

A paisagem sonora em práticas teatrais na escola: voz e escuta

Raquel Guerra
Universidade Federal de Santa Maria - UFSM
Graduação
Programa de Pós-Graduação em Teatro - UDESC.
Professora

Resumo: Neste artigo proponho uma revisão de jogos e propostas para o teatro na escola que possibilitam a pesquisa da voz e do entorno sonoro no qual ela se propaga. Dentre as sugestões descritas na literatura pesquisada, saliento os jogos de *rádio* e a composição de *atmosferas/paisagem sonora*. Por meio destas abordagens é possível salientar o ato da escuta, fator necessário, a meu ver, para o desenvolvimento de pesquisas com a voz no contexto escolar.

Neste artigo proponho uma revisão de atividades teatrais relacionadas à composição sonora e emissão vocal, indicados em bibliografias para o teatro em sala de aula. Das propostas identificadas no referencial pesquisado, destaco o jogo de *rádio*¹ e a paisagem sonora como práticas que, no ambiente do ensino de teatro na escola, promovem uma abordagem na qual os elementos sonoros da cena teatral, no qual a voz é o maior expoente, podem ser desenvolvidos por um processo de escuta.

Segundo Cintra (2007), é a partir da escuta que se organiza uma intencionalidade vocal e, a partir dela, também se dá a reação sonora através da voz. Considero a colocação de Roland de Barthes (1990) quando diz que a escuta é também um exercício de inteligência, de seleção e, portanto, há a necessidade de trabalhar e construir a escuta. Ao considerar a escuta como ato intencional e necessário para o trabalho vocal, as práticas do jogo de *rádio* e a composição da *paisagem sonora* podem contribuir no desenvolvimento dessa escuta.

uma abordagem musical da voz no teatro deve passar necessariamente pela questão da escuta. Todo aprendizado musical é, antes de tudo, um aprendizado da escuta; é a partir dela, justamente, que surgirá uma intencionalidade vocal e se organizará uma reação sonora através da voz. (CINTRA: 2007, p. 49).

As indicações bibliográficas descrevem o jogo de *rádio* como um meio de potencializar e focalizar o trabalho sobre a voz. Alio a este jogo, a composição sonora/musical através da exploração de ruídos e a atenção dos participantes dirigida à escuta e percepção dos atributos sonoros (altura, intensidade, ritmo, entonação...). Além da Paisagem Sonora, cito as trilhas sonoras, as dublagens, o agir/falar cantando, a

¹ Emprego o itálico para me referir ao rádio como o jogo e não veículo de comunicação.

Telefonia, entre outras propostas que focalizam a energia para o trabalho com a voz e com a composição sonora e que podem ser associadas e mesmo incorporadas ao jogo de *rádio*.

O *rádio* pode ser proposto de diferentes maneiras. Por exemplo: posicionar a platéia de costas para os alunos/atores, que estarão trabalhando com a movimentação dos sons no ambiente/palco, provocando a sensação de som estereofônico; outra proposta mantém os alunos/atores sentados à vista do público, imóveis; outra indicação é o uso de rodanda ou tecido que impeça o contato visual entre público e atadores; ou ainda com a ampla visualidade da platéia para com os atores e vice-versa, o que considero de maior dificuldade, já que a atenção acaba recaindo para os aspectos visuais da cena;

Optei inicialmente pelo uso de um pano preto para convencionar o formato do *rádio* e simbolizar dois espaços distintos: o lugar do ouvinte e o local da produção sonora. O ponto de contato/encontro destes dois espaços está nas sonoridades produzidas pela voz e por objetos diversos. Vale reiterar que a voz percebida no jogo de *rádio* não é necessariamente uma ação separada do corpo. Nada impede, por exemplo, que os alunos realizem os gestos corporais da ação por ‘trás do pano’, no entanto, a percepção e recepção desta ação no ato da realização são efetuadas pela voz/escuta do aluno, portanto, seu envolvimento na ação como um todo reflete em sua expressão vocal, repercutindo na percepção/escuta do público ouvinte.

O envolvimento emocional do ator, na atuação radiofônica concentra-se na expressão vocal que deverá assumir o estatuto que tem o corpo na experiência teatral. (...) No rádio, o corpo depende diretamente das condições do ou dos microfones para sua mobilidade. A pesquisa tem comprovado, porém, que seu engajamento [do ator] na ação sonora é decisivo para uma melhor interpretação, devendo estar alerta, presente e ativo. (SPRITZER: 2007 p.6)

Esta colocação proferida à prática do ator no radioteatro também é válida para pensar na atuação do ator/aluno nas práticas com o jogo de *rádio*, com a diferença que os alunos/atuantes não projetam suas vozes e sonoridades para o microfone, mas para uma platéia ou grupo de jogo que está num espaço distinto. No entanto, o envolvimento empenho do corpo/voz é decisivo. “A idéia de que o ator realiza ações completas é, portanto, o ponto de partida para refletirmos sobre sua ação vocal” (CINTRA: 2007, p. 47)

Neelands (1990) propõe o *rádio* como ações que promovem a narrativa, através de conversas entre radioamadores (semelhante ao jogo de telefone). Para o autor, o uso

do *rádio* em *processos de drama* é uma oportunidade de aprender a comunicar-se verbalmente sem depender do gesto, “uma vez que o teatro é um meio tanto visual quanto auditivo, seus significados são geralmente comunicados através da interação entre o que é visto e o que é ouvido. (NEELANDS: 1990)

Em Spolin (2007), os jogos com o rádio, televisão e vídeo são apresentados como exercícios que “não visam treinar os atuantes especificamente para estas mídias, mas sim focalizar as energias dentro das limitações de cada um deles.” (SPOLIN: 2007, p. 205). Nesse sentido, o *rádio* possibilita a exploração do espaço teatral não visível, onde habita a voz e outros elementos sonoros que compõem a cena.

Nos jogos de rádio os jogadores trabalham no problema da utilização apenas da voz para comunicar-se com a platéia. Eles deveriam estar aptos para selecionar aqueles elementos que irão permitir que a platéia veja a história ‘por meio de seus ouvidos’. (SPOLIN: 2007, p.205).

A sugestão da autora é que os jogos de *rádio* aconteçam atrás da cortina ou com a platéia de costas para a cena (área de jogo). Em sua proposta, Viola Spolin ressalta que “cada improvisação deve ter um ou dois jogadores que apenas abrem e fecham portas, movem cadeiras, tocam campainhas, fazem o som do vento etc.” (SPOLIN: 2007, p.205). A função atribuída a este jogador é uma figura indispensável no radioteatro: o *contraregra* para os efeitos de som que, segundo Spolin, “não devem ser planejados, assim como o diálogo.” (SPOLIN: 2007, p.205).

O trabalho com o improviso sonoro colabora com a prática de percepção musical, pois “a improvisação musical pode atuar tanto como prática didática para a apropriação de conceitos musicais (dos básicos aos mais avançados), como para a experimentação e a criação musical” (CINTRA: 2007: p. 48).

No entanto, considero em igual relevância para as aulas de teatro, aqueles minutinhos de “combinação”, onde os alunos propõem e decidem entre si como os sons serão apresentados. Nestes instantes de combinação, percebo que os alunos ‘testam’ as opções sonoras, se decidem por algumas, descartam outras tentativas e organizam os sons. Estes momentos, interpreto como procedimento de uma prática de composição da dramaturgia sonora. Os efeitos sonoros são parte do texto, têm o mesmo valor das palavras.

Nos jogos de Olga Reverbel (1989), a proposta de *rádio* está especificada como um gênero: o jogo da *radionovela*. Na sugestão da autora, os alunos devem representar “como se estivessem num estúdio de rádio, gravando. Fazem os sons necessários e

improvisam as falas, sem se movimentar, até o final da apresentação”. (REVERBEL: 1989, p.67).

Sugerir ou dar indicações ao aluno para que ele atue como se ‘fosse no rádio’, ou seja, imaginando o ambiente radiofônico, simulando os objetos de um estúdio, foi um aspecto da indicação de Reverbel que considero relevante na pesquisa de atividades para a aplicação prática. Quanto a não realização de movimentos, pareceu-me de maior riqueza não propor esta limitação corporal, para que uma ação corpóreo/vocal fosse produzida. Com isso, penso que o movimento do corpo, mesmo que não visto, contribui para que o ator construa sua ação vocal.

Sugestões de Spolin e Reverbel quanto à gravação do trabalho para desenvolver uma avaliação são válidas, pois a audição proporcionada pelo recurso da gravação é potencialmente rica para o reconhecimento de sons (e da própria voz).

A possibilidade de realizar a gravação, mesmo sem o intuito de um resultado radiofônico, pode colaborar no envolvimento imaginário dos alunos com o ambiente do rádio. Com interesse de dar continuidade ao trabalho, as gravações de um dia, podem ser retornadas para avaliação, ou podem ser refeitas/ampliadas. O acesso à informática pode desenvolver um laboratório de edição, no qual os conceitos de montagem e composição sonora podem ser discutidos para criação de trilhas, sonoplastias e outros efeitos, ampliando o envolvimento com outras disciplinas.

A estratégia da Paisagem Sonora (*Sound Pictures*) relaciona-se com a estratégia do *rádio*, pois procura reproduzir ambientes ou situações a partir de composições sonoras. “Este é um método de evocar um lugar ou situação recriando seus sons ou criando uma composição de sons que reflete diferentes aspectos do lugar ou situação.” (REDMAN & LAMONT: 1994, p.59).

Na sugestão dos autores, o professor conduz uma discussão prévia, referente ao tipo de sons que se pode ouvir num dado lugar. Por exemplo, ‘quais são os sons que você ouve numa floresta à noite?’ A partir das colocações dos alunos, eles partem para a pesquisa da produção: ‘como estes sons podem se representados?’, ‘que material você poderá utilizar?’ O objetivo desta estratégia no *drama*, segundo os autores, é criar uma ação que contextualize a história e que possa ajudar as crianças a manter o foco no *drama*. (REDMAN & LAMONT: 1994, p.59).

Além disso, os autores indicam uma relação com a música, pois a paisagem sonora poderá ser realizada utilizando percussão, ou outros instrumentos, como acompanhamento aos sons vocais. Para trabalhar sobre conceitos musicais como

diálogo, contraste, intensidade e ritmo, a sugestão dada por Readman e Lamont é a criação de grupos, os quais formam núcleos (vozes corais não necessariamente separadas por timbres), e o professor poderá realizar ele próprio ou sugerir que um aluno atue como regente/diretor. Aqui, já incorpora-se outro jogo, o do Regente.

Quanto a isso, vale salientar que o ideal é que o professor possa incorporar estas propostas às suas necessidades e ao seu processo criativo pessoal. Vale lembrar que os jogos e propostas de improviso não são receituários, mas estratégias que o professor pode usar, sem que com isso ele se isente de ser um colaborador ativo e criativo.

REFERENCIAL

- BARTHES, Roland de. **O óbvio e o Obtuso**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990
- CINTRA, Fábio. Voz e musicalidade na formação do ator. **SALA PRETA**, Revista de Artes Cênicas, Escola de Comunicação e Artes – Universidade de São Paulo, nº 7, 2007.
- NEELANDS, Jonothan. **Structuring Drama Work**. Cambridge: Cambridge University Press, 1990.
- REDMAN, Geoff & LAMONT, Gordon. **Drama**. London: BBC Education, 1994.
- SPOLIN, Viola. Jogos Teatrais na sala de aula. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- SPRITZER, SPRITZER, Mirna. O ator e o rádio. IV Encontro do Núcleo de Pesquisas **INTERCOM**. NP06.