



TOURINHO, Lígia. Trio - Jogo Coreográfico: Processo de criação e performances. Rio de Janeiro: UFRJ. Professora Adjunta do Departamento de Arte Corporal da UFRJ. Atriz, coreógrafa e diretora artística.

Este trabalho apresenta uma reflexão sobre o processo de criação e as apresentações da performance Trio do Projeto Jogo Coreográfico (www.jogocoreografico.com). Trio é um jogo de fazer danças motivado por conteúdos de movimento que exploram as potências do corpo estrutura, sua relação com o espaço, qualidades e formas. As jogadoras/ bailarinas Bruna Fiuza, Camila Fersi e Lígia Tourinho, estabelecem uma relação de diálogo com a platéia compartilhando esses conteúdos de improvisação, criação e composição em uma relação espontânea e democrática de interatividade e coautoria da cena com o público. A estruturação dos conteúdos para a estruturação do jogo e composição das danças se deu a partir de uma investigação sobre as categorias CORPO, ESPAÇO, ESFORÇO e FORMA do Sistema Laban. O Jogo Coreográfico é um projeto que prioriza uma experiência democrática de composição de danças em coautoria com o público, acessível a todos os indivíduos e suas diversas histórias corporais. É uma estrutura de exploração investigativa, conectada às pulsões individuais de cada artista, pós-dramática e de produção de danças independentes, Reigenwerk, como já anunciava Laban no início do século XIX.

dança: improvisação: interatividade: coautoria

This paper presents a research about the process of creation and performing of Trio, from Choreographic Game Project (www.jogocoreografico.com). Trio is a game of making dances driven by movement perspectives that explore the the body structure, its relationship with space, efforts and shapes. The players / dancers Bruna Fiuza, Camila Fersi and Ligia Tourinho, develop a relationship with the audience sharing these contents of improvisation, creation and composition in a spontaneous and democratic way of interaction coauthoring the scene with the audience. The structuring process of the contents for the game structure and dances compositions took place from an investigation into the categories BODY, EFFORT, SPACE and SHAPE, from LMA (Laban Movement Analisis). Choreographic Game is a project that prioritizes a democratic experience of dance composition with the audience, accessible to all individuals and their own body histories. It is a structure of investigative exploration connected to an individual approach artist, post-dramatic and independent, Reigenwerk, as already announced Laban in the early nineteenth century.

dance: improvisation: interactivity: co-authored

O coletivo de dançarinas nesse processo de criação foi composto pelas artistas: Bruna Fiuzaⁱ, Camila Fersiⁱⁱ e Lígia Tourinho. O objetivo era investigar as relações entre dança, improvisação e interatividade a partir das experiências do Projeto

Jogo Coreográfico. Este projeto é uma ideia de Lúcia Tourinho, que surgiu em 2005 e desde então trilhou uma trajetória de ações no campo da dança. Hoje o projeto mantém uma vertente performática; que reúne espetáculos, performances e intervenções urbanas; e outra vertente artístico-pedagógica que reúne workshops, oficinas e residências coreográficasⁱⁱⁱ.

O “Jogo Coreográfico” surgiu estimulado por questões pertinentes ao movimento de reatualização^{iv}, pelas discussões sobre performance, pelas questões de resgate à cena como celebração, como ritual, como acontecimento, tanto discutidos por Artaud, Schechner, Laban, Lehmann, Barba - no Brasil, por Cohen, Burnier, Ferracini, Boal, dentre outros. Esta ideia é também diretamente influenciada pelas discussões de novas dramaturgias, das dramaturgias do corpo e do teatro pós-dramático.

Na contemporaneidade discutir sobre a possibilidade múltipla de estruturação dos protocolos de criação dos processos artísticos tem se tornado um tópico obrigatório: o artista diante do mundo, suas idéias, questões, provocações e as muitas possibilidades de estruturas cênicas. Laban (2001) já anunciava essa tendência para o futuro das Artes da Cena:

Embora tenham adotado muitos elementos de nossas obras de movimento, todavia não logram compreender que o espírito das novas artes cênicas deve estar fundamentado principalmente na expressão dos movimentos dos artistas.^v (LABAN, 2001, p. 150).

“Bons diretores, são poetas do movimento”^{vi} (LABAN *apud* BRADLEY, 2009, p. 28). Laban apresenta a ideia de que a dança possui três campos de atividade: Uma dança teatral, que pode aparecer tanto na ópera quanto em trabalhos de dança teatral independente. Uma dança festiva, como obras de poema-dança, seu caráter está determinado pela expressão visual que deve produzir e seu conteúdo de movimento geralmente revela a razão para a ocasião. E uma última, que denomina *Reigenwerk*, uma forma de dança como arte independente, relacionada com a sinfonia e oratórios, como uma celebração da arte da dança. Nessa categoria estão contidas as danças nacionais e todas as obras frutos da imaginação livre dos artistas da dança, que são distintas das danças com espírito histórico e dramático do teatro. A essência desse tipo de dança está nas pulsões interiores dos

personagens sem uma preocupação com a narração e com os acontecimentos externos. Esses são alguns aspectos geradores da dança teatro e da dança como campo de pesquisa complexo e diverso.

O Jogo Coreográfico pode ser identificado como esse tipo de dança independente apresentado por Laban. O projeto já estruturou distintas maneiras para apresentar o Jogo. A primeira estrutura criada para o acontecimento do jogo ainda é utilizada pelo projeto e funciona da seguinte maneira: o espaço cênico é delimitado por um linóleo, ou por uma fita crepe ou colorida. Todos os jogadores se posicionam fora dele para iniciar o jogo. Há três tipos de jogadores: “Jogador Intérprete”, “Jogador Coreógrafo” e “Jogador Público”. O modo de jogar é de rápida captação. Os “Jogadores Intérpretes” estão preparados para realizar um conjunto de ações. O “Jogador Coreógrafo” pode combinar livremente as possibilidades de movimento dos “Jogadores Intérpretes”. Na frente do espaço cênico há uma mesa repleta de CDs variados e um som a disposição do “Jogador Coreógrafo”, que pode usar livremente os conteúdos musicais, podendo também usar CDs pessoais, ipod, músicas do celular, se quiser. À frente, também existem dois microfones que determinam o espaço que deve ser ocupado pelo “Jogador Coreógrafo” e também servem para informar seus comandos aos demais “Jogadores”. O “Público”, que também é um jogador, é posicionado de frente para o espaço cênico, após a mesa de CDs e os microfones. Os “Jogadores Intérpretes” ficam nas laterais do espaço cênico ou acima dele, prontos para entrar no espaço de cena, quando solicitados pelos “Coreógrafos”.

Partimos dessa estrutura para iniciar a nova pesquisa, em trio. As vertentes performáticas do Jogo Coreográfico apresentam sempre como subtexto a ideia de que somos indivíduos jogando juntos: São pessoas (dançarinos e público) com desejos, habilidades e fragilidades, reunidos para fazer danças. A dança não é apresentada como uma entidade especial que só pode ser usufruída por uma minoria privilegiada dentro de um padrão específico. O corpo, com todas as suas belezas extraordinárias e imperfeições, é tema de base.

Nossa metodologia de trabalho foi desenvolvida em encontros semanais de quatro horas. Sentimos a necessidade de nos organizar em etapas para a experimentação e a medida que nosso tempo de pesquisa ia aumentando percebíamos que essas etapas eram nosso ritual do trio: Aquecimento individual e em grupo, conexão – zona de contaminação, tiros de improvisação e conversa final.

Nosso aquecimento individual e em grupo era exatamente um momento pessoal para esquentamento e para chegar no espaço de criação. Em seguida fazíamos um esquentamento em trio. Aos poucos o processo começou a nos mostrar que esse já era um momento de experimentação do BESS (BODY, EFFORT, SPACE and SHAPE – CORPO, ESFORÇO, ESPAÇO e FORMA) e funcionava como um prólogo para as investigações. Em seguida aprofundávamos o trabalho em um processo livre de conexão do trio, um espaço de relação, uma zona de contaminação de temas e imagens. A penúltima parte do ensaio consistia nos tiros de improvisação.

Os tiros eram momentos em que nos lançávamos em uma viagem criativa, rápida, direta e sem tempo para racionalizar sobre o tema proposto. No início do processo os tiros aconteciam de duas maneiras: Uma através de um jogo entre coreógrafo e Intérprete e um segundo momento em que sugeríamos um tema para cada Intérprete criar uma dança livre.

Os primeiros tiros estavam muito presos às regras e princípios das estruturas do jogo apresentadas. Aos poucos fomos nos desprendendo da estrutura e nos lançamos a diversos temas. No início do processo os tiros eram individuais e aos poucos começamos a experimentar duos e trios. Ao final de tudo, sentávamos, escrevíamos e conversávamos sobre a experiência.

Após cinco meses de trabalho organizamos o material em um ensaio aberto. E, nesse momento, descobrimos que tínhamos uma performance - “Trio”. Dentre as anotações, escolhemos algumas palavras para serem impressas em folhas A4 coloridas. Cada categoria tinha uma cor: CORPO – azul e verde, ESPAÇO – amarela, ESFORÇO – rosa, FORMA – roxa.

CORPO TODO/ PARTE DO CORPO/ DIRETO/ INDIRETO/ LEVE/
FORTE/ LENTO/ RÁPIDO/ LIVRE/ CONTROLADO/ FRENTE E
ATRÁS/ EM CIMA E EMBAIXO/ DIREITA E ESQUERDA/
DIAGONAIS/ METÁFORAS/ PIRAMIDAL/ ACHATADO/
AGULHADO/ ARREDONDADO/ ESPIRALADO/ TRANSFERÊNCIA
DE PESO/ DOBRAR/ DESDOBRAR/ PULAR/ GIRAR/ ESPALHAR/
LOCOMOÇÃO/ CONTRAIR/ RECOLHER/ ESTENDER/ PAUSAR/
MUDANÇA DE APOIO

“Trio” acontece em um espaço quadrado ou retangular delimitado por uma fita crepe e com palavras coloridas na lateral. Começa com um encontro com a plateia, nele nos apresentamos e começamos a dançar. Aos poucos alternamos entre funções de Dançarinas e Coreógrafas. A medida que as palavras são identificadas ou acionadas elas são recolhidas e colocadas na frente do espaço de cena. Quando todas as palavras estão no procênio, convidamos o público a jogar como coreógrafo.

As palavras foram escolhidas a partir de nossas anotações e são como *sugestões do chef*, não precisam ser utilizadas, ficam como possibilidade. Auxiliam o público a reconhecer e a iniciar uma experiência lúdica sobre a linguagem do movimento, em termos de movimento.

Ao colocar como principal tema das ações performáticas a construção de danças a partir das relações entre Jogadoras Dançarinas e Jogador Público, problematizamos também o paradoxo *ceder e propor*, trazemos como tema relações de controle e poder. O maior embate das relações humanas está sempre nesse paradoxo, as relações são negociações de desejos, mutantes e transitórias. Nessa tensão está uma das nossas principais questões existenciais: Tudo é perecível. Movimento, transformação e mudança são princípios-chaves do Jogo. O projeto Jogo Coreográfico defende uma ética humanitária de processo e produção de arte, para a profanação das danças dos dias de hoje e para incansavelmente não deixarmos de lutar por uma sociedade diferente, com mais humanidade, simples, igualitária e que respeite à natureza.

BIBLIOGRAFIA

- AGAMBEN, G. Profanações. São Paulo: Boitempo, 2007.
- ARTAUD, A. O teatro e seu Duplo. São Paulo, Martins Fontes, 1999.
- BARBA, E.; SAVARESE, N. A Arte Secreta do Ator: Dicionário de Antropologia Teatral. São Paulo/Campinas: Hucitec, Ed. da Unicamp, 1995.
- BLOM, A. & CHAPLIN, L. The intimate act of choreography. Pittsburg: University of Pittsburg, 1942.
- BOAL, A. O Teatro do Oprimido. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005.
- BRADLEY, K. Rudolf Laban. London and New York: Routledge, 2009.
- BRECHT, B. Estudos sobre teatro. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1978.
- COHEN, R. Work in Progress na Cena Contemporânea. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- BURNIER, L. A Arte de Ator: da técnica à representação. Campinas: Editora da Unicamp, 2001.
- FERNANDES, C. O Corpo em Movimento: o "Sistema Laban"/ Bartenieff na formação e pesquisa em artes cênicas. São Paulo, Annablume, 2002.
- _____. *Pina Bausch e o Wuppertal Dança-teatro: Repetição e Transformação.* São paulo: Hucitec, 2000.
- HUIZINGA, J. Homo Ludens. O Jogo como Elemento da Cultura. São Paulo, Editora Perspectiva, 1995.
- KERKHOVE, Marianne (org.). Dossier: Danse et Dramaturgie. In: **Nouvelles de Danse.** Bruxelles: Contredanse, 1997.
- LABAN R. Una Vida para la Danza. México: Ríos y raíces, 2001
- _____. Dança Educativa Moderna. São Paulo, Ícone Editora LTDA, 1990.
- _____. Choreutics. London: MacDonald and Evans, 1966.
- _____. A Life for Dance; Reminiscences. London: MacDonald and Evans, 1975.
- _____. A Vision of Dynamic Space. London and Philadelphia: The Falmer Press, 1984.
- _____. O Domínio do Movimento. São Paulo, Summus Editorial, 1978.
- LANG, P. Dramaturgia Del Bailarín. México: INBA/ Cenidi-Danza/ Escenología, 2000.
- LEHMANN, H. Teatro Pós-dramático. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- LOPES, J. Coreodramaturgia: A dramaturgia do Movimento. Primeiro caderno pedagógico. Departamento de Artes Corporais/ Unicamp, 1998.
- MIRANDA, R. Corpo-Espaço: Aspectos de uma Geofilosofia do Movimento. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2008.

- i Dançarina e professora do Programa de Pós-Graduação em Laban/Bartenieff, Centro LABAN-Rio em parceria com o LIMS® e a Faculdade Angel Vianna. CMA (Certified Movement Analysis). Atuou no IULA “Movement Choir”- Washington Square Park, NYC (novembro de 2007) dirigido por Regina Miranda, “Wheel”, trabalho em parceria com Ellen Goldman, realizado no “[MOSAIC] Crossing Boundaries” – Setembro 2010 Dixon Place, NY. Integrou as CIAs *Regina Miranda e Atores Bailarinos* e a *Ana Andréa Dança Contemporânea*.
- ii Dançarina, coreógrafa e professora de dança, graduada em dança e Mestre em Artes Cênicas pela Unicamp. É formada na técnica de Pilates, solo e com aparelhos por Teresa Camarão. Já trabalhou com diversos profissionais da dança do Rio de Janeiro, dentre eles: Regina Miranda, Luiz Mendonça, Denise Stutz, Andrea Jabor, Eduardo Wotzik, Tônico Pereira. Atualmente compõe a equipe da Cia Pulsar de Dança como bailarina-criadora, preparadora corporal e assistência de direção de Teresa Taquechel.
- iii Toda a trajetória do projeto pode ser conferida no site <www.jogocoreografico.com>.
- iv Movimento de retorno às possibilidades puramente estéticas do teatro em contraposição à representação literária, fotográfica ou cinematográfica do mundo.
- v Livre tradução do trecho: “Aun cuando hayan adoptado muchos elementos de nuestras obras em movimiento, todavia no lograns comprender que el espíritu Del nuevo arte escénico debe estar fundamentado principalmente em la expresión de los movimientos do los ejecutantes”.
- vi Livre tradução do trecho: “*Good directors are movement poets*”.