

"Temos que pegar!": um relato da utilização do cotidiano no trabalho com o Coro Criarte da Fundarte

Cynthia Paim Barcelos[1]
Fundação Municipal de Arte de Montenegro - FUNDARTE

Resumo: Este relato trata da realização do arranjo a duas vozes da música tema de abertura do desenho animado *Pokémon*. O motivo para a realização ocorreu a partir do lançamento do jogo *Pokémon Go* no Brasil e pelo interesse gerado nos alunos do Coro Criarte da Fundarte com esse tema. Assim, utilizou-se elementos do cotidiano dos alunos na prática coral como ferramenta pedagógica.

Palavras-chave: Cotidiano; coro infantil; arranjo.

Introdução

> [...] compreender a relação que crianças estabelecem com a TV talvez seja a postura adequada de um educador musical que busca entender o seu papel na contemporaneidade e que trata de analisar como as crianças adquirem conhecimentos musicais, mesmo aqueles advindos da televisão. (RAMOS, 2008, p.75)

A partir da minha percepção sobre o cotidiano dos alunos do Coro Criarte da Fundarte elaborei estratégias para aproveitar o assunto presente no momento, o lançamento do jogo *Pokémon Go*. Busquei trazer essas vivências para o contexto pedagógico, usando também minha experiência pessoal com o tema como fator motivador.

[1] Bacharel em Música com habilitação em canto pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Aos 15 anos de idade ingressou no Coro Sinfônico da OSPA. Iniciou seus estudos no Conservatório Pablo Komlós com o professor Decápolis de Andrade. Em 2006 foi solista da Orquestra jovem da OSPA, sob regência do Maestro Túlio Belardi em uma turnê pelo estado, cantando também no Festival de Cinema de Gramado. Desde 2008 compõe o Duo Cantilena, com o violonista clássico Thiago Kreutz. Já esteve sob a regência do Maestro Manfredo Schimiedt e em 2008 atuou como solista da obra Fantasia Coral de Beethoven, sob a regência do Maestro Isaac Karabtchevsky. Em 2012 participou das duas temporadas da montagem da ópera Dido & Enéias de H.Purcell realizada pela UFRGS, interpretando a protagonista Dido. Ópera esta que ganhou os prêmios Destaque UNITV e Açorianos de música de 2012 como Melhor Espetáculo, além de ter sido lançada em DVD. Em 2014 em comemoração aos 80 anos da UFRGS interpretou a mesma personagem no Theatro São Pedro de Porto Alegre. Participou do primeiro DVD de música contemporânea do Rio Grande do Sul, a obra Súbita Conexão do compositor Marcelo Nadruz. Atualmente trabalha preparação vocal e de repertório com o barítono Carlos Rodriguez. É professora de canto da Fundação Municipal de Arte de Montenegro e preparadora do Coro Cantarte da FUNDARTE. Em 2014 foi agraciada com o prêmio de Júri Popular e Menção Honrosa no 14º Concurso de Canto Aldo Baldin.

O grupo

O Coro Infantil da Fundarte existe desde 1998, mas a partir de 2014 passa-se a chamar Coro Criarte. Vem representando a instituição em eventos na comunidade montenegrina, bem como em municípios vizinhos.

Tem como objetivo desenvolver uma atividade social, musical e educacional em grupo através da prática coral. É formado por aproximadamente 20 crianças na faixa etária dos 08 aos 14 anos. Desenvolve um repertório popular em uníssono, e a duas vozes. O Coro tem a regência de Rodrigo Kochemborger e preparação e técnica vocal de Cynthia Barcelos.



Figura 1

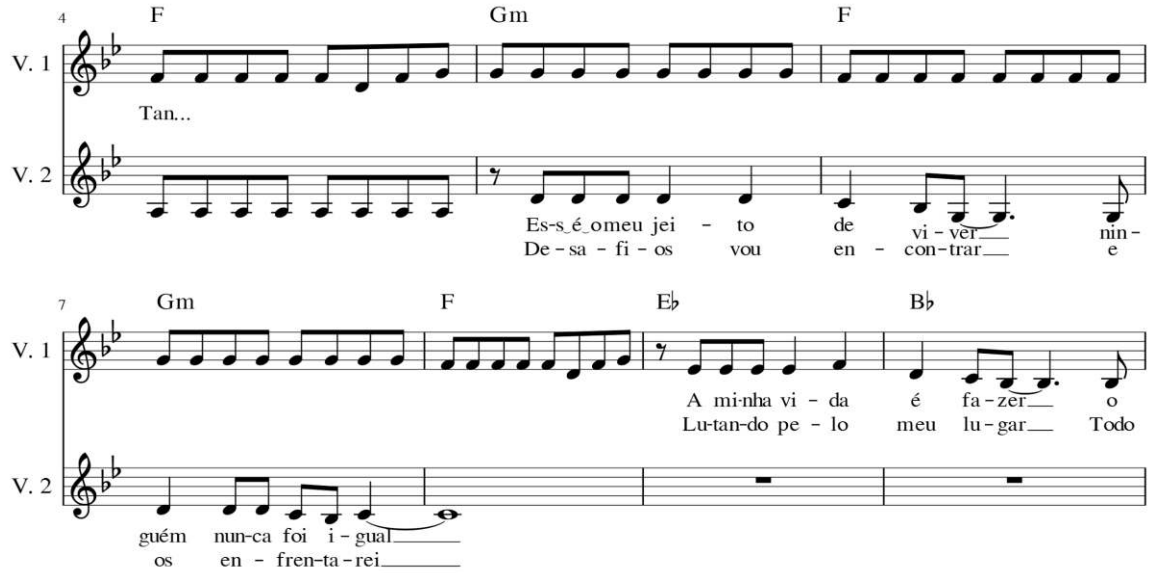
Minha motivação

O jogo *Pokémon* começou em 1990 com o lançamento dos *videogames* portáteis e logo no ano de 1995 virou desenho animado no Japão, popularizando muito mais a marca. No Brasil o desenho foi exibido a partir do ano de 1999. Na época a marca *Pokémon* começou a dominar o mercado, pois muitos segmentos aproveitaram o assunto. *Pokémon* nunca saiu da mídia, mas depois da febre inicial começou a fazer parte de uma cultura de nicho. Os desenhos continuaram sendo

passados no Brasil, mas muito mais em TV paga. No ano de 2016 o assunto veio com muita força novamente, mas agora com o lançamento do jogo *Pokémon Go*. Jogo eletrônico de realidade aumentada onde através de um dispositivo móvel (*Smartphone* ou *Tablet*) com o GPS e câmera ligados permite aos jogadores capturar, batalhar, e treinar criaturas virtuais, chamadas *Pokémon*, que aparecem na tela do dispositivo como se fossem no mundo real.

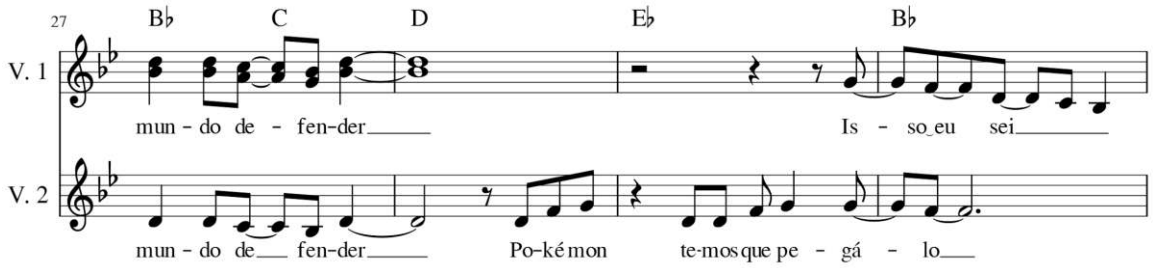
Como esse era um assunto que em 1999 fez parte da minha infância, achei muito interessante o lançamento do jogo. Para minha surpresa, meus alunos do Coro Criarte, que hoje tem a mesma idade que eu tinha na época, estavam animadíssimos com este lançamento. Falavam sobre ele no intervalo de espera para o começo do ensaio, mostravam uns para os outros os “bichinhos” que capturaram e discutiam onde em Montenegro encontrariam esse ou aquele tipo de *Pokémon*. Quando compartilhei a minha experiência com eles, houve uma identificação imediata, pois eles ficaram encantados que eu sabia do que eles estavam falando.

A partir disso decidi fazer um arranjo da música tema da abertura do desenho animado, composta por John Siegler e John Loeffler. O arranjo foi feito para ser cantado a duas vozes e respeitando as particularidades das classificações vocais dos alunos, pois a segunda voz do coro é composta pelos alunos que estão ou já passaram pela muda vocal. Sendo assim, abrangi a tessitura compatível com a dos alunos como podemos ver nos compassos 4 a 8 do Ex. 1. A extensão da segunda voz compreende um intervalo de oitava, indo do Sol 2 ao Sol 3. Isto permite que quem já completou a muda vocal possa cantar a mesma linha uma oitava abaixo e quem ainda está nesse processo possa cantar sem nenhum prejuízo para a sua saúde e para a afinação do todo.



Exemplo 1

Possivelmente esse arranjo será executado por outras formações do mesmo grupo, ou até mesmo por outros grupos, por isso no compasso 27 (Ex.2) dividi a três vozes, colocando um Ré4. Essa nota está na melodia original, porém o grupo em questão nesse ano recebeu muitos integrantes novos e ainda não tem condições técnicas para executar de forma satisfatória essa nota. Ressalto que a não execução dela não acarreta prejuízo para a execução da música, pois executa-se um Ré uma oitava abaixo na voz 2.



Exemplo 2

A recepção

Ao entregar o arranjo para o coro no ensaio, três semanas após o lançamento do jogo, os alunos ficaram muito animados, pois não sabiam que iríamos cantar aquela música. Começaram a cantar toda a música que tinham na memória e imitar

o som dos personagens. Dois integrantes nem quiseram a partitura, já que estavam seguros que sabiam a música inteira. Porém, como em meu arranjo acrescentei alguns elementos que não estão na música original e dividi a melodia entre as vozes, ocorreu que eles tiveram que olhar a partitura para poder entender as suas divisões e saber quando sua voz estava com a melodia principal. No segundo ensaio um dos alunos que havia recusado a partitura pediu-a novamente, pois não sabia qual parte ele não cantava, encorajando o outro aluno que havia recusado a ficar com a sua parte também.

Recebi relatos de alguns pais dizendo que seus filhos não paravam de cantar a música em casa. Os alunos estavam lendo o texto da partitura para decorá-la de forma tão repetitiva que os próprios pais já estavam aprendendo a música.

Considerações finais

Com o arranjo dessa música observei um maior engajamento dos alunos quanto ao aprendizado e participação nos ensaios, visto que os colegas de uma voz estavam ajudando os colegas da outra voz em diversos momentos. A utilização da partitura fez com que eles tivessem que empregar conhecimentos musicais já passados e não só a memória, pois o objetivo não era apenas reproduzir a música na íntegra e sim transformar a prática numa ação significativa. Como define Giroux (1995, apud SOUZA, 2000, p.53) “é de extrema importância que a cultura midiática seja seriamente tomada como local de aprendizagem e contestação especialmente para as crianças”.

Referências

SOUZA, Jusamara (org.). *Música, Cotidiano e Educação.* 1. ed. Porto Alegre: PPG-Música – UFRGS, 2000.

RAMOS, Silvia Nunes. Aprender música pela televisão. IN: SOUZA, Jusamara (org.). *Aprender e ensinar música no cotidiano.* Porto Alegre: Sulina, 2009.