

Dançar Jogando para Jogar Dançando - A Formação do Discurso Corporal pelo Jogo

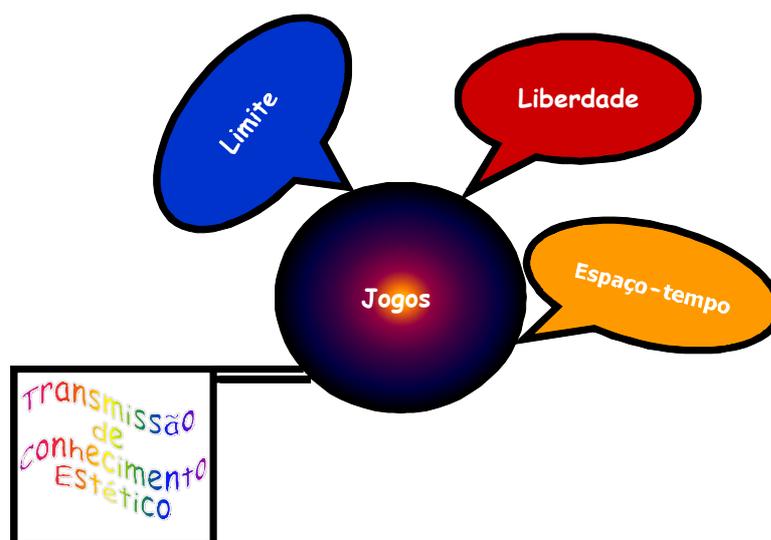
Fabiana Marroni Della Giustina

Programa de Pós-Graduação em Arte / Instituto de Artes – IdA – UnB

A forma como o indivíduo apreende o mundo ao seu redor está diretamente ligada à forma como ele "lê" o mundo que o cerca. Essa leitura só é possível por meio da linguagem, podendo esta ser verbal e não-verbal. A linguagem é um sistema simbólico fundamental em todos os grupos humanos. Este sistema é elaborado no curso da história social, e organiza os signos em estruturas complexas, desempenhando um papel imprescindível na formação das características humanas. Por meio da linguagem o ser humano consegue designar os objetos, as ações, as qualidades dos objetos e as relações entre os objetos. O desenvolvimento da linguagem envolve uma das principais funções psíquicas superiores dos seres humanos a imaginação, que é a capacidade de representar simbolicamente e envolver-se em uma situação imaginária. Toda situação imaginária contém regras de comportamento condizentes com aquilo que está sendo representado, pois depende das estruturas internalizadas que o indivíduo organiza ao longo de sua história.

O trabalho corporal por meio de jogos de regras permite que os participantes re-encontrem e re-signifiquem certos conceitos e valores que foram impregnados pelas relações sócio-culturais-estéticas, esses jogos estimulam, resgatam, libertam e propiciam o rompimento de estruturas codificadas por meio de situações lúdicas, que possibilitam a tomada de decisões durante a ação.

A aprendizagem corporal por meio de jogos propicia prazer ao atuante enquanto ele brinca, e na maioria das situações onde este momento de aprendizagem lúdica acontece existem três elementos articulados para a formulação das regras: a liberdade, a relação espaço-tempo e o limite. Para melhor entender a relação entre os elementos de composição do jogo vejamos o seguinte organograma:



Elementos de constituição do Jogo

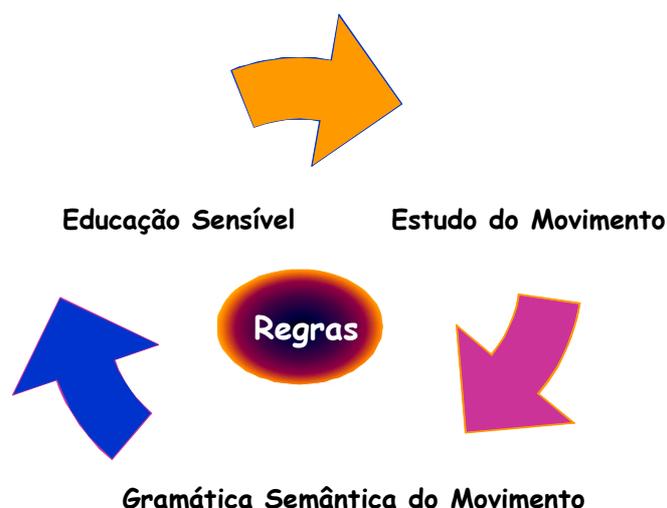
A questão da liberdade no momento do jogo consiste na expressão espontânea do criador, que sente e articula as regras estabelecidas com sua potencialidade criadora e lingüística, e no momento da ação esta potencialidade manifesta-se como forma de pensamento por meio do movimento dançado. Não é apenas exterior a afinidade existente entre a poesia e o jogo; ela também se manifesta na própria estrutura da imaginação criadora. Na elaboração de uma frase poética, no desenvolvimento de um tema, na expressão de um estado de espírito há sempre a intervenção de um elemento lúdico.

A limitação consiste na elaboração das variáveis do jogo, constituindo as próprias regras do jogo, que trazem os problemas a serem solucionados pelos participantes, processo que durante o jogo vira solução. Esta solução acaba sendo o próprio conhecimento a ser adquirido pelo participante do jogo, que realizará várias formas de registros da sensação que vivenciou, sendo protagonista em sua aprendizagem. O importante neste processo é identificar o motivo pelo qual está sendo aplicado este ou aquele jogo, pois existe apenas a necessidade de se criar um ambiente favorável à espontaneidade, e para que isto aconteça o instrutor deve traçar estratégias de ações que estejam adequadas ao grupo que se formou e ao objetivo do encontro.

O modo como o indivíduo se relaciona com o tempo e o espaço no passado, no presente ou no futuro são fundamentais para a formação de sua cultura pessoal. Na construção dos jogos a relação de tempo é fundamental para a percepção do processo de si mesmo, é comum ao final de um jogo a sensação de tempo vivido não coincidir com a do tempo real da atividade, observamos também que estas variações de sensações estão

ligadas a aspetos cognitivos, como a concentração e a memória, e a aspetos subjetivos, desconhecidos até mesmo para o executor da ação.

Para a construção das regras dos jogos corporais leva-se em consideração a articulação de três formas de pensamento corporal que ocorrem pela vivência da atividade, isto é, quando as regras são elaboradas é importante ter-se em mente que ao jogar o sujeito vivenciará questões relativas à Educação Sensível, ao Estudo do Movimento e o desenvolvimento de uma Gramática Semântica do Movimento. É como se as regras estivessem no centro dessa articulação de conhecimentos, podendo ser representada da seguinte forma:



Elaboração das regras sob três formas de pensamento corporal

A triangulação entre essas três formas de pensamento estão presentes na elaboração das regras dos jogos corporais para dançar. O modo como esses pensamentos articulam-se dependem do tema do encontro e dos objetivos pretendidos com a atividade, entendendo que sempre os três estarão presentes durante os jogos. Desse modo, entender essas três formas de pensamento corporal é importante para a articulação e formação das regras.

Para levar o participante a entrar no jogo não basta apenas o conhecimento da estrutura do movimento, existe a necessidade de conjugar a ele conhecimentos relacionados ao ambiente de improvisação e de espontaneidade.

O exercício de improvisação é caracterizado por decisões subjetivas, nas quais o elemento central é a relação espaço-temporal do corpo do participante no ambiente de jogo, assim o objetivo é que ao participar deste tipo de atividade todos os sentidos possam desencadear novas percepções do corpo do participante no meio ao qual está inserido. A espontaneidade do movimento neste tipo de atividade relaciona-se com a escuta sensível

do participante, e este à medida que aumenta seu repertório corporal, agrega à sua movimentação novos conceitos, novas linhas e principalmente massa crítica, o que o leva à condição de poder elaborar estruturas cênicas mais complexas, isto é, ser melhor jogador.

A Gramática Semântica do Movimento é o resultado do uso consciente das possibilidades de expressão do corpo por meio de escolhas envolvendo a relação do espaço, do tempo e da ação, as quais projetam o corpo em seu processo de singularização e de comunicação.

À medida que o corpo dança, toma consciência das sintaxes lingüísticas que sua movimentação produz, passando à percepção da sua própria consciência por meio do seu corpo. A possibilidade de acesso e de abertura a um sistema sensível de percepção originada na reciprocidade entre os corpos permite a abertura de um horizonte de coisas não-vistas ou mesmo não-visíveis que chamamos de sentido, este por sua vez orienta as informações apreendidas na troca entre os corpos e a transforma em fonte de conhecimento para cada corpo.

Desse modo, o jogo de percepções estabelecido entre os corpos dos participantes desencadeiam um sistema de relações que permitem a cada corpo singularizar-se na relação do corpo coletivo, assim permite ao participante a tomada de consciência do seu corpo como unidade, estabelecendo por meio da metáfora coletiva uma estreita relação com sua individualidade. Quando este tipo de percepção desencadeada pelo movimento acontece instaura-se uma qualidade de sensação no corpo que chamamos de sinestesia.

A sensação sinestésica desencadeia uma consciência de qualidade específica que se acha associada a uma qualidade não-específica, o que produz no corpo uma fórmula desprovida de sentido cabendo ao sujeito desta sensação definições de sentido. Neste momento a consciência pode viajar no interior do corpo, proporcionando uma fonte inesgotável de possibilidades de significações em sua manifestação exterior.

No momento em que o participante está realizando sua dança nesses jogos ele está exercitando seu discurso lingüístico em forma de movimento, desenvolvendo a sua **Gramática Semântica do Movimento**. Essa gramática seria a consciência das possibilidades de expressão corporal que ocorrem ao improvisar, isto é, quando o participante executa escolhas que envolvem a relação do espaço, do tempo e da ação, que projetam o seu corpo em um processo contínuo de singularização e comunicação, desencadeando um processo de autonomia das ações corporais.

A autonomia das ações corporais neste caso é a capacidade de articulação dessa gramática às condições impostas pelo jogo, momento em que o sujeito-jogador

toma decisões e executa ações de forma a articular seus conhecimentos corporais, seguindo uma lógica interna e externa de construção espaço-temporal.

O terceiro elemento das regras gira em torno da questão da Educação Sensível, pois com a vivência dos jogos corporais desencadeiam-se um processo de aprendizagem relacionada também a sensibilidade estética do sujeito-jogador.

O contato com o fenômeno Arte produz conhecimentos relativos à Educação Estética que está diretamente relacionado à Educação do Sensível do “contacteante”, isto é momento em que um processo de aprendizagem estética se inicia, seja por qualquer tipo de contato com o fenômeno: fazendo ou apreciando. Para o desenvolvimento da Educação Estética é preciso o desenvolvimento da sensibilidade do sujeito no mundo expressivo e do mundo expressivo no sujeito, para ocorrer essa complementaridade é preciso que se instaure um processo de ‘alfabetização’ da sensibilidade estética, onde por meio da aprendizagem estética aconteça a aquisição de valores subjetivos.

Existe uma educação primeira dos sentidos desenvolvida a partir da vida cotidiana de todos nós, a qual pode se aprimorar e se refinar através de sua simbolização por meio dos signos estéticos que toda e qualquer forma de arte nos provê. Dentro desta lógica, sentidos aprimorados se reconhecem e se descobrem nos signos estéticos da arte, os quais lhe facultam ainda um meio de expressão, um ‘alfabeto’ com o qual se manifestar. Evidentemente trata-se aqui de um jogo circular, na medida em que os sentidos remetem-se à arte e esta, de volta, apela aos sentidos. Nos **Jogos para Dançar** essa circularidade entre os sentidos e a arte desencadeia um processo de tomada de consciência da educação do corpo cidadão e do corpo singular, isto é do corpo que tem idéias e pensamentos e consegue se expressar e se comunicar.

O desenvolvimento da sensibilidade para determinados signos lingüísticos é um processo aberto que depende de uma série de acontecimentos relacionados à manifestação desse signo lingüístico na vida do sujeito. A continuidade e a familiarização com os signos estéticos desencadeiam processos de aprendizagem e de manifestação mais complexos, os **Jogos para Dançar** buscam desencadear no sujeito-participante, essa sensação de familiaridade com os códigos de sua movimentação espontânea e desse modo facilitando nesse momento o desenvolvimento de uma consciência corporal coletiva e singular.