

PEREIRA, E. Tadeu. O jogo tradicional na formação vocal do estudante de graduação em teatro. São Paulo/ USP – Belo Horizonte/UFMG: Professor Assistente EBA/UFMG; Doutorando ECA/USP; Orientadora Dr^a. Maria Lúcia Pupo. Artista Cênico.

RESUMO

A pesquisa teve como objetivo analisar e discutir a relevância de práticas vocais lúdicas na formação de estudantes de licenciatura e bacharelado em teatro. Neste estudo, os jogos tradicionais e a reflexão foram os propiciadores dessa experiência formativa. Diante dos dados até então analisados, estamos concluindo que essa modalidade de jogo contribui na formação vocal desses sujeitos, levando-os à compreensão e à apropriação dos parâmetros sonoros, de atitudes técnicas e de procedimentos criativos com a voz.

Palavras-chave: Prática Vocal. Jogo Tradicional e Voz. Experiência Vocal Lúdica. Pedagogia do Teatro.

RÉSUMÉ

La recherche a visé à analyser et à discuter la pertinence des pratiques vocales ludiques d'étudiants des cycles supérieurs en théâtre. Dans cette étude, les jeux traditionnels et la réflexion ont été les promoteurs de l'expérience formatif. Les données analysées jusqu'à présent, nous avons conclu que ce type de jeu contribue à la formation de ces sujets et qui les conduit à la compréhension et l'appropriation des paramètres du son, des attitudes techniques et des procédures de création avec la voix.

Mots clés: La Pratique Vocale. Le Jeu Traditionnel et la Voix. L'expérience ludique et la voix. Pédagogie du Théâtre.

ABSTRACT

The research aimed to analyze and discuss the relevance of playful vocal practices of teaching education and bachelor degrees students in theater. In this study, traditional games and reflection were the promoters of the formative experience. From the data analyzed, we are concluding with this type of game helps in training these individuals' voices, leading them to understand and appropriate the sound parameters, technical attitudes and creative procedures with the voice.

Keywords: Vocal Practice. Traditional Game and Voice. Vocal Play Experience. Pedagogy of the Theatre.

O jogo tradicional na formação vocal do estudante de graduação em teatro

A sala de aula universitária é um espaço privilegiado para a exploração e a construção do conhecimento devido à diversidade de procedimentos que, nela, podem ser utilizados com esses objetivos. De nossa parte, elegemos, entre esses procedimentos, o jogo, que é constituído pela interação e pela atividade exploratória, como um mediador de experiências formativas. Utilizamos a situação lúdica como desencadeadora de reflexão, de conhecimento técnico, de criação e de aprimoramento vocal, direcionando, assim, o percurso dos trabalhos em nossa pesquisa “Práticas lúdicas na formação vocal do estudante de graduação em teatro” com os estudantes nas aulas da disciplina Oficina de Improvisação Vocal e Musical, do Curso de Graduação em Teatro — Licenciatura e Bacharelado — da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (EBA/UFMG), durante o primeiro semestre de 2010.

Buscamos descobrir diferentes possibilidades sonoras com a materialidade da voz e instigar uma contínua reflexão sobre o tema. Procuramos, ainda, uma experiência nesse microespaço social, fundamentada na descoberta e na continuidade da aprendizagem, proporcionando aos estudantes procedimentos vocais e reflexão sobre seu *fazer*. A experiência, como afirma John Dewey, não advém de uma simples atividade, pois exige algum tipo de reflexão para que se torne significativa (DEWEY, 1959). É com base em uma situação dessa natureza que o sujeito vai dar significado ao ato e projetar novas ações. Para nós, a díade *prática e reflexão* é fundamental para a constituição do conhecimento na sala de aula universitária.

Esse lugar de ensino é caracterizado por ações flexíveis, e muitas vezes imprevisíveis, que são conduzidas por regras que não são fixas, pois se modificam de acordo com os sentidos apreendidos no instante em que as ações são realizadas. O papel do professor pesquisador nesse *temenos*¹ pedagógico, como o gerenciador dos acontecimentos, é também afetado; ele revê, adapta, reflete e reordena o roteiro de curso de acordo com o que acontece. A maneira como as situações nessa sala ocorrem impele esse sujeito a estabelecer as relações entre o conteúdo, os procedimentos, as respostas dos estudantes e os eventos extemporâneos. A sala de aula universitária, dessa forma, é, levando em conta os princípios lançados por Luigi Pareyson, um espaço para experiências de *formatividade* (PAREYSON, 1993). Para ele, enquanto a atividade acontece, inventamos e descobrimos as regras que a fazem acontecer.

Uma vez que o processo se deu conjuntamente aos estudantes e que eles se tornaram participantes ativos da pesquisa, optamos por utilizar instrumentos da pesquisa-ação como metodologia de trabalho. A pesquisa-ação, afirmam René Barbier e Michel Thiollent, é aquela em que o pesquisador está enredado com o objeto e com os sujeitos envolvidos. Ela é uma investigação empírica que se caracteriza por ações em torno de questões nas quais os participantes e

¹ O *temenos* era um lugar “separado e afastado do mundo vulgar”, onde se ministrava a justiça na Grécia Antiga (HUIZINGA, 1993, p. 88); era um “círculo mágico, um espaço sagrado dentro do qual a atividade estava sujeita a regras especiais e acontecimentos extraordinários podiam ocorrer livremente” (NACHMANOVITCH, 1993, p. 76).

pesquisadores estão envolvidos de modo cooperativo e reflexivo. Essa modalidade de pesquisa sujeita o pesquisador a inserir-se no grupo e insere o grupo na pesquisa (BARBIER, 2004; THIOLENT, 2007).

Para a coleta de dados, tivemos como instrumentos os protocolos, o diário de itinerância, os *papers* e registros em DVD. Essas ferramentas nos possibilitaram cruzar os dados obtidos e inferir sobre a pertinência do uso dos jogos na formação vocal daqueles estudantes.

Para a prática vocal na sala de aula, os temas de estudo foram a produção vocal, os recursos vocais, a atitude técnica, os parâmetros sonoros e a musicalidade, a escuta, a repetição no aprimoramento do uso vocal e o corpo como lugar da voz.

Entendemos que a maneira pela qual o estudante executa um determinado exercício influencia em seu resultado final. Sendo assim, ao tomarmos como princípio os procedimentos de caráter lúdico nas atividades, afirmamos que, por essa via, o estudante pode se apropriar de mecanismos de emissão vocal, refletindo sobre eles e experimentar o potencial de sua voz no contexto de sua formação.

O nosso ponto de vista sobre o jogo se baseia nas características apontadas por John Huizinga e Roger Caillois. Para esses autores a situação lúdica é constituída por 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). Observamos também que há estudos que caracterizam o jogo pela existência de um espaço onde estão presentes a exploração e a invenção com os materiais escolhidos pelos jogadores, como afirmam Gilles Brougère (BROUGÈRE, 1998), Jerome Bruner (BRUNER, 1986), Stephen Nachmanovitch (NACHMANOVITCH, 1993) e Jean-Pierre Ryngaert (RYNGAERT, 2009). Além dessas características, tomamos como princípios os indicadores de uma atividade lúdica citados por Lino de Macedo. Segundo esse autor, a atividade lúdica deve ser baseada no prazer funcional, na proposição de desafios, na criação ou na organização de possibilidades, na apresentação da dimensão simbólica e na permissão para os jogadores poderem se expressar de modo construtivo ou relacional (MACEDO, PETTY & PASSOS, 2005, p. 15). Com esses referenciais, os estudantes conseguiram transformar muitos exercícios técnicos — tais como a respiração diafragmática, a mudança de timbre vocal, o uso de parâmetros sonoros musicais, entre outros — em atividades que continham vestígios de jogo.

Ao usar a situação lúdica como mediadora na formação teatral, Janaína Martins comenta que “o prazer que envolve o jogo, na ludicidade do pesquisar, do conhecer a si, do expressar, do escutar, do compartilhar, do brincar, permite que o processo criativo flua em potencial” (MARTINS, J., 2008, p. 33). Esse fluxo criativo proporcionado pelo jogo é decorrente das estruturas que esse tipo

de situação apresenta, uma vez que ela promove o engajamento do sujeito na atividade e é um campo de liberdade de ação dentro dos limites das regras.

Para Ryngaert, “o jogo é um recurso contra a rotina da representação cotidiana, contra o fechamento do teatro numa rede de técnicas enrijecidas” (RYNGAERT, 2009, p. 61). Acreditamos que o jogo não é somente um *recurso* para a representação cotidiana, mas também para os processos dentro da sala de aula, pois é nesse lugar que se constitui um *modus operandi* que vai repercutir na formação e no exercício profissional desse estudante.

Dentre as várias formas de manifestação de uma situação lúdica, o jogo tradicional foi eleito como foco de estudo para esse trabalho. Mas o que chamamos de jogo tradicional? Essa modalidade de jogo se caracteriza por “anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade” (KISHIMOTO, 1993, p. 15); ou seja, não se sabe a autoria do jogo; ele é transmitido de geração a geração; na maioria dos casos ele é transmitido oralmente; ele é conservado em sua estrutura básica e se modifica de acordo com o meio onde é praticado, sendo inseridos novos conteúdos ou regras em sua estrutura; e, por fim, ele tem uma característica universal, pois é encontrado em diferentes culturas.

Sabe-se que, desde a Antiguidade, um rol dessas atividades — como pular corda e amarelinha, soltar pipa, jogar pedrinhas e brincar de pega-pega, entre tantas outras — permanece em nosso meio. Muitos desses jogos são originários de romances, poesias, mitos e rituais religiosos; essas são situações abandonadas por grupos humanos, sendo, em seguida, apropriadas em outros contextos sociais (CASCUDO, 1984; KISHIMOTO, 1998).

Para a análise dos dados da pesquisa, elegemos os seguintes jogos, que se destacaram quanto à sua função de explicitar os temas estudados: *Bate o monjolo* (MG), *Casinha de Bambuê* (MG), *Chep chep* (BA), *Faquinha que da roça vem* (MG), *Lá vai o ganso* (MG), *Mamenê* (África) e *Pular corda* (MG).

O que percebemos no jogo tradicional corresponde com o objetivo geral da pesquisa, que era: “analisar e discutir o interesse, a pertinência e a relevância de procedimentos vocais de caráter lúdico na formação dos estudantes de licenciatura e bacharelado em teatro”. Esse tipo de jogo cria um campo propício para o enfrentamento de situações em que o jogador é desafiado a encontrar resoluções para as questões postas na atividade. Na situação lúdica tradicional há esse tipo de enfrentamento, que move os jogadores a confrontarem, baseados nas regras estabelecidas, sua habilidade com as condições apresentadas pela circunstância. Nessa relação, o sujeito se vê diante de situações que demandam uma tomada de atitude e que lhe exigirá escuta, perspicácia e capacidade de relacionar os fatos entre si para, então, decidir o que fazer. A interação é construída *aqui e agora* com seus parceiros e com o ambiente, comenta Maria Lúcia Pupo (PUPO, 2001). Essas relações “implicam intencionalidade, mas incluem também, necessariamente, fatores aleatórios” (PUPO, *op. cit.*, p. 182). A imprevisibilidade dos jogos nos abre um caminho

fecundo para a sua exploração, para a descoberta de soluções não previstas e para o exercício criativo.

Durante os trabalhos observamos que os estudantes assimilaram a atitude de jogo em muitos exercícios, inclusive técnicos, nos aquecimentos e nas atividades em geral. Nessa perspectiva, a estudante Camila Vaz faz o seguinte depoimento, em um de seus protocolos:

E por mais que entramos num jogo apenas brincando, não nos foge da mente que não somos mais crianças e que estamos dentro da universidade aprendendo. Com isso, cada integrante do grupo está altamente comprometido e preocupado, não só com as regras do jogo, mas também com as percepções corporais trabalhadas anteriormente, como a utilização do apoio abdominal para o uso da voz, a escuta, a visão de todos os ângulos, inclusive das nossas próprias costas, o não se concentrar olhando para dentro de si, entre outros.

No âmbito de uma prática vocal, há um feixe de situações que se manifesta. O jogo, atuando nessas circunstâncias, propicia a compreensão e apropriação no uso da voz por esses sujeitos em formação. Dessa maneira, a situação lúdica tradicional traz para a prática vocal elementos que possibilitam a exploração, a descoberta, a reflexão e a compreensão de procedimentos vocais. Ela instaura um campo favorável à criação e ao uso das potencialidades vocais desses estudantes, futuros profissionais do teatro.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARBIER, René. **A Pesquisa-Ação**. Brasília: Liber Livro, 2002.
- BROUGÈRE, Gilles. **A criança e a cultura lúdica**. In: KISHIMOTO, Tizuko M. (Org.). *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira, 1998.
- BRUNER, J. S. **Juego, pensamiento y lenguaje**. In: *Perspectivas*. UNESCO, 16 (1), 1986.
- CASCUDO, Câmara. **Dicionário do folclore brasileiro**. 5ª Ed. Belo. Horizonte: Itatiaia, 1984.
- DEWEY, John. **Democracia e Educação** – Introdução à Filosofia da Educação. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1959.
- HUIZINGA, John. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Tradicionais Infantis**. Rio de Janeiro: Vozes, 1993.
- KOUDELA, Ingrid Dormien. **Texto e Jogo: uma didática brechtiana**. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- _____. **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.
- MARTINS, Janaína Träsel. **Os princípios da ressonância vocal na ludicidade dos jogos de corpo-voz para a formação do ator**. 2008. 198p. Tese (Doutorado) – Escola de Teatro-UFBA, Salvador, 2008.
- NACHMANOVITCH, Stephen. **Ser Criativo** – o poder da improvisação na vida e na arte. São Paulo: Summus, 1993.

PAREYSON, Luigi. **Estética**: Teoria da Formatividade. Petrópolis: Vozes, 1993.

PUPPO, Maria Lúcia de Souza Barros. **O lúdico e a construção do sentido**. In: Sala Preta, Revista do Depto. De Artes Cênicas/ ECA/USP: São Paulo, ano 1, n. 1, pp. 181-187, 2001.

RYNGAERT, Jean-Pierre. **Jogar, representar** – práticas dramáticas e formação. São Paulo: Cosac e Naify, 2009.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da Pesquisa-Ação**. 15ª ed. São Paulo: Cortez, 2007.