

13ª JORNADA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA

TEATRO

JOGOS VOCAIS INTERATIVOS

PROJETO DE PESQUISA: DESENVOLVIMENTO DE JOGOS VOCAIS INTERATIVOS

¹William Arreguy Sala (IC-UNIRIO); ¹Domingos Sávio Ferreira de Oliveira (pesquisador-orientador)

1. Departamento de Interpretação; Centro de Letras e Artes; Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

Apoio financeiro: não houve

Palavras-chave: jogo dramático; voz; educação.

INTRODUÇÃO

Os jogos vocais interativos¹ são instrumentos valiosos de integração e promoção da expressão e bem estar vocal, constituindo parte integrante do jogo teatral. A diferença está no foco: a voz e a identidade sonora.

Com base nesse princípio, desenvolveram-se jogos vocais na disciplina Voz e Educação² do curso de Licenciatura em Artes Cênicas da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO) sob orientação do professor responsável e mentor deste Projeto.

Os jogos foram aplicados entre os alunos da disciplina, suscitando discussão sobre a sua relevância para a integração e desenvolvimento da criança no período escolar, do adolescente e do adulto. Para Brito (2009, p. 5), “o jogo é uma criação da arte tão semelhante à vida que se confunde com ela”. Por isso, o jogo vocal permite vivenciar o inesperado, o coletivo, contribuindo para as construções linguística (verbal) e extralinguística (prosódica) necessárias ao desenvolvimento e maturação saudável do ser humano; aprender com os erros e acertos. O trecho extraído abaixo (RYNGAERT, 2009, p.63), fundamenta as bases deste projeto de pesquisa interativa desenvolvido:

O espírito do jogo consiste em considerar toda nova experiência como positiva, quaisquer que sejam os riscos a que ela nos expõe. O jogador é aquele que “se experimenta”, multiplicando suas relações com o mundo. Numa perspectiva de formação, a aptidão para o jogo é uma forma de abertura e de capacidade para comunicar. Ela desenvolve a conscientização de novas situações e um potencial de respostas múltiplas ao invés de um recuo a terrenos familiares e da aplicação sistemática de estruturas preexistentes.

Assim, além do entretenimento, os jogos vocais propiciam a observação do engajamento dos jogadores nas tarefas propostas, avaliando-se as dificuldades e o empenho de cada um. Essa proposta possibilita a inserção do aluno de Licenciatura em Artes Cênicas nos problemas relacionados à voz, ao gesto vocal, à aprendizagem, à psicomotricidade e à comunicação. Nesse sentido, o jogo vocal constitui uma estratégia de integração do aluno à escola, do adulto à sociedade, a fim de diminuir a chance de insucesso, de dificuldades de aprendizagem³ e, sobretudo, de exclusão do grupo. Segundo Huizinga (1999, p. 33), o jogo é

uma atividade ou ocupação voluntária, exercida num certo nível de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas e absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, atividade acompanhada de um sentimento de tensão e alegria, e de uma consciência de ser que é diferente daquela da vida cotidiana.

A considerar a relevância do teatro na educação, os jogos vocais podem contribuir significativamente para a integração e desenvolvimento das potencialidades corporais e vocais necessárias à formação e ao desenvolvimento das habilidades linguísticas: conteúdo (organização dos sentidos) e expressão (organização da massa fônica). Acrescenta-se, ainda, a vivência de relações interpessoais, sociais e culturais, facultada pelas trocas e discussões ocorridas durante o jogo. As palavras de Spolin (2006, p. 29) sintetizam os objetivos traçados no Projeto desenvolvido: (...) “o jogo teatral, muito mais que passa tempo, pode trazer frescor e vitalidade para o coletivo, ampliando a consciência do grupo sobre os problemas e ideias fundamentais para o seu desenvolvimento”.

Dentre as funções trabalhadas destacam-se a concentração, a atenção e memória auditivas, a figura fundo, a relação espacial, a percepção dos parâmetros vocais (tom, intensidade, duração e timbre⁴), o ritmo, a velocidade (movimento) e a ordenação do pensamento, elementos sabidamente essenciais ao desenvolvimento do ser humano e à qualidade de vida. Através dos jogos criados na disciplina, foram vivenciadas sensações e sentimentos por meio das expressões verbal e corporal. Naturalmente, essas habilidades necessitam de estímulo e ambientes escolar e social favoráveis.

Com o apoio dessas funções e do divertimento em grupo, os jogadores (alunos da disciplina Voz e Educação) realizaram as tarefas dos jogos vocais de acordo com as suas habilidades e sem o dever de sempre acertar. As dificuldades são vencidas a partir da cooperação mútua e do entretenimento grupal.

Com relação à voz, os jogos permitiram explorar diferentes tonalidades, além da criação de tipos vocais característicos de personagens conhecidos — jogar com os estilos vocais, acrescentando à mensagem linguística as informações de natureza individual e/ou coletiva. Os excessos de fonação como, por exemplo, os abusos vocais e o grito foram postos em pauta, apresentando-se as medidas de bom uso e bem estar vocal, a liberdade de criação e os benefícios à comunicação.

Nesse sentido, os jogos vocais colocam em discussão a experiência elaborada em caráter transdisciplinar: Fonoaudiologia, Teatro e Educação. Trata-se de uma atividade que utiliza elementos do jogo teatral no âmbito da educação, com o objetivo de estimular a expressão oral, a comunicação. De acordo com Ortega e Gasset (apud CAÑEQUE, 1993, p. 27),

(...) o jogo é a mais pura invenção do homem, todas as demais são impostas e formatadas pela realidade. O jogo é a arte ou a técnica que o homem possui para suspender virtualmente sua escravidão dentro da realidade, para evadir-se, escapar, trazer a si mesmo para este outro mundo em que pode viver o irreal. (...) Não é frívolo aquele que se diverte, mas aquele que pensa que não há que se divertir.

13ª JORNADA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA

Assim contextualizado, o jogo vocal atua como elemento facilitador do desenvolvimento global do ser humano e oferece a oportunidade do exercício do diálogo interno e externo, através da experiência coletiva e do divertimento. Fortalecido pela ludicidade e pela necessidade eminente de fazer opções e lidar com riscos, inerente à situação de jogo, cada participante elabora a sua capacidade de ser responsivo – condição essencial para o aprimoramento da presença através do corpo e da voz.

¹ Termo cunhado pelo orientador deste projeto.

² Disciplina da grade curricular do curso de Licenciatura em Artes Cênicas da UNIRIO.

³ As dificuldades de aprendizagem são utilizadas para identificar um grau de dificuldade maior em relação à capacidade para aprender e dominar capacidades relacionadas com o domínio da escrita, leitura e cálculo.

⁴ Timbre ou qualidade natural da voz.

OBJETIVO

Criar jogos vocais interativos, aplicando conhecimentos da Fonoaudiologia e do Teatro na Educação, observando-se os objetivos específicos que seguem: estimular a criatividade individual e coletiva; desenvolver habilidades cognitivas; trabalhar dificuldades psicomotoras; aprimorar a escuta; apurar a expressividade oral; conhecer e aplicar medidas de bem estar vocal; desenvolver a organização temporal e espacial, a partir dos desafios impostos pelos jogos vocais e do divertimento em grupo.

METODOLOGIA

Os trabalhos iniciaram com a pesquisa de artigos e ensaios nos periódicos da área; nas Teses e Dissertações; nos anais de congressos; nas obras afins.

Os textos foram selecionados, a partir da leitura dos resumos e da identificação dos descritores (palavras-chave). Após essa fase, foram lidos na íntegra, reunindo as referências que fundamentam o estudo desenvolvido.

Além do levantamento de dados literários, reuniram-se dez jogos vocais criados na disciplina VOZ e EDUCAÇÃO, registrados em mídia entre os anos 2008 e 2012. As imagens foram analisadas pelo professor-orientador e pelo aluno-bolsista, reescrevendo-se os objetivos de cada jogo. Em seguida, os jogos foram descritos com linguagem clara e objetiva, de modo que qualquer professor possa aplicá-los, corretamente.

A pesquisa finalizou em julho com a elaboração do DVD-Jogos Vocais Interativos, que acompanha o encarte/ensaio teórico.

RESULTADOS

A linguagem expressiva exerce um papel fundamental, como constatada na realização dos jogos: estrutura o pensamento, organiza o conhecimento e promove a integração. A interlocução com outros jogadores permite ao indivíduo enriquecer o léxico, aprimorar a capacidade de compreensão e organizar o pensamento, a fim de se fazer compreender, pois que a interação com o outro é a forma potencial de desenvolver linguagem, cuja finalidade primeira é a comunicação. Neste sentido, a função de mediação do jogo vocal contribui para instrumentalizar o desenvolvimento do pensamento e as ponderações do sujeito com suas vozes internas, tecendo uma rede dialógica essencial para a construção da linguagem e do conhecimento.

Assim, os pesquisadores observaram que os objetivos traçados em cada um dos jogos foram, de certa forma, alcançados, considerando a integração dos jogadores e o prazer em jogar. Em geral, a discussão subsequente à realização dos jogos oportunizou o acréscimo de outros objetivos emergentes (percebidos no transcurso dos jogos), enriquecendo-os. Ao fim e ao cabo, esses objetivos comprovam, grosso modo, a abrangência e relevância dos jogos vocais na educação⁵.

Os jogos vocais selecionados estão reunidos em um DVD interativo, sendo parte integrante do encarte/ensaio teórico intitulado Jogos Vocais Interativos.

⁵ Todas essas observações foram apreendidas das imagens registradas em mídia do arquivo da disciplina VOZ e EDUCAÇÃO.

CONCLUSÃO

A partir das análises dos dez “jogos vocais” selecionados do período compreendido entre 2008 e 2012, conclui-se o que segue:

1. os jogos vocais são instrumentos de ludicidade que contribuem para o aprimoramento e organização da linguagem expressiva;
2. a possibilidade de explorar a diversidade vocal (timbre, tonalidades, intensidades, tipos vocais e musicalidade), tendo como base o jogo dramático;
3. o acionamento de outras formas possíveis de manifestação da expressividade vocal-corporal, ultrapassando os limites da palavra e o seu sentido;
4. o aprimoramento das relações no grupo, a partir do divertimento e da discussão após a aplicação do jogo;
5. a prática da interdisciplinaridade, integrando três campos do conhecimento: Fonoaudiologia, Teatro e Educação.

As estratégias utilizadas no desenvolvimento e aplicação dos jogos vocais revelaram-se satisfatórias para as descrições e análises efetuadas, possibilitando a obtenção de dados mais qualitativos para a elaboração do DVD- Jogos Vocais Interativos a ser apresentado em julho (2014), na finalização do estudo empreendido.

Por fim, os jogos vocais devem ser orientados por fonoaudiólogos ou por professores de artes cênicas com formação em teatro e em voz, respectivamente, tendo em vista a interação de conteúdos dessas duas áreas de ação profícua e necessárias ao crescimento saudável do ser humano.

REFERÊNCIAS

BRITO, Iremar. Jogo teatral na pedagogia da criação cênica. Ensaio sobre a prática pedagógica da linguagem do teatro sob a ótica do jogo. In: O Percevejo Online. Periódico do Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas – PPGAC, UNIRIO, V.1, Fascículo 02, 2009.



13ª JORNADA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA

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

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. O jogo como elemento de cultura. São Paulo: Perspectiva, 1999.

SPOLIN, Viola. Jogos teatrais. O fichário de Viola Spolin. São Paulo: Perspectiva, 2006.

CAÑEQUE, Hilda. Juego e Vida. La conducta lúdica en el niño y el adulto. Buenos Aires: El Ateneo, 1993.