

Plano Bonecos: produção e uso de formas animadas dentro de um grupo com diversidade intelectual

Eduardo Andrade Oliveira

Pontifícia Universidade Católica - PUC (Rio de Janeiro - RJ)



Figura 1: Dom Lixote Del Gramacho, de Eduardo Andrade.



Figura 2: Bonecos de PET feitos por alunos de graduação da PUC-Rio.

Resumo: O artigo relata a vivência com um grupo de alunos especiais, ao qual o teatro de bonecos/formas animadas foi apresentado como ferramenta facilitadora para o desenvolvimento de habilidades nos eixos de observação: fala, motora, cognição e expressão, e destaca a experiência de um aluno que participou desses encontros. Sou *designer*, bonequeiro e educador, e no curso *Arte, Educação e Inclusão com Orientação Universitária* atuei como professor vinculado à CCE PUC-Rio (2017). O Design como campo interdisciplinar e o Teatro de Bonecos como mediador e facilitador da comunicação apresentam metodologias que potencializam o desenvolvimento de pessoas com diversidade intelectual. Essa vivência promove um brincar carregado de manifestações simbólicas, que pode oferecer caminhos de uso dessa mídia em grupos similares.

Palavras-chave: Linguagem. Interação. Aprendizagem. Reaproveitamento. Bonecos. Deficiência/diversidade intelectual.

Abstract: This article describes the experience of a group with special needs, in which puppet theater and animated shapes was presented as a tool to help develop abilities concerning speech, motor skills, cognition and expression, it also highlights the experience of one particular student, member of this group. I'm a *designer*, puppeteer and educator, in the course *Art, Education and Inclusion with University Orientation* I worked as a professor affiliated with CCE PUC-Rio (2017). Design as an interdisciplinary field and Puppet Theater as a mediator and facilitator of communication present methodologies that enhance the development of people with intellectual diversities. This research promotes play, filled with symbolic manifestations, that can offer a path to the usage of such tools.

Keywords: Interactive. Language. Learning. Recycling. Puppets. Intellectual diversity.

Teatro de Bonecos e educação: uma união estável.

Em março de 1963 a *Revista do Ensino* – Publicação da Secretaria de Educação e Cultura do Rio Grande do Sul - apresentava um “revolucionário processo de ensino” que estaria mobilizando o interesse de professores e administradores do ramo. Na época, o então Ministro da Educação Darcy Ribeiro vinha com o firme propósito de “recuperar em pouco tempo uma média de 50% dos brasileiros, vale dizer, adultos analfabetos”. O processo visava favorecer a aprendizagem da leitura e escrita em apenas quarenta dias, e se utilizava do Teatro de Bonecos como suporte para transmitir a informação e por sua vez alfabetizar o brincante (aquele que participa da experiência/ação).

São letras que falam! Falam forte, se são os 5 amiguinhos (vogais). Se são consoantes falam fraquinho, fazendo só um barulhinho, criando força, entretanto, e falando forte se encostam ou batem em qualquer dos 5 amiguinhos. (VIEIRA, 1963, p.10)

Os bonecos da *Casinha Feliz* - nome do método- eram conformados a partir das letras do alfabeto e com a utilização de pequenos poemas em rimas simples, o brincante memorizava cada letra, associando a forma da personagem com o significado da narrativa. A base do método é uma história. Um exemplo bem ilustrativo podemos encontrar com a apresentação das letras “m” e “n”. São dois personagens da *Casinha Feliz*, a mamãe e o neném.

Só tem que mamãe é grande e o neném é pequenino. Por isso, a letrinha da mamãe é a maior e a do neném é a menorzinha. As crianças acharam muita graça e, na mesma hora, foram capazes de reconhecer as duas, sem fazerem confusão. (Idem, p.13)

A professora Iracema Meireles, que difundia o método na época, afirmava que “alfabetizar uma criança é, realmente, resolver um problema de psicologia infantil” (VIEIRA, 1963, p.11) e com

isso a introdução do jogo e da narrativa da *Casinha Feliz* conduziria ao aprender brincando. Segundo ela “o brinquedo é uma forma embrionária de trabalho. A criança que brinca, está trabalhando, a seu modo”. Este mesmo pensamento é apontado por Benjamin quando afirma que “a resposta da criança se dá através do brincar, através do uso do brinquedo, que pode enveredar para uma correção ou mudança de função”. (BENJAMIN, 1984, p.14). O que se defende aqui é que esta “mudança de função” e o entendimento do contexto apresentado podem ser favorecidos com o uso de bonecos e formas animadas.

Neste mesmo período dos anos sessenta, outra iniciativa de sucesso estava transformando o paradigma do ensino. Sob a batuta do mestre Jim Henson, o *Sesame Street* despontava no ano de 1969 como uma nova forma de ensinar, contando com o apoio especializado de educadores da Universidade de Harvard. No Brasil ficou conhecido como *Vila Sésamo* e foi um grande sucesso na década de setenta - aqui sob a coordenação de Naun Alves de Souza - funcionando como jardim de infância para ensinar às crianças hábitos de higiene, noções de matemática, português, meio ambiente e vida natural.

The Kids on the block é outra marcante referência na qual suas personagens tratavam de inclusão social, educação e diferenças. Entende-se que essas experiências, dentre outras, mudaram o paradigma de ensino, confirmando o Teatro de Bonecos como uma mídia interativa. Identifica-se também que, ao propagar tipos estereotipados, em que se espelham emoções individuais e próprias reconhecidas nesses seres inanimados, o boneco facilita a comunicação e angaria adeptos dispostos a utilizá-lo como meio capaz de intervir de forma positiva para o desenvolvimento cognitivo. Parte-se do pressuposto de que títeres contam histórias e provocam uma empatia direta com os envolvidos em sua manipulação. Por sua impessoalidade — o boneco é um tipo, e não uma personalidade —, produz uma sensação de irrealidade e, por sua universalidade, substitui a parte pelo todo, o reconhecimento pessoal por um reco-

nhecimento coletivo. Nesse sentido, a identificação torna-se mais ampla e universal; vem de forma direta, objetiva, o que facilita seu entendimento e reforça a mensagem. Para Rafael Curci, “El títere asume su carácter sinecdótico por su capacidad para representar una parte por un todo más amplio, que se complementa recién en la mente del espectador” (CURCI, 2002, p. 64).

Por ser o Teatro de Bonecos considerado uma instituição educacional, Gysin afirma que, não raro, “as apresentações de teatro de títeres são mais eficientes do que palestras, demonstrações, projeções de slides, filmes, etc. (...) ações com títeres podem representar a essência de uma instrução clara” (GYSIN, 1989, p. 223, tradução livre do autor).¹

Os exemplos são inúmeros e, de fato, contribuem para demonstrar a eficácia do uso do boneco como mediador e suporte que favorece a aprendizagem de todos os envolvidos com sua prática, conforme expresso na chamada para publicação de artigos desta edição da revista Móin-Móin (v. 2, n. 20).

Assim, considera-se que bonecos sempre serão fonte de referência para novas pesquisas e projetos que acreditam na utilização de títeres como mídia eficaz para a transmissão da mensagem e, conseqüentemente, um facilitador da comunicação e da aprendizagem.

Teatro de Bonecos e Design: uma união necessária.

O *designer* de bonecos, como um profissional, é fundamental na mediação do processo investigativo que circunda a criação de uma personagem dentro do Teatro de Bonecos. O sujeito mediador, ou agente catalisador, ao projetar e fazer um boneco e ao brincar com ele dentro de espaços educacionais, estabelece relações nesse processo que podem contribuir fortemente para o seu desenvolvimento.

1 “*Puppet theatre is a priori considered an educational institution (...)* Frequently puppet theatre performances are more efficient than lectures, demonstrations, slides shows, films etc. (...) actions with puppets can represent the essence of an instruction clearly”.

O *designer* de bonecos lida com a forma, a configuração, a personalidade, o enredo, o enquadramento social e o cenário futuro, executando a concepção e o planejamento da personagem/boneco que virá a existir. Assim, ele acompanha todo o desenvolvimento do projeto e cria e sistematiza as diferentes funções do boneco, adequando-as às necessidades da trama e dos usuários. Para tanto, o *designer* de bonecos em situação projetual precisa estabelecer parâmetros, definir processos, programar tarefas, planejar o tempo e delinear o espaço e a forma. O construtor de boneco precisa entender as sutilezas simbólicas que envolvem a conformação de um boneco.

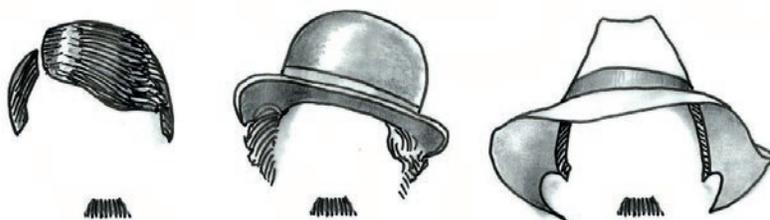


Figura 3: Um mesmo bigode pode pertencer a personagens completamente diferentes com a simples aplicação de outro ícone (topo da cabeça). São signos que envolvem o projeto de um boneco. Ilustração do autor.

A educação e o Teatro de Bonecos vistos pelo olhar do *designer* podem estreitar ainda mais suas relações, potencializando os resultados obtidos a partir dessa interação. Entende-se ser a contribuição deste artigo estudar o Teatro de Bonecos pelo viés do *Design* e relatar a vivência do seu uso dentro de um grupo com diversidade intelectual. Coloquei os brincantes em contato com o método de construção de bonecos com o reaproveitamento criativo de resíduos plásticos, desenvolvido na minha dissertação de mestrado *PUPPET: Bonecos de PET e outros materiais descartados* (PUC-Rio, 2007), para validar, neste estudo, o boneco como forma expressiva que colabora para o desenvolvimento das pessoas envolvidas com seu uso. Sus-

tentei na dissertação que é preciso criar um diálogo com o objeto, seja deixando que sua forma crie no imaginário do autor/*designer*/bonequeiro um novo desenho (fig. 1), seja, a partir do desenho de uma personagem já existente, tentando encontrar embalagens que poderão compor as partes do boneco (fig. 2).

Essas duas possibilidades de construção unidas à praticidade do método desenvolvido para confecção dos bonecos garantiram, nas oficinas realizadas durante o mestrado e fora dele, em *workshops* para educadores posteriormente, uma grande satisfação dos agentes envolvidos. Todos puderam criar seus personagens e vê-los construídos, atestando a eficiência do método. O que passamos a fazer foi apresentar esse método e essa vivência com o Teatro de Bonecos e Formas Animadas dentro de um grupo de pessoas especiais.

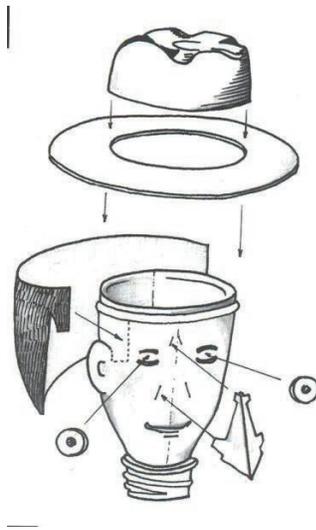


Figura 4: Método original. Dissertação de mestrado (2007) – Cartilha de Educação Ambiental (2001). Ilustração do autor.

Justificativa

Sabendo das possibilidades de aprendizado e construção de sentido na manipulação dos diferentes materiais, investigo aqui como a pessoa com diversidade intelectual, ao manipular objetos, usar ferramentas e construir um objeto artificial, pode gerar significações que contribuam para sua formação cognitiva. Sendo esse objeto artificial um boneco, as relações simbólicas também se fazem presentes, fornecendo um rico material de análise que envolve várias áreas de conhecimento. Entendo, aqui, que a manipulação do objeto boneco em todas as suas etapas de uso contribui para a interiorização de conteúdo. “Para recordar determinado conteúdo, é necessário que antes, e não apenas pela via da sensação ou da percepção, a consciência tenha interiorizado este conteúdo” (CASSIRER, 2001, p. 37). Conforme o pensamento de Cassirer, não basta sentir e perceber para interiorizar o conteúdo, é preciso algo mais. No meu entendimento, esse algo mais é como tocar o objeto em sua materialidade. Sabe-se que a matéria convida a uma ação, e esta proporciona entendimento sobre o fato vivido. Ao agir sobre a materialidade do mundo real, construímos pensamentos e técnicas que podem ser usados para manipulá-lo. “No início do trabalho heurístico, não é tanto a inteligência que procura, construindo fórmulas e definições, mas os olhos e as mãos, esforçando-se por captar a natureza real do objeto” (BAKHTIN, 2014, p. 71). Os resultados dessa interação, os caminhos percorridos na construção de sentido e o próprio ato de manipular a matéria promovem a apreensão do conhecimento e potencializam a formação cognitiva do indivíduo. No livro *Lógica do objeto natural* (RIPPER; MOREIRA, 2014), afirma-se que a matéria convida a uma ação. Esta será diferente para cada indivíduo, e cada um construirá sua própria interpretação do fato. A manipulação de um mesmo objeto ou a observação de um mesmo fenômeno por pessoas diferentes gera distintas maneiras de pensar e, conseqüentemente, variantes processos de conduzir a apreensão dos conteúdos que a experiência propicia. Como afirmam

os autores, “para a gênese das formas, importa principalmente a manipulação do meio físico — literalmente a mão na massa” (RIPPER; MOREIRA, 2014, p. 65). Ao formar o boneco, cada agente constrói sua própria rede de significados.

O campo

Passo a relatar agora como se deram os encontros e os desdobramentos durante a vivência de um semestre com aulas que aconteciam uma vez por semana durante duas horas cada. O primeiro passo foi entender as características do grupo. Para tanto, parti do reconhecimento de suas características individuais a conta da proposta da seguinte ação: construí uma ficha de identificação para cada aluno contendo o nome completo, a data de nascimento, a filiação, a condição ou síndrome e uma avaliação preliminar das capacidades de comunicação (fala), motora, cognitiva e de expressão. Da vivência com eles, busquei na literatura especializada informações técnicas sobre a diversidade e experiências relacionadas ao tema. Todos são unânimes em afirmar que o potencial de aprendizagem das pessoas sindrômicas pode e deve ser estimulado desde o nascimento e que o acompanhamento familiar e profissional é fundamental para conduzir o sucesso desta vivência. O que se pretende com isso é quebrar a falsa afirmação de que as pessoas com diversidade intelectual não conseguem aprender. Em relação às pessoas com síndrome de Down, é justamente o contrário. Segundo o Dr. Zan Mustacchi, “elas aprendem muito bem, mas têm grandes dificuldades em esquecer o que aprendem”. O autor costuma dizer que elas aprendem, mas não desaprendem, e que isso pode se tornar um problema, “pois se aprenderem errado terão dificuldade em esquecer. Essa questão explica por que há grande incidência de TOC (transtorno obsessivo compulsivo)”, explica o doutor, ressaltando que elas assimilam e criam uma rotina em cima desse aprendizado,

transformando a ação em um processo repetitivo².

O que se pretendeu nos encontros foi trabalhar essa repetição estimulando o treinamento e o aprimoramento nas áreas observadas. Entendemos, neste artigo, como repetição e treinamento, a definição dada por Eugenio Barba que descreve um processo muito produtivo para a formação do ator. O *training*/treinamento garante a formação do *performer flexibles* (BARBA, 1993, p. 330), uma espécie de ator completo. Segundo o autor o treinamento é conhecimento, e o conhecimento é poder. A repetição, portanto, fez parte dos encontros e permitiu uma observação dos brincantes ao longo do semestre.

Estimular as capacidades criativa e expressiva de cada brincante por meio do uso do Teatro de Bonecos, objetos animados e exercícios físicos, e valorizar e entender suas individualidades, fizeram parte da metodologia aplicada nesta pesquisa. Uma vez identificando-os em suas individualidades, o agente catalisador pode aprimorar a comunicação falando com cada um aquilo que cada indivíduo precisa e quer ouvir. A aproximação temática é um dos pontos de partida para o entendimento, pois trata de interesses pessoais.

Escolhi relatar os resultados obtidos com um dos brincantes acompanhado por mais tempo em outras oficinas. Esse acompanhamento mais prolongado permitiu uma maior clareza em relação aos resultados obtidos com esse brincante e ilustra com mais detalhe e de forma direta o que estou propondo aqui.

Identificado neste registro como brincante 1, sua ficha incluía comentários preliminares dentro das quatro categorias avaliadas e acompanhadas durante a pesquisa.

2 Disponível em: <http://psique.uol.com.br/zan-mustacchi->, visitado em 26/12/2017.



BRINCANTE 1 Síndrome de Down Idade: 41 anos

FALA – Este jogador não fala em público. Tem bom vocabulário, embora só o pratique em conversas particulares.

MOTORA – Tem boa coordenação ao manusear ferramentas (tesoura, lápis, aparelho celular), apresentando bom controle da motricidade fina. Raramente participa dos exercícios físicos, que movimentam outras partes do corpo, propostos nas oficinas.

COGNIÇÃO – Tem facilidade de acompanhar mentalmente as ações propostas. Quando perguntado sobre os exercícios, consegue falar, em particular, sobre o que foi proposto.

EXPRESSÃO – É tímido e com pouca energia física — fica sentado e isolado da turma a maior parte do tempo da aula. Só participa se recebe estímulo direto do agente catalisador.

Figura 5: Exemplo de ficha do brincante 1

Ao longo da vivência as quatro categorias foram trabalhadas conforme o seguinte esquema:

FALA	Exercícios de diction Textos lidos Diálogos improvisados Dinâmica com objetos
MOTORA	Desenho da personagem Recorte com tesoura (colagem) Recorte com pirógrafo Exercícios físicos
COGNIÇÃO	Improvisações com o Teatro de Bonecos Relação do boneco confeccionado com as referências pessoais de cada jogador Improvisações
EXPRESSÃO	Representações Emoções Arte é Afeto

Figura 6: Sistema de análise em quatro categorias.

Esse procedimento me permitiu acompanhar e entender as especificidades de cada participante. Penso que esse tratamento especial e individual foi importante para trilhar os caminhos da pesquisa. As fichas permitiram detectar situações que inspiravam intervenções específicas, personalizando assim o atendimento e valorizando a individualidade dos participantes. Ao valorizar a individualidade estamos incentivando o brincante a participar de um propósito coletivo e social. “O *humano* é um ser social e todo o seu desenvolvimento — da concepção até a morte — se constrói pelas sucessivas trocas com o meio externo”. (COUTO *et. al.* 2016, p. 199)

Trocando com o meio externo - a oficina

O Teatro de Bonecos mostra-se eficaz na produção de narrativas, na construção de linguagem, na interação afetiva, no desenvolvimento cognitivo, no controle da motricidade, enfim, nas diversas áreas de conhecimento que colaboram para a formação das pessoas envolvidas com essa prática. A oficina permite as trocas com o meio externo que nos levam ao encontro da materialidade das coisas. É preciso ver, tocar, cheirar, sentir, usar todos os sentidos para apreender o significado das coisas. Temos, aqui, um objetivo claro: confeccionar bonecos com o reaproveitamento de embalagens plásticas — manipular o meio externo para produzir um objeto interativo dotado de significados. Cada boneco conta uma história e pode falar muito de quem o criou — constatei isso com esta vivência em campo —, e a facilidade do método ajuda o brincante a realizar sua ideia de boneco.

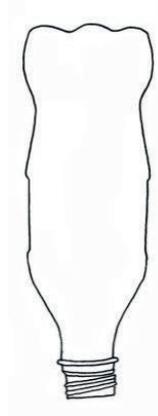


Figura 7: Embalagem em outline.

O *outline* de uma garrafa plástica é apresentado para cada brincante. O objetivo é desenhar o rosto do boneco tendo como limite/contorno o desenho apresentado, conforme vemos a seguir, na imagem.



Figura 8: Desenho do brincante 1 (1ª oficina).

As representações imagéticas do desenho pertencem ao *estágio inicial* apresentado por Arnheim em sua psicologia da visão criadora (ARNHEIM, 1980, p. 176). Sustento, porém, que embora

de natureza ingênua, os desenhos e as representações produzidos pelos brincantes estão carregados de significações que servem para a leitura de suas personalidades, seus desejos, emoções, medos, valores, etc., de modo que uma análise criteriosa da configuração desses desenhos pode fornecer ao agente catalisador um maior entendimento do brincante, favorecendo assim uma comunicação mais eficaz e colaborativa. Esse desenho apresentado acima é da participação desse aluno na primeira oficina realizada na Sociedade Síndrome de Down (2014). Possui braços que saem da cabeça do boneco (Fig. 7) representando um rompimento da proposta inicial e um não entendimento do objetivo solicitado, porém,

Num sentido mais amplo, o desenvolvimento aqui descrito deve provavelmente ser considerado como uma fase de um processo contínuo no qual a subdivisão e fusão alternam-se dialeticamente. (...) Esta nova combinação de unidades simples exige uma integração mais completa a um nível mais alto, que, por sua vez, terá necessidade de subdivisão para outros aprimoramentos num estágio posterior; e assim por diante. (ARNHEIM, 1980, p. 184).

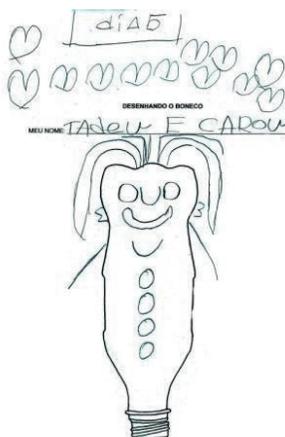


Figura 9: Desenho do brincante 1 (2ª oficina)

Essa representação é da época em que esse brincante me enviou uma mensagem de áudio completamente encantado por uma das monitoras da oficina, tendo expressado no desenho todo esse sentimento que estava vivendo, destacando o dia e os diversos corações emoldurando seu nome e o da monitora. A expressão de felicidade e encantamento está presente no rosto do boneco, assim como no áudio que me enviou. Nunca tinha ouvido tamanha vibração em sua fala.

Embora continuasse sem falar em público, percebi que ele tinha facilidade em se comunicar com o celular. Fiz então uma atividade com o uso de mensagens de voz. Saindo de perto do grupo e levando um telefone celular, esse aluno podia mandar mensagens ou perguntas para o grupo.

Constatei que o uso de uma mídia como interface proporcionava a ele a comunicação com os demais. Com base nessa observação projetei um boneco interativo com auto-falante embutido em seu corpo e um microfone que ficava com o brincante. Esta simples experiência motivou sua comunicação e despertou ainda mais seu interesse pelo Teatro de Bonecos. Uma vez motivado, apresentou significativa melhora na coordenação motora e no domínio das ferramentas usadas na construção dos bonecos. Esse brincante foi tocado pelo universo do Teatro de Bonecos.

O fato de ver nesse objeto interativo uma possibilidade de comunicação com as outras pessoas sempre o motivou na execução e na confecção de seus personagens/bonecos. O que vi foi sua vontade de se comunicar e se expressar unida à utilização de um objeto como mediador e facilitador dessa comunicação. Devido a seu entusiasmo com o tema, fizemos, a pedido dele, em meu ateliê, um boneco ventríloquo.³

3 Veja em <https://www.youtube.com/watch?v=D6oNLZ1zS-g>

Conclusão

O que considero importante ressaltar aqui, em ambientes de ensino similares ao apresentado, é o envolvimento que o agente catalisador deve ter com o grupo, e sua capacidade de se relacionar individualmente com cada participante, estando assim mais “receptivo” para absorver as informações geradas durante as práticas de ensino. Tendo como proposta os desenvolvimentos cognitivo, motor, de fala e expressivo dos brincantes com diversidade intelectual, passei a observá-los individualmente, valorizando suas habilidades e inteligências de modo a melhorar a confiança. Com essa observação individual, pude também exercitar pontos pouco desenvolvidos de cada um.

Espero, com este artigo, reconhecer a importância e eficácia do Teatro de Bonecos e oferecer novos modos de pensar a inclusão da pessoa com diversidade intelectual dentro de ambientes educacionais.

REFERÊNCIAS

- ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual. Uma psicologia da visão criadora.** São Paulo: Edusp, 1980.
- BAKHTIN, Mikhail. **Marxismo e filosofia da linguagem.** São Paulo: Hucitec, 2014.
- BARBA, Eugenio. **A canoa de papel – tratado de antropologia teatral.** São Paulo: Hucitec, 1994.
- BENJAMIN, Walter. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação.** São Paulo: Summus, 1984, vol. 17.
- GYSIN, Gustav. Puppert theatre and puppetry in education. *In:* BLUNDALL, John. **Die Welt des Puppenspiels: The World**

of Puppetry. Henschelverlag Kunst und Gesellschaft, Berlin, 1989, p. 223-4.

CASSIRER, Ernst. **A filosofia das formas simbólicas: I – A linguagem.** São Paulo: Martins Fontes, 2001.

COUTO, Rita Maria de Souza et al. (Orgs.). **Design em situações de ensino-aprendizagem: 20 anos de pesquisa no laboratório interdisciplinar de design/educação.** Rio de Janeiro: Rio Books, 2014.

COUTO, Rita Maria de Souza *et. al.* São Tomé e Príncipe: um espaço interdisciplinar de projeto. *In:* FARBIARZ, J. L.; FARBIARZ, A.; HEMAIS, B. J. W. **Design para uma educação inclusiva.** São Paulo: Blucher, 2016, p. 195-227.

CURCI, Rafael. **De los objetos y otras manipulaciones titiriteras.** Buenos Aires, Argentina: Tridente Libros, 2002.

MOREIRA, Luís Eustáquio; RIPPER, José Luis Mendes. **Lógica do objeto natural.** Rio de Janeiro: Nau Editora, 2014.

OLIVEIRA, Eduardo de Andrade. **PupPET, Bonecos de PET e outros materiais descartados.** Rio de Janeiro, 2007. Dissertação (Mestrado) – CTCH- Centro de Teologia e de Ciências Humanas. Departamento de Artes e Design.

VIEIRA, Generice. **Aprende-se a ler e escrever em 40 dias.** Revista do Ensino, Rio Grande do Sul, ano XII, n.90, 1963, p.10-5.