

TEATRO E JOGOS ELETRÔNICOS

Letícia Braga Santoro¹

Orientadora: Estrella Bohadana

RESUMO

O artigo descreve um projeto de pesquisa que tem por objetivo investigar os limites e as possibilidades de realizar uma leitura adaptativa dos conteúdos dos jogos eletrônicos para a linguagem do teatro na disciplina Arte.

Palavras-chave: Educação. Jogos Eletrônicos. Teatro

INTRODUÇÃO

Com as mudanças tecnológicas, novas formas culturais são disponibilizadas pelos meios de comunicação e de informação. Com isso, novas relações e padrões culturais, são estabelecidos com as mídias digitais. A globalização dinamiza o processo de mundialização, que lida com mentalidades, hábitos e padrões; com estilos de comportamento, usos e costumes e com modos de vida, criando denominadores comuns nas preferências de consumo das mais diversas índoles (Dreifuss, 1996).

O jogo eletrônico, inserido neste contexto, é um dos entretenimentos bastante procurado por jovens em idade escolar, conquistando a posição de preferência entre as suas atividades de lazer. Diante dessa preferência, pais e professores sentem-se inseguros quanto à atitude que deve ser adotada em relação a este produto cultural. Não há como desconsiderar que a tendência do jogo eletrônico é a de sedimentar-se no âmbito da cultura.

A linguagem do teatro, inserida na disciplina Arte, é vivenciada na escola buscando acolher como conteúdos o repertório e os produtos culturais que o aluno vivencia. A apreciação e o estudo da Arte devem contribuir tanto para o processo de criação dos alunos como para a experiência estética e conhecimento da arte como cultura (Koudela, 2002).

A coordenação de Arte do Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca (CEFET/RJ), por meio de seu corpo docente, procura trabalhar temas de interesse

¹ Aluna do Mestrado em Educação da Universidade Estácio de Sá

do aluno. Entre esses temas encontra-se o jogo eletrônico. Por esta razão, a investigação de experiências que contemplem a criação de processos de apropriação e reapropriação dos produtos culturais que fazem parte do repertório do aluno, merece uma atenção especial.

Deste modo, unindo esses dois campos: a disciplina Arte (teatro) e os jogos eletrônicos situamos, como objetivo geral da pesquisa, investigar os limites e as possibilidades de realizar uma leitura adaptativa dos conteúdos dos jogos eletrônicos para a linguagem do teatro. Ressaltando-se quatro questões norteadoras do estudo partindo das seguintes perguntas:

- 1) Que jogos eletrônicos os jovens mais jogam?
- 2) Que aspectos desses jogos mais mobilizam esses jovens?
- 3) Que cenas dos jogos eletrônicos podem ser interpretadas no teatro, de acordo com os alunos?
- 4) Em que medida os jovens conseguem realizar uma (re) interpretação dos conteúdos dos jogos eletrônicos no contexto da situação do teatro

PROCEDIMENTOS METODOLOGICOS

A perspectiva crítica (Alves-Mazzotti e Gewandsznajder, 2000) orienta a pesquisa que assume uma abordagem qualitativa, tendo como sujeitos 15 alunos entre 14-16 anos do 1.o. ano do ensino médio do CEFET/RJ. Santos Filho (2000) recomenda que a linguagem oral, gestual e corporal ajude a compreender e interpretar o que os jovens têm em mente. Neste caso, o trabalho de teatro pode ser um meio de coletar dados. Os instrumentos de coleta de dados selecionados para a pesquisa são:

- a) questionários com perguntas abertas e fechadas.
- b) entrevistas semi-estruturadas.
- c) Diário de campo e recursos audiovisuais. Assim sendo, temos duas etapas para o desenvolvimento da pesquisa :
 - o 1.a etapa: Grupo focal de 15 alunos que gostam muito de jogos tecnológicos e que participam do teatro para verificar as duas primeiras questões de estudo. O grupo focal caracteriza-se por ser uma modalidade que facilita o falar livremente, estimulando a relação entre o grupo. Esta técnica é útil para obter opiniões, atitudes e valores relacionados a um tema específico. (RIZZINI,1999). Nesta primeira etapa será aplicado um questionário composto de perguntas fechadas e abertas, bem como entrevista semi-estruturada.

- o 2.ª etapa: observação do trabalho artístico de teatro para responder as duas outras questões de estudo. Nesta segunda etapa será utilizado o diário de campo e os recursos audiovisuais.

Com esses instrumentos o pesquisador terá como comparar, compreender e interpretar os comportamentos, as falas, os diálogos e o produto final. A pesquisa terá a duração de um semestre letivo com dez (10) encontros de uma hora e meia cada seção.

REFERENCIAL TEÓRICO

Na espinha dorsal do trabalho, buscaremos referências teóricas em educadores da linha crítica como Paulo Freire² e Henry Giroux³. Na parte artística teremos Bertold Brecht⁴, Augusto Boal⁵ e Ingrid Koudela⁶. Giroux (1997) propõe que o educador fomente as experiências educacionais de seus alunos entre o que é aprendido na escola e a experiência da vida cotidiana. Paulo Freire⁷ encoraja os educadores a trabalhar em uma linha de resgate de valores, de educar para a democracia, para a liberdade e para a responsabilidade ética.

No teatro didático, Brecht (1992) utiliza dois procedimentos teatrais: o “modelo de ação” e o “efeito de distanciamento”. Koudela (1999) relatou um trabalho em que utilizou um quadro de Brueghel (1525-1569) “Jogos Infantis” como um modelo de ação. A partir deste quadro, propõe o jogo popular como exercício artístico. O “modelo de ação”, procedimento brechtiano, instaura um processo interativo entre os participantes e novos olhares podem ser desencadeados. Da mesma forma, os conteúdos dos jogos eletrônicos como as imagens, os cenários, as músicas, os personagens e as narrativas, podem ser “modelos de ação”.

O “efeito de distanciamento”, oferece aos alunos a vivência crítica no teatro. Brecht (1992) propõe a elaboração cuidadosa dos efeitos através de slides, tabuletas, comentários, coro, músicas e gestos que podem ser vivenciados e criados pelos alunos. Este procedimento poderá propiciar a vivência e a experiência artística e estética de forma prazerosa, ao mesmo tempo em que refletem os conteúdos preferidos de seus jogos eletrônicos.

² Paulo Reglus Neves Freire 1921-1997 foi um dos pensadores mais notáveis da pedagogia mundial tendo influenciado o movimento chamado pedagogia crítica.

³ Giroux segundo (Osmon, 1999) está entre os mais proeminentes e expoentes da teoria crítica pós-moderna na filosofia da educação.

⁴ Bertold Eugen Friedrich Brecht(1892-1956) foi um destacado dramaturgo, poeta e encenador alemão do século XX, Criador das teorias para o teatro didático para jovens.

⁵ Augusto Boal diretor e criador do teatro do Oprimido. Morreu dia 2 de maio de 2009 deixando um legado de inestimável valor

⁶ Ingrid Koudela docente do Programa de Pós-Graduação em Artes da ECA/USP. Coordenadora do grupo de trabalho-pedagogia do Teatro na Educação-UNIRIO.

Brecht pesquisou o efeito de distanciamento presente na Comédia Grega, no Teatro Popular e no Teatro Asiático. E Koudela (1992) explica: os assim denominados efeitos V (*Verfremdungseffekt*) traduzidos e utilizados como efeitos de distanciamento ou estranhamento. Refere-se a um conjunto de meios artísticos (procedimentos) que têm por finalidade subtrair de um acontecimento aquilo que é evidente, conhecido, óbvio, provocando espanto e curiosidade.

Boal (1980) trilha caminhos na linha do teatro do oprimido. Um dos preceitos do teatro do oprimido é colocar as situações de forma crítica e reflexiva, levando os sujeitos a tomarem consciência da sua existência em contrapartida com a do outro. Conforme Boal (1980) o século XX foi o século da imagem. Foi nesta época que se desenvolveram a forma artística do cinema, TV e fotografia. A imagem expande-se em todas as direções e por todos os meios. A necessidade de criar esta técnica baseou-se na enorme diferença que existe entre olhar e ver. Estamos habituados a usar nossos olhos para olhar tudo, mas, em geral, vemos muito pouca coisa, ou seja, olhamos, mas não vemos e não percebemos o que poderá ser o sub-texto de uma imagem. Estamos habituados a olhar imagens que não nos deixam ver outras imagens que poderiam passar diferentes informações. O objetivo dos exercícios é o de nos ajudar a ver, ou seja, olhar de forma reflexiva para a indústria cultural.

As contribuições de Brecht e os princípios do Teatro do Oprimido de Boal oferecem um espaço propício para trazer à sala de aula as experiências e as situações do dia a dia. A realização de um projeto de pesquisa relatando uma experiência entre o teatro e o jogo eletrônico pode oferecer subsídios para a área educacional e artística.

REFERENCIAS

ALVES-MAZZOTTI, A. J; GEWANDSZNAJDER, F. *O método nas ciências naturais e sociais: pesquisa quantitativa e qualitativa*. São Paulo: Pioneira, 2000.

BOAL, A. *Stop: Cést Magique*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1980.

BRECHT, B. *Teatro Dialético*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira .1967

DREIFUSS, R. A. *A época das perplexidades: mundialização, globalização e planetarização*. Novos desafios. Petrópolis. RJ. Vozes, 1996

GIROUX, H. A. *Professores como Intelectuais: Rumo a Pedagogia Crítica dos Conteúdos*. Porto Alegre: Artmed S.A. 1997.

KOUDELA, I. D. *Um Vôo Brechiano: teoria e prática da peça didática*. São Paulo: Perspectiva S. A; Fapesp, 1992

KOUDELA, I. D. *Texto e Jogo: uma didática brechiana*. São Paulo: Perspectiva.1999

KOUDELA, I. D. . A Nova Proposta do Ensino do Teatro. Sala Preta (USP), São Paulo, v. 1, 2002. http://www.eca.usp.br/prof/ingrid/site/textos_online.htm acesso 26/5/09

OSMON, H. A; CRAVER, S. M. *Fundamentos Filosóficos da Educação*. São Paulo: ARTMED, 1999.

SANTOS FILHO, J. C. *Pesquisa quantitativa versus pesquisa qualitativa: O desafio paradigmático*. In.: SANTOS FILHO, J. C; GAMBOA, S. S. *Pesquisa educacional: quantidade-qualidade*. São Paulo: Cortez, 1997.

RIZZINI, I. et al. *Pesquisando: guia de metodologias de pesquisa para programas sociais*. Rio de Janeiro: Universidade Santa Úrsula, 1999.