

Mesa-redonda: "Memória e Re-inserção Social"

Oficinas de Criatividade para adolescentes da periferia pobre de Campinas

ZULA GARCIA GIGLIO

Professora do curso de Gerontologia (FE-Unicamp) e pesquisadora do CMU-Unicamp

Tenho, ao longo dos quatro últimos anos, criado e testado um (in)determinado tipo de Oficina de Criatividade para adolescentes e vou me referir aqui à sua natureza e à função que esta atividade tem pretendido desempenhar.

O CONTEXTO

O Centro de Memória da Unicamp tem investigado a história dos bairros populares da cidade de Campinas. Isto inclui aqueles bairros que cresceram espontaneamente, assim como aqueles formados sob a política higienista do período de ditadura militar que governou o Brasil durante mais de 20 anos, desde 1964. Esta pesquisa já dura cinco anos, é coordenada pela Professora Olga R. M. von Simson, tem o apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico - CNPq e, mais recentemente, também da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo - Fapesp. Um grupo de pessoas qualificadas em diferentes áreas integra a equipe, sendo que alguns destes servem ao referido projeto de pesquisa como voluntários, e outros como bolsistas.

Para atingir seu objetivo principal, que é traçar a história daquelas regiões de Campinas do ponto de vista dos moradores mais antigos, a fim de criar documentos que completem e amplifiquem a história oficial, a corrente pesquisa usa a metodologia da História Oral, a qual depende de repetida e intensa interação com os atores sociais de cada um dos bairros urbanos estudados.

Atualmente, esta pesquisa decidiu estender-se também aos distritos

de Campinas, que possuem zonas habitadas por agrupamentos de pessoas em situação de grande carência social, cuja visão particular da história de sua própria região, à semelhança daquele tipo de bairros mencionados, nunca foi registrada, nem se lhes tem sido oferecida a oportunidade de uma conscientização sobre o papel e o valor dos extratos populares na configuração dessas regiões, hoje.

AS OFICINAS DE CRIATIVIDADE

A parte da realização deste Projeto de Pesquisa que me cabe referir nesta Mesa, neste momento, é a que se refere às Oficinas de Criatividade que ofereço aos adolescentes desses bairros e distritos. Estas Oficinas inserem-se num conjunto planejado de atividades que se norteiam pelos princípios gerais da Educação Não-formal, que, por sua vez, é também um dos campos de pesquisa do CMU, através do Grupo de Estudos em Memória, Educação e Cultura, o GEMEC. [1] Enquanto essas atividades servem ao Projeto de Pesquisa como um meio de contacto com os moradores dos locais, também se legitimam por oferecer a sua clientela uma ampliação para o leque de possibilidades de inserção no mercado que podem ser consideradas.

As Oficinas de Criatividade têm o objetivo geral de fomentar a auto estima dos participantes, favorecer um processo positivo de formação de identidade e compor com as outras oficinas do mesmo Projeto um diálogo que resulte útil aos adolescentes, mostrando as possibilidades de integração contínua dos conhecimentos. Essa integração se faz pelo intercâmbio das produções das atividades, como, por exemplo, o uso de um mesmo tema nas Oficinas de Criatividade e nas de Jornalismo Comunitário, ou nas de História Oral e vice versa, pela tematização das atividades nas Oficinas de Fotografia, e assim por diante.

Como objetivo específico, obviamente, as Oficinas de Criatividade visaram oferecer oportunidades para o desenvolvimento do processo criativo.

É absolutamente natural a vinculação do favorecimento de uma auto estima positiva e o fortalecimento da identidade pessoal e grupal - que é objetivo de todas as atividades de Educação Não-formal nesse projeto de que falamos - com o objetivo específico da Oficina de Criatividade, razão pela qual esta última faz sentido naquele contexto. A Criatividade é uma potencialidade humana cujas condições propícias de

1 - Participantes deste grupo produziram textos que compõem o livro: SIMSON; PARK; FERNANDES [orgs] Educação não-formal - cenários da criação. Campinas: Ed. da Unicamp, 2001. Esta obra está atualmente em sua 2ª. edição.

desenvolvimento incluem segurança, assertiva e motivação. Uma pessoa que acredite em si mesma e na sua própria potência, que tenha um sentimento identitário nítido, está em melhores condições de explorar e manifestar adequadamente sua originalidade, que é a característica essencial de toda criatividade. Também a motivação, fator deflagrador do processo criativo, nasce das pessoas que têm esperança e o desejo confiante de buscar situações cada vez melhores, o que dificilmente acontece com as pessoas que não tomaram ainda consciência de quem são, e, portanto, não sabem para onde, de fato, querem ir.

Escolhemos, pois, trabalhar nestas Oficinas com técnicas mais apropriadas para promover o auto conhecimento e também com aquelas que favorecem a comunicação interpessoal no grupo. O auto conhecimento ajuda no processo de formação da identidade, que, como se sabe, é um processo bastante complexo e típico da adolescência, a qual, como já mencionamos, coincide com a faixa etária do pessoal que frequenta as oficinas. A identidade define-se, especialmente na adolescência, no contacto da pessoa com seus pares, daí nosso investimento na interação grupal.

ESTRATÉGIAS

A partir da experiência que vem se somando a cada vivência pedagógica que fazemos nas diversas (mas muitíssimo semelhantes) regiões da metrópole campineira, temos desenvolvido uma maneira de realizar as oficinas de Criatividade que, no atual estágio de nosso aprendizado, [2] aponta para os Contos Maravilhosos como um dos mais ricos recursos para este trabalho.

Quando começamos a desenvolver este trabalho, o uso de Contos Maravilhosos já fazia parte do meu acervo pessoal de técnicas para o desenvolvimento da Criatividade, pois havia se mostrado eficaz e sido alvo de boa receptividade em diversos grupos com os quais já havíamos trabalhado, como adolescentes no contexto da escola regular, adultos em busca de aprimoramento profissional e pessoas de meia idade. Na perspectiva do referido Projeto do Centro de Memória, o uso destes contos se justifica plenamente, uma vez que este gênero narrativo trata, na verdade, de questões existenciais básicas do ser humano, e o faz com uma simplicidade que dispensa um letramento mais sofisticado, preferindo o caminho da analogia e das emoções.

Essas Oficinas de Criatividade apóiam-se sempre no conhecimento

2 - Simultaneamente, e com base nesse trabalho do CMU, tenho em curso uma investigação sobre metodologia para o desenvolvimento da Criatividade que é o Projeto intitulado: "Investigação em metodologia e estratégias para oficinas de criatividade com grupos de adolescentes dos extratos sociais menos favorecidos".

anterior do grupo - histórias conhecidas de que gostam, experiências significativas de suas vidas, músicas que lhes chamam a atenção - para provocar a criatividade latente e lhes oferecer canais de expressão para a própria originalidade. Entretanto, o objetivo delas não é o de realizar um treinamento para a criatividade, como já mencionei, e sim o de mostrar aos adolescentes que eles têm essa potencialidade criativa e que há meios de usá-la a seu favor em diferentes situações de suas vidas. Estas Oficinas compõem com as outras do Projeto em questão na medida em que elas oferecem, aos adolescentes participantes, novos recursos para a descoberta e a escuta de si mesmos; a ampliação de sua percepção ordinária do mundo; a manifestação de suas emoções e de suas idéias. As atividades são variadas, dependendo dos recursos do local onde se realizam, em geral uma ONG estabelecida na comunidade. *Recursos* aqui significa sim ou não para mesa individual, mesa coletiva, tamanho da mesa, papel, lápis de desenho, giz de cera, tintas, argila, água por perto, espaço ao ar livre, quantidade razoável de metros quadrados por pessoa, etc. Pode-se propor movimentos corporais, desenhos, relatos orais, escritas, modelagem, montagens com sucata, toda uma gama de exercícios de forma flexível e adaptada ao local e aos materiais possíveis. Mas, enquanto o critério do oferecimento de propostas de atividades guarda uma certa relação com os recursos econômicos e o empenho do pessoal da ONG que nos hospeda, a sua realização efetiva prende-se mais ao clima de receptividade das propostas percebido no grupo específico com o qual se está trabalhando. É aí, na deriva deste processo, que o uso de Contos Maravilhosos tem se mostrado mais eficiente do que a aplicação de outras técnicas mais convencionais no campo tradicional de *treinamentos* para criatividade. Também é assim que as atividades de escrita foram sendo progressivamente descartadas, não só pela dificuldade em seu manejo, demonstrada sistematicamente pela grande maioria dos participantes, como por ser identificada por eles aversivamente com tarefa escolar. As escolhas espontâneas dos adolescentes têm recaído sobre o desenho usando cores e a fala. Cabe aqui observar que os adolescentes em geral, de todas as regiões por onde já *passou* este Projeto, demonstram uma resistência inicial muito grande a qualquer proposta inovadora, a qualquer convite para realizar algo diferente de ficar sentado ouvindo alguém professorar na sala. Nem sempre essa resistência é quebrada e o educador tem de adaptar-se, enfrentando assim um outro tipo de redução de recursos. Não cabe aqui nos estendermos sobre este aspecto, mas

acredito que refletir sobre isto é uma tarefa de nossas pesquisas, especialmente no campo da Educação Não-formal.

OS EFEITOS DO MARAVILHOSO

Por estar se revelando como o nosso melhor recurso, vou focar mais o uso que tenho feito dos Contos Maravilhosos nas Oficinas de Criatividade. Trata-se de um uso pedagógico, mas isto não significa que se ignore que estes contos são, sobretudo, uma produção literária, cuja essencialidade reside na fruição estética. Significa que não faço um *uso didático* destas narrativas, de forma a reduzi-las a coadjuvantes de ensino de moral, ou de linguagem, ou mesmo de redação. O uso deste gênero nas Oficinas de Criatividade prioriza o seu conteúdo simbólico, o qual, pela via metafórica, pode facilitar o auto conhecimento do receptor, sua interação com seus pares e com o seu ambiente, e também ainda pode auxiliar no desenvolvimento de sua imaginação, que é uma poderosa ferramenta da mente humana e a faculdade essencial para o processo criativo.

Eu deixo os adolescentes absorverem a história como querem. Os Contos Maravilhosos, para que cumpram o papel que desejo nas Oficinas, precisam falar por si mesmos, sem que eu explique. Eles podem funcionar assim por causa de sua própria natureza narrativa. [3] Propício a oportunidade para que cada pessoa expresse sua própria versão da história contada (ou lida) e o meu papel, naquele momento, é criar condições para a livre expressão no grupo, de forma que o (a) adolescente possa colocar-se da forma mais inteligível para o grupo. Assim, tanto ele(a) como seus colegas, tornam-se mais conscientes dos conteúdos que o texto abre para eles e podem partilhá-los. Portanto, o trabalho que desenvolvo inscreve-se também na área da Linguagem e da Comunicação.

Uma importante referência teórica que elegi para me apoiar neste trabalho é a Psicologia Analítica de Jung. A hipótese que ele desenvolve sobre os Arquétipos e o seu papel na vida psíquica constitui o eixo dessa referência. *Arquétipo* é o nome cunhado para designar um agrupamento de forças psíquicas que se constelam no inconsciente humano, decorrentes das variadas e profundas experiências existenciais acumuladas pela espécie durante sua evolução. Ele é, dizendo de outra forma, uma potencialidade psíquica que rege condutas e outros modos de ser típicos

3 - Um estudo clássico sobre a estrutura dos Contos Maravilhosos é: PROPP, Vladimir (1971). *Morfología del cuento*. Madrid: Ed. Fundamentos. Quanto à sua riqueza simbólica, uma referência indispensável é VON FRANZ, M. Louise (1981). *A interpretação dos contos de fadas*. Rio: Achiamé.

4 - Arquetipo: "Em geral, uma das formas típicas dos modos de pensar e de agir do homem, e portanto uma possibilidade inata de representação que, enquanto tal, preside a atividade imaginativa". Cf. PIERI, Paolo Francesco (2002) Dicionário Junguiano. Trad. J. Storniolo. São Paulo: Paulus. Co-ed. - Rio: Vozes.

5 - A típica jornada de herói inclui um desafio ou uma necessidade, em geral coletiva, que impõe uma tarefa que exige coragem e espírito de sacrifício para ser cumprida a contento. Ela simboliza o processo de individuação que é a tarefa existencial de nosso desenvolvimento. O Senhor dos Anéis é uma produção cinematográfica contemporânea que ilustra bem isto.

6 - Sobre isto discorreremos mais amplamente em: Contos Maravilhosos e formação da Identidade – uma experiência de Educação Não-formal com adolescentes. GIGLIO, Zula G. A (2004) In: Desafios da prática: o paciente e o continente. VALLADA & KAUSMAN - Editores. São Paulo: Lector. 2004. pp 543- 550.

da espécie humana. [4] Estas instâncias psíquicas que nos habitam manifestam-se através de símbolos, aos quais a Psicologia Junguiana refere-se como *imagens arquetípicas*.

Os Contos Maravilhosos estão plenos de representações destas imagens e constituem um verdadeiro repositório da sabedoria da humanidade. Na sua variedade, eles são a expressão da cosmogonia produzida por uma determinada cultura em um determinado tempo. Esta cosmogonia, ou em outras palavras, as crenças de uma comunidade, expressas em rituais, registros orais e outros meios, por sua vez, alimentam a re-criação de suas narrativas cosmogônicas de acordo com a dinâmica própria das transformações inerentes aos processos culturais. Mitos e lendas são parte do universo do Maravilhoso, cujos temas básicos são a criação da Terra e da Humanidade, o Dilúvio, a Jornada do Herói, o Amor, a Moral e o Fim do Mundo. As narrativas que chamamos genericamente de Contos de Fada originam-se dessas histórias ancestrais e podem ser tipicamente incluídas na categoria representativa da *jornada do herói*. [5]

Considerando conjuntamente os aspectos pedagógicos e o que sabemos sobre o papel essencial da motivação no processo de ensino/aprendizagem, gostaria de assinalar que é muito grande o interesse que este tipo de narrativa desperta nas pessoas, independentemente de sua idade. Este poder mobilizador dos Contos Maravilhosos, que deve-se essencialmente à sua natureza simbólica, abre possibilidades incríveis ao educador. [6] A isto, alia-se a simplicidade de sua construção, fazendo com que elas sejam acessíveis aos variados extratos culturais.

Finalmente, é importante assinalar que a perspectiva junguiana de desenvolvimento é coerente com este uso que temos feito dos Contos Maravilhosos na moldura da Educação Não-formal. Esta parte de uma concepção extremamente democrática de produção do saber, buscando respeitar diferenças individuais, tanto culturais como cognitivas. Do ponto de vista junguiano, o desenvolvimento humano é sempre um resultado dialético entre o indivíduo e seu meio, mas dá-se necessariamente através da subjetividade dos indivíduos, nos seus ritmos e liberdades particulares.

Nós temos lidado, neste projeto, com adolescentes muito pobres, oriundos de famílias culturalmente desenraizadas, portadores de escolaridade deficiente e com evidentes dificuldades de futura inserção digna no mundo do trabalho. A necessidade de que encontrem uma saída criativa para suas vidas contém em si outras necessidades básicas, como, por

exemplo, a de que desenvolvam um sentimento de capacidade pessoal junto com alguma competência. Para que ultrapasse a fronteira delicada entre a marginalidade social e a pobreza insultante, essa população precisa realmente de realizar um ato heróico. Quando trabalhamos com um conto de fada que representa uma jornada de herói, ou com um mito de criação que alude às possibilidades de criação de uma nova ordem das coisas, estamos oferecendo aos adolescentes a oportunidade de um aprendizado vicário de esforço, de coragem e de esperança. E eles vivem realmente um aprendizado de auto conhecimento e de conhecimento da natureza humana ao entrarem em contacto com emoções básicas tais como medo, desejo, impotência, raiva, amor, compaixão e com os problemas fundamentais da existência humana: fome, poder, destino, morte, transcendência, etc. Especialmente para a adolescência, que é uma fase delicada de transição, de busca e estabelecimento de valores, os Contos Maravilhosos podem oferecer modelos úteis, porque trazem notícias de vivências humanas atemporais e uma toda uma gama de soluções metafóricas. Tudo isto, literalmente, num passe de mágica!

Além das histórias de fada, tenho usado mitos de criação [7] por considerar que os frequentadores das Oficinas são de famílias de migrantes, em sua maioria, e este tipo de mito pode lhes dizer algo em especial. Os jovens participantes são, em geral, a terceira geração de famílias que foram moradoras pioneiras desses bairros populares, aqueles que batalharam pela infraestrutura que têm hoje, a qual, mesmo sendo insuficiente, é muito mais do que a que lhes foi oferecida pelo programa governamental de habitação que os alocou lá. Muitas dessas famílias que inicialmente povoaram essas regiões fizeram um apagamento de suas vidas anteriores, quando moravam em piores condições. Outra razão que me levou a privilegiar os mitos de criação de diferentes culturas foi a questão religiosa. Muitas seitas evangélicas têm proliferado entre as classes sociais desfavorecidas; elas caracterizam-se por um certo fundamentalismo que restringe os jovens até mesmo em sua compreensão do fenômeno religioso. O contacto com os mitos de criação pode ser uma oportunidade para que estes jovens percebam que a humanidade tem produzido uma pluralidade de explicações sobre sua própria origem e sobre o significado de sua existência. Ainda, estas histórias têm muitos traços comuns entre si - por exemplo, elas apontam para uma crença universal em um grande criador e em um mundo sobrenatural de onde nós viemos e para onde vamos retornar. Mitos de criação servem, principalmente, para mostrar que é legítimo ter uma origem e admitir que ela nos marca, mesmo que isto nos faça

7 - *Dentre o leque de escolhas possíveis, tenho dado preferência para mitos africanos, em especial os lorubás, e mitos indígenas. Fontes que tenho usado: MINDLIN, Betty - O primeiro homem e outros mitos dos índios brasileiros. São Paulo: Casa & Naify, 2001; MUNDURUKU, Daniel (2001) As serpentes que roubaram a noite e outros mitos. Ilustr. crianças Munduruku da aldeia Kalô. São Paulo: Peirópolis (Col. Memórias Ancestrais: Povo Munduruku); PARRINDER, Geoffrey - African Mythology - Library of the world's myths and legends - London: Chancellor Press.*

diferentes de outras pessoas. Talvez por estarem inseridos no contexto das Oficinas de Criatividade, percebo que esses mitos têm o poder de eliciar nos adolescentes a consciência de que eles próprios são capazes de criar um novo mundo.

Observamos nos adolescentes, depois que entram em contacto com esses contos e lendas ancestrais através de vivências nas Oficinas, uma certa disposição para imaginar o próprio futuro mais positivamente. Aos poucos eles vão encontrando mais idéias, e idéias mais próprias; eles saem de um genérico e alheio *não sei* para a formulação de frases que se iniciam com: *Eu quero, eu faria, a gente pode*. A moçada começa imaginando o mundo em que gostaria de viver, começa a pensar nas coisas deste mundo que gostaria de mudar, de erradicar, de inovar. Seus desenhos vão abandonando os traços esquemáticos convencionais e as formas estereotipadas, para se tornarem mais elaborados e cheios de cores fortes. O tom de voz e o jeito de olhar mudam. O educador pode avaliar, mas não tem como medir estes resultados que lhe são tão evidentes.

Minha tarefa e minha esperança é que eles sintam-se empoderados e iniciem a sua própria jornada de herói.