

G.I.T.D/NICS-UNICAMP

A ARTE DO MOVIMENTO E A COREODRAMATURGIA

JOANA LOPES

"PRÁTICA REFLEXIVA A DANÇA NA UNIVERSIDADE

UNICAMP - CAMPINAS
27 - 28 - NOVEMBRO - 2000

*A ARTE DO MOVIMENTO E A COREODRAMATURGIA

*JOANA LOPES

A essencialidade da arte do movimento se estrutura na capacidade do artista de alterar a qualidade do ESFORÇO ou seja, o modo pelo qual a ENERGIA entra em expansão segundo a ordem seqüencial das variantes de seus elementos dinâmicos: nos planos físico, psíquico, mental e intelectual.

Para um artista, estas composições de movimento significam provocar reações no seu interlocutor, que se espera seja sensível a arte do movimento.

Um jogo dramático exposto pela arte do movimento pode ser considerado uma atividade artística, como são outros eventos cênicos: dança, performances, teatro literário, bem como artes visuais musicais, etc.

Algumas destas artes são materialmente permanentes e estáticas, outras porém, são dinâmicas e materialmente efêmeras, enfim evocações apenas.

As artes dinâmicas são aquelas que dependem, em primeiro lugar do MOVIMENTO, e mais: da ARTE do MOVIMENTO ; como por exemplo, o TEATRO - DANÇA. Sobre o palco cênico os seres humanos expressam suas peculiaridades próprias pois enquanto artistas "selecionam" e figuram a imagem da obra. No espaço físico mental do artista cênico se realiza uma manifestação extra cotidiana, próxima à um ritual social convencionado pela contemporaneidade.

Os eventos dramáticos têm sua identidade inicial nos jogos simbólicos dos primeiros anos de vida em sociedade. Estas ações dramáticas⁽³⁾ se manifestam através do MOVIMENTO : nos aspectos direcionais, de localização, rítmicos e de modo complementar através dos sons das palavras, aqui consideradas objetos dinâmicos.

Os movimentos transmitem emoções, decisões e pensamentos que são expressos pela lógica do jogo, que simboliza a vida conhecida.

(3) Ver Lopes - PEGA TEATRO - PAPIRUS-1989, São Paulo.

(3.1) Segundo a Teoria da "EVOLUÇÃO DO JOGO DRAMÁTICA - OBRA CITADA.

* Comunicação apresentada no Encontro Internacional A L'OMBRA DEI MAESTRI - Universidade de Bolonha - 1999 - 2000.

* Dramaturga e Diretora Teatral

Professora do Departamento de Artes Corporais da Unicamp

Professora visitante do Departamento de Música e Espetáculo da Universidade de Bolonha - Itália desde 1992.

* Coordenadora do G.I.T.D - NICS/UNICAMP

G.I.T.D/NICS-UNICAMP

Caillois ao apontar as categorias, Aléa, Agon, Mimicry; Ilinx abre para a Coreodramaturgia uma chave de leitura que existe no interior dos movimentos primordiais que nos permite entrever sua intrínseca qualidade. Sem excluir as categorias do quadro completo escolhemos Mimicry no contexto do jogo dramático devido ao explícito valor simbólico.

ESFORÇO E JOGO DRAMÁTICO

A comunicação dos ESFORÇOS nos jogos dramáticos passa por uma combinação de vibrações curtas e longos, isto é reações reagrupadas na continuidade da ação de jogar, considerando que esta é uma linguagem particular mas universal ditada também por um ritmo orgânico. Entre as categorias citadas a mais complexa é Mimicry porque seu jogo se avizinha do Drama de Ação constituído pelos Esforços (EFFORT). A linguagem rítmica do jogo leva a significados que prescindem da palavra sonora, mas mantém o som do significado. Este é um fato cultural que ainda podemos constatar o valor do movimento expressivo na intercomunicação, como acontece na cultura brasileira em variados manifestações culturais das etnias, negra, indígena e cabocla. O valor a que nos referimos está na prática do viver também com o sensível.

Este "sensível" passa também pela viabilização dos movimento dos "jogadores teatrais", mas para sabê-lo, no caso de algumas danças brasileiras é necessário estar em contacto porque seus significados "ocultos" escapam a nossos olhos de olhar mecânico.

Os ESFORÇOS que realizam um movimento, levam o espectador-intorlocutor à percepção da dinâmica que influencia e até mesmo determina o andamento do jogo; agrupando significados que mesmo pertencendo a um grupo específico e distinto do interlocutor é por este decifrado.

No nosso trabalho teatral procuramos uma linguagem que instigue uma leitura mais sensível que intelectual conceitual. Laban nos diz que duas principais formas de ação são recolher e expandir, isto é levar qualquer coisa ao centro do corpo e levá-la para longe dele.

Coloquemos então este princípio em relação às categorias oferecidas por Caillois. Por exemplo:

Agon - como no futebol a bola vem para o centro para poder expandir-se no espaço direto e flexível.

Alea - um jogador de carta, por exemplo: expande seu movimento para expor a carta e depois a recolhe para o centro de seu corpo para preparar uma nova "cartada".

Ilinx - vejamos o corrupio - este tem início no centro/eixo e pouco a pouco se expande pelo acúmulo de peso que alcança os limites quando rompe-os e se solta nos movimentos in-controláveis.

No jogo paralelo ao cotidiano, nós pretendemos um movimento que não seja considerado com os critérios de certo ou errado. O que importa é sempre a capacidade de movimento, isto é o estilo do jogador (sua arte de movimento), pois que no jogo do Mimicry há sempre necessidade da expressão cinética (metacinética) ao contrário de Agon, cujo valor de movimento tem a funcionalidade de fazer um gol ou vencer 100 metros rasos, superando recordes.

Resumindo, no jogo dramático (Mimicry) os movimentos são "medidos" necessariamente no espaço e com ele, e estes significam os pontos dimensionais do conflito em progressão sendo que o ritmo revela a grandeza do conflito.

SHAKESPEARE E NOSSO JOGO ARCAICO.

" O Teatro é uma tribuna onde a luta dos valores humanos é representada artisticamente" (Laban).

O nosso atual Jogo Dramático D/O é uma releitura coreodramatúrgica do drama clássico de Otello. O dramaturgo inglês, também em outras peças representa o mundo do silencioso: ações ocultas, já acontecidas e assim declaradas.

Vejamos em Otello a afirmação no primeiro verso:

"Não entendo Yago como tu que usa e abusa da minha bolsa possa saber de tudo isto".

Otello me parece assim uma grande ação de jogo num cenário de grande silêncio. Empregamos na criação o dizer de Laban.

O estudos dos movimentos realizados por um ator é uma atividade artistica e não um mecanismo para "descobrir" os fatos. Conseguirá este ator condensar através de seus estudos as fases de esforços em ritmos e em formas definidas?

ELEMENTOS LABANIANOS DA COREODRAMATURGIA

A Coréutica é o princípio da espacialidade "construída", e a Coreodramaturgia é o princípio da "desconstrução" do espaço através e com a ação do conflito submetido a energias opostas. Ela não pertence ao universo da literatura dramática mas se coloca entre o teatro-fato-cênico e a dança-fato-ritmico.

Havíamos já afirmado em outras comunicações sobre nossas buscas artísticas que a Coreodramaturgia não é uma teoria do espaço artístico, mas apenas um procedimento criador para tornar visível o espaço ocupado pelo conflito.

Na Coreodramaturgia o "domínio do movimento" (Laban) não é apenas a expressão do emocional, mas a necessidade da ação construída com e para o ficcional. Os princípios que nos dirigem são descritos por Rudolf Laban: direções, planos, extensão, percursos, velocidade que relacionam Espaço-Tempo como um todo, Tempo - Ritmo que na Coreodramaturgia decidirá o conflito sobre o qual a ação dinâmica se processa incluindo a pausa estratégica quando e onde é gerado o novo motivo. A pausa consiste na rápida mudança de direção que constituirá a nova seqüência dinâmica do jogo e assim sucessivamente.

Enfim, um jogo rítmico que produz uma sucessão de movimentos que se desenham num quadro harmônico.

A Coreodramaturgia, no contexto da educação somática do bailarino e/ou ator, é um fator de consciência do "corpo incompleto" (Almeida, 1982), pois que sempre alterado pelo movimento, fator essencial na ficção cênica. Será o corpo enquanto metáfora poética que determina as interações que ocorrem, pois estas (as interações) são acentos dinâmicos para mudança ou suspensão do ESFORÇO.

Segundo Laban, a linguagem espacial é utilizada como principal instrumento de expressão artística, reafirmando-se que este princípio na Coreodramaturgia, define sua progressão da dependência direcional que por sua vez revela o significado expressivo da relação Espaço - Tempo.

O Estudo do Movimento em função do Jogo Dramático (Mimicry - Caillois, 1962) não escapa das considerações de Laban e será graças a estas que chegamos à Dramaturgia do Movimento. Se de um lado, a coreografia tem como finalidade criar configurações espaciais revelando um corpo completo a Coreodramaturgia, enquanto, Dramaturgia do Movimento sugere relações não absolutas e idealizadas. Ela sugere relatividade: espaços relativos a tempos relativos produzindo expansão de energia configurada no corpo incompleto e organicamente artístico.

Na Coreodramaturgia o princípio da forma, grandeza e qualidade dos movimentos estão associados num todo possível de divisão didática sem perda de seus conteúdos significativos.

Observamos que os movimentos vetoriais da Coreodramaturgia são inicialmente verticalizados, horizontalizados, e sagitais percorrendo alturas, larguras e profundidades. Estes impulsos possuem o centro do corpo como ponto de referência para o movimento que atinge a periferia em função da ficção deste corpo em transição dimensional.

A Coreodramaturgia enquanto exercício de teatro tem no seu fundamento teórico Caillois-Laban-Lopes se auxiliando das categorias apontadas pelos autores nas obras clássicas: o Domínio do Movimento Expressivo para o palco, o Jogo e o Homem e A Evolução do Jogo Dramático.

No Jogo Dramático, tornam-se evidentes os conflitos da vida, simbolizados no plano da ficção; o jogo dramático encontra na dança uma porta de evasão (rumo ao ficcional) que está escondida (e que devemos encontrá-la) nas qualidades harmonizadas dos movimentos onde o ideal nos é dado pelo ritmo de corpos também idealizados que a executam.

Nos foi possível fazer uma associação entre dança e jogo dramático, através da Arte do Movimento, graças a análise que realizamos de um fator elementar que comparece em todas as latitudes e que pertence ao patrimônio da humanidade: OS JOGOS ARCAICOS.

Estes são comumente chamadas jogos de infância, que segundo nossa compreensão permitem as revelações elementares, originais e necessárias, para demonstrações simbólicas dos conflitos, más que transcendem rumo a expressão da arte em suas formas de corpo cênico.

Os Jogos Arcaicos são fundamentalmente jogos de "aparição" e "desaparecimento" que se compõe e se decompõem através dos elementos básicos do movimento: tempo, espaço, peso, e fluxo.

Ensinando os Jogos Arcaicos a seus descendentes⁽⁴⁾ o ser humano transmite a primeira de todas as artes , aquela cujo conteúdo, como de resto todas as outras, pertence a ética, assumida na demonstração que os movimentos conscientes de um ser humano são a prova e o desafio do controle pessoal sobre as ações de seu corpo em movimento.

A repetição infinita e paradoxalmente sempre nova das ações encontradas nos JOGOS ARCAICOS é auto regulada, são vetores em sequência, cuja finalidade pode ser resumida a alguns verbos de valores semelhantes e associados: vencer, escapar, seduzir, enganar, enganar-se, sim, mentir não. A regra é esta: o corpo não pode mentir.

Os JOGOS ARCAICOS entre os quais os Jogos Dramáticos são sempre transparentes e assumidos em primeira pessoa; embora tantos outros que habitam em nós venham à tona.

Estes jogos nos desnudam assim como a arte faz com seus atores. O Jogo como a Dança é vivido em primeira pessoa - é evidentemente um PENSAMENTO EM MOVIMENTO VOLUNTÁRIO que se dirige ao extra-cotidiano, além de onde as vacas mugem.

O Teatro - Dança, aqui construído com a Arte do Movimento dos Jogos Arcaicos é por nós chamados de Coreodramaturgia - Dramaturgia do Movimento na cena.

Aqui o bailarino encontrará a ação através do gesto e o ator com ele.

(4) Ver Lopes, Marsyas - La Villette - Paris, n. 31, "Tradition et Apprentissage", 1994.