

Arte, teatro e psicopedagogia: um diálogo possível para se fazer pensar as aprendizagens que significam e dão movimento ao corpo.

Elisa Riffel Pacheco
UFRGS

Resumo: Esta pesquisa se integra à monografia de conclusão do curso de Especialização em Pedagogia da Arte no ano de 2011 na UFRGS. Traz a discussão da interdisciplinaridade da arte com a educação, contextualizando o fazer teatral no desenvolvimento da criança. É importante destacar que o brincar, o jogar, o interpretar são funções indispensáveis à formação do sujeito. Assim como, toda aprendizagem circula, e se faz presente através de um corpo que se constitui historicamente, culturalmente e socialmente. Porém, em muitas circunstâncias, ambientes sociais, esse corpo é deixado de lado. Talvez, não lhe é oportunizado desenvolver a autoria, ora um significado. Que espaço se é dado para se experienciar as aprendizagens que demandam do corpo? Como a escola articula ou dialoga com essas práticas que viabilizam o potencial criativo? Será que há um olhar para o sensível, para o intuitivo? Para problematizar essas questões, faço uma interlocução com os fundamentos da psicopedagogia, ressaltando a relevância da arte, do corpo, do jogo, do teatro, do brincar para se apropriar e significar as aprendizagens

Palavras-chave: arte; corpo; Psicopedagogia.

Apresentação

[...] mas arte é quase a única coisa que a criança sabe fazer. Sabe, porque a deseja. Deseja aquilo que lhe falta. Lhe falta muito, pois chegou a pouco. Lhe falta saber como se portar diante das coisas para que estas venham a lhe constituir o mundo. Mas, pelo jeito, sua mãe quer que para isto ela faça outra coisa, que não arte. Deve haver, portanto, outra maneira mais adequada ao presente da criança para que ela se instaure no mundo. (SANTOS, 2003, p.35).

Compreende-se que, a aprendizagem é um trabalho de reconstrução e apropriação do conhecimento. Ela se processa através das informações que são instituídas por outrem, que por sua vez, integram o saber. Ou seja, é através das relações que se constitui a ética, a ordem, a política, que vão proporcionar o reconhecimento da autoria no sujeito. Para Fernández (2001, p.42), “Cada pessoa vai construindo, ao longo de sua história, entrelaçando as experiências que lhe oferece o contexto social e cultural, não só sua inteligência e seus sistemas de conhecimento, mas também uma determinada modalidade de aprendizagem”. Percebe-se, portanto, que a criança vai se constituindo historicamente, a partir das práticas e concepções que lhe são herdadas e transmitidas. Sendo que, tais formulações além de contribuírem na formação emocional-cognitiva de nossa estrutura psíquica, também estabelecem formas de encarar a vida, a si mesmo, e à sociedade. Em vista disso, para que não sejamos “aprisionados” a uma fórmula

social, educacional, cultural, que tem por excelência a capacidade de subjetivar nosso pensamento, precisamos que se instaure em nós o desejo.

[...] desejo é esta força, presente em cada um de nós, que nos move e nos comove. Para Aristóteles (In: Conte-Sponville 2003, p.151), fazem parte do desejo a coragem e a vontade. Diz Spinoza (In: Conte-Sponville 2003, p.151) que “o desejo é nossa potencia de existir, de sentir e de agir; é a força de que somos e de que resultamos, que nos atravessa e nos constitui, que nos anima”. Em Freud (1976b), o desejo tem gênese empírica; e só se pode transformá-lo, orienta-lo e às vezes sublimá-lo. E concluindo com Lacan (1992), o desejo é sempre de outra coisa que não complementa a imagem e não satisfaz as pulsões: a necessária relação do ser com a falta. (NEVES E SANTIAGO, 2009, p.9).

Todavia, pensa-se: “O que pode ser relevante para o sujeito desenvolver e por em prática o exercer de sua autoria?”. Primeiramente, precisa-se ter como base as significações do pensar. Por isso, é necessário estar inserido em um espaço que possibilite questionamentos, que coloque a psique em movimento. Nesse sentido, experienciar criatividade, sentimento e imaginação, é provocar o raciocínio, é promover a intuição.

De acordo com Fernández: (2001, p.63) “Uma grande falha de nossa educação refere-se à desqualificação do saber e ao endeusamento do conhecimento. Pode-se entender por que em determinados sistemas é conveniente que circulem os conhecimentos, mas não o poder de uso sobre eles”. Assim, a sociedade nos faz internalizar seus valores e crenças, de forma que nossa visão subjetiva evolua e se adapte de acordo com seus conceitos. Em vista disso, nos acomodamos a padrões e a “linguagens” pré-estabelecidas, sem questionar as mensagens que nos estão sendo transmitidas. Em consequência, nossa aprendizagem vai-se moldando a um modelo reproducionista, desprovido de autoria de pensamento. Diante desse contexto, o saber constitui-se sem desejo, já que é instituído com obrigatoriedade, sem ressignificar a experiência, o jogo, a espontaneidade.

[...] proficiência e aprendizado não advêm da disposição de ser ou escutar, mas da ação, do fazer, da experiência; o bom trabalho é mais freqüente resultado do esforço espontâneo e livre interesse, que da compulsão e aplicação forçada; e o meio natural do estudo, para a juventude, é o jogo. (COURTNEY, 1980, p.41).

Por conseguinte, é importante ressaltar que a escola deve se apropriar de novas concepções e métodos de ensino. Pois, há muitas crianças que não conseguem atingir as metas que são estabelecidas por um currículo escolar rígido, fixo, compacto, cerrado. Para isso, faz-se necessário que os educadores percebam

que a aprendizagem acompanha sua época, sua contemporaneidade. Pois, atualmente, verifica-se que, o sujeito apresenta dificuldades para impor-se a um sistema autoritário, conteudista, divergente a sua realidade. Considerando que, esta situação, muitas vezes pode desencorajar o interesse pelos estudos, desencadeando a evasão escolar.

Em virtude disso, pensa-se que, os jovens têm a necessidade de criar, experimentar o novo, logo precisam de um espaço que valorize suas habilidades e competências. Neste sentido, direcionam seu interesse, através do despertar pela curiosidade, movidos pela criatividade, arte, sensibilidade. Nesta perspectiva, as linguagens artísticas promovem uma nova modalidade de aprendizagem, através do jogo, da brincadeira, do faz-de-conta, da encenação. Isso faz com que o sujeito construa seu próprio conhecimento, comunicando sua singularidade, sentimento e expressão. Esta consigna vem a comprovar a significância, bem como a contribuição da arte na educação.

[...] o encontro da antropologia, filosofia, psicologia, psicanálise, crítica de arte, psicopedagogia, bem como as tendências estéticas da modernidade, fomentaram o surgimento de autores que formularam inovações para o ensino das artes: plásticas, música, teatro e dança. Tais inovações influenciaram o Movimento da Educação Através da Arte, vinculado à tendência de livre expressão, valorizando o gesto, a espontaneidade e as brincadeiras de faz-de-conta das crianças. Assim, descobertas sobre o caráter pedagógico, terapêutico e semiótico do teatro interagiram com as pesquisas estéticas vinculadas aos movimentos de renovação da linguagem teatral e das artes ao longo do século XX. (NEVES E SANTIAGO, 2009, p. 31).

Algumas considerações: a arte corporificando sentidos

As primeiras manifestações de autoria começam no brincar. Já que é brincando que a criança se reconhece inteiramente, revelando suas potencialidades, assim como seu conteúdo psíquico. Dentro deste contexto, pode-se inserir o jogo dramático, que também está vinculado à teoria do psicodrama, em que o jogo promove o lúdico e o dramático envolve as questões intrínsecas ao sujeito. Neste caso, o termo dramático, não está vinculado propriamente ao teatro e no desenvolvimento do papel do ator, mas na liberação da espontaneidade. Para Peter Slade (1978, apud Neves e Santiago, 2009, p.25), “O jogo dramático é capaz de promover uma liberação emocional e, assim fornece uma autodisciplina interna, como também se caracteriza por um fluxo de linguagem, um discurso espontâneo que é estimulado pela improvisação e enriquecido pela interpretação”. Por

consequente, o psicodrama caracteriza o jogar/brincar que não é regulamentado, em que a criança é autora de sua imaginação em seu mundo de faz-de-conta. Assim, o brincar possibilita através da experiência lúdica um momento dinâmico, de ficção, que facilita e desenvolve a autonomia, o pensamento, a sensibilidade, a criatividade e a percepção.

[...] o jogar-brincar espacializa e temporaliza os dramas a que está exposto o humano desde sua primeira infância. Estas duas operações, de espacializar e temporalizar, não se realizam só nem principalmente entre o sujeito e seu drama, mas também, no desenrolar do jogar-brincar, o próprio drama vai se lentificando e espacializando. Tais espaçamentos possibilitam a intervenção do pensar. (FERNÁNDEZ, 2001, p.71).

Inicialmente, nos primeiros anos de vida, a criança não tem construído os processos necessários para elaborar a imaginação. Ou seja, o bebê ainda não possui a aquisição da representação simbólica, pois seu contato com o mundo, se expressa através de uma linguagem gestual. A mãe interage com a criança através de mímicas, sons, caretas e gestos, que representam o interpretar do sujeito com o mundo. Já a criança de um ano e meio aos três anos, começa imitando a si própria, executando ações fora do seu contexto, como: “fingir que está dormindo” ou “comer de mentirinha”. Dessa forma, ela projeta no jogo as ações de seu cotidiano. Logo, ela não adquiriu ainda a capacidade de imaginar, reproduzindo apenas ações próximas a ela. Posteriormente, por volta dos três anos, na etapa simbólica, a criança passa a imitar modelos ausentes, ou seja, ela reproduz uma representação interiorizada, imaginada. É isso que caracteriza o caráter de ficção, elemento fundamental do jogo simbólico, em que a criança comunica e expressa os aspectos mais íntimos da sua personalidade na tentativa de interagir com o mundo adulto.

[...] através do jogo, a criança dinamiza as capacidades que decorrem de sua estrutura particular e realiza os potenciais virtuais que afloram sucessivamente à superfície de seu ser. Ela os assimila e os desenvolve, une-os e complica-os, em suma, coordena seu ser e lhe dá vigor. (REVERBEL 1997, p.35 apud NEVES E SANTIAGO, 2009, p.84).

Percebe-se, nesse sentido, que a função do jogo simbólico, está vinculada à assimilação da realidade, visto que a criança cria um mecanismo de auto-expressão, reproduzindo diferentes papéis e imitando situações da vida real. Assim, ela dá novos significados aos objetos, fatos, pessoas e ações, buscando semelhanças às situações representadas. Por isso, que a partir dos três anos de idade, a criança é capaz de entender o faz-de-conta e usar processos mentais de forma representacional. Isso se caracteriza pela elaboração de cenas inteiras que vão ficando cada vez mais ricas e detalhadas. É nesta etapa, que a criança dedica longos momentos ao jogo solitário, criando monólogos e assumindo diferentes papéis. Verifica-se neste sentido, a importância do jogo

dramático na formação humana, pois possibilita ao sujeito a capacidade de recriar e descobrir novas formas de atuação com o mundo e consigo mesmo. Todavia, e os jogos teatrais, como se contextualizam perante o desenvolvimento infantil? Posteriormente, à etapa do jogo simbólico, se observa a intenção de realismo, que vai caracterizar a fase dos quatro aos sete anos de idade, em que a criança tende a imitar modelos, figuras, que se aproximam do real. Dessa forma, ela vai procurar adaptar seus movimentos corporais, sua expressão vocal, bem como, a composição de cenários, para tentar reproduzir a realidade onde está inserida. Com isso, nota-se o surgimento do verdadeiro grupo de jogo, pois há uma maior diferenciação de papéis, devido à capacidade de organização e do aprimoramento das imitações. Em virtude disso, é necessário pensar que neste estágio, o sujeito inicia um processo de reconhecimento de si mesmo, pois vincula seus sentimentos, suas ações a situações que estão presentes em seu cotidiano. Deste modo, passa a socializar seu conhecimento, sua autoria, expressando diferentes posicionamentos com relação ao mundo e a si próprio.

[...] as artes, entendidas como processo de representação simbólica para a comunicação do pensamento e dos sentimentos humanos, representam enorme valor e significam grande importância na formação do educando. Essa concepção possibilitou se pensar o teatro na educação, não apenas como um instrumento ou método utilizado no ensino de conteúdos extrateatrais, tampouco disciplina voltada para a formação de artistas, mas o teatro, sim, como atividade educativa focada no domínio, na fluência e compreensão estética das complexas formas humanas de expressão que movimentam processos afetivos, cognitivos e psicomotores. (NEVES E SANTIAGO, 2009, p.31).

Referências

COURTNEY, Richard. *Jogo, teatro e pensamento: As bases intelectuais do teatro na educação*. São Paulo: Perspectiva, 1980.

FERNÁNDEZ, Alicia. *O saber em jogo: A psicopedagogia propiciando autorias de pensamento*. Porto Alegre: Artmed, 2001.

NEVES, Libéria Rodrigues e SANTIAGO, Ana Lydia Bezerra. *O uso dos jogos teatrais na educação: Possibilidades diante do fracasso escolar*. Campinas, SP: Papirus, 2009.

SANTOS, Fausto. *Estética Máxima*. Chapecó: Argos, 2003.