



## JOGO COREOGRÁFICO

### UMA PROPOSTA DE CONSTRUÇÃO DRAMATÚRGICA EM DANÇA COM O PÚBLICO

Victor Hugo Neves de Oliveira<sup>1</sup>

Palavras-chave: dança, dramaturgia, jogo coreográfico.

**Resumo:** O presente trabalho *Jogo Coreográfico, uma proposta de construção dramaturgica em dança com o público* propõe-se a investigar as novas relações do público com a dança contemporânea, a partir do espetáculo *Jogo Coreográfico*. Com vistas a contribuir para a diversificação de soluções à atual crise nos processos de recepção de obras artísticas em Dança, a pesquisa aponta reflexões sobre a possibilidade da Arte como agente de uma Pedagogia Social e, por fim, enquanto Animação Cultural.

## INTRODUÇÃO

Há um ano, quando investigávamos o quadro de experimentações relacionais do público com a obra coreográfica contemporânea, produzimos um artigo, sob o título: *As Novas Relações do Espectador com a Dança Pós-Moderna: Uma Análise da Significação Artística a partir do Ato Especular*<sup>2</sup>, que consistia no resumo geral de tudo o que víamos como necessário para que a Arte se afastasse da morte há muito anunciada, pelo esgotamento de suas possibilidades. O artigo se propunha a mostrar que muito havia ainda por fazer e a parceria entre artistas e público poderia ser um elemento ativo e imediato para a reformulação de alguns pensamentos instaurados pelo poder disciplinar<sup>3</sup>, nos anos oitenta, como a indiferença dos artistas ao ato criativo, a apatia em dominar o conhecimento de si e de seu trabalho, a aceitação das condições propostas e apresentadas pelo mercado e etc.

O que percebemos, no entanto, foi que criamos uma série de discussões que possuíam a necessidade de serem desdobrados, descobrimos que, como Geertz nos ensina,

---

<sup>1</sup> Universidade Federal do Rio de Janeiro; makwex@gmail.com

<sup>2</sup> Disponível na Sessão Artigos no site Boi Voador.

<sup>3</sup> Estrutura que se manifesta sem força coerciva/física e sim por regulações na ordem social, seu objetivo consiste em gerar indivíduos dóceis.

quem diz A acaba forçado a dizer B e, por esta razão, nos propomos a assumir, neste trabalho, o compromisso da complementaridade.

O artigo que se segue é o resultado desta tentativa e busca relacionar o público e a produção coreográfica e dramaturgica a partir da construção dos jogos na cena, exemplificando este relacionamento com o espetáculo *Jogo Coreográfico*.

Se, há um ano, propúnhamos um envolvimento do espectador com a obra, no tocante aos sentimentos; hoje compreendemos que este empreendimento pode ser estimulado e articulado por outras vias, como: o re-conhecimento de seu papel e, portanto, de sua importância para o que é criado e exibido no espetáculo, a necessidade não só da presença do artista, mas também da sua (como público) para que sistemas significativos ou estruturas simbólicas sejam reproduzidos na cena, ou o cruzamento do papel artista-espectador que remexe a maquinaria das idéias passadas e constrói uma presença instrumentalizada por uma ação ativa, presente e deslocada.

Este deslocamento fomenta no espectador um eu - interativo (em processo e constante formação), provisoriamente indefinido, que pode ora ocupar a posição de sonoplasta, ora de intérprete, ora de público. Um descentramento que se estrutura não pela fragmentação ou ruptura e sim pela continuidade, pelo trânsito livre, pela experimentação sem fronteiras ou de fronteiras de arames caídos.

Um modo de apresentar este artigo é dizer que ele estuda uma proposta de construção dramaturgica (a partir das ações do público) para a produção do espetáculo *Jogo Coreográfico*. As investigações aqui apresentadas, portanto, tomam como objetos de estudo a dramaturgia e a composição da obra coreográfica. Inspirados por Moraes, adotamos como recurso metodológico a imagem do dardo (dramaturgia) que pressupõe um alvo (*Jogo Coreográfico*). A partir daí, estabelecemos uma base conceitual que será discutida, analisada, desdobrada em conteúdos fomentadores de grandes e continuadas discussões.

Quem sabe, não descobramos a necessidade de dizer C?

## **O DARDO: DRAMATURGIA**

A Dramaturgia é o estudo dos elementos múltiplos que constituem a cena, é o entrelaçamento circular que caracteriza uma trama fluída, corrente e móvel, por ser dinâmica. Através desta tessitura, a dramaturgia busca a resolução dos conflitos existentes entre exterior e interior; resolvendo, por conseguinte, a dualidade entre o íntimo e o público através da “fala”. Vemos como fala, aqui, uma ação primordial que difere da língua, por ser individual, ao passo que esta última é coletiva/ plural, a dança como processo singular é quão fala articulada; no entanto, ao invés de palavras se constrói por gestos. Daí, se apresenta a diferença fundamental da dramaturgia na dança e no teatro: as formas simbólicas que efetivam o processo de comunicação são distintas.

A dramaturgia do movimento é um jogo caracterizado neste trânsito entre os extremos – íntimo/público – que factua o drama. Heráclito acreditava num mundo de eterna mudança, de um eterno “vir a ser”, para ele todo o ser estático baseava-se num logro; seu princípio universal era o fogo, um símbolo para o contínuo fluxo e a permanente mudança em todas as coisas. Heráclito ensinava que todas as transformações do mundo derivam da interação dinâmica e cíclica dos opostos, vendo opostos como uma unidade; a esta unidade que contém e transcende todas as forças opostas denominava Logos<sup>4</sup>

A dança exemplifica o Logos de Heráclito, sua estrutura seminal – como termo – deriva de Tanz, que quer dizer tensão. Tensão que pode se apresentar entre dois agentes opostos que formam o todo: movimento/não movimento; assim como a palavra existe graças a não palavra e nossa existência é a comunhão entre o que somos e o que não somos.

O drama, caracterizado pelo dialogo, é instância, sobretudo do corpo, e a dramaturgia, por conseguinte, está presente nas “cenas do corpo”. É um equívoco imaginar o dialogo preso apenas ao universo das palavras, ele faz-se no corpo à medida que a palavra é, e sempre estará, vinculada a um ser global.

O lugar da dramaturgia é o corpo que amarra em si a essência da escrita que se constrói no espaço, ela é o resultado de uma série de experiências, processos, é um eterno vir a ser, “uma continuidade”.

Um dialogo baseado a partir do sensível é apresentado pela dramaturgia em dança cujo objetivo não é “contar histórias”, ainda que apresente por motivo significar. O modo,

---

<sup>4</sup> Logos é uma palavra de origem grega derivada do verbo legein. Ainda que intraduzível, não é um termo infável, abstrato ou inacessível. Logos é dizer, é linguagem, é ser. O termo diálogo provém de logos.

veículo e a própria apreensão por parte do espectador é um processo imprevisível, contudo algo há de tácito no processo dramaturgico em dança: a expressividade.

Faz-se necessário pontuar uma questão que apesar de não caber a esta apresentação possui relevância e precisa ser salientada: A realidade elabora-se em nossas mentes através de imagens – percebemos, compreendemos, criamos, e nos comunicamos sempre por via de imagens/ formas. A percepção é um processo dependente de imagens que se encerra na conversão de dados sensoriais para não sensoriais e vice-versa. As imagens, no primeiro caso, transformam-se em significados, no segundo caso criamos imagens, formas sensoriais, para comunicar significados.

Nesta conversão de imagens e significados fundamentam-se linguagens simbólicas onde o homem tem a possibilidade de traduzir vivências e estados psíquicos em símbolos, formas simbólicas de uma linguagem, que tornam possível objetivar experiências subjetivas de cada indivíduo. Quando rimos existem diversas razões que incitam esta reação (alegria, tristeza, ansiedade, medo, nervoso); contudo, ainda que existam inúmeros agentes que provoquem o riso, sempre sabemos o porquê de estarmos rindo e como comunicar nossos motivos.

A simbolização é, portanto, um processo muito além do que a manifestação do ser, pois possibilita e estimula a comunicação. Sendo assim a expressividade não é apenas subjetividade, ou seja, manifestação do sujeito, ela tem uma natureza dupla baseada na expressão e comunicação. Comunicação excitada pela oportunidade de através da percepção o homem transformar o subjetivo em objetivo. Formas de arte são formas de linguagem.

Hoje em dia se enfatiza de tal modo o caráter expressivo inerente ao fazer artístico, que o lado comunicativo da obra de arte/linguagem fica relegado a um plano secundário. A arte parece ser aos olhos da maioria, apenas uma espécie de autoterapia (...) numa atitude de subjetivismo que, nos últimos anos, chegou as raias de um exibicionismo mórbido (impingindo aos espectadores a condição de voyeurs).

Trabalhar a expressividade no processo dramaturgico em dança é apontar ferramentas não só expressivas, mas também aliá-las aos instrumentos de comunicação que em sua grande maioria são negligenciados.

É por isso que o significar torna-se tão necessário à dança, é preciso adquirir função comunicativa. Mas como ser comunicativa se a própria narrativa lhe escapa? É significativo para o homem, mas para um homem concreto, o que se encontra em um contexto histórico, social e cultural determinado, que apesar de não se fazer significado, significa o indivíduo. Os efeitos da significação não podem ser aprisionados e somente quando o intérprete permite que as coisas circulem pelo seu corpo e atravesse o público e o espectador permite que seus pensamentos ganhem movimento e articulem a cena que o gesto é percebido não só como função do corpo, mas como desenvolvimento de uma ação coletiva. O corpo se coloca como candidato a texto na obra coreográfica, um texto de sangue, forças e memórias, engajada em diversas redes de significações.

O dramaturgo é, assim, aquele que tenta, dia após dia, ajudar o coreógrafo a deixar sua dança com um pouco mais de acaso, de intuição, em recusa à dominação e ao refinamento, em benefício da interpretação, da fantasia e da aceitação de um certo “mau gosto” e do maravilhoso caráter infantil. Ser dramaturgo não é ser um gestor do sentido, é “controlar” o todo de modo a trabalhar com a tensão existente entre suas partes.

Analisando a função do dramaturgo na cena podemos criar uma analogia à obra de Mondrian onde qualquer retângulo pode ser visto funcionar ora como “figura autônoma” ora como “fundo”; as relações se coexistem e interagem numa esfera ambivalente que possibilita expressar e comunicar significados múltiplos que se sustentam mutuamente. Tudo é relativo, móvel e pode alterar-se instantaneamente segundo os contextos que se (re)estruturam cada vez de novo em nossa percepção, em termos de totalidades e partes. Num contínuo processo de composição, o dramaturgo embarca na elementariedade da organização. E é a luz da função elementar que somos convidados a pensar sobre sua finalidade na cena.

### **O ALVO: JOGO COREOGRÁFICO**

Em primeiro lugar acredito ser fundamental esclarecer o que é o jogo coreográfico. Ele é um jogo para se exercitar o fenômeno da coreografia – o ato de coreografar e ser coreografado. Exige o mínimo de três jogadores, podendo ser realizado por pequenos grupos ou 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 e de após o exercício retornar suas impressões aos demais colegas. (TOURINHO, 2006: 81).

O espetáculo inicia-se no saguão do teatro (ou em outros locais alternativos, mas é sempre engendrado por um primeiro contato com o público); esta aproximação inicial é estruturada por uma oração (típica do Teatro): *“Eu seguro a minha mão na sua para que possamos fazer juntos aquilo que eu não posso fazer sozinho”*; em seguida artistas e espectadores separam-se, os primeiros seguem para o palco e os demais para as poltronas.

Durante um tempo, os dois mantêm-se “isolados”, os jogadores intérpretes apresentam as possibilidades do jogo, enquanto o jogador público recebe as informações. Só então, quando todas as regras são colocadas, o jogador público pode tornar-se jogador coreógrafo: combinando livremente ações dos jogadores intérpretes, determinando suas entradas e saídas, utilizando os recursos de sonoplastia e outros.

Há uma pausa, o primeiro tempo é finalizado e após um intervalo de, aproximadamente, cinco minutos dá-se início ao segundo tempo do Jogo Coreográfico. Nesta fase, os jogadores intérpretes podem utilizar objetos na construção das coreografias. Nova pausa e, inesperadamente, o jogador público é convidado desta vez não só a exercer a função de coreógrafo, como também de intérprete, bastando, para tal, vestir uma das camisetas de reservas apresentadas.

Essa relação construída pela performance e expandida em três direções que se cruzam sugere a metáfora de um espaço polifuncional. Metáfora esta, imediatamente, confirmada pelo trânsito e agitação que percebemos e que “reforçam a tridimensionalidade e eliminam uma separação clara entre público e área do atuante” (COHEN, 2004: 59).

O conceito de jogo aplicado à composição coreográfica é, portanto, mais que uma metodologia, é uma propriedade da arte com aplicação direta à representação. Por ser uma forma óbvia de expressão humana – presente desde os primeiros meses de nascimento – o jogo, cobre uma ampla variedade de atividades físicas e processos mentais. Espontâneo e autogerado é fim em si mesmo e constitui uma relação de “puro prazer” por não precisar ter um aspecto funcional.

Filosoficamente, como conceitua Huizinga o jogo se caracteriza por ser “uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não séria’ e exterioriza a vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogado de maneira intensa e

total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com geral não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredos e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes. (TOURINHO, 2006: 82).

O jogo é o potencial da manifestação artística, cujo:

(...) impulso lúdico torna-se artístico quando é iluminado por uma crescente participação no consciente social, e por um senso do valor comum das coisas, quando em outras palavras ele se torna consciente de seu poder de modelar semelhanças que terão valor para outros olhos ou ouvidos trazendo reconhecimento e renome. (READ, 2001: 129).

Desse modo, mais que uma aplicação artística, o conceito de jogo e seu uso em um espetáculo de dança contribui para formular uma parceria viva entre o espectador, a dramaturgia, a cena. Ai, o espetáculo e suas partes, historicamente desintegradas, coadunam-se para assumir uma importante proposta de intervenção cultural, uma Pedagogia Social.

O *Jogo* não se limita a produção coreográfica, ele se estende (de várias maneiras) a fim de provocar reflexões sobre o fazer artístico, as relações que se estruturam entre público e obra, as estratégias de fortalecimento do espaço criativo na dança. Enfim, o *Jogo Coreográfico* serve para pensar sobre o que produzimos e consumimos.

Defendendo não só o acesso de todos à Arte, como também o papel ativo de todos na produção coreográfica, ele possibilita um caráter ordinário à dança, trazendo-a para o domínio das pessoas comuns, sem elitismo. O artista passa a ser menos criador – o autor – e mais aquele que propõe a ação coletiva, buscando o complemento da produção artística pela participação dinâmica do espectador, agora participante.

Finalizamos, portanto, com a perspectiva do Jogo como Animação Cultural, como uma estrutura que:

(...) busca contribuir para permitir compreensões mais aprofundadas acerca dos sentidos e significados culturais (...). sempre tendo em vista provocar questionamentos acerca da ordem social estabelecida e contribuir para a superação do status quo e para a construção de uma sociedade mais justa (Melo apud MORAIS, 2006: s/p)

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

COHEN, Renato. Performance como Linguagem. São Paulo: Editora Perspectiva, 2004.

TOURINHO, Ligia Lousada. Jogo Coreográfico – Pressupostos e Fundamentos. IN.: Conhecendo e Reconhecendo a Dança na UFRJ. Rio de Janeiro, 2006, p. 81-2.

READ, Herbert. A Educação pela Arte. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

MORAIS, Bruno Leonardo Gomes. Patrimônio Imaterial: Uma Via para a Crise Ecológica através da Animação Cultural. Rio de Janeiro, 2006. Monografia (Graduação) Educação Física, 2006.