

Jogo coreográfico: uma proposta de animação cultural na “criação” em dança

Victor Hugo Neves de Oliveira [1]

Cada cultura possui uma lógica particular estruturada sobre um conjunto de bens simbólicos que possibilita a seus integrantes o compartilhamento de ideais, hábitos, costumes e ações, viabilizando, desse modo, a participação e integração de seus indivíduos na organização social e facilitando-nos o entendimento de que toda sociedade humana se edifica através de processos que possibilitam aos homens identificarem-se e reconhecerem-se pela utilização de materiais culturais comuns.

No entanto, este conjunto de práticas e bens que estruturam a cultura não estão cristalizados ou se estabilizam em padrões comportamentais hermeticamente fechados, e sim caracterizam-se por um movimento constante de (trans)formação, que nos faculta apreender a dinamicidade da cultura e a participação dos indivíduos na construção e reformulação de seus domínios. Neste contexto, a cultura é examinada como uma produção dependente de quem a faz, o agente humano; e este nasce, transforma-se e morre, o que torna inviável a compreensão de que os seus modos de produção possam permanecer preservados e estacionados no espaço-tempo. Por sua vez, o homem torna-se resultado do meio cultural em que foi socializado, caracterizando-se como herdeiro de um longo processo acumulativo, que reflete o conhecimento e as experiências adquiridas pelas gerações anteriores, o que garante à cultura a produção e o desenvolvimento da Humanidade.

Neste diálogo entre produto e produção – como elementos transitórios e em deslocamento – observamos uma relação diferenciada entre o ser e sua rede de significações, que nos integra, ou ao menos aproxima-nos, da compreensão de que as realizações humanas – individuais ou coletivas – são desenvolvidas e desenvolvem um espaço cada vez mais carregado de informações e experiências. Daí, estabeleceu-se a necessidade de reflexionarmos as representações culturais, tais como as religiões, a moralidade, as ciências, a tecnologia, as artes, o comércio, o senso comum, entre outras enquanto texturas de ideias, ações e realizações que instaurem uma contiguidade intelectual orgânica entre si, ou seja, como campos de fronteiras dúcteis e maleáveis que facilitem e predisponham-se ao estabelecimento de diálogos interdisciplinares e, por conseguinte, ao enriquecimento dos saberes e fazeres, nas formas de organização do conhecimento.

Neste sentido, conseguimos analisar a Arte de uma maneira mais ampla e aberta; apreendendo-a não como um elemento autônomo, mas como subsistema pertencente

a um sistema maior, a cultura, e em relação com os demais segmentos sociais. É certo que em quase todo o mundo, surgiram pessoas capazes de chegar à conclusão de que falar sobre a Arte em termos técnicos seria o suficiente para entendê-la; nas sociedades, porém, em que outros tipos de discurso (cujos termos e conceitos derivam de interesses culturais que a Arte pode servir, refletir, desafiar e descrever, mas não, por si só, criar) se congregam ao redor da Arte para conectar suas energias específicas à dinâmica geral da experiência humana, percebemos a promoção de alianças, entre a Arte e os outros setores da sociedade, que se mostram integras por oportunizarem um maior entendimento às representações artísticas, induzindo-nos a possibilidade de associação com o que ela (a Arte) tem de mais significativo: o homem.

Assim, apreendemos que o que o indivíduo é pode estar tão envolvido com onde ele está, quem ele é e no que ele acredita que torna-se inseparável dele; esta indissolubilidade permite-nos analisar as práticas artísticas como propostas, possibilidades ou potências de Animação Cultural que renovam perspectivas e engendram processos de integração, ativação e participação entre sujeitos. Neste interim, apesar de a questão fatídica, que frequentemente se levanta nos Estudos em Artes sobre como associar as representações artísticas ao ser humano que se instala no cenário da contemporaneidade já estar solucionada (à medida que compreendemos e localizamos a Arte como um segmento da teia de significações que produz e é produzida pelos homens) surge à Luz do Pensamento Profundo, uma nova questão que nos convida a diferentes divagações e a busca de arejados esclarecimentos no vasto e problemático campo das Artes, ei-la: “Como uma representação artística (em nosso caso específico, a dança) pode induzir os membros de determinada sociedade a refletirem sobre suas ações dentro de determinado contexto cultural e induzi-los a produção de bens simbólicos?”

Certamente, pensar em uma Arte que induza a concepção de bens e provoque a criação, é pensar, simultaneamente, em uma Arte que adquira a responsabilidade de “transgredir” o atual estado das coisas, promovendo a experiência como ferramenta indispensável ao processo de fruição de suas representações, à medida que sabemos viver – o que complica ainda mais a questão – em uma sociedade que produz grande proporção de patrimônios simbólicos para as massas, criticada por favorecer a construção de unanimidades à medida que estimula o consumo acrítico; acusada de fomentar a homogeneidade que gera, por consequência, a automação, de desenvolver funções meramente conservadoras, de não oportunizar espaços que sirvam de estímulos a formação de seres reflexivos; censurada por encorajar uma visão e postura passiva cuja base é o desestímulo ao esforço pessoal, por não produzir ideais libertários e conscientes o que favorece a manutenção de preconceitos, mitos, estereótipos etc.

Assim sendo, para a promoção deste estudo torna-se imperioso a escolha de uma obra artística que viabilize provocações no âmago criador de seus espectadores, tornando-se propositora da produção ativa e consciente em dança; tal prática de escolha desenvolve-se, aqui, amparada pela familiaridade com o espetáculo em questão: o Jogo Coreográfico, concebido e dirigido por Ligia Tourinho, cujo objetivo

consiste em exercitar o fenômeno da coreografia – o ato de coreografar e ser coreografado. O Jogo Coreográfico compõe-se de três tipos de jogadores: Jogador Coreógrafo, concebe e determina a ação dos jogadores intérpretes; Jogador Intérprete, realiza as indicações dos jogadores coreógrafos; Jogador Público, visualiza as montagens coreográficas, apreendendo o processo de produção e criação em dança. Estes jogadores funcionam como recursos indispensáveis a concepção coreográfica, todavia, além do material humano a mecânica do Jogo demanda outras ferramentas, tais como: uma mesa de som repleta de Cds e dois microfones, elementos que possibilitam aos jogadores coreógrafos estabelecerem suas construções artísticas.

Em geral, o espetáculo inicia-se no saguão do teatro (ou em outros locais alternativos) com intérpretes e público reunidos formando um grande círculo (de mãos dadas); na ocasião, um dos intérpretes propõe uma oração típica do teatro e pede a todos que a repitam - “ Eu seguro minha mão na tua, para que possamos fazer juntos aquilo que eu não posso fazer sozinho”, este mesmo intérprete, após a articulação destas palavras informa que vai passar uma mensagem que deve percorrer o círculo sendo endereçada ao indivíduo do lado (de um a um), a sentença é: “Eu preciso de você”; daí, todos penetram o espaço cênico, os jogadores intérpretes se direcionam ao palco e os jogadores público se encaminham para as poltronas ou assentos. Neste momento, os intérpretes apresentam seus nomes e números (cada um dos bailarinos é identificado por seus nomes e números inseridos em seus uniformes [2] ou em material gráfico presente sobre a mesa de som), tornando-se identificáveis a todos, e em seguida, fornecem as regras do Jogo: os jogadores intérpretes podem realizar estruturas como andar, pausar e desenhar livremente pelo espaço, podem entrar e sair de cena, realizar ações simples, executar suas coreografias particulares (pequenas partituras coreográficas), imitarem-se uns aos outros, entre outras coisas; tais regras são conteúdos estruturais que possibilitam mais tarde a interação direta dos espectadores com a obra proposta. Só então, quando todas as regras são colocadas, o jogador público pode se tornar jogador coreógrafo, utilizando o microfone para indicar suas necessidades coreográficas e utilizando o som e diversidade musical em prol de sua composição. Como a estrutura do Jogo possui dois microfones, para jogar basta se posicionar à frente do microfone vazio, esta é a deixa para que o jogador coreógrafo atuante finalize seu jogo e transfira a vez a um novo jogador.

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; como no primeiro tempo, os bailarinos iniciam a jogatina e depois formulam convite para o jogador público se transformar em jogador coreógrafo; nova pausa e, inesperadamente, o jogador público é convidado desta vez a exercer a função de intérprete, bastando para tal vestir uma das camisetas de reservas apresentadas. O Jogo finaliza com a participação dos espectadores nos três estágios possíveis a produção em dança.

Essa relação construída pela performance coreográfica e expandida em três direções que se cruzam sugere-nos 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 histórica entre público e área do atuante.

A obra coreográfica promove, pois, um deslocamento entre sujeito e objeto da contemplação ou realização, fundindo e confundindo as relações entre artista e público em um cenário de intervenção que estabelece interação e novos conteúdos estruturais à composição cênica. Instala-se uma linguagem de experimentação que rompe com o formalismo e a narrativa e oportuniza a confluência de elementos cênicos cujas bases favorecem o acaso, o evento e convida o espectador a participação.

O Jogo Coreográfico consiste em um desenvolvimento constante da desintegração de conceitos formais da Arte, pelo questionamento da natureza da obra artística e pela busca de uma forma de contato não contemplativo; a possibilidade prática de ação e realização do espectador, agora participante, que não somente pode entrar no interior da peça, mas gerá-la é a negação do artista como criador mas como propositor de práticas. O espectador torna-se aí o co-participe do fazer, enriquecendo a prática de proposição em dança, cuja própria elaboração inconclusa demonstra o desejo e a necessidade do outro e, com isso, a valoração da alteridade. O espetáculo passa a ser considerado como espaço de convívio, espaço para viver; com ele, o artista passa a ser menos o criador e mais aquele que propõe a ação coletiva. O fenômeno da criação é, pois, aprendido como trânsito que não se restringe a determinada(s) individualidade(s), mas como processo acessível a todos através do quadro de experiências propostas pelo exercício da ação.

Aí, percebemos que as representações artísticas podem, como ações culturais, veicular valores úteis ao desenvolvimento da sociedade; provocando nos espectadores o desejo ativo e consciencioso de integração à produção de bens simbólicos, o espetáculo Jogo Coreográfico desloca a representação do âmbito de material produzido para as massas para o âmbito de criação pelas massas tornando-se um ato de celebração criadora.

Funcionando como limiar do fenômeno de transformação dos conteúdos artísticos, que não há de ocorrer de modo abrupto, o Jogo oferece-nos a saída mais útil para o desenvolvimento do panorama de dança na contemporaneidade: o cruzamento de uma arte de entretenimento a uma arte de proposta.

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

O Jogo Coreográfico não se limita a produção cênica, 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 em dança, as possibilidades de interação entre os variados grupos que reúnem-se na apreciação de um espetáculo, a intervenção necessária ao aprimoramento dos indivíduos, o mister de uma formação de público mais consciente e integrada aos homens e suas necessidades; enfim, o Jogo 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 o autor dos textos coreográficos e mais aquele que propõe a ação coletiva, buscando o complemento da produção artística na contribuição dinâmica do espectador, agora participador.

Buscando contribuir a compreensão de significados e contextos culturais mais aprofundados e a resolução de problemas sociais, tais como a apatia, a passividade, a cultura de ociosidade e estagnação contemplativa, o espetáculo visa provocar questionamentos e, com isso, contribuir na edificação de uma sociedade mais ativa, solidária e justa; desse modo, o Jogo Coreográfico reconquista criativamente nos espaços de discussão sobre Artes Cênicas o interesse pelo público (no sentido mais amplo da palavra), atribuindo a sua produção, distribuição e consumo um valor cognitivo, útil para pensar e atuar na vida social.

Referências

CANCLINI, Néstor García. Consumidores e Cidadãos. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2006.

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

ECO, Umberto. Apocalípticos e Integrados. São Paulo: Editora Perspectiva, 2006.

GEERTZ, Clifford. O Saber Local. Petrópolis: Editora Vozes, 2006.

JACQUES, Paola Berenstein. Estética da Ginga. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2001.

LARAIA, Roque de Barros. Cultura: Um Conceito Antropológico. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.

MELO, Victor Andrade de. A Animação Cultural, Os Estudos do Lazer e Os Estudos Culturais: Diálogos. Licere, Belo Horizonte, v. 7, n. 2, p. 86-103, 2004.

OLIVEIRA, Victor Hugo Neves de Oliveira. Jogo Coreográfico: Uma Proposta de Construção Dramatúrgica em Dança com o Público. In: IV ENECULT, Salvador, maio de 2008/p. 1-7.

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

[1] Victor Hugo Neves de Oliveira é mestrando do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Arte da Universidade Federal Fluminense, Niterói.

[2] No espetáculo Jogo Coreográfico, o termo uniforme é utilizado para substituir a ideia de figurino.