



PEREIRA, Eugenio Tadeu. Uma abordagem lúdica na formação vocal em teatro. São Paulo/ USP – Belo Horizonte/UFMG. Professor Adjunto EBA/UFMG; Doutorado ECA/USP. Orientadora Maria Lúcia Pupo. Artista Cênico.

## RESUMO

Este artigo se refere à tese de doutorado “Práticas lúdicas na formação vocal em teatro”, realizada no Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da ECA/USP e defendida em março de 2012. Ela teve como objetivo analisar e discutir atividades vocais lúdicas na formação de estudantes de licenciatura e bacharelado do curso de Graduação em Teatro da EBA/UFMG. Neste estudo, elegemos os jogos tradicionais e a reflexão sobre esses procedimentos como geradores da experiência formativa. Nossos fundamentos se basearam nos princípios da formatividade; no conceito e na estrutura do jogo como fenômeno cultural; na vocalidade originada na unidade psicofísica e social do sujeito; nos aspectos da musicalidade desses jogos e na sala de aula universitária como espaço para a construção do conhecimento. Diante dos dados, observamos que o jogo tradicional contribuiu para essa formação, propiciando aos estudantes a compreensão, a apropriação e a utilização dos parâmetros sonoros, de atitudes técnicas na emissão de voz e na exploração de suas potencialidades vocais durante as experiências em sala de aula.

Palavras-chave: Prática vocal, Experiência vocal lúdica, Pedagogia do Teatro.

## ABSTRACT

This article refers to my doctorate thesis “Play practices in theater vocal training”, carried out at ECA/USP and presented in March 2012. It has aimed to analyze and discuss playful vocal activities in the education of students in the graduation course of theater at the Fine Arts School in UFMG. It has been based on some reflection on traditional games and their procedures. We have rested our analysis on the following principles: formativeness, the concept and structure of the game as a cultural phenomenon, the vocality originated from the psychophysical unity of a person and his/her social environment, the musical aspects of the game and as well as the university classroom as a space for the construction of knowledge. From the data analyzed, we have concluded that the playful aspect has contributed a lot on training the voice of such students. They could understand and appropriate the sound parameters as well as some technical attitudes in the use of their voice and in the exploration of their vocal potentiality during their experience in the classroom.

Keywords: Vocal practice. Play vocal experience. Pedagogy of the Theatre.

O contexto da pesquisa e os sujeitos da pesquisa

Este texto é uma breve descrição de nossa pesquisa “Práticas lúdicas na formação vocal em teatro”. Abordaremos aspectos do contexto em que ela foi gerada, situando-a desde o *locus* às considerações gerais advindas dessa investigação.

Os temas, aqui expostos, começaram a ser objeto de nossos estudos a partir das disciplinas curriculares de estudos vocais e musicais, ministradas por nós no Curso de Graduação em Teatro – Licenciatura e Bacharelado – da Escola de Belas Artes da UFMG. Elas foram aprofundadas na disciplina “Oficina de Improvisação Vocal e Musical”, durante o primeiro semestre de 2010, período em que as atividades práticas aconteceram para essa investigação.

Antes de iniciarmos esse processo, vínhamos constatando algumas dificuldades apresentadas pelos estudantes de teatro ao utilizarem a voz na sala aula. Tais como: entraves no uso da voz em seus aspectos sonoros e musicais e por um tênue conhecimento técnico que lhes possibilitassem experimentar com maior segurança suas potencialidades vocais.

Essas observações nos fizeram acreditar que a compreensão, a apropriação de práticas vocais de caráter lúdico poderiam intervir de forma efetiva na formação vocal desses estudantes. Acreditávamos que essas experiências poderiam instaurar esse aprendizado, tendo em vista que o jogo provoca desafios, riscos, escolhas, atenção e interação entre aqueles que jogam.

Diante disso, a nossa pesquisa abarcou a seguinte pergunta: em que medida as práticas vocais de caráter lúdico e seus fundamentos contribuem para formação do estudante de licenciatura e de bacharelado em teatro?

Ao observarmos o panorama nacional da pesquisa em voz no teatro, no que se refere ao período de nossa investigação, encontramos estudos sobre os aspectos da voz nas propostas dos grandes encenadores do século XX; a presença da fonoaudiologia na preparação vocal do ator; a corporalidade da voz; a relação entre voz e musicalidade na cena; a vocalidade poética brasileira e a preparação vocal de atores centrada nos trabalhos de profissionais que atuam no Brasil. Algumas poucas pesquisas se referiram à voz com base em procedimentos lúdicos.

Constatamos também que o sentido dessas pesquisas é sempre dirigido ao ator, não existindo estudos que contemplem essa formação vocal dirigida aos estudantes de licenciatura. Acreditamos que os licenciandos também precisam passar pelos mesmos processos pelos quais passam os bacharelados, pois a compreensão e a apropriação de procedimentos vocais são indispensáveis à formação dos estudantes de ambas as modalidades.

Os sujeitos que participaram dessa investigação estavam matriculados no segundo nível do curso de graduação em teatro. Ao final desse período, eles deveriam optar pelo bacharelado ou pela licenciatura. Diante desse panorama, fomos levados a pensar em uma formação que atendesse a essas vertentes do curso.

Tivemos, então, um amplo e diferenciado grupo de estudantes com distintas experiências vocais em teatro. Propomos, então, uma abordagem de prática vocal que poderia atender a essa diversificada realidade que se apresentava.

#### Procedimentos metodológicos

Nesse trabalho incluímos alguns princípios da metodologia da pesquisa-ação. Esta modalidade de pesquisa é aquela em que o pesquisador está enredado com o objeto e com os sujeitos que dela participam. Ela é, de acordo com Michel Thiollent, uma investigação empírica que se caracteriza por ações em torno de questões coletivas nas quais os participantes e investigadores estão envolvidos cooperativamente (THIOLLENT, 2007). Segundo René Barbier, a pesquisa-ação sujeita o pesquisador a inserir-se no grupo e insere o grupo na investigação (BARBIER, 2004).

Neste texto, ressaltamos alguns tópicos de nossa reflexão durante a pesquisa, tais como: os procedimentos de caráter lúdico, a exploração e as nuances vocais, os procedimentos técnicos, a apropriação dos parâmetros sonoros e de procedimentos musicais e a relação intrínseca entre corpo e voz.

As atividades em sala de aula tiveram como referência: os jogos tradicionais, cantados ou não; os jogos que levam em consideração o uso da voz propostos por Viola Spolin em seu fichário (SPOLIN, 2006) e jogos criados pelo pesquisador ou aprendidos com outros profissionais.

A importância percebida nas possibilidades e nos vários tipos de situação lúdica levou-nos a elaborar uma análise baseada nas estruturas do jogo tradicional. Mais adiante abordaremos o que estamos chamando de situação lúdica e de jogo tradicional.

Para a coleta de dados, utilizamos os protocolos e os *papers* dos estudantes, o diário de itinerância do pesquisador e os registros audiovisuais.

Os *protocolos* referem-se aos registros individuais – escritos, imagéticos, gestuais ou de qualquer ordem expressiva – dos estudantes a partir das experiências em sala aula e socializados no grupo de trabalho na aula seguinte, no sentido de gerar uma reflexão coletiva que instigue a aprendizagem e apontem para novas coordenadas de ação (KOUDELA, 2001).

Os *papers* são uma reflexão escrita dos estudantes, baseada em textos distribuídos pelo pesquisador. Nessa reflexão, esses sujeitos expõem alguma ideia própria a partir desses referenciais. No percurso do doutorado tivemos uma importante experiência com a profa. Tizuko Kishimoto na Faculdade de Educação da USP que nos deu base para esse procedimento em nossa investigação.

O *diário de itinerância* se refere às anotações, de qualquer natureza, realizadas pelo pesquisador a partir das experiências de leituras e da sala de aula durante o período da pesquisa (BARBIER, 2002).

O *registro audiovisual* é uma forma de captar as imagens e os sons das atividades, sendo um documento para rememorar as situações e para desvelar o que não fora observado pelo pesquisador no instante em que as atividades eram executadas.

No processo avaliativo dessas ações, problematizávamos acerca dos objetivos, sobre as atitudes dos estudantes e questionávamos se o jogo realizado criava condições para a prática vocal. As avaliações desempenharam um importante papel na aprendizagem por se constituírem em uma atividade reflexiva, potencializando os direcionamentos na condução do processo, capacitando e impulsionando os estudantes para novas experiências.

Jogo e a situação lúdica tradicional

O jogo, para nós, é uma das modalidades da situação lúdica. Pensamos sobre esse termo, a partir das características apontadas por John Huizinga e Roger Caillois, a saber: o jogo é uma atividade livre e voluntária, de caráter fictício, delimitada no espaço e no tempo, improdutiva e destituída de interesse material, incerta e com regras acordadas e seguidas obrigatoriamente (HUIZINGA, 1993; CAILLOIS, 1990). Dessa forma, chamamos de *situação lúdica* um acontecimento específico com essas propriedades, mesmo que em graus distintos.

Relacionamos esses atributos com a atividade em sala de aula e levamos em consideração os indicadores apontados por Lino de Macedo, Ana Petty e Norimar Passos. Para esses autores, o prazer funcional, os desafios, as possibilidades, a dimensão simbólica e a expressão construtiva, são aspectos importantes para inserimos a atividade que chamamos de jogo no espaço formativo (MACEDO, PETTY & PASSOS, 2005).

Dentre as diferentes formas de uma situação lúdica, o jogo tradicional é uma estrutura que apresenta algumas características peculiares. Todo jogo tradicional é transmitido de geração a geração e continua presente nas manifestações culturais. Como ele está inserido no rol da cultura tradicional, esse tipo de atividade se caracteriza pelas seguintes categorias: anonimato, conservação, mudança, tradicionalidade, transmissão oral e universalidade (ALMEIDA, 1976; CASCUDO, 1984; KISHIMOTO, 1993; ROCHA, 1979).

Em meio aos vários jogos utilizados em nossa prática, destacamos: *Pula corda, Lá vai o ganso, Casinha de bambuê, Faquinha da roça e Quatro cantos*.

Esses jogos estão disponíveis em nosso acervo cultural e têm um caráter atemporal, pois eles permanecem no percurso da vida em grupo, ora aparecendo, ora esquecidos, ora sendo lembrados.

## Voz e prática vocal

A voz é uma produção corporal. Embora ela seja temporária e imaterial, ela é um fenômeno físico produzido por uma vibração no sujeito que a emite, gerando vibrações naquele que a escuta. Ela é uma materialidade, afirma Paul Zumthor (2007), e é um som que pode ser modelado em diferentes expressões: palavras, cantos ou outras sonoridades.

Para nós, é o sujeito, em sua totalidade, que se manifesta vocalmente e não são simplesmente as cordas vocais ou as demais partes do corpo por onde a voz ressoa que caracterizam a voz. Ao produzirmos um som vocal, fazemos uso de tudo aquilo de que somos constituídos. Concordando com Sílvia Davini, somos um *corpo ressoante* (DAVINI, 2009).

Entendemos que corpo e voz estão entrelaçados em um mesmo sujeito que percebe, faz reflexões e é expressivo.

Ao dirigimos nossa atenção para o aspecto vocal, nosso intuito era observar se as ações de caráter lúdico proporcionavam a apropriação e a compreensão de elementos sonoros musicais e procedimentos técnicos, como por exemplo, o apoio diafragmático na emissão de voz e, por fim, a exploração vocal em diferentes contextos.

Como mediador da experiência formativa, o jogo propicia aos estudantes meios pelos quais são aprimoradas a escuta, a expressividade, a técnica e a capacidade de agir em relação às regras e aos parceiros, desenvolvendo, inclusive, o próprio potencial lúdico do indivíduo. O jogo, usado no conjunto das situações formativas em teatro e sendo resguardadas suas características básicas, potencializa a aprendizagem de uma prática vocal.

Nesse sentido, ao tomarmos esses aspectos como fundamentos de nosso trabalho, percebemos o envolvimento dos estudantes durante a realização das atividades, tanto pela observação da maneira como exploravam a voz, como pelos seus relatos e reflexões.

O jogo tradicional, estruturado com regras claras e simples, é um campo de oportunidades para o estudante encontrar condições de se expor, experimentar situações adversas, confrontar suas habilidades, testar hipóteses, descobrir novas possibilidades, comparar procedimentos, ter contato com um patrimônio cultural e escolher um repertório de atividades para a constituição de seu percurso formativo.

É importante lembrar que jogar por jogar prescinde de pré-requisitos, mas na medida em que se aprofunda na matéria de estudo, esse jogar vai exigindo comportamentos mais específicos para que seja apurada a prática vocal em questão. Percebemos também que ele não pode ser o único meio para que os processos de execução vocal sejam assimilados de forma efetiva.

Ele faz parte de um conjunto de situações que devem ser apresentadas aos estudantes como mediadores da aprendizagem.

Em síntese, essa modalidade de situação lúdica, ao compor o quadro das atividades na formação em teatro, amplia e diversifica as experiências dos estudantes, contribuindo para a compreensão e a apropriação de procedimentos vocais, tão necessários à atuação profissional desses sujeitos.

## Referências

- ALMEIDA, Renato. **Folclore**. Rio de Janeiro: Ministério de Educação e Cultura, 1976. Cadernos de Folclore.
- BARBIER, René. **A Pesquisa-Ação**. Brasília: Liber Livro, 2002.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CASCUDO, Câmara. **Dicionário do folclore brasileiro**. 5ª Ed. Belo. Horizonte: Itatiaia, 1984.
- DAVINI, Sílvia Adriana. “O Corpo Ressoante: estética e poder no teatro contemporâneo”. Disponível em <http://ebookbrowse.com/silvia-adriana-davini-o-corpo-ressoante-estetica-e-poder-no-teatro-contemporaneo-pdf-d78895325>. Acessado em 21/07/12.
- HUIZINGA, John. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Tradicionais Infantis**. Rio de Janeiro: Vozes, 1993.
- KOUDELA, Ingrid. **Brecht na pós-modernidade**. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- MACEDO, Lino de; PETTY, Ana L. S. e PASSOS, Norimar C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.
- ROCHA, Sebastião. **Folclore – roteiro de pesquisa**. Belo Horizonte: SENAC-MG, 1979.
- SPOLIN, Viola. **Jogos teatrais: o fichário de Viola Spolin**. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- THIOLLENT, Michel. **Metodologia da Pesquisa-Ação**. 15ª ed. São Paulo: Cortez, 2007.
- ZUMTHOR, Paul. **Performance, recepção e leitura**. São Paulo: Cosacnaify, 2007.