

Jogos cênico-musicais: uma abordagem da improvisação na Educação Musical para crianças

Camila Costa Zanetta

Universidade de São Paulo – camilazanetta@hotmail.com

Resumo: Este artigo discorrerá acerca da improvisação musical em aulas de música para crianças. Compreendendo a importância do lúdico e da interdisciplinaridade na educação, propõe-se uma reflexão sobre o jogo cênico-musical enquanto espaço/ambiente propício para práticas de improvisação. A partir do trabalho desenvolvido por Hans-Joachim Koellreutter, pensarei a abordagem da música pelo viés da criação e da ludicidade, assim como a integração entre música e teatro. Alguns jogos criados pelo educador serão apresentados e analisados com o intuito de elucidar, através dos exemplos levantados, o contexto “cênico-musical” dos mesmos.

Palavras-chave: educação musical, improvisação musical, Hans-Joachim Koellreutter, jogos cênico-musicais.

Scenic-musical games: an approach to improvisation in Music Education for children

Abstract: This paper will discuss about musical improvisation in music classes for children. Understanding the importance of ludic and interdisciplinarity, it is proposed to thought about the scenic-musical game as a conducive space to improvisation practices. From the ideas developed by Hans-Joachim Koellreutter, I will think the music approach by the bias of creation and ludicity, as well as the integration between music and theater. Some games created by Koellreutter will be presented and analyzed in order to elucidate, through the examples raised, its “scenic-musical” context.

Keywords: music education, musical improvisation, Hans-Joachim Koellreutter, scenic-musical games.

1. O jogo: espaço lúdico para práticas de improvisação

O que é o jogo? Quais as suas funções? Por quais motivos este ambiente lúdico vem sendo valorizado em práticas pedagógicas? Por que a escolha do jogo (e, mais especificamente, do jogo cênico-musical) enquanto espaço para desenvolver a improvisação musical em aulas com crianças? Estas são algumas perguntas que norteiam tanto as ideias a serem desenvolvidas neste artigo quanto a pesquisa em andamento no Mestrado em Música na USP, que conta com apoio da FAPESP.

Considerado uma atividade livre, “não-séria”, capaz de absorver o jogador de maneira intensa, constituído de regras, com limites espaciais e temporais próprios, onde não há riscos reais, mas sim um afastamento da realidade (COELHO, 2001; HUIZINGA, 2000; PEREIRA, 2012), o jogo vem sendo apontado por diversos pesquisadores e educadores como ambiente propício para práticas pedagógicas.

O ato de jogar em sala de aula permite uma interação entre os indivíduos envolvidos, um espaço de socialização, desenvolvimento do respeito em relação ao outro, sujeição às regras, espontaneidade, inventividade e criatividade para resolução dos problemas

durante a ação, imprevisibilidade, além da destituição do modelo de separação entre professor e aluno. Ao falar sobre a ludicidade em sala de aula, Pereira (2004) aponta alguns destes aspectos.

Uma prática voltada para a educação lúdica exige que o educador conviva com o inesperado, com a imprevisibilidade, que abra mão do controle absoluto, de sua onipotência, que abra espaço para auto-expressão e a criatividade de seus educandos, estimulando a sua participação efetiva no processo ensino-aprendizagem, trazendo aos educandos possibilidades de auto-conhecimento e auto-desenvolvimento. (PEREIRA, 2004: 82).

Discorrendo sobre os jogos teatrais, Koudela (2009) também aponta a criação coletiva e a eliminação dos papéis aluno/professor como condições fundamentais para entendimento desta situação lúdica.

Algumas ideias-chave são essenciais para o entendimento do processo de Jogos Teatrais. A condição fundamental é a criação coletiva onde os jogadores fazem parte de um todo orgânico motivado pela ação lúdica. Aliada a essa condição está a eliminação dos papéis tradicionais aluno/professor, dicotomia superada pelo princípio de parceria. (KOUDELA, 2009: 148).

Além das características supracitadas, o jogo é considerado uma das únicas atividades coletivas que permite a eliminação da autocensura. Isto se deve, entre alguns fatores, à permissividade do erro. Jogando, pode-se arriscar, ousar, entregar-se sem julgamentos e errar. As atividades lúdicas permitem “que estejamos plenos na experiência, nos entregando a ela sem julgamentos, sem coerções, sem imposições e direcionamentos controladores, com abertura para novas possibilidades.” (PEREIRA, 2004: 82-83). Não há preocupação com o acerto, até mesmo porque, em diversos modelos de jogos, o acerto não existe. No jogo teatral, por exemplo, “não existe certo/errado, nem formas certas ou erradas para a cena.” (KOUDELA, 2009: 148). Esta abertura proporcionada pelo espaço lúdico possibilita que o jogador se entregue e corra riscos, sem medo ou receio do erro.

O jogo se apresenta ao jogador como a possibilidade dele (jogador) poder ter vários tipos de experiências sem que corra riscos reais, onde é possível que ele brinque e desenvolva suas atividades cognitivas em um universo lúdico, em que não há a força e peso da realidade, ou seja, ao entrar no mundo do jogo, o jogador pode se sentir, mesmo que temporariamente, afastado da realidade em que vive e ir ‘viver’ de modo seguro em outro mundo que lhe dá prazer. Essa prática e imersão do jogador ‘de estar no jogo’ é o que caracteriza o jogo. (COELHO, 2011: 305).

Acredita-se que, por meio desta imersão, o indivíduo possa desfrutar de espontaneidade e liberdade durante suas ações. Como exposto por Spolin (2008), “o jogo é

uma forma natural de grupo que propicia o envolvimento e a liberdade pessoal necessários para a experiência.” (SPOLIN, 2008: 4). A autora comenta ainda que, em qualquer jogo, há um problema a ser solucionado, sendo este problema o foco/objetivo para o qual os jogadores devem voltar sua atenção, buscando envolver-se com ele e solucioná-lo coletivamente. É durante este envolvimento, por sua vez, que a espontaneidade e a liberdade são instigadas.

O objetivo no qual o jogador deve constantemente concentrar e para o qual toda ação deve ser dirigida provoca espontaneidade. Nessa espontaneidade, a liberdade pessoal é liberada, e a pessoa como um todo é física, intelectual e intuitivamente despertada. Isto causa estimulação suficiente para que o aluno transcenda a si mesmo – ele é libertado para penetrar no ambiente, explorar, aventurar e enfrentar sem medo todos os perigos. (SPOLIN, 2008: 5).

Portanto, com base nestas diversas possibilidades que o jogo traz para a sala de aula, penso-o enquanto ambiente propício para o desenvolvimento de práticas de improvisação musical com crianças. Unindo, assim, jogo e música, mas vislumbrando também aproximações com o teatro (tanto pela importância de um trabalho interdisciplinar quanto por notar a vasta pesquisa na área do teatro relacionada aos jogos teatrais e sua eficácia em sala de aula), proponho o jogo cênico-musical enquanto contexto lúdico para tais práticas.

2. Os jogos de Hans-Joachim Koellreutter: cena e música em ação!

Hans Joachim Koellreutter (1915-2005), alemão naturalizado brasileiro, chega ao Brasil em 1937, país no qual permanece e para o qual traz grandes contribuições enquanto compositor e educador. Dentre estas, pode-se destacar sua preocupação e participação na área da educação.

Durante todo esse período Koellreutter teve múltipla atuação, seja como flautista, seja como compositor, regente, divulgador ou teórico. Mas foi, a meu ver, à área educativa e pedagógica que ele legou o melhor de sua contribuição para nós, justamente onde defrontamos maior carência de estudos, reflexão e propostas. (KATER *apud* BRITO, 2011: 14).

Ao perceber a carência e necessidade de ações sistemáticas nesta área no Brasil, Koellreutter passa a contribuir com ideias de música e educação, ampliando e alargando conceitos. Deste modo, começa a discorrer sobre um processo pedagógico em música que abarcasse a criação e a improvisação como práticas fundamentais, destacando o desenvolvimento de capacidades musicais e humanas por meio dos processos criativos, além

da formação do humano como objetivo maior da educação musical. Koellreutter atua formando diversos músicos e compositores no país e passa a ministrar cursos destinados à Educação Musical, influenciando novas gerações de educadores.

Dentre suas diversas participações, destacarei a criação de jogos de improvisação pensados para o ensino e aprendizagem da música. Tais jogos foram apresentados no livro *Koellreutter educador: o humano como objetivo da educação musical*, escrito por Teca Alencar de Brito, alguns categorizados pelo educador enquanto “modelos de improvisação” e outros como “exercícios de comunicação”.

Tratando este artigo da importância da improvisação musical e de uma abordagem lúdica de tal prática nas aulas de música com crianças, os jogos criados por Koellreutter serão exemplos essenciais para a análise que seguirá. Por meio destes jogos, podemos notar que a improvisação é trabalhada tanto de forma lúdica quanto interdisciplinar: elementos musicais e teatrais são explorados e desenvolvidos durante a ação dos jogadores. Em diversos destes jogos, por exemplo, abre-se espaço para a exploração sonora e improvisação apenas após a prévia apresentação de cenário, escolha de personagens – cada participante ou grupo de participantes representando um dos personagens estabelecidos nas regras do jogo, além da divisão da turma em um grupo de jogadores e outro de observadores/plateia. Considerando estes critérios, podemos relacionar o trabalho desenvolvido por Koellreutter a jogos desenvolvidos na área do teatro, especificamente ao “modelo” do jogo teatral – já que o educador julgava ser importante a divisão do grupo em jogadores e plateia.

3. Os jogos teatrais e os jogos de Koellreutter: traçando possíveis diálogos

Os jogos teatrais são práticas lúdicas que abarcam representações, em ações improvisadas, dirigidas a uma plateia (JAPIASSU, 2003; NEVES, 2006; SPOLIN, 2007). A existência de uma plateia (grupo de observadores), por sua vez, é o que diferencia o jogo dramático do jogo teatral. Diversos autores têm trabalhado com esta perspectiva, dentre eles Japiassu (2003), Koudela (2009) e Neves (2006).

Para entender a diferença entre o *jogo teatral* e o *jogo dramático*, é preciso lembrar que a palavra *teatro* tem sua origem no vocábulo grego *theatron*, que significa ‘local de onde se vê’ (plateia). Já a palavra *drama*, também oriunda da língua grega, quer dizer ‘eu faço, eu luto’. No *jogo dramático* entre sujeitos, portanto, todos são ‘fazedores’ da situação imaginária, todos são ‘atores’. No *jogo teatral*, o grupo de sujeitos que joga pode se dividir em equipes que se alternam nas funções de ‘jogadores’ e de ‘observadores’, isto é, os sujeitos jogam *deliberadamente* para outros que o observam. (JAPIASSU, 2003: 19).

Focando questões mais específicas a respeito da estrutura do jogo teatral, podemos pensar sobre os pontos de concentração propostos por Spolin (2008): *Onde*, *Quem* e *O quê*. Os jogos teatrais, segundo Spolin (2001), são baseados em problemas a serem resolvidos coletivamente, durante ações improvisadas, e possuem estes pontos de concentração, esta estrutura dramática. Estabelecer *Onde* a ação improvisada acontecerá (local/espaco fictício onde será desenvolvida), *Quem* as pessoas representarão (personagens, papeis a serem assumidos) e *O quê* farão (a ação, o que será realizado pelas personagens), permite delinear a ação dos jogadores.

Faça uma discussão com o grupo para estabelecer o foco no Ponto de Concentração primário (*Onde*) e secundário (*Quem* e *O Quê*). Inicie discutindo o onde [...] Quando a discussão sobre o Onde estiver terminada, os pontos de concentração acerca do Quem e O Quê devem ser cobertos muito rapidamente [...] E assim o ator deve ter suas razões para manipular certos objetos no palco, para estar num certo lugar, para atuar de um certo modo. (SPOLIN, 2008: 82-84).

Observando alguns jogos de improvisação criados por Koellreutter, podemos notar esta estrutura, estes pontos de concentração. No modelo *Loja de relógios*, por exemplo, o educador propõe o *Onde* – uma loja de relógios, o *Quem* – os personagens serão “cordas” e “relógios”, e o *O quê* – alguns participantes responsáveis pela ação de “dar corda” e outros atentos ao momento de fazer seu “relógio” soar. Um jogo de comunicação se estabelece em ações sonoras improvisadas. Koellreutter, inclusive, sugere outras duas estruturas, formando o que ele chamou de “atuações” diferenciadas para o jogo. Entre diversos apontamentos e sugestões, ressalta também a possibilidade de se “criar variações para a ideia da *Loja de relógios*, levando o grupo a observar aeroportos, jogos de futebol, feiras, ou, então, realizando o trabalho também como uma peça de teatro.” (BRITO, 2011: 118).

O modelo *Via Dutra Enfeitiçada* é outro que podemos analisar por meio dos pontos de concentração. Sugere-se o *Onde* – a própria Via Dutra, o *Quem* – fantasmas ou motoristas, e o *O quê* – ações sonoras e gráficas que decorrem no jogo por meio da interação entre os motoristas e o fantasma. Através deste jogo de improvisação, Koellreutter visa a conscientização de parâmetros do ensino musical (timbre, o ruído como objeto sonoro, a passagem do som ouvido para a grafia, entre outros), um trabalho que lide com o registro gráfico dos sons, além de reflexões feitas pelas próprias crianças sobre as diversas possibilidades de representação sonora, escolha dos sons e maneiras de reproduzi-los. Aponta ainda que seria interessante uma troca de papeis (fantasma/motoristas) durante o jogo.

Por fim, pode-se ainda observar a estrutura do exercício de comunicação intitulado *O Comício*. Neste jogo, o ambiente de um Comício (*Onde*) deve ser reproduzido musicalmente através da interação sonora (*O quê*) entre um deputado e a multidão (*Quem*).

3. Considerações finais

Analisando-se os exemplos expostos acima (além de outros textos e jogos de Koellreutter), percebem-se diversas proximidades entre os jogos criados pelo educador e os jogos desenvolvidos na área do teatro. Observando a maneira como a improvisação musical é abordada por Koellreutter – possibilitando o desenvolvimento de um trabalho que relaciona música e teatro, penso também o jogo cênico-musical como espaço para que as crianças improvisem em sala de aula.

Espera-se que este trabalho, assim como a futura dissertação resultante da pesquisa em andamento no Mestrado, possam contribuir aos profissionais pedagogos, músicos, educadores musicais, professores de artes cênicas, dentre outros.

Por fim, vale ressaltar a importância de continuarmos a refletir e pesquisar sobre os espaços lúdicos no processo pedagógico da música, permitindo às crianças o brincar, a diversão e a espontaneidade durante a aprendizagem, dando-se espaço à imaginação e liberdade durante a criação musical em sala de aula.

Referências:

BRITO, Teca Alencar de. *Koellreutter educador: o humano como objetivo da educação musical*. 2. ed. São Paulo: Fundação Peirópolis, 2011.

COELHO, Patrícia Margarida Farias. Um Mapeamento do Conceito de Jogo. *GEMInIS*, São Carlos, v. 2, p. 293-311, 2011.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

JAPIASSU, Ricardo. *Metodologia do ensino de teatro*. 2. ed. Campinas: Papyrus, 2003.

KOUDELA, Ingrid Dormien. *Jogos Teatrais*. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2009.

NEVES, Libério Rodrigues. *O uso dos jogos teatrais na educação: uma prática pedagógica e uma prática subjetiva*. Belo Horizonte, 2006. 221f. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Federal de Minas Gerais.

PEREIRA, Eugenio Tadeu. *Práticas lúdicas na formação vocal em teatro*. São Paulo, 2012. 245f. Tese (Doutorado em Artes Cênicas). Universidade de São Paulo.

PEREIRA, Lucia Helena Pena. Ludicidade em sala de aula: montando um quebra-cabeça com novos sabores e saberes. In: PORTO, Bernadete de Souza. *Educação e Ludicidade: Ensaios* 03. Salvador: GEPEL, 2004. p. 81-97.

SPOLIN, Viola. *O Jogo teatral no livro do diretor*. São Paulo: Perspectiva, 2011.

SPOLIN, Viola. *Improvisação para o teatro*. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

SPOLIN, Viola. *Jogos teatrais na sala de aula: um manual para o professor*. São Paulo: Perspectiva, 2007.