

Ações culturais na periferia: O uso do Hip Hop em processos teatrais

Gerson Araujo Rodrigues – Gerson Regé

Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas – ECA/USP

Mestre em artes – Pedagogia do Teatro – Or. Profº. Drº Flávio Augusto Desgranges

Atores e Arte educador; Orientador Artístico Proj. Ademar Guerra (POIESIS/SP), Docente coordenador do curso Técnico em Artes Dramáticas do SENAC/SANTOS – SP.

Resumo: O presente artigo descreve os procedimentos adotados para estimular a reflexão de jovens de periferia sobre o contexto sociocultural em que vivem. A pesquisa, intitulada *Processos Teatrais na Periferia: No contexto do Hip Hop*, propôs iniciativas de ação cultural a esses jovens por meio de oficinas teatrais que tiveram o conceito de modelo de ação, desenvolvido por Bertolt Brecht em suas peças didáticas, além de práticas com o sistema de jogos teatrais de Viola Spolin como bases metodológicas utilizadas em conjunto com elementos artísticos do movimento Hip Hop. Esses elementos serviram como material lúdico, imagético e crítico para o desenvolvimento do trabalho. Obtiveram-se respostas pedagógicas positivas em relação a ampliação da capacidade de reflexão e de expressão individual dos jovens.

Palavras-chave: Teatro educação, Ação cultural, Hip Hop, Periferia.

O trabalho teve sua origem em observações feitas entre 2005 e 2006 na antiga FEBEM-SP¹, onde pude perceber a influência do movimento Hip Hop na conduta de alguns internos da instituição em busca de reconhecimento social e autoafirmação por meio do sonho de montar grupos de rap, de se tornarem grafiteiros, *B-boys*² ou *DJ's* – em oposição à permanência no mundo do crime e das drogas.

As principais reflexões obtidas nesse período relacionavam-se à percepção de que poderia haver uma articulação entre Teatro e Hip Hop como meio de reflexão e aquisição da linguagem teatral por parte dos jovens de periferia. A pesquisa foi realizada entre 2007 e 2009 na cidade de Guarujá, litoral sul do estado de São Paulo, com duas turmas de escolas públicas municipais do 6º ao 9º ano, nos períodos da manhã (8:30 às 10:30) e da noite (19:00 às 21:00), contando ainda com alunos do programa de inclusão educacional da cidade, totalizando trinta participantes com idades entre 11 e 17 anos.

Eram jovens com perfil socioeconômico semelhante ao dos internos da FEBEM, com famílias oriundas das massas migratórias do nordeste do país nas décadas de 1970 e 1980, de baixa formação educacional, muitas vezes sem a presença da figura paterna e com

¹ Fundação Estadual do Bem Estar do Menor, atual Fundação CASA (Fundação Centro de Atendimento Socioeducativo ao Adolescente).

² Jovem que pratica a dança Break.

sustentação financeira garantida por atividades informais realizadas nos condomínios da cidade, na orla das praias ou no próprio bairro em que residiam.

Tal bairro possuía poucos equipamentos educacionais e culturais, forçando os jovens a terem a escola, a oficina teatral (no centro comunitário) e as igrejas como únicos pontos de instituições formais para convívio social e troca de experiências. Outros espaços dessa natureza eram constituídos simbolicamente nos campinhos de futebol (terrenos baldios), nos bares, ruas e esquinas do bairro. Depoimentos colhidos durante a pesquisa indicaram que esses espaços eram os principais pontos onde os jovens sofriam forte assédio para entrar no tráfico de drogas ou em outras atividades ilícitas.

Constatou-se que iniciativas de ação cultural em bairros de periferia, como a da presente pesquisa, são importantes meios de reduzir a exposição dos jovens aos apelos para que entrem no mundo do crime, uma vez que proporcionam experiências e vivências entre os adolescentes num espaço físico e simbólico relativamente protegido de tais apelos.

O Movimento Hip Hop³

Surgiu no Brasil por volta de 1980 nos bailes *blacks* paulistanos, durante a crise do período de transição política pós-ditadura militar, influenciado pelo movimento *Black Power*⁴ dos EUA. Os jovens da periferia de São Paulo praticavam o Hip Hop na região do metrô São Bento como forma de diversão, superação da crise e como meio simbólico de consolidar a identidade étnica negra no país. A busca da compreensão sobre os aspectos gerais da sociedade passou a representar um instrumento político dessa juventude, feito via interpretação crítica da vida social urbana (ANDRADE, 1999), por meio dos cinco elementos artísticos do movimento, sendo eles:

- RAP (*rhythm and poetry*) – Estilo musical originário das tradições orais africanas e dos cantos de trabalho dos escravos norte-americanos, tem no MC (mestre de cerimônia, “rimador” ou rapper) seu principal representante;

³ Hip = quadril, Hop = balançar.

⁴ Este movimento surgiu na segunda metade da década de 1960. Sendo considerado por muitos autores como o “movimento da consciência negra” ou das “artes negras”, ele estimulou a criação de instituições culturais e educacionais independentes como forma de renascimento cultural e luta pelos direitos civis da comunidade negra dos EUA. Pregando a necessidade dos negros se defenderem de inúmeros ataques discriminatórios, os jovens integrantes do *Black Power* passaram a mostrar seu orgulho de pertencer à raça negra forjando sua identidade cultural, exteriorizando seus sentimentos, usando indumentárias coloridas e cabelos que remetiam às tribos africanas.

- *BREAK* – Surgiu nos guetos de Nova York com disputas de espaços pelas gangues, é uma dança ágil, com movimentos de subidas, descidas, giros, chutes, ataques e defesas, com base nos reflexos do corpo;
- *GRAFITE* – Também surgiu nos EUA, foi uma espécie de invasão simbólica ao centro das cidades, feita pelos jovens dos guetos novaiorquinos para protestar. Hoje expressa o movimento Hip Hop com letras quebradas e desenhos feitos no ambiente urbano.
- *DJ's* (disk jóqueis) – Não apenas reproduz músicas, mas também manipula e cria novos sons a partir de canções já existentes, repetindo trechos, controlando tempos e elaborando novas “batidas”.
- *CONSCIENTIZAÇÃO* – Permeia todos os demais elementos, é a ideia de utilizá-los para elucidar a história do Hip Hop e o contexto que levou as populações das periferias urbanas às condições gerais de exclusão social.

Metodologia

Enfatiza-se nesse trabalho o potencial das letras de rap, dos grafites e do break como modelos de ação utilizados em jogos teatrais para proporcionar espaços de experiências pessoais, aprimorar a capacidade expressiva e de reflexão crítica dos jovens.

O conceito de modelo de ação foi retirado dos procedimentos pedagógicos descritos por Bertolt Brecht em suas peças didáticas, trata-se da utilização de fragmentos de textos e imagens como mote para as improvisações, seguindo a vertente na qual se pode “brincar” com esses fragmentos e permitir livres associações de imagens sem se fixar em um único significado (KOUDELA, 1996). Em Guarujá, inicialmente foi utilizado jogos tradicionais⁵ para estabelecer regras comuns ao grupo, garantir a liberação da ludicidade necessária ao bom andamento do trabalho e a criação de um ambiente favorável à cooperação (KOUDELA, 1996). Num segundo momento foram utilizados os modelos de ação provenientes do Hip Hop no sistema de jogos teatrais de Viola Spolin (1979) de forma que a compreensão dos termos “Onde”, “Quem” e “O que” e de outros aspectos dos jogos acontecesse no contexto do Hip Hop.

Foram utilizados os personagens e suas ações, os conflitos morais e sociais e as ambientações sugeridas nas letras de rap e nos grafites apresentados aos grupos para a realização dos jogos teatrais. Após as improvisações, houve análises e comparações das cenas

⁵ Entendem-se jogos tradicionais como sendo aqueles herdados culturalmente, como pega-pega, siga o líder, caça e caçador, batatinha quente, um, dois, três, coelho na toca, etc.

com a realidade dos jovens, etapa classificada como 'debates' e orientada por perguntas do tipo: "Como essas letras e desenhos representam a realidade de vocês", "O que foi preciso fazer para transformá-las em cenas teatrais?", "Como criar cenas que mostrem possíveis mudanças naquilo que vocês analisaram de ruim nos modelos?" e "Até que ponto essa realidade mostrada nos raps e grafites é verdadeira?"

Por fim, para sedimentar as reflexões geradas pelas criações e análises das cenas, foi proposto aos jovens que tentassem escrever os diálogos que utilizaram, a continuação das histórias criadas dando destaque a cores, cheiros, gostos e texturas que vieram à imaginação com as cenas e até outras letras de rap. As temáticas abordadas pelos jovens foram: condição social; violência familiar, policial, das quadrilhas e contra a mulher; racismo; ineficácia da justiça; tráfico de drogas; desemprego; pobreza e miséria.

O uso da dança *break* como modelo de ação não gerou exatamente improvisações com temáticas específicas, mas auxiliou no aprimoramento do uso do corpo de forma significativa. Os movimentos desse estilo de dança serviram para estimular os jovens a criar outras formas de movimentação corporal a partir dos passos que já conheciam. Foi desenvolvido um exercício chamado "campeonato de movimento corporal" baseado na observação de que eles sentiam imenso prazer em se desafiar, semelhantemente a rodas de dança *break*.

Com disputas semanais, sem premiação, cada participante tinha o objetivo de vencer seu concorrente em cena, a partir da criação de movimentos que remetessem aos do *break*, mas que fossem livres no estilo e inéditos na forma. Os jogadores iam para a cena aos pares, numa seleção feita por sorteio, e se alternavam nas exibições numa estrutura de "pergunta e resposta", ou seja, o movimento de um jogadores (pergunta) deveria ser respondido pelo de seu oponente (resposta). A plateia julgava com palmas, e o critério de avaliação era a originalidade dos movimentos, os vencedores de cada disputa passavam para a próxima fase, até a grande final.

O intuito do jogo era, além do fato de aprimorarem o controle de seus corpos, estimular a competição saudável entre os jovens e mostrar que as individualidades podem ser exaltadas desde que usadas para um fim coletivo. No caso, esse fim era o prazer de jogar ou de presenciar os parceiros de oficina criando e surpreendendo a todos com novas formas de usar seus corpos.

Resultados e Discussão

A proposta de usar os conteúdos temáticos do Hip Hop como modelos de ação para refletir sobre os principais conflitos do jovem de periferia na sociedade atual mostrou-se bastante eficiente em relação a sua aceitação, muito em função do movimento ter nascido e ser praticado diretamente nas periferias das cidades, de maneira que qualquer atividade que esteja vinculada a ele possivelmente encontrará maior aceitação.

No mesmo sentido de aceitação, a proposta auxiliou no processo de ensino/aprendizado da linguagem teatral, abriu caminho para o aprimoramento da expressividade vocal e corporal dos jovens, permitiu o estímulo à escrita e à leitura por um viés lúdico, fazendo com que os jovens se sentissem livres da ideia de exposição pessoal ao ler um texto, ou livre da pressão inicial de criar um texto a partir de poucos elementos, uma vez que no momento da escrita suas imaginações já estavam estimuladas com formas e ritmos concretos (vividos ou observados na cena) ou com cores e cheiros criados em suas mentes.

Os debates foram intensos em função dos jovens terem experimentado em cena as situações retiradas dos modelos de ação e compará-las com suas vidas reais, recriá-las e modificá-las infinitas vezes da maneira que julgassem necessário, proporcionando o refinamento da reflexão e um olhar sensibilizado sobre o contexto social em que viviam.

Conclusões

Esta experiência permitiu concluir que aliar a arte teatral a elementos do movimento Hip Hop compreende uma interessante ferramenta pedagógica de ação cultural que proporciona aos educandos um espaço seguro de experimentação e reflexão, permeado pela ludicidade e por temas retirados de seu cotidiano.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRADE, Elaine Nunes de. *Rap é educação* (org.). São Paulo: Ed. Summus, 1999.

COELHO, Teixeira. *O que é ação cultural*. São Paulo: Ed. Brasiliense, 2008.

DESGRANGES, Flávio. *A pedagogia do espectador*. São Paulo: Hucitec, 2003.

_____. *Pedagogia do teatro: provocação e dialogismo*. São Paulo: Hucitec, 2006.

KOUDELA, Ingrid Dormien. *Jogos Teatrais*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1996.

_____. *Brecht: Um jogo de aprendizagem*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1991.

_____. *Um Vôo Brechtiano*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1992.

_____. *Brecht na Pós-Modernidade*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2001.

_____. *Texto e Jogo*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

SPOLIN, Viola. *Improvisação para o teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1979.

RODRIGUES, G. S. *Processos teatrais na periferia: no contexto do Hip Hop*. Dissertação de mestrado apresentada ECA/USP, 2009.

ROMANELLI, Geraldo. *Família de classes populares: socialização e identidade masculina*. Cadernos de pesquisa: NEP, Campinas, n.1/2, p. 25-34, 1997.