredo, observei que um Samba Enredo não era apenas uma motivação para um desfile cenográfico, mas circunstanciava a expressão dos bailarinos transformando a dança tradicional do samba. Neste sentido o leitor poderá consultar nosso artigo “Tradition La Maitresse Invisible”, publicado em *Marsyas Dossier*, n 3, Paris, 2006 .

Mas, é a Grande Bateria expandindo o som do compasso ritmado de tambores, pandeiros, cuícas, e afoxés, que revela os bailarinos herdeiros dos guerreiros africanos, capazes de com pouquíssimas variações coreográficas reafirmar que a dança é antes de tudo um exercício dos sentidos e de transcendência simbólica.

Para além das classificações antropológicas a miscigenação de raças construiu *materialidades* diferentes para o carnaval brasileiro em regiões diferentes do país, mas em todas as suas formas ele é um jogo dramático de espírito lúdico que sob a ótica do fenômeno cultural apresenta regras (LUDUS), mas também aparece sem regras (PAIDIA). O carnaval da *Escola de Samba* é um jogo dramático formalmente regado pela instituição escola, *lato sensu*, cujas características formais pertencem ao LUDUS. Por outro lado, o carnaval de rua de Olinda ou Salvador, por exemplo, é uma demonstração brilhante do espírito de jogo da PAIDIA, reconhecido pela brincadeira descontrolada, arbitrária e transgressora³.

Nossa memória do ato de jogar no contexto da cultura brasileira

O artista quando toca o compromisso social, com o qual ele deseja se entrelaçar, certamente irá em direção à educação. Se temos no rosto o olho esquerdo e outro a direita o artista tem dois olhos que procuram uma convergência nem sempre conquistada entre a realidade dada, embora transitória, e a imaginação criadora à procura de uma determinada *materialidade*.

No trajeto pessoal de cada artista suas vivências brincam de faz-de-conta travestindo a realidade “de verdades”, quando são apenas memórias infíeis. Entretanto, aquelas vivências, sobretudo as da infância, permanecem latentes e escondidas nas várias camadas que se sobrepõem em sua obra impulsionando perguntas em relação a ação educativa.

³ No percurso de nossa pesquisa colaboramos como professor visitante no DAMS- da Universidade de Bolonha onde apresentamos um seminário sobre o tema sob o título: *Bum Bum Praticubumbum Prucururundum: Dalla Parola Al Movimento Dal movimento Allá parola nella Danza Dramatica Del Brasile*. Neste seminário também enfocamos o Maracatú Rural de Pernambuco, que inspirou a criação da coreodramaturgia “A Rainha Ginga Bandi”, encenada experimentalmente pelos alunos do mesmo departamento na disciplina História da Mímica e da Dança, dirigido pela Dra Casini Ropa.

A propósito da *Semana Nacional de Ciência Saúde e Esporte*, realizada em Brasília, o físico e professor de física teórica Marcelo Gleisser⁴ comenta em artigo sob título “Toda Criança nasce cientista”, que :

“O grande físico Isidor Rabin, vencedor do Prêmio Nobel, costumava dizer que os cientistas são os Peter Pans da sociedade, aqueles que não querem crescer, que passam a vida perguntando “por que” (...) qualquer pai e mãe sabem bem que a criança é exploradora nata; botando o dedo aqui e ali, comendo terra, pegando formiga, trepando em árvores, subindo e descendo a mesma escada dez vezes até desenvolver uma melhor percepção da gravidade e melhorar a sua habilidade motora. Para uma criança a vida é um grande experimento, uma grande aventura de descoberta.”

Neste ambiente de indagações o artista “explorador” e pesquisador reencontra na educação, como ato voluntário, algo a ser revelado ao outro, aquele outro que é a razão de seu interesse, pois não há educação se não há ato de desvelar o conhecimento. Para o artista o conhecimento não é apenas a transmissão de uma informação ainda desconhecida pelo outro, mas o acesso a uma rede de aprendizados necessários ao bem viver, privilegiando os sentidos e a imaginação.

O entrelaçamento de estética e ética estimula o artista a encontrar na educação um território de provocações muitas vezes não encontradas na solidão da invenção de uma obra.

Estas são algumas das alegrias que encontrei no contato com o pensamento de Paulo Freire, através de suas obras, ou do contato pessoal; sua palavra escrita, falada com veemência, ou leve quase sussurrada possuía para mim, o artista, cor e ritmo, induzindo a um encantamento similar ao encontro que se faz com a arte, como agora acontece ao escrever este artigo, quando transponho “aquela” percepção do “escarafunchar” a terra, espaço, plantas e animais para descobrir pela curiosidade as relações da arte com a educação.

⁴ Marcelo Gleisser é professor de física teórica no Dartmouth College, em Hanover (EUA), autor de “Criação Imperfeita” e a “Dança do Universo”, entre outros.

Então, volto-me para Manoel de Barros⁵ percebendo sua presença no fato de ter ido buscar na infância algo na ação simples de respirar para transformá-la em arte: Manoel conta que na infância comparava um trem de ferro à lacraia, aquele inseto rastejante composto de anéis que permitem seu andar curvilíneo:

“A gente teve a má idéia de descarrilar a lacraia. E fizemos esta malvadeza. Essa peraltagem. Cortamos todos gomos da lacraia e os deixamos no terreiro. Os gomos separados como os vagões da máquina. E os gomos da lacraia começaram a se mexer. O que é a natureza. Eu não estava preparado para assistir aquela coisa estranha. Os gomos da lacraia começaram a se mexer e se encostar um no outro para se emendarem (...).”

Manoel de Barros reflete nas primeiras linhas deste poema em prosa que um *“trem de ferro com vinte vagões quando descarrila ele sozinho não se recompõe (...)* Não tem destinação de Deus”

E finaliza:

“bem mais tarde eu escrevi este verso: COM pedaços de MIM eu monto um SER atônito. (...) Agora me indago se este verso não veio da peraltagem do menino. Agora quem está atônito sou eu”.

Uma palavra no vocabulário particular de Freire é fonte de recursos para distinguir coisas, atos, escolhas entre si e em relação ao dessemelhante: **Pertencimento**.

Para o artista a consciência do **pertencimento** é ao mesmo tempo estar e partir: estar no tempo presente será também estar no tempo da vida permanentemente revisitada, enquanto partir é o infinitivo de um verbo que determina que existir é agir no presente. Assim, o pertencimento do qual nos fala Freire, é uma licença poética para entrar no território das metáforas da infância, como por exemplo: falando da cor rosa uma criança disse que o *“rosa é um vermelho devagarzinho”*.

⁵ Manoel de Barros, poeta nascido em Cuiabá Estado do Mato Grosso viveu e ainda vive no Pantanal mato-grossense. Em 2013 foi publicada sua “Poesia Completa” pela Editora Leya, São Paulo.

Deduzo que nosso impulso lúdico inaugura o jogo da transposição de nossos desejos e pertencimentos para arte. A *materialidade dos jogos* na arte é alcançada quando alcançamos as metáforas dos conflitos, assim digo que:

*AS METÁFORAS SURGEM COMO NASCENTES DO CHÃO DE TERRA OU DO CONCRETO ARMADO PARA VAGABUNDEAR SEM RUMO NOS OBRIGANDO À PRIMEIRA DE TODAS AS ARTES: CAÇÁ-LAS COMO FLORES VOADORAS IRMÃS DAS BORBOLETAS*⁶.

Esta é a minha experiência como artista, porta de entrada para abordarmos as surpresas do jogo experimentado na infância, aquele momento em suspensão do tempo e do espaço geográfico que se estabelece em nós como ponte entre o divergente e transgressor e o devir da seriedade adulta.

A atividade de jogar, contudo, não exclui a perversão pois, não é uma atividade ingênua e idílica como faz pensar algumas normas pedagógicas, ingenuamente atribuindo ao ato de jogar propriedades morais e éticas superiores.

Roger Caillois, antropólogo e sociólogo estuda em “Os Jogos e os Homens” (1958) os espíritos de jogos, classificados em *Agon*, *Alea*, *Mimicry*, *Ilinx*, continuando a rota indicada pelo mestre Huizinga em “Homo Ludens” (1938). Entre observações e conclusões teóricas ele aponta em *Alea* (uma de suas quatro categorias) as perversões que fundamentam os jogos de azar praticados nos cassinos, e nas casas de jogos eletrônicos. Estes são jogos perversos que voltam sempre e da mesma forma ao ponto de partida estimulando a ilusão que não há um perdedor. É a negação do conflito, o jogador não emprega sua energia para criar uma nova circunstância.

O jogo em si existe alimentado pelo conflito entre ganhar e perder, pois os papéis desempenhados pelos jogadores são construídos entre estes dois extremos. Numa partida de futebol *Agon*, o espírito regente, determina o grau de energia empregada revelando o ritmo da ação dos protagonistas e antagonistas, ou o anti-ritmo. Em outra

⁶ Flores Voadoras de Joana Lopes - Poemas inéditos.

faceta dos jogos *Mimicry*, regente do teatro, provoca jogos mortais protagonizados por personagens clássicos, quando o vemos associado a *Alea*, o aleatório, a sorte, decidir uma partida com o destino nas cenas finais de *Hamlet*, o trágico príncipe da Dinamarca.

Elencar os jogos espalhados pelas culturas que habitam o mundo é impensável pois na sua diversidade humana eles se configuram e se repetem em roupagens e coloridos diferentes. Entretanto Caillois ao observar atitudes, sentimentos, emoções, e habilidades classifica os jogos em categorias nominadas de: *Agon*, *Alea*, *Mimicry*, *Ilinx* que respectivamente correspondem aos sentidos de: *Agon*, competição e desafio; *Alea*, lançado à sorte; *Mimicry*, faz-de-conta, mimeses; *Ilinx*, vertigem. Estas categorias são algo que poderíamos chamar de espíritos, presenças imanentes que sozinhas, ou relacionados entre si, se manifestam no fazer da arte quando se fundamenta no jogo, às vezes se complementando outras se opondo. Proponho um jogo ao leitor: ler o ato terceiro de *Hamlet* sob a luz do *Agon*, *Ilinx* e *Mimicry*. Neste ato terceiro os comediantes se apresentam no castelo de Elsinor para uma apresentação teatral, então o Príncipe da Dinamarca ensina aos atores como deseja o jogo dramático que devem realizar para o divertimento da corte. Porém o príncipe armava uma trama-armadilha para revelar os segredos que envolviam o assassinato de seu pai. Entretanto, outros jogos podem ser montados, com as mesmas intenções, por exemplo, relendo o primeiro ato de *A Tempestade*, de Shakespeare.

Por outro lado, saindo do território das artes, os esportes demonstram os espíritos de jogo, embora na dimensão do trabalho profissional aprisionem os jogos como reféns de interesses financeiros e de consumo que passam ao largo de sua natureza. Algo a que Caillois atribui um adjetivo totalizante ou o “lado perverso da atividade”. Na atualidade a paixão pelo futebol “joga” o papel de protagonista para movimentar multidões que significam em igual número montanhas de dólares. Jogadores profissionais entram em cena (Arena) conscientes de seus respectivos papéis duplicados em personagens que hora protagonizam hora se antagonizam vistos por outra classe de personagem, o público apaixonado de vários tipos, dos violentos aos acovardados mas nunca apáticos. A festa da vitória, mas também a derrota, inventa novos personagens e atores, porém a felicidade ou infelicidade do momento depende do controle dos atores sobre as tensões que emergem com fúria, própria da tragédia, quando os envolvidos não percebem o caráter simbólico do jogo. Neste ponto a dramaturgia se mistura com a vida real, explode em violência que será contida por leis

e regras institucionais representadas por outros atores nos papéis de agentes policiais e sociais. Os aspectos monumentais do evento nos estádios esportivos não se restringem à arena esportiva, pois se tornam figuras de linguagem como apontam Huizinga e Caillois: *“As estatísticas de venda e de produção não podiam deixar de introduzir na vida econômica um certo elemento esportivo. A consequência disto é haver hoje um aspecto esportivo em quase todo triunfo comercial ou tecnológico: o navio de maior tonelagem a travessia mais rápida a maior altitude, etc”* (Huizinga 1996, p. 222), e de nosso ponto de vista a espetacularização da violência.

Mas, a atualidade também revela que os jogos eletrônicos acrescentaram outras medidas virtuais, incorporando e indo além do fato adjetivado como perverso: eliminou-se um dos mais significativos elementos de jogo, senão parcialmente, totalmente, a parceria com outros jogadores numa interação humana que promove e altera o ganho pois nos jogos eletrônicos o jogador é manipulado pelo estímulo obsessivo à competição como fonte de paixão e prazer em **solidão**.

Ou seja: a tecnologia manipula o prazer do jogador substituindo a interferência humana direta criadora e imprevisível pela mediação eletrônica **limitada**. Configura-se, então, outro tipo de fraude perversa usurpando o papel do sentido arcaico do jogo. A realidade virtual do jogo não cria “jogadas”, mas ilusão de soluções de problemas, calculados anteriormente pelos programadores. Talvez seja esta a maior entre as fraudes virtuais, pois que simulam a substituição dos espíritos dos jogos. Nos jogos eletrônicos em feiras ou nas casas noturnas no fim do lance tudo pode e tudo deve voltar ao ponto de partida, mas o capital empregado no empreendimento será acrescido, diferentemente da afirmação de Caillois(1990) de que o jogo é ocasião de gasto total de tempo de energia e destreza, ganhos que não se resumem à acumulação de riqueza e prestígio.

Jogar é uma atividade primitiva ou arcaica⁷, ela exige retornar para negar ou afirmar intenções e decisões, e neste universo do contraditório está também o fazer do artista em cheque com a identidade de sua obra, que transforma sua individualidade criativa em expressão incorporada ao patrimônio cultural coletivo. É neste sentido que

⁷ Arcaico ou primitivo aqui utilizados se baseia na concepção de Gerardus van der Leeuws sustentada em *Sacred and Profane Beauty* (1963) onde situa que primitivo não é sinônimo de uma localização intelectual do tempo passado, como também o moderno não significa exclusivamente o tempo do presente. Para o autor as duas expressões não definem uma fase na evolução do processo da progressão humana, senão que apontam estruturas presentes na atualidade como há trinta mil anos, ou mais.

estamos propondo uma reflexão sobre o jogar como metodologia de processo no fazer artístico, porque o ato do jogo é comum aos seres humanos.

Então, podemos recolocar em nossa prática artística os jogos praticados na infância levando-os através do pertencimento, pois em sua estrutura arcaica enxergamos as ancestralidades do homem e de seu grupo, numa demonstração particular das relações e condições da cultura local que, por sua vez, se somam à estrutura universal arcaica que sustenta a existência do impulso natural de jogo.

Os jogos são narrativas sensíveis de emoções constantes e renovadas de medo, conquista, guerra, paixões, sensações sexuais e afetivas transitando pela sensualidade de crianças e adultos que jogam desde o instante que percebem a presença do outro em seu raio de visão.

A linguagem dos jogos ou as metáforas do conflito

É sempre complexo falar sobre Jogo. É mais interessante jogar. Ele é algo nosso, amigo íntimo de infância e saudoso na idade produtiva. Contudo, quando lembrado como parceiro da arte e da educação para a arte torna-se um objeto que desafia a rigidez acadêmica porque permanece em oposição à formalidade e às regras que impedem tratá-lo com a flexibilidade do fazer lúdico. O jogo é uma inflexão existencial nesse artigo, mas também a metodologia de processo de alguns princípios que não se limitam às normas científicas das ciências naturais ou pedagógicas, mas é tomado a partir das arbitrariedades que a arte permite em contradição com a educação formal. Mas, por outro lado se alia a educação que liberta a imaginação pelo poder da criatividade. Para a sua presença na dimensão das artes o ato de jogar exige que seja tomado como ***campo dos sentidos***.

Pensarmos o jogo como fenômeno de linguagem centrado no jogo dramático, incorporando-o ao teatro e à dança, que de uma certa forma não corresponde ao rigor acadêmico sobre as propriedades da linguagem, pois o jogo não é fenômeno da língua mas do corpo inteiro, comunicação total. Contudo, e além da palavra ouvida e pronunciada, o jogo dramático se propõe dizer a presença de “algo”. Ou, *o jogo não é um objeto intermediário ou porta voz da palavra alheia, ele fala por si*.

A narração presente no jogo não obedece a uma determinação lógica factual externa mas a outra fabricada no *fazer acontecer o jogo do jogo simbólico*. Em si, o jogo, se apresenta com movimentos arbitrários próximos de uma dança vista pela primeira vez, porque cada jogada é artifice de um lance novo e não previsto pelo observador.

Assim, inauguramos o segundo capítulo de *Pega Teatro*⁸ sob título “*Somos todos atuantes alguns serão atores de profissão*”, com uma fala exemplar do poeta maior da literatura brasileira Carlos Drummond de Andrade⁹:

“A todo instante sinto que há vários, senão muitos outros em mim, se bem que nenhum deles seja o tal do outro que costuma dizer coisas repetidas por outros. Também não ignoro que outros me acham o outro, que em qualquer lugar situação ou momento sou sempre o outro dos outros, e o serei sempre, inapelavelmente”.

E, no mesmo capítulo de *Pega Teatro* afirmamos:

“(…) No jogo dramático espontâneo o atuante é a fonte da expressão, fazendo o jogo do autor-ator portanto a metamorfose-fenômeno básico deste jogo aparecerá como resposta genuína do atuante interessado em transformar-se em outro, o que significa ampliar seu universo de comunicação, capacidade de comunicação, capacidade de expressão e criatividade. A metamorfose é o momento em que o individuo ultrapassa a si mesmo para elaborar a circunstância de vida no espaço delimitado física e intelectualmente pelo jogo dramático. A metamorfose é na totalidade uma vivenciação do imaginário, às vezes com base na realidade e observação de um determinado personagem que será “lido” pelo ator mergulhado no processo criativo da compreensão essencial e necessária. Mas o jogo da metamorfose é também jogado todos os dias através da moda e costumes sociais, sejam na dimensão estética ou nas relações do cotidiano. (...) Através do jogo dramático espontâneo o atuante liga a dimensão estética da vida a todas as outras que definem seu papel e função social.”

⁸ Em 1976 o ensaio *Fases da Evolução do Jogo Dramático* foi apresentado ao Seminário Nacional de Dramaturgia, publicado pelo Serviço Nacional de Teatro (SNT) e integrou a primeira edição de *Pega Teatro*, pelo Centro de Cultura Popular, indo para segunda edição em 1989, Papyrus, São Paulo.

⁹ Carlos Drummond de Andrade in DE Notícias & Não Notícias Faz-se a Crônica- Rio de Janeiro, 1974.

A abertura para o jogo é uma exigência na linguagem específica da arte do movimento que enlaça teatro e dança.

O jogo na coreodramaturgia exige a habilidade motora que impulsiona o ato de dançar, mas coloca o bailarino diante de um outro problema: ampliar e transformar o banal, observar e transformar o cotidiano em extra-cotidiano, demonstrar e resolver o conflito do jogo sem discurso oral, pois o uso dramático de suas possibilidades e habilidades corporais substituirão a palavra. Além, do desempenho físico para o qual o bailarino-ator é treinado todos os dias, ele deve processar um “discurso” pelo movimento que faça progredir o ato de jogar, ou seja o jogo é a sua palavra que se projeta numa coreodramaturgia.

O jogador artista necessita de uma ginástica mental e decisões que envolvem também a sua mobilização emocional e psicológica, pois articular o jogo da mimeses (Mimicry) é acessar o “outro” para atuar como ele. Ainda citando *Pega Teatro* dizíamos que:

“O teatro que faço surge do jogo dramático. Que jogo é este que não se inclui nas Olimpíadas, mas que entre todos é o mais antigo jogo humano? Ele que é a cabeça e o coração da Comédia De Arte italiana, dos folguedos populares, das correrias dos Mamulengos (teatro de bonecos de madeira do nordeste brasileiro), do teatro de representações das guerras e colheitas das tribos africanas e brasileiras?

Ele é tudo que o teatro da simulação, morto mas sobrevivo nas casas de mercado da arte não pode alcançar: o jogo dramático é um exercício poético de e para a liberdade”

Apontamentos sobre a metodologia do jogo no processo de invenção coreodramatúrgica.

A dramaturgia na dança é um fato novo em relação à idade da dança, perdida na nossa ancestralidade. Ainda não podemos definir o que é a dramaturgia na dança mas esclarecer as intenções porque agregamos à dança um valor que significa a ampliação de seu alcance de comunicação. O primeiro, entre outros, é a **necessidade de**

ultrapassar a moldura tradicional, indo em direção à transdisciplinaridade mixando saberes de outras disciplinas, e outras artes.

A Coreodramaturgia *não* determina uma arquitetura planejada sobre os passos e direções que os bailarinos devem percorrer para configurar um espaço idealizado. Ela é a circunstância onde o movimento do bailarino assume suas relações com o espaço e o tempo. E em função da espacialidade e do detalhamento da temporalidade o bailarino cria a materialidade da dramaturgia que dará sentido ao gesto da dança. A relação entre sentido e ação não é de oposição mas de dialética, pois um não pretende neutralizar o outro mas aflorar o sentido da ação.

A dança por princípio basta a si mesma e seu único instrumento é o corpo do bailarino. Mas Ela é também a materialidade criada pelo coreógrafo que em algumas oportunidades é também seu interprete. As coreografias desenham e calculam ritmicamente a arquitetura da dança, obrigando os bailarinos a treinamentos específicos de técnicas, como acontece na contemporaneidade, nas coreografias clássicas ou da dança moderna. A refundação da dança cênica na primeira metade do século XX incorpora os estudos de Laban em dimensões essenciais, assinaladas por Preston¹⁰, criando o conceito de Coreologia, disciplina essencial para relacionarmos dança com teatro:

“Em 1928 a coreologia se interessa principalmente pelas qualidades eucinéicas das frases de movimento. (...) Mas a coreologia é mais que isto: ela explora os níveis de significação do movimento”.

As qualidades eucinéicas do movimento são as transformações sutis das dinâmicas associadas à *corêutica* que por si é um estudo das estruturações espaciais do espaço polidinâmico, portanto a coreologia na própria definição de Laban é uma gramática e uma sintaxe da linguagem de movimento. Quando assinalamos anteriormente a herança que recebemos ao criarmos uma metodologia de processo para o Teatro-Dança é pois para resgatar a idéia de que a linguagem do movimento é a via que nos conduz à relação entre teatro e dança para um discurso único. Portanto podemos

¹⁰ “Rudolf Laban artista pesquisador”- artigo de Valerie Preston Dunlop in Dossier, Nouvelles de Danse, 1995, n 25 tradução de JL.

recolocar o conceito de coreologia com a liberdade de retermos as considerações de Laban em dois aspectos fundantes da Coreodramaturgia: espaço e tempo. Como abordamos o espaço? E o tempo?

O espaço e o ritmo no tempo do jogo

A coreodramaturgia se cria com energias de movimentos direcionadas pelas habilidades do bailarino. Não se trata de virtuosismo decorativo, mas comunicação de um estado de emoção pelo movimento, cuja origem está na percepção do conflito que gera a ação presente, ou, presentificada pelo jogador.

O sentido de presentificação se remete ao papel do ator numa peça dramatúrgica, quando torna atual uma ação passada. Em relação à dança, quando exploramos a ação dramática estamos apresentando a ação corporal em tempo presente, ou seja no ato de jogar, pois é na ação que ***o verbo ou verbos da coreodramaturgia acontecem***. *O bailarino-ator apresenta ou presentifica o decurso da ação dramática. O artista do corpo circunstancia o movimento da dança com um ou vários conflitos detalhados pela ação rítmica, pois a relação do espaço com o tempo no processo metodológico da coreodramaturgia é uma única unidade. Isto não ocorre na coreografia clássica que considera espaço e tempo duas unidades que não se interligam, mas devem se sobrepor através de um espaço desenhado e da escuta de uma música encerrada nas contagens para as quais o bailarino é treinado: são contagens retas de 1 a 8: tà (1) tá ta (2) tatata(3) Tatatata(4) e assim por diante independentemente do ritmo, das exigências da melodia. Desta forma, uma metodologia de formação resulta num bailarino surdo. Se, consideramos que o ritmo da ação dramatúrgica é o coração do jogo dançado, podemos atribuir à coreodramaturgia um papel na formação do bailarino que para entender a unidade única de espaço-tempo deve assumir nossa consigna pedagógica:*

- Peço-lhes que dancem COM o espaço, e NÃO dancem NO espaço.

O espaço é concretamente o seu parceiro: detalhe esta relação ao manipular o ritmo da ação. Um exemplo simples para você perceber melhor a nossa proposta:

Se você, com sua dança, “escavar” o espaço utilizando graus de energias diferentes, em relação às dificuldades ou facilidades da tarefa, sublinhe a sensação de ritmos

diferentes segundo o esforço empregado. Perceba que a criação de ritmos diferentes cria espaços diferentes, e inaugura perguntas que vão levá-lo à representação através da dança:

O sentido da dança se amplia quando o bailarino “rege” o ritmo da dança?

Onde está o conflito de sua ação ao dançar?

Quem são os protagonistas e antagonistas ?

O Jogo dramático é um dos aspectos fundantes da coreodramaturgia, e como jogo reúne em uma só unidade o espaço-tempo. Desta forma as qualidades de jogos descritas por Caillois nos orientam como vetores de buscas: primeiramente a mimeses, pertinente ao jogo dramático, e outras categorias, segundo o jogo escolhido como estrutura da arquitetura artística. Vamos tomar um jogo primário, essencial, como é a ação de perseguir, apreender, e aprisionar. Este jogo é encontrado de diversas formas nas brincadeiras infantis, nas danças do folclore, e nas danças dramáticas. Qualquer que seja o outro, o ator se moverá em busca do seu objetivo:

- Então, perguntamos:

Onde se encontra o conflito que dará cor, ritmo e sentido dramático? Esta é a primeira provocação para inaugurar a consciência do ritmo no processo de presentificar um movimento circunstanciado.

O percurso do jogo “narra” os conflitos inerentes à ação, e será desta percepção que a dramaturgia se origina, ou seja a dramaturgia da dança tem origem nas circunstâncias que provocam a eclosão do conflito. Mas seria possível “notar”, registrar este jogo, ou ele apenas existe na forma de improvisação irrepetível? Ele deve se tornar palavra para obter o status de dramaturgia? Repetimos o que afirmamos anteriormente: o jogo fala por si, portanto a notação de um jogo não é registrada pela palavra, depende da memória corporal do jogador em busca da repetição das regras que regem determinado jogo escolhido.

Nos laboratórios de coreodramaturgia observamos que o primeiro e mais saboroso gosto está na descoberta do primeiro jogo. Repeti-lo se transforma em algo desinteressante, comentaram os atores, atribuindo à simplicidade do material criativo a impossibilidade de seguir explorando o material. Mas, a simplicidade da ação é justamente o desafio de criação, se assim não fosse as pombas desenhadas por Picasso com poucos traços não chegariam a nos encantar¹¹. As regras que regem o conflito e alteram a sintaxe do jogo devem ser alteradas para provocar novos prazeres de jogo.

Portanto, chegamos a opor à fragilidade do jogo a questão que nos leva à dramaturgia na dança, ou seja o estudo da materialidade do jogo sob a ótica do que enunciávamos anteriormente como unidade única de espaço-tempo, pois a materialidade do jogo para a coreodramaturgia tem o mesmo valor construtivo do que aquele dado à coreologia para a coreografia. Ou, o estudo da gramática na sintaxe do discurso dramático na arte do movimento.

O conflito que estimula a coreodramaturgia nasce do conhecimento que temos do fator ritmo que faz mediações e interações na criação do discurso de movimento com origem no jogo arcaico que “fala” sem palavras, que não alcança a emissão de conceitos, porém articula o lado oculto da palavra dando existência material aos protagonistas e antagonistas da ação. A partir da percepção do jogo como manifestação de linguagem as transferências simbólicas entre palavra e movimento criam o jogo pendular, ou um novo paradigma para a dança na relação com o teatro.

A transferência do ritmo simbólico no jogo pendular.

A **Coreodramaturgia** provoca a emoção de um **gesto amplificado através de sua simbolização**, algo que se distancia do cotidiano para estar **além**, algo que se estranha porque suspende o tempo cotidiano compreensível pela racionalidade, trazendo um outro registro alertando os sentidos e outras emoções. O sentido do estranhamento gestual acontece em qualquer espaço, e não somente no recortado de um palco cênico, como observei num encontro imprevisto com uma criança de cerca dois anos em suas correrias e gritos num supermercado expressando uma agitação de descoberta através de

¹¹ Picasso pode ser visto em pleno ato de desenhar no filme documentário de Henri George Couzot, *Le Mistère Picasso*, 1946.

uma deliberada e aparente desorientação espacial. Em meio a corredores de produtos, cores, cheiros ela corria mas naquele momento havia o ritmo próprio de um jogo inquietante para nós, adultos, embora, ou por causa deste, o ritmo fosse perfeito: corrida, pausa, olhar em silêncio, perturbação e uma nova direção com outros gritos. A criança mergulhara no jogo ou no prazer de tê-lo como sua segunda natureza. Esta ação era extra-cotidiana e assim se tornava visível para nós que a assistíamos nas belas e surpreendente frases de movimento, indo além da funcionalidade de movimentos que esperamos de tudo e de todos, inclusive daquela criança, que no limite deveria manter-se em silêncio e tranqüila ao lado do irmão mais velho, agora impotente para freá-la.

Continuei a observá-la e assisti a uma coreodramaturgia espontânea, pois ela olhava o irmão provocando alguma reação e antes que ela chegasse mudava a direção no espaço empurrada por um nova energia. Ela era a protagonista do jogo e nós seus antagonistas. O conflito do jogo? Ela nos dizia: entrem no jogo e experimentem percorrer este imenso espaço no ritmo que o jogo fabrica no interior da ação.

A arte é uma segunda natureza e uma segunda pele sensível ao afago e a rejeição do outro, que se revolta contra qualquer forma de repressão que pretenda bani-la. ARTE é a incerteza que nos leva a perguntar se qualquer movimento é dança e qualquer jogo é arte.

A generalização que qualquer movimento é dança leva à negação que afasta o ato artístico dos valores de fruição crítica e histórica, confusão que tornaria inexistente valiosas peças coreográficas, e qualquer brincadeira de criança vista como arte. Por outro lado, a dança contemporânea que leva ao espaço cênico o gesto cotidiano e funcional ainda assim não o apresenta de forma banalizada, como são algumas coreografias de Pina Bausch que produzem o estranhamento do cotidiano social.

Ao fundamentar a coreodramaturgia em algo banal como é o jogo, quando seus movimentos são vistos como funcionais, o artista se coloca um desafio de ordem técnica de âmbito maior de dificuldades do que por exemplo no balé clássico amparado num código de linguagem estilística que está em outra dimensão, talvez para banir qualquer traço de humanidade, pois é uma dança que só pode existir se executada por especialistas. Por outro lado, o movimento expressionista que refundou a dança no século XX tinha como bandeira a crença justa que todos dançam, não importa a idade ou condições físicas inadequadas, a dança é para todos prazer e ritual. A aproximação

da dança com a vida, levou o gesto do cotidiano à arte, mas exige conhecimentos sobre as relações do espaço e tempo, pois estes são os fatores construtivos que criam a gestualidade da dança. O espaço da Coreodramaturgia é inicialmente aquele gerado pelo conflito do jogo arcaico cujo conteúdo, lido por aquele que observa, pertence à interpretação pessoal, livre e independente. O conflito cria ações simbólicas para expressar sentimentos e emoções que envolvem um determinado jogo. Por exemplo, qual é o conflito inicial num jogo arcaico como Lenço Atrás?

A ação do jogo dramático na coreodramaturgia não depende da definição de um enredo narrativo senão da percepção da natureza do conflito do jogo. Neste sentido a coreodramaturgia está voltada para as resignificações dos movimentos simples e funcionais escolhidos abrindo um leque de investigação sobre a materialidade da dança independente da dominação de uma partitura musical, de um texto de palavras, imagens ou outros recursos utilizados pelos dramaturgos da dança. Por que não reutilizar o jogo arcaico como nosso texto predileto pois ele em si é dança e jogo, teatro e ritual?

A coreodramaturgia é um instrumento para a contextualização dramática do movimento, quando o movimento expressivo alcança dimensões de múltiplos significados, trazendo para o espectador o prazer de decifrar. Mas, a coreodramaturgia substitui a coreografia? Não existe uma resposta padrão pois ela é apenas a intencionalidade de uma representação. O foco da coreodramaturgia em relação ao movimento-ferramenta é estar voltado para o conhecimento da materialidade do jogo: o conhecimento da cineosologia conduz o artista a escolhas da mesma maneira que um pintor escolhe na paleta de cores. Mas este é um conhecimento essencial?

Ao tratarmos dos jogos arcaicos, em função de uma escrita da Dança (*Coreodramaturgia*) nos remetemos à Biomecânica Humana que estuda as forças atuantes no corpo e seus efeitos, pois nossos corpos estão sempre submetidos a forças que qualificam nossos movimentos: parar, mudar de direção, permanecer em inércia, etc, é produtivo que estas forças sejam conhecidas e experimentadas conscientemente pelo bailarino para se tornar uma de suas habilidades. A Biomecânica deve servir ao treinamento do bailarino na percepção das forças atuantes, seja a força gravitacional, a força dos torques musculares, ou a força resultante produzida pelo deslocamento dos segmentos corporais. Além do desenvolvimento de habilidades em favor das escolhas

do artista, estes conhecimentos percebidos e internalizados pelo corpo em movimento tendem a se incorporar ao cotidiano melhorando a qualidade de vida.

Esta é uma concepção que tenta afastar a criação em dança de um processo exclusivamente mental que parte do pressuposto que as idéias são suficiente para gerar danças, conceito que é a idéia força da dança aliada à dramaturgia. Mas as *idéias* regulando os campos de força, produzidos pelo movimento, precisam ser entendidas como intenções e não como realizações. De qualquer forma a pergunta inquietante se faz:

O artista precisa conhecer ciência para realizar a sua arte? Afinal a arte se ensina?

A poética do artista é única e irrepetível no formato original, ela não pode ser ensinada, mas os caminhos da arte podem ser vistos a olho nu; não se trata de afastar a intuição, a inspiração, a linguagem do inconsciente na criação artística mas relacionar conhecimento com o ato da criação, proporcionando mais liberdade ao artista.

Assim, este estudo dos padrões cinesiológicos e da biomecânica dos movimentos dos jogos arcaicos ampliam a construção do corpo cênico em função da dramaturgia. Através do conhecimento dos *esforços* ao lidarmos com os campos de força produzidos pelo jogo podemos alcançar meios de retomar esses campos de força no momento da criação da dança, então alcançamos a primeira memória da dança indo além dos métodos antigos e tradicionais que nos obrigavam a memorizar exaustivamente os passos direções e planos de uma coreografia idealizada por outro artista, na tentativa de reproduzi-la num espaço homogêneo metricamente produzido. Todo movimento humano pode ser analisado pela Biomecânica, havendo a possibilidade de se apontar diversos elementos, a exemplificar: a aceleração, o centro de massa/centro de gravidade, os torques e tensões musculares, os tipos de contração, etc. Nós podemos identificar padrões cinesiológicos nos jogos arcaicos portanto escolhi para exemplificar dois deles relacionados com um determinado conteúdo poético.

Estes exemplos constam do relatório de Conclusão de Curso – TCC - sob minha orientação e foram desenvolvidos por um grupo de bailarinas, alunas do Departamento de Artes Corporais da Universidade de Campinas¹². No primeiro exemplo o jogo de colocar e retirar o pé, é funcionalizado em relação à descoberta de movimentos circunstanciados que anunciassem às bailarinas os inúmeros conflitos imersos na ação.

Jogo I: Pezinho

Objetivo

Pisar em um dos pés de algum adversário, afim de eliminá-lo.

Delimitação Espacial

Posição inicial – Os jogadores estão unidos por um dos pés formando um círculo uniforme.

Utilização – Apesar da posição inicial influenciar os limites espaciais observados no jogo, o espaço não possui uma limitação imposta pela regra, sendo ocupado de acordo com os ataques. Indiretamente, a regra que diz não ser permitido o movimento das duas pernas em cada jogada acaba impossibilitando os grandes deslocamentos. Por essa razão é possível observar a utilização concentrada em um círculo com diâmetro médio de 1,5 m, sendo bem variável o posicionamento dentro desse espaço.

Tempo

Início - O jogo é iniciado quando todos os integrantes juntos retiram o pé direito da posição inicial e escolhem uma nova posição para aquele. O tempo desta ação é dado por uma palavra cantada pelos jogadores.

¹² O leitor pode consultar o relatório integral sob título *Coreodramaturgia: Reflexões sobre a Dança*. Os exemplos foram desenvolvidos por Juliana França. Utilizamos grifos para chamar a atenção dos leitores para os focos de interesse.

Utilização – Cada jogador tem a sua “vez”, que dá direito a um ataque. Quando termina o ataque de um jogador começa o tempo de ataque do próximo. Dentro de cada “vez” o tempo pode ser dividido em dois, resultado de ações diferentes: o tempo de preparação e o de ataque. A duração da jogada e de cada ação que a constitui é administrada pelo jogador livremente.

Término – O jogo acaba quando restar apenas um jogador.

Demais regras

1. É permitido apenas o deslocamento de uma das pernas, tanto para ataque, quanto para defesa.
2. O ataque é permitido apenas durante o tempo de direito de cada jogador.
3. A defesa é permitida apenas quando justificada por um ataque.
4. O jogador perde e sai do espaço de jogo quando é atingido ou viola alguma das regras.

Análise

Para a análise deste jogo são importantes os conceitos de estabilidade e instabilidade e suas relações com a base de apoio, já que é um jogo de reconstrução dessa base.

“A estabilidade é definida mecanicamente como a resistência à aceleração tanto linear quanto angular ou a resistência a romper o equilíbrio”¹³.

Dessa maneira, ***a instabilidade nesse jogo aparece como uma estratégia*** de construção de um corpo pronto para o ataque e defesa, ou seja, pronto para acelerar ao comando do jogador e em velocidade desejada. ***A instabilidade*** aqui deve ser adotada na medida em que não prejudica o controle do jogador sobre o instante em que será iniciado o movimento assim como sua habilidade de direcionamento e precisão.

¹³ HALL, Susan. Biomecânica básica. Guanabara Coogan: Rio de Janeiro, 1993. pág. 241.

Como vimos os fatores que influenciam a instabilidade são: o ***tamanho da base de apoio, o posicionamento da linha da gravidade em relação a essa base, e a altura do centro*** de gravidade. Foram identificados três padrões de movimento decorrentes de situações específicas de jogo que apresentam diferentes estratégias para a construção desse corpo propenso à aceleração:

1. Ataque a um alvo próximo

Ocorre quando o alvo está disposto de maneira a dispensar uma ampliação significativa da base de apoio para o ataque. Observa-se um deslocamento horizontal quase nulo da linha de gravidade em relação à base de apoio. Neste momento, há uma ***máxima estabilização da massa do quadril, tronco e cabeça em cima dessa linha***. O movimento é concentrado apenas no deslocamento da perna de ataque, evitando quaisquer movimentos eventualmente produzidos por outros seguimentos corporais. Este comportamento se dá para que haja uma otimização do desenvolvimento da velocidade.

2. Ataque a um alvo distante

Nessa situação é necessário um aumento significativo da base de apoio e ***observa-se*** um deslocamento vertical da linha de gravidade. Esta que tinha sua posição determinada pela última jogada, agora é direcionada ao limite da base formado pelo pé utilizado neste ataque, deslocando-se verticalmente. Ao final desta jogada o jogador se encontrará em uma posição onde sua base é bastante ampla e o centro de gravidade está próximo a sua borda. Essa posição é favorável, pois confere certa instabilidade ao jogador que poderá obter uma aceleração veloz em uma futura defesa ou em um próximo ataque.

A decisão exige preocupação com velocidade e precisão, mas com a construção de uma base de apoio que seja favorável à defesa. É característica a criação de uma base pequena com a linha de gravidade ao centro. Assim, a defesa é igualmente potencializada para as duas pernas.

Ação muscular

A ação muscular nas duas primeiras situações *é concêntrica*, pois os músculos agonistas nestes casos têm maior importância. Isso acontece porque o controle excessivo da velocidade e explosão muscular pelos antagonistas não é desejável. Já na terceira é excêntrica, onde não há necessidade de alta aceleração e o controle da velocidade é desejado. O intuito é ganhar tempo para o ataque do próximo jogador, que só pode atacar quando o posicionamento do pé de ataque estiver inteiramente concluído, criando maior possibilidade de defesa.

Como já foi mencionado, existe um tempo de espera para o ataque. Nesse momento o jogador está em *equilíbrio estático e exerce ação muscular isométrica*. Acreditamos que a ação muscular isométrica em detrimento de um maior relaxamento muscular auxilia o jogador a obter um estado de prontidão, ou uma boa condição para o ataque e defesa. A administração da duração do tempo neste estado corresponde à estratégia adotada pelo jogador (e observada como uma estratégia predominante neste grupo) de criar, uma incerteza do momento de ataque proporcionada aos adversários.

Jogo II - Dança da laranja

Objetivo

Dançar o maior tempo possível tendo como ponto de ligação entre duas pessoas uma laranja.

Delimitação espacial

Posição Inicial – Os jogadores escolhem qualquer ponto do espaço para iniciar o jogo.

Utilização - O espaço é ocupado livremente de acordo com as necessidades do jogo havendo apenas os limites físicos impostos pelo ambiente em que se joga.

Tempo

Início - Após o posicionamento da laranja entre a testa de dois jogadores, inicia-se a partida. O jogo começa quando a dança é iniciada.

Utilização - *O tempo é demarcado por um mesmo ritmo que é o escolhido para a dança. Mas, ele é alterado pelas mudanças no campo de força.*

Nesse jogo pode ser especialmente observada a influência dos campos de força no movimento do bailarino porque este deseja colocar-se em situação de risco, ou de pouco controle. As ações da gravidade ou força centrípeta, provocadas pelo próprio movimento do jogador, estarão propondo situações onde este terá de alterar seu movimento. Essas alterações terão repercussão no ritmo do jogo e podem ser: de sentido e velocidade, geração de deslocamento ou mudanças de planos.

Término – O jogo termina quando a laranja cai, desconectando os jogadores.

Demais Regras

1. A laranja não pode ser segurada com a mão.
2. Os jogadores não podem parar de dançar, procurando manter ou retornar a um determinado ritmo.
3. O jogo pode se dar entre duplas, vencendo aquela que permanecer mais tempo dançando sem deixar a laranja cair.

Análise

Apesar desse jogo ter o conceito de ganhador e perdedor, podendo inclusive ser uma disputa entre duplas, outros fatores são mais importantes e influenciam os padrões cinesiológicos observados pelo grupo. Privilegia-se o espírito ludus e a criação de um estado de ilinx¹⁴, em função de um constante desejo de testar a habilidade do equilíbrio. O equilíbrio é a capacidade individual para controlar a estabilidade¹⁵.

¹⁴ CALLOIS, R. *O jogo e os homens*. 1990.

¹⁵ Hall, Susan. *Biomecânica básica*. Guanabara Coogan: Rio de Janeiro, 1993. pág. 241.

As questões sobre instabilidade tratadas no jogo 1 serão agora administradas de outra maneira. A instabilidade será provocada com o intuito ocasionar perda de controle. O jogo se sustenta na constante provação da habilidade em lidar com esse descontrole criando movimentos que possam levar o sistema novamente a uma situação de relativo controle. A laranja tende a ser o local onde o centro de gravidade desse sistema (formado pelos dois corpos) está localizado e a base de sustentação é formada pelos pés dos dois jogadores.

Durante todo o tempo o controle da movimentação do sistema é realizado através da dosagem e direcionamento da força de pressão dos corpos contra a laranja. Através do jogo das forças administradas pelos dois jogadores ocorrerá a busca por situações limites, nas quais possa ser intensificado o papel modificador da gravidade e esta ser propositora de “situações problema”.

Nesse sentido, *observaram-se algumas medidas que proporcionam instabilidade ao sistema como o deslocamento da linha de gravidade para além da base de apoio.* Também ocorrem mudanças na altura do quadril em relação ao chão, alterando o posicionamento vertical do centro de gravidade. Esta medida, além de alterar a estabilidade, aumenta o nível de dificuldade de cada jogador em coordenar e administrar todas as forças que afetam o sistema. Esta coordenação é prejudicada pela dificuldade em acompanhar a contínua modificação da ação muscular, da quantidade de resistência necessária a cada configuração e a orientação das forças envolvidas. O jogador precisa ser muito hábil para reconhecer essas mudanças e responder adequadamente a elas através do movimento. Considera-se ainda a dificuldade prevista em uma regra que obriga os jogadores a estarem realizando movimentos em um determinado ritmo. O ritmo é alterado, mas os jogadores precisam esforçar-se para mantê-lo e perceber possíveis alterações direcionando um retorno quando possível.

Para finalizar nossa apresentação sublinhamos que o conhecimento cinesiológico amplia o universo dramático do bailarino reunificando e relacionando a palavra ao movimento. Na atualidade a arte, configurada em qualquer linguagem, transporta a idéia de ampliação: Arte-Ampliada ultrapassa a moldura tradicional, e cria o estranhamento da contemporaneidade. **A história da nossa atuação é um contínuo de ações dialéticas que negam o mesmo que foi aceito, propondo outro que não é apenas outro porque são muitos, inclusive o que já era. A reflexão a seguir escrevi nos meus diários de bordo de 1981, sendo até hoje um fio vermelho renovado a cada obra: Sei que para compreender o tempo a leitura de uma obra cênica contextualiza seu leitor, aponta com liberdade as contradições entre obra e sociedade, afirma que não há tempo absoluto.**

O teatro-educação de inspiração revolucionária morreria porque entraria em desuso? Será que a ideia guia sobre a re-teatralização se perderia? Por que não?

BIBLIOGRAFIA

CAILLOIS, R. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Tradução de Jose Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.

HALL, Susan Jean. Biomecânica Básica. Tradução sobre a supervisão de Adilson Dias Salles. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1993.

HUIZINGA, J. Homo Ludens: o Jogo como Elemento da Cultura. 5a. Edição. Tradução: João Paulo Monteiro. Revisão: Mary Amazonas Leite de Barros. São Paulo: Perspectiva, 2001.

LABAN, R. Domínio do Movimento. 3ª Edição. Organização de Lisa Ullman. Tradução de Anna Maria Barros de Vecchi, Maria Silvia Mourão Netto. São Paulo: Summus, 1978.

LOPES, J. L'Arte del Movimento e la Coreodramaturgia. Bologna: Università degli studi de Bologna – Dipartimento de musica e spettacolo, 2000.

_____. Pega Teatro. 2ª Edição. Campinas: Papirus, 1989.

_____. Brecht no Brasil; Paz e Terra Editora, 1989. São Paulo, SP.

_____. Comunicação, Educação e Arte na Cultura Infância Juvenil. (Org. Elza Dias Pacheco) Edições Loyola, 1991 São Paulo, SP.

_____. Interdisciplinaridade: Arte, Educação e Ciência. (Org. Prof. Dr. Adriano Nogueira – NIMEC – UNICAMP) Cabral Editora – GEIC, 1995. São Paulo, SP.

_____. Reencontrar o corpo – Ciência, Arte, Educação e Sociedade. (Org. Prof. Dr. Adriano Nogueira – NIMEC – UNICAMP) Cabral Editora – GEIC, 1995. São Paulo, SP.

_____. Paisagens Paulistanas, Transformações do espaço público. (Org. Antonio A. Arantes) Capítulo: Vespéral Paulistânia – passos na cidade. Editora Unicamp, Imprensa Oficial – 1998, São Paulo, SP.

_____. Primeiro Caderno Pedagógico de Coreodramaturgia. Campinas: Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), 1997.

_____. Cultura no espaço rural Brasileiro. Edição de Antonio Carlos Sartit (ET.al) FEALQ, 2007 Piracicaba, SP.

OSTROWER, F. Criatividade e processo de criação. Petrópolis: Vozes, 2001.

RENGEL, L. Cadernos de Corpo e Dança: Os Temas de Movimento de Rudolf Laban (I, II, III e IV). 1ª. Edição. São Paulo: Anna Blumme, 2006.

_____. Dicionário Laban. 2a. Edição. São Paulo: Anna Blumme, 2005.

Artigos

LOPES, Joana. Teatro Educação Tridimensional. Revista de Instituto Nacional de Artes Cênicas – Dossier – fevereiro, 1975 – Rio de Janeiro, p.53 a 70

_____. Théâtre École: La presence de L’Absence Congresso de Teatro Europeu: “Qual Percorsi Formativi” – Turim – Itália, Abril 1992. Anais do congresso.

_____. La tradition o La maitresse invisible. Revista Marsyas – Institut de Pedagogie Musicale ET Choreographique – La villette Dossier – n.31, Paris, França, 1994, p.64 a 68.

_____. A pedagogia do oprimido: 21 anos depois. Revista da Associação Italiana de Animação Teatral – AGITA, n-01, Abril 1995, p.6 a 11.

_____. A dança dramática na educação popular. Revista do Instituto de Artes Unicamp – Trilhas n. 7, p.91 a 97 – 1998

_____. O corpo na escola. Congresso educar danzando – Universidade de Bolonha – Ministério da Educação – Ministério do espetáculo – Itália, 18 de fevereiro de 1998, p. 20 a 24

_____. A Dramaturgia do Movimento. Congresso internacional Autre Pás, 97. Centre d’étude e de recherches en Danse Contemporain Fontvieille – França 27 e 28 de junho de 1998, p.12 a 14.

_____. Tradition o La Maitresse Invisible. Revue, Quant a La danse n.3, Paris França, 2007

_____. Além da memória. Anais da semana internacional “Buon Compleanno Maestro” homenagem aos 100 anos do mestre Kazuo Ohno, Bolonha Itália.

LOPES, J.MAIA, A.VALLE, R. E MANZOLLI, J. Elementaridades: Congresso Internacional A Sombra dos Mestres – Espaços da Dança de Rudolf Laban – Universidade de Bolonha, Itália, 3 a 4 de dezembro de 1999.

LOPES,J e MADUREIRA, R. A educação física em jogo: práticas corporais, expressão e arte. Revista Brasileira de Ciência do Esporte, Campinas, Janeiro 2006, p.09 a 25.