

DO RITO MAGICO AO JOGO DRAMATICO

DAL RITO MAGICO AL GIOCO DRAMATURGICO

Joana Lopes, Milano, 1995.

Desenho individual- Complementação da etapa anterior.

Construir desenhos simétricos e assimétricos, compor desenhos cruzando A-S.

1º- desenhos assimétricos com linhas curvas -(A)

2º desenhos simétricos com linhas curvas. (S)

3º desenhos assimétricos com linhas retas

4º desenhos simétricos com linhas retas.

Este programa primeiramente é realizado sem música. Será repetido quantas vezes forem necessárias. Em segundo lugar ele deve ser realizado com música brasileira erudita.

Citação de peças musicais que favorecem a percepção e a habilidade:

Trenzinho Caipira - Heitor Villax Bobos.

Bachianas- nº 2 e nº 5- Heitor Villa Lobos.

Palhaços- Egberto Gismontá.

Resultados esperados: Percepção: espaço X conflito X musica como dinâmica do conflito

Habilidade: desenvolver a gestualidade do conflito na dinâmica musical: acompanhando o fluxo ou movendo-se no contra fluxo ditado pela conflito

Gestualidade: elaboração do gesto físico

Coreografia: a ausencia do par- o espaço preenchido apenas com a presença individual. Utilização do espaço vital em torno do corpo.

1
CRIAÇÃO EXPERIMENTAL COM JOGOS ARCAICOS;

" DO JOGO ARCAICO AO JOGO DRAMÁTICO"

TEXTO OBTIDO NO TRABALHO DE CRIAÇÃO

DO LABORATÓRIO DIRIGIDO POR JOANA LOPES-DRAMATURGA E DIRETORA, DOCENTE
UNIVERSIDADE DE CAMPINAS/SÃO PAULO/BRASIL.

FEVEREIRO DE 1995

CIVICA SCUOLA DE ANIMAZIONE

MILANO /ITALIA

INTRODUÇÃO

C'era uma volta... um grupo de mulheres: a maioria ~~m~~ professoras -educadoras na escola maternal. No grupo nem todas tinham experiencia teatral mas todas, de uma forma ou outra, criavam seus momentos poéticos com as crianças na escola ou em sonho que tornasse a vida diferente.

Neste sentido o laboratório, que prefiro ^{CHAMA-LO} ~~uma~~ ^{ateliê} ~~laboratório~~ desenvolveu-se partindo da experiência e do conhecimento do grupo, porém com uma decidida vontade do orientador de criar ^{uma} ~~chama~~ das pedagógicas, apontando para um caminho de transformação metafórica de elementos culturais simples e universais, pertencentes ao acervo antropológico. Quais seriam? Os Jogos arcaicos; de território, disputa, conveniência, amoroso, todos que de uma forma ou de outra pudessem ser lembrados pelo grupo.

Nossa primeira reunião é organizada neste direção, pois havia da minha parte necessidade de ^{CONTINUAR O CONHECIMENTO DO} ~~possuir~~ ^o repertório italiano do que chamo ~~xx~~ jogo arcaico, aquele que aprofunda suas raízes no tempo e no anonimato.

No grupo, Dina é brasileira, como eu, e desde aí se estabeleceu um primeiro jogo de comparação entre os dois patrimônios culturais: de um lado a experiência italiana, múltipla pois nem todas as participantes eram nascidas na Lombardia, e por outro o acervo brasileiro, neste caso de origem européia levado com os primeiros portugueses, depois franceses e holandeses, embora ~~na~~ não se tenha caracterizado esta presença como ocupação mas como invasão guerreira ^{unitária} ~~conquista~~ de território; Contudo, temos no Brasil jogos franceses reidos linguisticamente

A primeira reunião do grupo estabelece um clima de confia

ça, próprio da motivação dos jogos arcaicos. Um outro elemento importante a ser sublinhado refere-se a disponibilidade e alegria que eles procuram no grupo, porque revitalizar a idade adulta, com a experiência cinéscica dos jogos arcaicos, não é voltar-se para trás mas ao contrário sente-se inteiramente disponível como educador e pessoa.

Para aprofundar o tema dos jogos existe uma larga bibliografia e, entre a série disponível, temos como base teórica dois clássicos: Roger Caillois, O Jogo e o Homem; Homo Ludens de Huizinga. Ambas situam o jogo como encontro do homem com a sua capacidade de analogicamente construir e representar ~~através do jogo~~ seus movimentos mais profundos e antigos-arcaicos. Será através do jogo que a socialização ^{social} seu melhor meio de educação ^{de} ~~o~~ ^{substituição} ~~o~~. Ambas as alternativas revelam não apenas possibilidades de interpretação como também seriam meios para dialetizar a atividade: da violência do jogo sai a solução para ela, ~~o~~ ~~o~~ ~~o~~ ~~o~~ ~~o~~ ~~o~~ ~~o~~ ~~o~~ ~~o~~ ~~o~~ e da educação ^{são} novos meios para a reconstrução daquele, ou de outros jogos, dando continuidade a tradição. Caillois divide os jogos em categorias Agon, Illinx, Mimicry: as três abrangem largamente a análise desejada tanto pelo educador como pelo artista, na medida em que criam com as estruturas humanas que não se restringem ^{historicamente} ao tempo, ao espaço e ao lugar. Trata-se portanto de descobrir e recriar as simbolizações que contêm o ^{PRIMEIROS} ~~PRIMEIROS~~ DE SER HUMANO.

JOANA LOPES

MILANO, Março de 1995.

Programa desenvolvido

Número de participantes: 9

Número de horas trabalhada: 30

Conferência final a cargo da Professora Eugenia Casini Ropa do Departamento de Musica e Espetaculo da Universidade de Bolonha; tema: A animação Teatral na Italia.

DO RITO MÁGICO AO JOGO DRAMATÚRGICO.

Conteudo básico do programa previsto: perceber a relação ^{de um} corpo ^{de} ~~com~~ ~~liberdade~~ ~~metacinetico~~ ~~num~~ ~~!~~ criação ~~de~~ ~~discursos~~ ~~dis-~~ curso corporal, ~~num~~ síntese (palavra versus movimento), ~~Realizada~~ ~~em~~ ~~1978~~ ~~em~~ ~~uma~~ ~~sessão~~ ~~específica~~ ~~das~~ ~~mulheres~~ ~~que~~ ~~compartilham~~ ~~as~~ ~~mesmas~~ ~~experiências~~ ~~de~~ ~~aqueles~~ ~~mulleres~~ ~~educadores~~.

Em segundo lugar instrumentar o grupo estimulando a descoberta do corpo ~~de~~ ~~expressão~~. A instrumentação não se baseia na improvisação e sim na construção do corpo cénico, ~~que~~ ~~traz~~ ~~o~~ ~~que~~ ~~descon-~~ trução da vida cotidiana, ~~porém~~ ~~reconstrução~~ ~~das~~ ~~percepções~~ ~~personais~~ ~~vivido~~ ~~para~~ ~~serem~~ ~~reavivadas~~. ~~na~~ ~~criação~~ ~~de~~ ~~metáforas~~ ~~poéticas~~.

GESTÃO RELACIONAL
AMPLIADO

A primeira série experimental chama-se de Jogo dos mais, pois ao longo do tempo em que pesquisei vários métodos corporais apenas a recuperação de algumas ~~atividades~~ ~~conjuntas~~ ~~que~~ ~~satisfizeram~~ ~~a~~ ~~necessidade~~ ~~de~~ ~~MOVIMENTOS E PENSAMENTOS CONDUTORES DE UMA "NOVA" CAPACIDADE CORPORAL.~~

Esta série se constitui de 6 formas ^{MÓVEIS} ~~corporais~~ ~~básicas~~ básicas: serpente, rã, borboleta, peixe, símio, cegonha. Ela é vivida na sua forma primária e nas complexidade das propostas de variações em torno do tema. ~~Este~~ ~~aquecimento~~ ~~é~~ ~~esclarecedor~~ ~~em~~ ~~si~~ ~~mesmo~~, ~~na~~ ~~medida~~ ~~em~~ ~~que~~ ~~o~~ ~~tema~~ ~~convincente~~ ~~da~~ ~~atividade~~ ~~é~~ ~~o~~ ~~tema~~ ~~mesmo~~.

Este aquecimento ~~é~~ ~~esclarecedor~~ ~~em~~ ~~si~~ ~~mesmo~~, ~~na~~ ~~medida~~ ~~em~~ ~~que~~ ~~o~~ ~~tema~~ ~~convincente~~ ~~da~~ ~~atividade~~ ~~é~~ ~~o~~ ~~tema~~ ~~mesmo~~.

Este aquecimento ~~é~~ ~~esclarecedor~~ ~~em~~ ~~si~~ ~~mesmo~~, ~~na~~ ~~medida~~ ~~em~~ ~~que~~ ~~o~~ ~~tema~~ ~~convincente~~ ~~da~~ ~~atividade~~ ~~é~~ ~~o~~ ~~tema~~ ~~mesmo~~.

Este aquecimento ~~é~~ ~~esclarecedor~~ ~~em~~ ~~si~~ ~~mesmo~~, ~~na~~ ~~medida~~ ~~em~~ ~~que~~ ~~o~~ ~~tema~~ ~~convincente~~ ~~da~~ ~~atividade~~ ~~é~~ ~~o~~ ~~tema~~ ~~mesmo~~.

Este aquecimento ~~é~~ ~~esclarecedor~~ ~~em~~ ~~si~~ ~~mesmo~~, ~~na~~ ~~medida~~ ~~em~~ ~~que~~ ~~o~~ ~~tema~~ ~~convincente~~ ~~da~~ ~~atividade~~ ~~é~~ ~~o~~ ~~tema~~ ~~mesmo~~.

Este aquecimento ~~é~~ ~~esclarecedor~~ ~~em~~ ~~si~~ ~~mesmo~~, ~~na~~ ~~medida~~ ~~em~~ ~~que~~ ~~o~~ ~~tema~~ ~~convincente~~ ~~da~~ ~~atividade~~ ~~é~~ ~~o~~ ~~tema~~ ~~mesmo~~.

Este aquecimento ~~é~~ ~~esclarecedor~~ ~~em~~ ~~si~~ ~~mesmo~~, ~~na~~ ~~medida~~ ~~em~~ ~~que~~ ~~o~~ ~~tema~~ ~~convincente~~ ~~da~~ ~~atividade~~ ~~é~~ ~~o~~ ~~tema~~ ~~mesmo~~.

dizer até então não revelado.

o Quiparotica

os conteúdos dinâmicos

Falo da percepção das ~~ações~~ *ações* e de seus conteúdos. Tomemos um exemplo simples: RODOPIAR. As crianças brincam com o jogo do RODOPIO para alcançar a vertigem (ILLINX). O próprio movimento conduz a emoção do *apiralizar se* e o mover-se conduz a emoção nas suas diversas nuances que se manifestam durante o jogo vivido com três leis básicas: repetição, oposição, evolução. *Um outro exemplo* ~~Um outro exemplo~~ *como nas* danças rituais; *por outro lado* as danças de discoteca ~~que~~ apenas cumprem parcialmente ~~o~~ *um* jogo pois observando as tres leis que constituem o jogo, observamos que a esta atividade falta evolução e oposição, portanto não tem jogo mas repressão que se expressará de outra forma, desde que foi contida pela própria música High-TEK, repetitiva.

ESTE PRINCÍPIO ~~ENCONTRAMOS~~ *ASSOCIAMOS AO* estudo de Rudolf Laban-

sobre a arte do movimento (desenvolvido durante o período compreendido entre 1910 e 1950, quando publica The Mastery Of Movement), transmitindo ao grupo noções ~~sobre~~ sobre as ações corporais básicas/simples, objetivando a compreensão/percepção da correlação entre ações corporais e esforços. O objetivo posterior seria perceber o movimento como portador de significado e assim andar com o grupo em direção ao jogo dramático, aquele jogo ~~baseado~~ baseado na análise do jogo arcaicos, ~~estruturas~~ estruturas para as nossas ~~histórias~~ *histórias* ~~que~~ QUE RESULTARIAM

NUM PRODUTO ARTÍSTICO AUTONOMADO COREODRAMATURGIA.

Propomos ao grupo ações básicas simples: correr, girar, arquear-se, abrir, desmaiar, tremer, suspender-se, balançar, precipitar-se, reclinar, pontuar, e outras que o próprio grupo ~~descobrirá~~ *descobrirá* para perceber, inclusive, as três leis as quais já nos referimos: oposição, evolução, repetição.

A chamada pedagógica que organiza a consigna do orientador está sempre restrita a uma única condição: aquela que abre ~~o~~ *MAIOR* espaço ~~que~~ provoca mais tensão criativa. Portanto não falamos no que é mais fácil para fazer mas aquilo que pode ser fácil ou difícil, dependendo das proporções individuais. O papel do orientador será auxiliar a cada um sem resolver para ele aquilo que é apenas (expressivamente) da outra parte. Será fazer com e não por, como se poderá ver em didáticas tradicionais do ensino da arte, contradição e paradoxo que a moderna pedagogia

da expressão apontou desde o início deste século, quando entra em cena as descobertas científicas sobre a expressão humana, repercutindo movimentos anteriores da ciência: psicologia, antropologia, psiquiatria, sociologia e arte - principalmente nas artes ~~plásticas~~ pictóricas.

Esta fase do grupo por um lado tem um aspecto de "training", o que não é totalmente a realidade porque não é mecânico apenas, como de resto não seria aceitável tendo o jogo como objetivo. A atividade cinética provada pelo grupo, contudo, abre para a percepção metacínética, como exemplo: a experiência contraposta entre tensão e contra-tensão, em graus diferentes no andar, sentar, deslocar-se com livre movimento de planos e direções. Neste conjunto de "training" também está inserida a percepção do equilíbrio instável e estável, percepção que se dá corporalmente e não conceitualmente como *de resto* todo o conjunto de atividades.

Na segunda fase do nosso trabalho com o grupo centramos nosso objetivo na aplicação dos conhecimentos adquiridos, para a criação dos jogos dramaturgicos. Ou seja: aplicação dos movimentos significativos (gestualidade) num contexto narrativo o que não é obrigatório restringir-se a uma estória estruturada com fatos encadeados do tipo causa e efeito.

A chamada pedagógica para esta fase baseia-se sempre na experiência individual, ou descoberta do material expressivo individual, para um jogo de criação coletiva. O processo leva a uma criação de tipo analógico, possibilitando o descobrir da metáfora poética. Assim sendo, criamos a oportunidade para: brincar com os jogos arcaicos revelados pelo grupo como pertencentes ao seu universo cultural e em seguida utilizá-los como estruturas fundantes ou seja do tipo narrativo.

Os jogos do grupo-estruturas fundantes - são os seguintes:

Esconde-Esconde; Queimada; Feiticeira comanda; Mundo (no Brasil Amarelinha) Lenço atrás; Galo cego; Um, Dois, Três.

Estes jogos assim que jogados, como atividade recreativa, foram analisados do ponto de vista da sua realidade conflitual.

Esconde Esconde: jogo que apela para o conflito de estar em dois lugares ao mesmo tempo que, não sendo possível, ativa a escolha agil

Do ponto de vista do protagonista o conflito reside em ser um contra todos, obrigando a montagem de estratégias de relação para ativar o jogo. O jogo mais simples atinge um grau de complexidade dificilmente relatável que se define pela qualidade dos participantes: inteligência, ludicidade; colocar-se em jogo; arriscar e outras qualidades tão bem descritas por Roger Caillois no ensaio referido.

No jogo da Queimada a situação conflitual sen desloca rapidamente passando o conflito de uma equipe para a outra e interparticipantes da mesma equipe. Assim protagonistas e antagonistas movem-se com a velocidade dada pelo próprio jogo que, como conteúdo básico, tem: golpear e deslocar para outra equipe (ou exercito, ou familia, gang etc) o indivíduo que por abandono de sua própria equipe, desatenção ou outro fator se vê golpeado.

No jogo da Feiticeira Comanda o conflito está com a feiticeira que, de um lado é cruel e por outro hábil em entrar em interação com seu antagonista.

Um Dois e Tres desenvolve-se triangularmente jogando com a habilidade de entrar em equilíbrio instável (tambem os outros jogos possuem propriedades corporais específicas, já experimentadas nos momentos de "training" anteriormente experimentados). Imobilizar-se e mover-se com rapidez para não ser visto: este conflito corporal- oposição- mobiliza o antagonista que com o protagonista muda dialeticamente de papel a cada lance do jogo.

Fundo (Amarelinha) Aqui, o antagonista está representado pela linha do espaço desenhado: o jogo é assistido por uma platéia que "torce". As etapas do jogo devem ser vencidas para se chegar ao céu.

Lenço Atrás é um jogo que coloca claramente-estrutura simples- o herói e o anti-herói no mesmo pé de igualdade- mesmo plano de condição- quem é herói passa a anti dependendo da falha que cometa ao escolher seu antagonista.

No jogo do Galo Cego o conflito está entre a habilidade do protagonista de defender-se e do antagonista de ser cruel, enganador,

dando o jogo -em funcao das regras- a possibilidade de dialetizar os papeis como de resto quase todos que se baseiam sobre estruturas fundantes de conflito: territorial, confidencial, amoroso, e outros.

Com esta base ludica o grupo constroi sua estoria levando em consideracao alguns fatores intrinsecos ao jogo: as regras de jogo; a comparacao entre o jogo e situacao de vida conhecida; a estrutura espacial. O movimento que sera utilizado nesta proposta e de relacao funcional ou seja a cada acao conhecida corresponde um desenho util, portanto as acoes basicas do training anterior sera usadas como chaves de deslocamento corporal .

A estoria do grupo: dividida em cenas;

Primeira cena: O naufrágio: conteudo: um grupo de naufragos numa barca frágil navega a deriva. Um dos naufragos se atira ao mar nadando em direção a terra avistada. Chega à praia amarra-se a uma arvore e nada de volta para entregar a ponta da corda aos outros. Desta forma salvam-se todos.

Comentário: esta cena é a tradução dramaturgica encontrada a partir da experiencia e da análise do conflito, respeitando também a análise das regras e desprezando-se a estrutura espacial do jogo anterior.

Jogo arcaico utilizado: Queimada.

Cena Segunda: A procura da sobrevivência: conteudo dinâmico: o grupo vê uma plantação de frutas como jamais havia conhecido. Sao belas e cheirosas as frutas que parecem pertencer ao paraíso. Um morador local se aproxima e estabelece-se o medo entre o grupo que procura esconder-se mas é preso e encarcerado. Apenas um consegue fugir e solta todos os outros.

Comentário: o jogo utilizado para comparacao ou paradigma e o Esconde Esconde. As regras são obedecidas porém o conflito é traduzido pelo mesmo tipo de espaço do jogo original, além do movimento corporal ditado pela necessidade do conflito: esconder-se, não deixar-se pegar.

Terceira cena: A Fuga no trem: conteúdo dinâmico: o grupo não tem passagem para viajar. Um chefe de trem entra no vagão e pede os bilhetes. O grupo para defender-se procura aturdir o chefe do trem que enlouquece com a movimentação do grupo e acaba por desfalecer.

Comentário: O grupo para traduzir dramaturgicamente utiliza dois jogos: o Galo Cego e a Feiticeira Comanda, também desta vez utilizando as regras do jogo para construir o conflito básico. O espaço não é obedecido mas sim o deslocamento como acontece geralmente com os jogos de ocupação de território.

Quarta cena: A invasão: conteúdo dinâmico: o grupo invade um vagão onde algumas pessoas estavam deitadas conversando: os homens na parte de cima as mulheres abaixo. A invasão se dá lentamente num jogo ameaçador entre os ocupantes tendo uma linha divisória que é a barreira de vidro que fecha a cabine. O grupo continua a viagem iniciada em busca da sabedoria.

Comentário: esta tradução foi feita a partir do jogo do Lundo ou Amarelinha com livre interpretação das regras.

Quinta cena: O velho: conteúdo dinâmico: o grupo encontra numa praça uma criança que tem nas mãos um fruto que ele identifique como o da sabedoria. A criança brinca com o fruto e com o grupo que se aproxima sorrateiramente da criança enquanto um velho que estava na praça se infiltra e joga o mesmo jogo sem ser notado. Será o velho que arrebatara das mãos da criança o fruto, andando sem nenhuma pressa quando todos os outros tudo faziam para chegar primeiro, uns na frente dos outros.

Comentário: Foi utilizado em toda a sua integridade o jogo de Um Dois e Três: Espaço, conflito, movimento.

Na última cena o grupo deve ^{o N} reencontrar o motivo da sua viagem, portanto o velho entra e joga com o grupo o jogo do Fruto Atrás. Aquele que o vê o segura e o jogo recomeça.

Finalizando o curso orientei o grupo para realizar este grande jogo dramaturgico com música que, ao longo do curso, foi experimentada algumas vezes durante o "training". Neste ponto se manifesta o Jogo Dramático dançado numa composição espacial e de movimento recuperado pelo grupo, do acervo universal, tanto de forma como de conteúdos elementares representados pelos Jogos Arcaicos.

Nota: O conteúdo deste curso é parte do livro da orientadora ~~de curso~~ sob título: "Coreodramaturgia: A Dança e o Teatro Antropomágicos."

Universidade de Campinas- UNICAMP, 1995. Brasil.

Lopes, Joana, 'Pega Teatro', Editora Papyrus, 1989, 2ª edição, Sao Paulo, Brasil.

Lopes Joana, 'La Maitresse Invisible, MARSYAS, n° 31, Institut de Pedagogie Musical et Coregraphique, Cite de La Musique, PARIS, França.

Sobre ~~o~~ desenho no espaço e seus desenhos

O desenho no espaço é uma ~~matéria~~ ^{entre as} ~~matéria~~ do movimento ^{que é} ~~matéria~~ ^{uma} marcado por um ritmo ~~que o desenho,~~ no tempo, define ^{uma} expressão cujo elemento visível é o gesto. O desenho que nosso corpo traça no espaço-tempo define uma informação e esta uma história, cujo desenvolvimento ~~de~~ ^{de} poderá ser uma sucessiva desenrolar ~~de~~ ^{de} cenas ~~que se acabam num gesto, (símbolo absoluto), ou apenas um jogo~~ ^{também poderá ser apenas um} lúdico de movimentos de significação abstrata. ^{Também}

Observando a dança presente no ~~cotidiano~~ ^{entre-} do nosso povo será verdadeiro afirmar que ela nasce da tradição e será compreendida através do sistema da tradição não necessitando de um aprendizado de linguagem, ao passo que o teatro, além do jogo dramático, será matéria de aprendizado pois é dependente de convenções que, por sua vez, dependem das habilidades de manuseio do ator, instruído, como também o bailarino-intérprete.

A dança deve ser compreendida como movimento cuja natureza primeira é ~~o~~ ^o ~~o~~ ^{natural} e a segunda a invenção de uma linguagem ou a arte da dança. Se relacionarmos o Teatro e a Dança daremos com um Teatro do Movimento Expressivo, cujo elemento principal, ou chave para leitura, será a gestualidade: transformação do gesto cotidiano em segunda natureza.

A segunda natureza da dança, esta como crítica da linguagem e da articulação dos movimentos tradicionais (na dança ou no cotidiano), é também o aprendizado do desenho no espaço, aquele que transmite o estado de alma. A habilidade para desenhar no espaço pode ser comparada a habilidade para grafar por exemplo um número de telefone num papel, se não estiver absolutamente claro não servirá à sua finalidade.

Se o ator depende, ao construir as suas convenções teatrais, da palavra em primeiro lugar, sem contudo desprezar a sua movimentação no espaço, o bailarino depende de sua palavra-desenho para alcançar o que estamos chamando de segunda natureza do movimento: a dança. Desenhos simétricos

ou assimétricos realizados com linhas curvas ou retas, construídos geometricamente ou lançados espontaneamente numa barafunda de linhas, borrões

expressivos, revelações da alma apenas. Fixando o olhar no desenho traçado pelo jogo de um grupo de crianças, brincando ou lutando, percebe-se a assimetria cuja dramaticidade do fato está nos conflitos que vão surgindo como motores da ação. São linhas curvas e retas que se entrecruzam determinadas pelo aparecimento e solução do conflito da ação. O conflito é oposição e esta não é necessariamente um estado de alma fora de controle racional, como as ações da guerra. Mas se paralelamente a cena nos mostra uma noiva caminhando para o altar - ou quem sabe uma deusa ou um rei, um presidente descendo a rampa de seu palácio - a imagem desenhada é de métrica estabilidade. Não há oposição de forças, não há conflito, *o equilíbrio instável é racionalmente controlado*

O espaço tem sido usado como instrumento, a fim
 de se ter um espaço que se faça acção dramática
 e que nele se desenvolva um ritmo de acção
 e um desenho que sejam transformados
 do que está escrito. ou se fazem outros
 movimentos ou se age. Então é preciso coordenar
 estes movimentos que se fazem. que se movem.
 Então vamos considerar os 3 tipos de

Palavras: o espaço x palavra
 o ritmo x palavra
 o desenho x palavra.

1.º para o tempo que se dá.

O espaço x palavra - x o espaço x som =
 discurso oral

- 1.º o som de um tempo de escrever.
- o som do telegrafo.
- o som do livro do escritor.
- a voz de Aristóteles - um modelo.

2.º o jogo de gestos e sons.

O espaço x movimento x palavra x desenho =
 discurso dançado.

o jogo de gestos e a palavra

3.º - o espaço x ritmo x palavra x movimento x
 palavra. =
 acção dramática

desenho. de gestos e de sons.

uma acção completa do palavra ao movimento ao

movimento ao palavra - a acção de um
 TRISTE e ESCOLA. Wagner. (COLON BERRY etc.)

Exercício com linhas curvas e retas (continuação) ①

Desenho em oposição no espaço

Exercício de percepção - da expressão dramática →
→ fundamental Na linha reta carregamos energia,
e neste movimento representa um ídolo de
acumulação de energia. Por exemplo, em lo-
cumen que tem poder sobre uma situação
anda em linha reta, em direção iguais
que subordina, em relação em linhas
curvas e retas, combinando-as para pro-
duzir um deslocamento conflituoso - Ager
movimentos se darão em sucessão,
transmitindo ideia que a energia não
fica presa no corpo, ao contrário do
outro que a retém e destrói sem
isso, deslocando-se em linha reta.
Os que se deslocam assimetricamente
(curvas e retas em desvios sucessivos) revelam
um conflito que pode ser de natureza
variada, conforme o contexto de seu
personagem.

Exemplificando: Um marido desloca-se
em linha reta em direção à sua esposa
~~ambos unidos com profundidade~~. Ele
retém energia, ela desloca-se para trás
em movimentos assimétricos combinando
na medida em

A cena revela que existe um conflito
 Interesto entre marido e mulher. O mesmo ⁽²⁾
~~exercício~~ O mesmo exercício de movimento
 tos praticada por um rei que se desloca
 seu fronte e em linha reta, seguida a
 certa distância de seu exército que o imita,
 seu direção a sua massa que se desloca
 assimetricamente - curvas e retas - combina-
 dos - deve ser lida como seu momento
 seu que a rebelião popular foi vencida.

* Estratégias para desenvolver a percepção
 física de discurso / técnica / Exercício no 1
 seu personagem:

Continuando exercitar a percepção do de-
 -screvo na composição dramática pediremos ao
 grupo que se coloque em linha
 frente a frente.

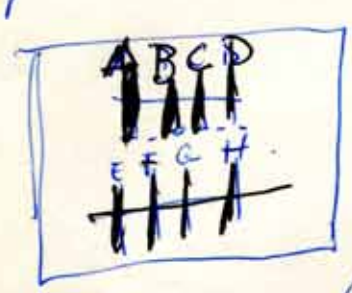


Na primeira rodada o ator I desloca-se
 - de ~~para~~ o Ator A enquanto o Ator A
 desloca-se em direção a I. O centro
 de encontro entre os dois corpos

que devem ^{ou} ultrapassar o ^{um ao} centro para
 continuar a sua trajetória no espaço. ③
 O ato não se permitirá o uso de senti-
 mentos idealizados e nem poderá ser
 tomada de decisões, no sentido de ser
 subordinado. Ele, ao contrário, a dominará
 em favor do exercício físico para conseguir
 continuar em sua determinação, que é
 fazer a ~~uma~~ o grupo do centro.
 Assim, sucessivamente, cada um dos
 participantes do grupo fazem a experiência.

Exercício nº 2

Um grupo se coloca frente ao centro
 de frente do centro do
 espaço.



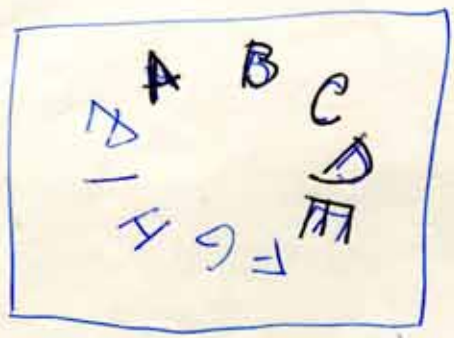
O grupo de A a D desloca-se em linha
 horizontal, recuando até o frente
 da sala (muro, físico) o centro grupo, idem,
 se afasta, recuando em linhas retas e
 curvas com desenhos assimétricos.

O mesmo exercício se repete no sentido inverso, com o grupo se encontrando no centro do espaço.

- os grupos trocam de papéis (afirmações físicas) e desenvolvem alternadamente o exercício, sem que se proporcione a construir personagens.

Exercício n.º 3

(4)



1.º momento

O grupo de A a E - gira em sentido horário, o de F a H em sentido anti-horário. Traçando desenhos que utilizam apenas retas. Os de F a H somente linhas curvas.

2.º momento Trocam o tipo de movimento entre si.

3.º momento O grupo de linhas curvas troca o de linhas retas.

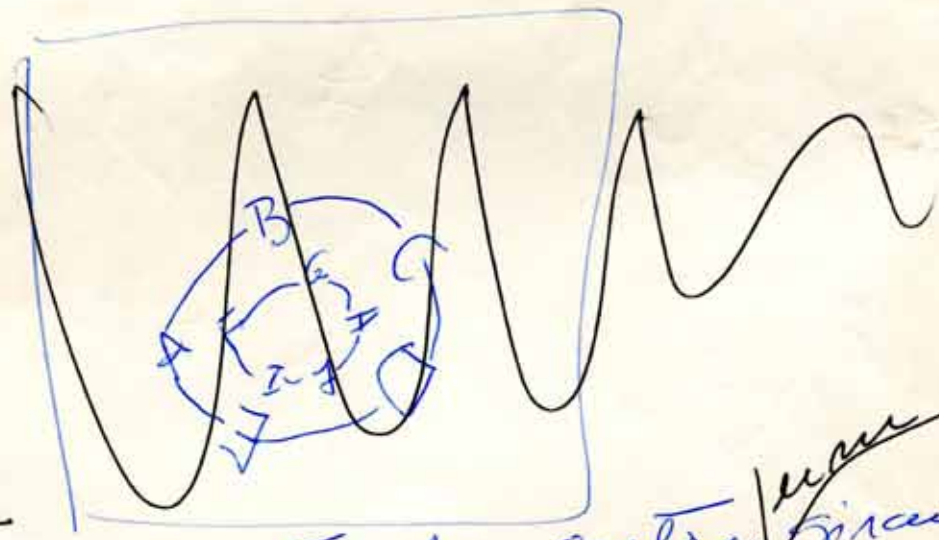
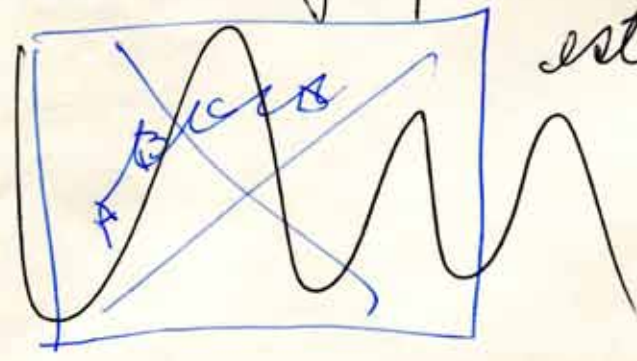
4º momento.

(S)

Troca-se o grupo de "costeira"

5º momento.

Troca-se a figura inicial para relacionar os dois grupos em uma só estrutura.



Exemplo:

Um grupo dentro do outro, girando em sentido horário e o outro em sentido contrário. Os de fora se deslocam só com retas (condensando energia) - Os de fora em linhas retas e curvas - (dispensando energia).

(3) (6) Os dois grupos trabalham sem
oposição: ambos, ao mesmo tempo,
experimentam só girar com linhas
retas, ou só girar com curvas; ou
girando com linhas retas e curvas.

4- Voltam a experimentar a oposição
rodando em círculo

Variação ~~WMA~~ no espaço dramático.
Exercício de preparação e técnica para
experimentar oposição de desejos na
construção da ação dramática do

personagem:

1- Utilizar os mesmos exercícios ^{para a ação} ~~WMA~~ na
construção da ação dramática
dos personagens da mesma maneira

Exercício ~~WMA~~