



Fundação

CECIERJ

Consórcio **cederj**

Centro de Educação Superior a Distância do Estado do Rio de Janeiro

Artes na Educação

Volume 2 | Carmela Soares



**GOVERNO DO
Rio de Janeiro**

**SECRETARIA DE CIÊNCIA,
TECNOLOGIA, INOVAÇÃO E
DESENVOLVIMENTO SOCIAL**

**UNIVERSIDADE
ABERTA DO BRASIL**

**MINISTÉRIO DA
EDUCAÇÃO**



Apoio:



FAPERJ
Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo
à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro

Fundação Cecierj / Consórcio Cederj

www.cederj.edu.br

Presidente

Carlos Eduardo Bielschowsky

Vice-presidente

Marilvia Dansa de Alencar

Coordenação do Curso de Pedagogia

UENF – Shirlena Campos de Souza Amaral

UERJ – Solange Medeiros Pitombeira de Lucena

UNIRIO – Leonardo Villela de Castro

Material Didático

ELABORAÇÃO DE CONTEÚDO

Carmela Soares

COORDENAÇÃO DE DESENVOLVIMENTO INSTRUCIONAL

Cristine Costa Barreto

DESENVOLVIMENTO INSTRUCIONAL E REVISÃO

Maria Angélica Alves

COORDENAÇÃO DE LINGUAGEM

Cyana Leahy-Dios

COORDENAÇÃO DE AVALIAÇÃO DO MATERIAL DIDÁTICO

Débora Barreiros

AVALIAÇÃO DO MATERIAL DIDÁTICO

Aroaldo Veneu

REDATOR FINAL

Ana Tereza Andrade

Departamento de Produção

EDITORA

Tereza Queiroz

COPIDESQUE

Cristina Freixinho

José Meyohas

REVISÃO TIPOGRÁFICA

Elaine Barbosa

Patrícia Paula

COORDENAÇÃO DE PRODUÇÃO

Jorge Moura

PROGRAMAÇÃO VISUAL

Márcia Valéria de Almeida

ILUSTRAÇÃO

André Dahmer

CAPA

André Dahmer

PRODUÇÃO GRÁFICA

Verônica Paranhos

Copyright © 2006, Fundação Cecierj / Consórcio Cederj

Nenhuma parte deste material poderá ser reproduzida, transmitida e gravada, por qualquer meio eletrônico, mecânico, por fotocópia e outros, sem a prévia autorização, por escrito, da Fundação.

S676a

Soares, Carmela.

Artes na educação. v. 2/ Carmela Soares. – Rio de Janeiro: Fundação Cecierj, 2006.

202 p.; il. 19 x 26,5 cm.

ISBN: 85-7648-245-2

1. Arte na educação. 2. Teatro. 3. Poesia. II. Título.

CDD: 372.5

Governo do Estado do Rio de Janeiro

Governador

Luiz Fernando de Souza Pezão

Secretário de Estado de Ciência, Tecnologia, Inovação e Desenvolvimento Social

Gabriell Carvalho Neves Franco dos Santos

Universidades Consorciadas

CEFET/RJ - Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca

Diretor-geral: Carlos Henrique Figueiredo Alves

FAETEC - Fundação de Apoio à Escola Técnica

Presidente: Alexandre Sérgio Alves Vieira

IFF - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense

Reitor: Jefferson Manhães de Azevedo

UNEF - Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro

Reitor: Luis César Passoni

UERJ - Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Reitor: Ruy Garcia Marques

UFF - Universidade Federal Fluminense

Reitor: Sidney Luiz de Matos Mello

UFRJ - Universidade Federal do Rio de Janeiro

Reitor: Roberto Leher

UFRRJ - Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro

Reitor: Ricardo Luiz Louro Berbara

UNIRIO - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

Reitor: Luiz Pedro San Gil Jutuca

SUMÁRIO

Aula 11 – Teatro é jogo _____	7
<i>Carmela Soares</i>	
Aula 12 – O teatro é linguagem _____	29
<i>Carmela Soares</i>	
Aula 13 – O corpo expressivo _____	49
<i>Carmela Soares</i>	
Aula 14 – Poesia no espaço _____	67
<i>Carmela Soares</i>	
Aula 15 – Capacidade de jogo _____	87
<i>Carmela Soares</i>	
Aula 16 – A criação das pequenas formas teatrais _____	103
<i>Carmela Soares</i>	
Aula 17 – Jogando com o texto no teatro _____	119
<i>Carmela Soares</i>	
Aula 18 – A personagem: processos criativos _____	135
<i>Carmela Soares</i>	
Aula 19 – A encenação teatral _____	157
<i>Carmela Soares</i>	
Aula 20 – Teatro de animação _____	173
<i>Carmela Soares</i>	
Referências _____	197

Teatro é jogo

AULA

11

Meta da aula

Apresentar a natureza lúdica do teatro na Educação.

Esperamos que, ao final desta aula, você seja capaz de:

- distinguir a natureza sensível do saber teatral do conhecimento meramente intelectual;
- identificar os princípios lúdicos do teatro na Educação.

INTRODUÇÃO

Ouçá... Preste atenção ao som de três sinais. Talvez ao canto de um pássaro, ao apito de um navio, à buzina de um carro, ao repicar de um sino ou, ainda, quem sabe, ao mugido de uma vaca, ou ao coaxar de um sapo. Solte a sua imaginação. Vamos dar início ao estudo do teatro.

Molière, renomado ator e autor francês de comédias do século XVII, com o objetivo de silenciar o público muito barulhento da época, criou três pancadas ou sinais para avisar que o espetáculo teria início. Este costume virou moda e até hoje é utilizado.

Um pouco de história

Meu nome é Jean-Baptiste Poquelin, mas sou conhecido como Molière (1622-1673). Adotei esse pseudônimo, provavelmente, para não causar constrangimento ao meu pai e poupá-lo do embaraço de ter um ator na família. Imagine, meu pai, próspero tapeceiro da corte, solicitado pelas mais nobres damas e cavalheiros, ter em casa um filho ator!!! Ser ator, naquela época, era sinônimo de ser boêmio, vadio e outros títulos mais. Apesar do preconceito, consegui tornar-me um prestigiado homem de teatro, produtor, ator e autor de comédias, que foram aplaudidas por toda a França.

Iniciei minha carreira teatral aos 21 anos, integrando a companhia *L'illustre Théâtre*, sediada, primeiramente, em Paris e, depois, percorrendo em excursão as províncias.

Por volta de doze anos, nossa companhia viajou de um lado a outro e, assim, converteu-se no mais perfeito grupo de comediantes do reino.

Então, partimos de volta para os arredores de Paris. Em outubro de 1658, apresentamo-nos, finalmente, diante do rei Luís XIV e sua corte. A representação? Uma tragédia de Corneille. Um fiasco!!! Antes, porém, de estar tudo perdido, pedi permissão ao rei para encenar uma pequena farsa: *O Doutor Enamorado*. O favor foi concedido. A alegria tomou conta do salão e o rei morreu de rir. Foi um dia glorioso; recebi muitos aplausos e obtive o reconhecimento do rei.

Minhas comédias satirizavam a sociedade francesa, os valores e costumes da época, mostrando, ao mesmo tempo, um profundo conhecimento da natureza humana. Escrevi, ao todo, 30 comédias. Dentre elas, destacam-se *As preciosas ridículas*, *O misantropo*, *O avaro*, *Tartufo*, e *O doente imaginário*. Sugiro que você leia algumas delas para nos conhecermos melhor.



Da mesma maneira que Molière, convido você a silenciar a sua mente, os seus pensamentos e voltar a sua atenção para os ritmos internos do seu corpo. Feche os olhos por um momento; perceba a sua respiração. Perceba o ar entrando e saindo de seu corpo. Depois, sinta o ritmo do seu coração. Como está o seu batimento cardíaco agora? Acelerado? Lento? Faça uma pausa na leitura, feche os olhos e experimente por alguns segundos.



SINAL VERMELHO!!! NÃO AVANCE NA LEITURA. EXPERIMENTE!!!

Agora, tome consciência do seu corpo. Onde você está? Como você se encontra? Sentado, em pé ou deitado? Perceba o estado do seu corpo. Seu corpo está atento, com vigor, ou está sem energia, sem vontade, entregue à força da gravidade? Como está à sua coluna vertebral? Procure alongá-la. Desperte o seu olhar para o que está à sua volta e perceba o ambiente ao redor, observando os objetos, as formas, as relações de distância entre eles, os volumes, as cores, a temperatura, a luminosidade, os sons, as pessoas, os gestos e os movimentos de cada uma delas. Somente observe. Não faça nenhum tipo de julgamento, não critique, apenas contemple...

Você conseguiu deixar-se envolver pelas instruções sugeridas? Qual foi o seu grau de credibilidade nos comandos propostos? Você resistiu ou se permitiu experimentar?

O ensino-aprendizagem do teatro passa, primeiramente, pela vivência das sugestões indicadas. Para que isso ocorra de forma efetiva, é necessário criar um estado de disponibilidade, ou seja, de abertura interior, para jogar, brincar, sorrir, imaginar e sentir prazer. Convido você, então, a iniciar o curso com essa postura de ousadia. Assuma uma atitude lúdica diante dele, explore e experimente as sugestões dadas. Entre comigo nessa aventura teatral.

A NATUREZA SENSÍVEL DO SABER TEATRAL

No estudo do teatro e de seus processos criativos, é importante reconhecer e praticar um novo modo de conhecimento, “o saber sensível”, que requer o envolvimento de todo o corpo no ato de conhecer. Este saber ainda pressupõe uma nova qualidade do olhar, atento, consciente, voltado para o momento presente, para os acontecimentos, formas e sentimentos humanos. É no corpo, portanto, que reside, segundo Duarte, o fundamento básico da Educação Estética:

Começa aí, portanto, nesse “corpo-a-corpo” primeiro mantido com o mundo que nos rodeia, a aventura do saber e do conhecer humanos. Sem dúvida há um *saber sensível*, inelutável, primitivo, fundador de todos os demais conhecimentos, por mais abstratos que estes sejam; um saber direto, corporal, anterior às representações simbólicas que permitem os nossos processos de raciocínio e reflexão...Aqui se insistirá, pois, na necessidade atual e algo urgente de uma educação do sentimento, que poder-se-ia muito bem denominar *educação estética*.

Contudo não nesse sentido um tanto desvirtuado que a expressão parece ter tomado no âmbito escolar, onde vem se resumindo ao repasse de informações teóricas acerca da arte, de artistas consagrados e de objetos estéticos. Trata-se, antes, de um projeto radical: o de retorno à raiz grega da palavra “estética” – *aisthesis*, indicativa da primordial capacidade do ser humano de sentir a si próprio e ao mundo num todo integrado (DUARTE, 2003, p. 12).

Na Educação Estética, a supremacia não é do intelecto, que atua, medindo, julgando, enumerando ou conceituando. Pensamento e sentimento surgem como resultado primeiro do contato sensível do aluno com o mundo. O saber sensível é, portanto, de outra ordem; abre espaço para a intuição, a imaginação e as novas formas de ver o mundo. Uma educação sensível se volta para o desenvolvimento e o refinamento de nossos sentidos, para a percepção sensível e direta da realidade.



Curiosidade

o verbo saber, nas acepções mais antigas, indica “ter o sabor de” ou “agradar ao paladar”. Assim, segundo Duarte (1999, p.14), “o saber carrega um sabor, fala aos sentidos, agrada o corpo, integrando-se como um alimento à nossa existência. Por este viés, o sábio se distingue do especialista, esse detentor de conhecimentos parciais que, na quase totalidade das vezes, não se conectam às ações de seu próprio dia-a-dia”.

Por isso, um dos pré-requisitos básicos do “fazer e apreciar” teatral é aguçar e nutrir os sentidos. Como isso pode ser feito? Recorrendo, por exemplo, a atividades sensoriais como a auto-observação do corpo, seus sentimentos, pensamentos e emoções ou à contemplação da Natureza, das ações e das imagens cotidianas. Portanto, fique atento às impressões presentes na sua rotina diária ou, ainda, existentes na memória de suas emoções: o cheiro da chuva, o aroma de café coado, a luminosidade de um dia de sol ou de um dia nublado, o perfume das flores, o florescer das árvores, o gosto de uma fruta comida ao pé da árvore, os sons que atravessam o seu dia, os gestos desenhados por uma pessoa, a maneira como alguém se movimenta. Desperte para tudo aquilo que estimula os seus cinco sentidos: tato, audição, paladar, visão e olfato. Como diz Duarte, “aquilo que é imediatamente acessível a nós, através dos órgãos dos sentidos, já carrega em si uma organização, um significado, um sentido”. Este saber sensível, vivenciado primeiramente pelo corpo, é característico do jogo teatral, como veremos adiante.

Com essa proposta, gostaria de sugerir a você a criação de um portfólio, ou seja, um diário de bordo, no qual possa fazer anotações, desenhos e colagens de suas experiências teatrais. Como as experiências teatrais são efêmeras, acontecem no momento presente, o *portfolio* constitui-se numa forma de registro, “protocolo”, a que você poderá recorrer, caso queira se lembrar ou rever o seu processo de aprendizagem em teatro e, ainda, servirá de instrumento de avaliação que você, oportunamente, poderá mostrar ao seu tutor.

ATIVIDADE



O que estou tocando?

1. Na sala de aula, os mais variados jogos de percepção sensorial podem ser realizados com este objetivo. Vamos fazer um pequeno jogo de percepção tátil neste momento.

a. Trabalhando individualmente ou “em dupla, escolha, na mochila ou na bolsa de seu colega, sem olhar, um objeto qualquer. Sem retirá-lo, toque-o, percebendo seu tamanho, sua textura, sua forma, sua materialidade” (MARTINS, 1998, p. 31). Perceba, ainda, se este objeto produz algum som. Procure visualizar, imaginar o objeto antes de vê-lo. Depois, retire-o da bolsa. Ele corresponde ao que você imaginou?

b. Agora, procure dar um uso cotidiano a esse objeto. Se for uma chave, você poderá abrir uma porta real ou imaginária com ela. Em seguida, procure dar a essa chave um uso inusitado. Ela poderá ser transformada, por meio de sua ação, em um detector de tesouros. Você, como um pirata destemido, começará a explorar o ambiente, procurando encontrar o tesouro. Certamente, enfrentará muitas dificuldades nesta aventura. A mesa à frente se transformará na entrada de uma caverna perigosa. A cortina balançando na janela passará a ser a vela de um navio pirata se aproximando-se. A partir daí, toda uma realidade cênica poderá ser criada. Repita o exercício e experimente outros objetos. Deixe o livro de lado e comece o jogo.

c. Agora, faça um registro escrito ou um desenho dessa experiência. O que ela lhe trouxe de novo? Que descobertas lhe foram possíveis? Você acreditou em suas ações? Que realidade cênica você criou? O que você aprendeu sobre o fazer teatral a partir desta atividade?

COMENTÁRIO

O ritmo imposto pela vida contemporânea acaba inibindo e anestesiando os nossos sentidos. Estamos cada vez mais afastados da Natureza, dos seus ritmos e elementos. Na cidade, principalmente nos grandes centros urbanos, o tempo a partir do qual vivemos é artificial, marcado pelos ponteiros do relógio e pela correria desenfreada. As paisagens que percorremos no nosso dia-a-dia se afiguram monótonas, desbotadas, diante de nosso olhar mecânico e condicionado. A poluição retira das ruas o aroma peculiar de cada lar. O barulho ensurdecedor silencia a nossa audição. Diante de tal crise dos sentidos, é indispensável educar nossa sensibilidade para reaprender a olhar, ouvir, tocar e sentir.

Nesse aspecto, o teatro e a arte em geral têm papel importante na reeducação dos sentidos e no desenvolvimento de nossa capacidade de dar significação ao mundo e à vida. O teatro torna isso possível ao estimular uma atitude ativa, participativa e criativa do aluno diante do

mundo! Exercitando constantemente os sentidos, deixamos de atuar meramente como robôs, como seres mecânicos, reprodutores de valores destituídos de sentido e comportamentos estereotipados. Toda e qualquer ação, pensamento e sentimento nascem fundados na experiência sensível, surgem a partir do nosso corpo, num movimento vindo de dentro para fora, e não a partir do que nos é imposto.

Além de refinar a percepção estética, podemos observar, a partir de um simples exercício, como o proposto nessa atividade, um outro aspecto importante do ensino-aprendizagem do teatro. A qualidade da imaginação no teatro é diferente. Ela é “imagem em ação”. Por meio da ação, do uso ativo do corpo no espaço, objetos e lugares ganham uma nova dimensão, diferente daquela manifestada pela vida real, criando-se, a partir daí, todo um universo ficcional, que será chamado de realidade cênica.

Gostaria de chamar a atenção para outro aspecto importante dos jogos com os sentidos. O aluno é preparado, progressivamente, não apenas para fazer teatro, mas, também, para apreciar a obra teatral produzida por uma outra pessoa à medida que o seu saber sensível é estimulado. Este ponto será abordado com mais detalhes em outra aula.

Não se esqueça: esta é uma atividade para você experimentar. Largue o livro por um momento e entre em ação. Não fique preso aos resultados. Não julgue a sua experiência partindo da premissa de que isso é certo ou errado, de que deveria ser assim ou assado, de que isso é bom ou ruim, belo ou feio, pois esse tipo de julgamento não cabe aqui. O jogo requer uma atitude dinâmica, criativa e transformadora. Racionalizar a experiência inibe a criatividade e o prazer.

O importante é que você se abra internamente para a experiência sensível do mundo. Eu sei que não é um exercício tão simples assim, pois estamos acostumados a agir mecanicamente, mas vale a pena tentar, porque, desse modo, a vida fica mais rica em poesia. Aos poucos, durante o curso, você estará sendo estimulado neste sentido.

Recorra, constantemente, ao seu portfolio para registrar suas impressões. Nele, você poderá colar um elemento da Natureza que lhe despertou interesse num determinado dia, descrever suas sensações, emoções e descobertas em torno de determinada experiência, fazer um desenho daquilo que lhe foi significativo durante o jogo teatral e até mesmo anotar uma dificuldade que queira solucionar.

Diante do que foi exposto, sugiro que você invente um novo jogo com o objetivo de nutrir a percepção sensível do seu aluno. Aplique, depois, na escola ou num grupo de amigos. Perceba o prazer e a alegria que essas atividades despertam e lembre-se de anotar no portfolio suas impressões a respeito desse jogo.

PERCEPÇÃO ESTÉTICA E IMAGINAÇÃO

Segundo Mirian Celeste Martins (1999, p. 117), “a percepção estética e a imaginação criadora são o passaporte sensível para a aventura no mundo da arte”, ou seja, dois modos de aprender *o fazer e o apreciar artístico*. Esclarece, ainda, que a percepção estética não é apenas a coleta de dados sensoriais, mas a ressignificação destes dados, segundo a experiência particular de cada pessoa no mundo, utilizando-se, também, das referências anteriores, construídas em tantas outras percepções.

Por meio deste corpo perceptivo que integra pensamento e sentimento, encontramos e damos sentido ao mundo que nos cerca. “O estar atento ao mundo é desta maneira um constante despertar”. Martins sugere, também, uma reflexão sobre o papel da escola na promoção de uma Educação Estética:

Que oportunidade a escola oferece para o corpo perceptivo do aluno? Se a escola permite apenas o olho da mente, mente! O olho da mente é um olho sensível. Não podemos correr o risco de oferecer desafios que apenas trabalhem o sujeito cognitivo. É preciso criar situações em que o olhar e o ouvir, juntamente com o olfato, o tato, o paladar, possam ser filtros sensíveis no contato com o mundo (MARTINS, 1999, p. 117).

ATIVIDADE



2. Registre, por escrito, a sua opinião a respeito da citação anterior. Procure se lembrar de situações reais de ensino-aprendizagem na escola que poderiam ilustrar o que foi dito. Você pode recorrer a lembranças pessoais de quando era estudante do Ensino Fundamental ou Médio ou, ainda, rever situações atuais que ocorreram na escola.

RESPOSTA COMENTADA

Essa atividade traz uma sugestão que considero importante no curso. Quando você relaciona uma reflexão teórica à prática pessoal ou à observação das práticas escolares, adquire uma postura ativa e crítica diante da questão proposta e da educação atual. A partir dessa leitura, você poderá traçar novas estratégias, assumindo, diante da prática escolar e do conhecimento, uma atitude de pesquisa, questionamento e reavaliação constante. Essa maneira de refletir facilita, também, a assimilação e apropriação do saber aqui proposto.

Na aula de teatro, conteúdos teóricos não devem ser priorizados em detrimento do aprendizado sensível, do estar em jogo. A história do teatro, certamente, é um conteúdo teórico importante.

Através do seu estudo, compreendemos as diversas manifestações teatrais, ao longo da história, o sentimento e o pensamento humano de diferentes épocas e culturas, seus distintos valores e modos de vida. No entanto, este aprendizado deve vir acompanhado de um saber vivo, dinâmico, integrado ao jogo e, ainda, estabelecer relação direta com a atualidade e os modos de ser contemporâneos. Da mesma forma, o objetivo principal da aula de teatro não deve estar na apresentação do “teatrinho”, que aprisiona os alunos em textos decorados e personagens estereotipados. Neste tipo de teatro, os corpos dos alunos se apresentam rígidos, tensos, sem nenhuma espontaneidade e expressividade. Ao contrário desses exemplos, toda e qualquer atividade teatral deve estar permeada pela atitude e pelo espírito do jogo, fundamento básico do teatro contemporâneo. É, pois, na atitude de jogo que se encontram a beleza e a expressividade da cena teatral e o seu princípio estético.

OS PRINCÍPIOS LÚDICOS DO TEATRO

Agora que já estudamos a natureza sensível do saber teatral, vamos comentar os princípios lúdicos ou estéticos do teatro. Afirmar no título desta aula: “teatro é jogo”. O que esta afirmação quer dizer? Que tal uma analogia entre o teatro e algum outro jogo para começar esta reflexão? Por exemplo, o futebol, um dos ícones de nossa cultura.

O jogo de futebol ocorre dentro de um campo, numa área claramente delimitada por linhas e pela trave. Ao redor desse campo, encontra-se a arquibancada onde ficam os torcedores. Da mesma forma, o jogo teatral ocorre dentro de um espaço definido, de um círculo mágico, que difere o lugar do ator do lugar do observador. Esses dois pontos são distintos, apesar

de poderem se relacionar, de maneira dinâmica, durante o jogo teatral. Assim, temos no teatro o espaço da ação, onde os jogadores ou atores agem, e o espaço da observação, de onde o espectador assiste ao espetáculo.

É curioso observar que a origem grega da palavra teatro, *thèatron*, significa, segundo Patrice Pavis (1999, p. 372), “local de onde o público olha uma ação que lhe é apresentada num outro lugar”. Nesse contexto, o termo teatro faz referência ao jogo de olhares entre jogadores e espectadores. O círculo mágico, a delimitação precisa no espaço, constitui, por assim dizer, um dos princípios lúdicos do teatro.

Em nossas aulas de Teatro na Educação, não estamos visando à formação profissional de atores. O objetivo principal do curso consiste em desenvolver a capacidade de jogo do alunos. Assim, o aluno será encarado como jogador muito mais do que como ator. Em relação à denominação espectador, você poderá utilizar, também, outros termos, tais como: observador, platéia e público.

Mas voltemos ao jogo de futebol. O foco do jogador é a bola. Seu objetivo é marcar o gol. Ele está focado nesse objetivo e fica atento à bola. O jogo apresenta uma série de dificuldades e imprevistos, o que desperta a nossa atenção e emoção, deixando o nosso coração por um fio. Esse estado de tensão ou atenção permanente é uma outra qualidade estética do jogo. Quanto mais difícil ele é, mais tensão sentimos e, quando o jogador marca o gol – que maravilha! –, uma espécie de prazer percorre o corpo. Nesse instante, nós gritamos, comemoramos, e uma alegria incontida se manifesta. A alegria e o prazer são, também, segundo Johan Huizinga (1996), características estéticas do jogo, talvez as mais essenciais. Podemos verificar que até mesmo os animais se divertem e sentem uma espécie de prazer em suas brincadeiras.

Vamos nos lembrar, também, dos malabaristas de circo. Eles começam a apresentação dos malabares com uma ou duas bolas. À medida que a apresentação prossegue, eles acrescentam mais uma bola, depois outra, assim sucessivamente. O grau de dificuldade vai aumentando. A atenção do jogador se redobra e a do espectador também. O desafio é, portanto, natural ao jogo. No intuito de superá-los, buscamos novas soluções, diferentes das que já foram encontradas. O desafio mobiliza todo o nosso ser, o nosso corpo, ações, sentimentos e pensamento na busca de uma resolução. O desafio é responsável por estimular a ação lúdica.

Jogo é, portanto, uma experiência sensível, orgânica, que ocorre na esfera do corpo e não na esfera racional, puramente cognitiva. Nenhum jogador de futebol interrompe o jogo quando está com a bola no pé e começa a pensar nas possíveis soluções e jogadas que poderia tomar. Caso ficasse pensando, raciocinando, perderia a bola para outro jogador. A escolha é feita a partir da ação, do “saber sensível”, intuitivo, que o corpo já possui e que será reinventado no momento do próprio jogo. Ele está totalmente absorvido no que está fazendo. Neste caso, a atenção do jogador está voltada para o momento presente, para o aqui e agora da ação.

Todo jogo tem, também, uma duração, um início e um fim, ocorrendo num intervalo de tempo definido. Esta é mais uma característica estética do jogo: sua duração é efêmera assim como a própria vida.

No jogo teatral, o desafio se apresenta como um problema cênico a ser resolvido. O aluno-jogador persegue este desafio durante todo o jogo. Ao mesmo tempo que joga, aprende habilidades teatrais e cria uma forma expressiva a ser comunicada à platéia que assiste a ele.



Durante o jogo, o jogador está focado na solução do problema, que no dizer de Viola Spolin (1982), arte-educadora norte-americana, recebe o nome de *foco de atenção ou ponto de concentração*. O ponto de concentração auxilia o aluno a se manter concentrado no que ocorre na esfera do jogo. Isto o auxilia a ultrapassar o sentimento de desconforto inicial provocado pelo fato de estar diante de uma platéia e a agir de maneira espontânea em cena.

A atenção do jogador, portanto, está focada no momento presente e em tudo aquilo que acontece no decorrer do próprio jogo. Jogando, o aluno-ator desenvolve a flexibilidade e a prontidão, habilidades necessárias ao fazer teatral. Essa urgência ou tensão despertadas pela busca do objetivo confere à atividade teatral vivacidade, naturalidade, beleza e prazer. Assim, os alunos aprendem jogando.

Nos jogos teatrais, os grupos de alunos não devem permanecer discutindo por muito tempo o que acontecerá durante o jogo. A intensa atividade intelectual inibe o jogo. Os grupos devem apenas rascunhar, inicialmente, algumas idéias e premissas e, depois, entrar em ação. As soluções dos problemas cênicos deverão ocorrer durante a ação lúdica propriamente dita, assim como no exemplo do jogo de futebol.

Todo jogo ocorre a partir de certas regras. Quais são as regras do futebol? Vamos enumerar algumas. Onze jogadores de um lado, onze de

outro. Quando um time joga a bola fora do campo, a bola retorna para o time adversário; mão na bola é falta; pênalti é falta dentro da área, e assim por diante. As regras precisam ser seguidas para que o jogo ocorra.

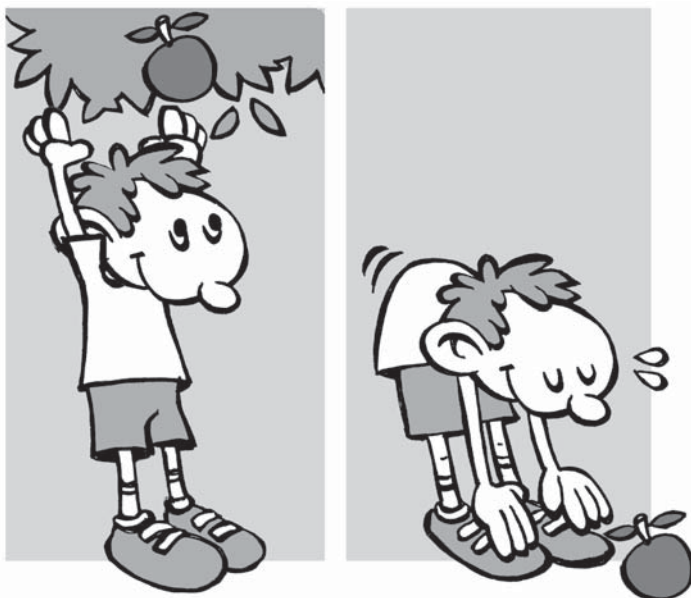
Da mesma maneira, o jogo teatral obedece a certas regras indicadas pelo professor, pelo diretor ou, ainda, poderão ser criadas pelos próprios jogadores a partir de uma proposta de trabalho coletivo. As regras são as mais diversas e sua criação dependerá do problema cênico ou de atuação indicado pelo professor. Por exemplo, podemos dividir a turma em grupos, destinando a cada equipe um número certo de jogadores. A comunicação só poderá ocorrer por meio da linguagem não-verbal, ou seja, nenhuma palavra poderá ser proferida durante o jogo. A ação deverá ser criada no espaço vazio, sem auxílio de nenhum objeto. As premissas dependem de cada jogo e do objetivo cênico que o professor quer trabalhar. É importante lembrar, entretanto, que, no jogo teatral, apesar de as regras serem fixas, podem estar, constantemente, sendo reinventadas, criando-se novos elementos expressivos e novas formas de comunicação com a platéia.

Além disso, como nos esclarece Huizinga (1996), ao obedecer a certas regras, “o jogo é ordem e cria ordem”, querendo isto dizer que, ao ser regrado, o jogo confere uma forma expressiva e estética a tudo aquilo que está sendo criado. O jogo tem uma estrutura significante, através da qual o homem atribui sentido e significado ao mundo. Ao organizar formas expressivas, o jogo manifesta certos princípios estéticos, tais como: beleza, harmonia, ritmo, cadência, continuidade, ruptura etc.

Vocês já repararam? Podemos apreciar o jogo de futebol como se fosse um jogo de corpos, um balé humano em que a bola é a protagonista. No jogo há ritmo, suspense, ruptura. Formas são desenhadas no espaço por meio do deslocamento dos jogadores. Existe uma beleza plástica e cênica no jogo de futebol, nas jogadas precisas e inusitadas dos jogadores, não há como negar.

Você ainda está com fôlego? Faça uma pausa. Respire um pouco, relaxe o corpo, alongue os braços para cima, inspirando. Agora, retorne os braços para baixo, expirando. Repita esses movimentos e, em seguida, inspire levantando os braços. Agora, procure alongá-los ao máximo, para cima, como se fosse colher uma maçã na árvore e, num impulso só, dobre o tronco para baixo como se fosse colocar a maçã dentro de um cesto de palha aos seus pés. Solte os braços. Dobre um pouco o joelho ao abaixar o tronco. Alongue as pernas e permaneça com o tronco dobrado para

baixo. Relaxe os ombros e a cabeça nesta posição. Solte o peso do seu tronco e de sua cabeça para baixo, relaxando todo o seu corpo. Perceba a sua respiração. Volte, desenrolando a coluna, como se fosse uma cobra. A cabeça é a última a voltar. Torne o seu corpo consciente, ativo. Então, vamos adiante, ainda temos alguns aspectos interessantes a abordar.



O jogo, ao ocorrer dentro de espaço e tempo definidos, cria um intervalo em nossa vida cotidiana, instaurando uma outra realidade, paralela, diferente da vida corriqueira. Por exemplo, ao assistirmos a um jogo de futebol ou ao ouvirmos uma música, somos transportados para uma outra esfera. Esquecemo-nos de nossos deveres e compromissos diários e deixamos até mesmo nossas preocupações de lado. Puxa, que alívio!!! Pois então, o jogo nos coloca dentro de uma outra realidade? Quando o jogo ou a música termina, pronto, voltamos ao cotidiano. Retomamos nossas ações diárias e seguimos em frente.

No teatro, ocorre a mesma coisa. Durante o jogo teatral, um universo ficcional e poético é criado. Você se lembra de nossa primeira atividade: “O que estou tocando?”. Nela, uma nova realidade foi criada, uma “realidade paralela”, ou seja, uma *realidade cênica*. Enquanto o jogo se realiza, jogadores e espectadores acreditam no que está sendo proposto, comprovando a cumplicidade de uma experiência entre eles. Assim sendo, no teatro, um mundo imaginário é criado e compartilhado por todos. Para que o teatro exista, é necessário dar um certo grau de credibilidade ao que está sendo proposto, a esta “mentira ou fingimento”.

Assim, quando a cortina é aberta, as batidas no chão anunciam o início do espetáculo, os atores entram em cena ou a ação se inicia, vislumbramos um outro universo, diferente da vida comum.

Dessa maneira, segundo Huizinga, o jogo tem uma função simbólica e poética. Jogando, criamos novas imagens, novos símbolos, reinventando e redimensionando nós mesmos e o mundo.

Você pode me perguntar: “Onde está a imaginação no jogo de futebol? Ele não cria uma realidade ficcional?”. É verdade. No entanto, podemos dizer que a imaginação está presente no jogo de futebol, ainda que não esteja explícita como no jogo teatral. O jogador, no entanto, ao fazer uma nova jogada, utiliza a sua imaginação, antecipa, prevê, intui, levanta hipóteses. Essa é uma das características da imaginação. O homem, antes de ir à Lua, imaginou o foguete, o seu funcionamento, levantou hipóteses sobre as condições atmosféricas e o solo lunar, fez previsões, traçou cenários e, só depois, tornou possível esta conquista.

Mirian Celeste Martins comenta a importância do papel da imaginação no aprendizado da arte, reconhecendo que a criança, no decorrer do processo criativo, levanta hipóteses para sua ação, testando concretamente suas idéias e imagens internas:

A imaginação é também um modo de conhecer. Quando a criança, em seu pensamento projetante, maneja a matéria – massinha, lápis e papel, tecidos, roupas, sons – e cria no contato com ela, a imaginação criadora se desvela. Uma imaginação que é também capaz de antecipar, antever, pois imaginar é também levantar hipóteses para sua ação. É exercitando esse pensar imaginativo que podemos encontrar soluções inovadoras e ousadas, seja no campo da ciência, seja no da arte. Valorizar o repertório pessoal de imagens, gestos, “falas”, sons, personagens, instigar para que os aprendizes persigam idéias, respeitar o ritmo de cada um no despertar de suas imagens internas são aspectos que não podem ser esquecidos pelo ensinante de arte. Essas atitudes poderão abrir espaço para o imaginário (MARTINS, 1999, p. 117).

Vamos retomar a temática do jogo e de seus princípios estéticos? O jogo tem caráter voluntário. As pessoas jogam por livre e espontânea vontade, pois esta é uma atividade atraente e prazerosa. Ninguém joga por obrigação. Se uma pessoa entra no jogo com esta atitude, há duas possibilidades: ou o jogo não avança ou o estado interno da pessoa se modifica e ela se envolve diretamente na ação lúdica, começando, realmente, a jogar. Além disso, o jogo pode ser suspenso a qualquer hora.

Por último, o jogo tem, também, um caráter desinteressado. Ele tem um fim em si mesmo, ou seja, uma estrutura autônoma. Não jogamos para adquirir algo, cumprir uma tarefa ou aprender um conteúdo específico. O jogo, segundo Huizinga, não tem uma dimensão prática. Essa função objetiva da ação lúdica pode ser entendida como um aspecto secundário do jogo, como uma estratégia humana, porém não faz parte da natureza do jogo em si. Não podemos defini-lo segundo este princípio, pois ele foge a qualquer conceituação. Jogamos por jogar, exatamente porque o jogo desperta em nós a alegria e o divertimento, porque é uma forma de celebração da vida, da força e da energia humana de transformação. O jogo aproxima-se, portanto, da experiência estética que é desinteressada, voluntária e livre.

Para qualquer jogo existir, as qualidades estéticas mencionadas devem estar presentes. Somente por meio delas podemos compreender o jogo e presenciar o seu desenrolar. São estas qualidades que atribuem ao jogo teatral e ao jogo de futebol o seu caráter estético e sensível.

No teatro, essa experiência é imprescindível. O fazer e o apreciar teatral se fundam na experiência do prazer estético, e é por meio dele que o aluno amplia sua capacidade de sentir, tornando-se consciente do seu potencial de realização e transformação do mundo e da vida.

ATIVIDADE



3. Releia o item “Os princípios lúdicos do teatro” e enumere, no espaço abaixo, de forma resumida, as características estéticas do jogo teatral. Procure, depois, lembrar-se de algum outro jogo que você conheça, identificando nele essas mesmas características.

RESPOSTA COMENTADA

Ao reconhecer no jogo uma realidade autônoma, independente, distinta de qualquer outra atividade da “vida comum”, Huizinga (1996) aproxima o jogo do domínio da estética, esclarecendo que este resiste a qualquer análise racional, podendo ser descrito apenas pelo estudo de suas características formais. Dentre elas, destaca a intensidade, a tensão ou a incerteza, o prazer, a alegria, o divertimento, a atividade voluntária, o caráter desinteressado, a delimitação do jogo em limites de tempo e espaço, a criação de uma realidade cênica diferente da vida habitual, o caráter fictício ou representativo e a sujeição do jogo a uma certa ordem ou a certas regras.

Na escola, a beleza do jogo teatral encontra-se diretamente relacionada a essas características formais. A observância desses princípios em sala de aula garantem ao jogo teatral sua autenticidade, seu caráter vivo e orgânico. Caso contrário, os exercícios teatrais propostos pelo professor não disporão de nenhum significado lúdico, servindo apenas como recurso para o aprendizado de habilidades ou a fixação de conteúdos e hábitos. A partir de uma abordagem lúdica, reaseguramos, ao mesmo tempo, dentro da escola, uma relação pedagógica significativa tanto para o aluno quanto para o professor, transformando o ato de ensinar e de aprender teatro um processo de criação. Trata-se, portanto, de identificar, durante a realização do jogo teatral na escola, a presença dessas qualidades e verificar o seu significado para a criação e a leitura da teatralidade.

CONCLUSÃO

Procure ficar atento e reconhecer as qualidades lúdicas ou estéticas do jogo nas diferentes brincadeiras que ocorrem ao seu redor. Por exemplo, procure identificá-los no jogo de amarelinha ou em outro qualquer. Aos poucos, você irá se familiarizando com essas qualidades e ficará mais fácil praticar e apreciar o jogo teatral.

Quando você for aplicar um jogo teatral com os alunos, em sala de aula, procure estar presente, de corpo inteiro, vibrando com eles, estimulando-os em sua capacidade de jogo e, acima de tudo, respeitando aquele que ainda teme ou “desconfia” de sua própria capacidade. Você também poderá participar de alguns jogos com os alunos. Eles se divertem vendo o professor jogando.

Vá se familiarizando, também, com o vocabulário da linguagem teatral. Escreva esses termos, em seu portfólio, e procure definir os seus significados. Tenha tranquilidade. Talvez você esteja entrando em contato com um universo completamente diferente. Vá com calma, sem ansiedade, porque a ansiedade dificulta o sentir. Reflita, pense, reinvente e desdobre o saber que você vem adquirindo neste curso, procurando relacioná-lo a situações que ocorreram ou que ocorrem em sua vida diária e em sua prática escolar.

ATIVIDADE FINAL

Observe o quadro e enumere os jogos que você conhece. Já brincou assim na sua infância? Reconhece esses jogos nas brincadeiras atuais das crianças? O recorte a seguir destaca o jogo da cabra-cega. Relacione-o com o que você aprendeu sobre teatro. Como transformá-lo num jogo teatral?



RESPOSTA COMENTADA

Jogos infantis é um quadro de Peter Brueghel (1525-1569), datado de 1560. Nesse quadro, Brueghel, pintor flamengo, fornece um painel dos múltiplos jogos realizados em sua época, mostrando o caráter universal da brincadeira infantil. São cerca de 80 jogos populares; alguns deles, contudo, já desapareceram, mas muitos chegaram até nós, sendo transmitidos oralmente de geração a geração.

Você gostou de apreciar o quadro? Quantas brincadeiras enumerou? Certamente, você já se divertiu com muitas delas. Vamos rever juntos alguns dos jogos conhecidos ainda hoje: pula-carniça, pegador, amarelinha, três Marias, perna-de-pau, “Maria Cadeira”, cabra-cega, jogo-de-guerra, cavalinho-de-pau, pião, siga o chefe, trenzinho, cambalhota, equilibrando o cabo da vassoura, esconde-esconde etc. Você notou que o teatro está, também, representado no quadro pela presença de pequenas dramatizações? Observe, ao centro, uma cena de casamento e, à esquerda, próxima ao edifício, uma cena de batismo – uma fila de crianças e o chefe, à frente, levando nos braços um bebê de pano. No segundo andar do mesmo prédio, você poderá observar, ainda, uma criança brincando com uma máscara na janela.

As brincadeiras infantis são uma fonte rica para o aprendizado do teatro. Em consequência dos novos modos de vida contemporâneos, a criança perde cada vez mais espaço para o lúdico. Que criança brinca, atualmente, na rua como antigamente? Como andam os parques infantis? Cercados, gradeados. É preciso recuperar a cultura dos jogos infantis e populares: as canções, regras e movimentos gestuais. É preciso trazer à memória os jogos de infância, ensiná-los aos alunos. Pode-se, ainda, transformá-los em motivo cênico ou em jogos teatrais.

Como podemos fazer isto, a partir do jogo da cabra-cega?

Vamos seguir a trilha percorrida por outros mestres brasileiros em relação à teatralização dos jogos tradicionais infantis, como as professoras Ingrid Dormien Koudela e Maria Lúcia de Souza Barros Pupo, ambas da Universidade de São Paulo e, mais recentemente, do professor Ricardo Japiassu, da Universidade do Estado da Bahia, que desenvolve no livro Metodologia do ensino do teatro uma proposta didática e um guia de jogos teatrais para as séries iniciais do Ensino Fundamental.

Podemos transformar o jogo tradicional infantil em jogo teatral, primeiramente, introduzindo a platéia. Para isso, é necessário dividir a turma em duas equipes. Uma irá jogar e outra irá somente observar. Durante a aula, as duas equipes se alteram, trocando-se, desta forma, os papéis. Conseqüentemente, é preciso delimitar a área de jogo ou o círculo mágico do teatro.

Pode-se acrescentar, também, a sugestão de uma nova regra. Os jogadores, incluindo o cabra-cega, terão de agir como se fossem ratos famintos, cobras gordas, tartarugas apressadas ou, ainda, pessoas velhas, ou alguém que esteja apertado para ir ao banheiro, e assim por diante.

As sugestões podem ser anunciadas e alternadas pelo próprio professor, durante o jogo. Poderão, também, ser propostas pelo jogador cabra-cega. Quando o cabra-cega pegar alguém, proporá um novo papel, em voz alta, e o jogo recomeçará.

A outra equipe de alunos, a platéia, terá a função de observar se os jogadores estão mantendo a atenção no problema proposto. Como nos aconselha Viola Spolin (1982), verificar se o ponto de concentração está sendo mantido, ou seja, se o desafio permanece presente.

Ao final do jogo, durante a avaliação, o professor poderá perguntar à platéia: "Os jogadores agiram a partir dos papéis propostos? A expressão do corpo se modificou? Que sons surgiram? Estes sons auxiliaram a comunicação? É complicado agir de acordo com um determinado papel e ter de manter as regras da cabra-cega? Por quê?" (JAPIASSU, 2001).

A avaliação do jogo é feita de forma objetiva, em torno de critérios definidos, relacionados ao teatro e à sua expressão. Durante a avaliação, não é recomendável a utilização de críticas ou julgamentos de aprovação ou desaprovação, pois, como nos recomenda Spolin (1982, p. 8), "(...) a verdadeira liberdade pessoal e a auto-expressão só podem florescer numa atmosfera onde as atitudes permitam a igualdade entre o aluno e o professor". Em momento, oportuno, falaremos mais sobre esse ponto.

Cabra-Cega está diretamente relacionada ao saber sensível necessário ao fazer e apreciar teatro. Os olhos fechados aguçam a percepção estética. O jogador fica mais atento à audição, ao tato, aos cheiros, a toda atmosfera de sons, ruídos, toques, aromas que lhe chegam durante a brincadeira. No quadro de Brueghel, Jogos infantis, você poderá perceber que o espaço ganha dinamismo e plasticidade pelo movimento dos corpos das crianças que brincam e pela distribuição dos pequenos agrupamentos. Observe como o espaço está quase todo ocupado. A rua está em festa, repleta de gente, sendo, portanto, local de encontro e alegria.

Assim como nas artes plásticas a pintura ganha dimensão pela exploração dos diversos elementos expressivos que compõem a sua linguagem, a teatralidade, ou seja, a expressividade, no teatro, é esculpida pela expressão dos corpos, cores, sons, roupas, texto, luzes, objetos e movimentos no espaço. No teatro, porém, o espaço cênico não é o espaço bidimensional da tela, mas o espaço físico tridimensional da ação lúdica.

Então, para transformar, de forma mais clara, o jogo infantil em jogo teatral, na sala de aula, é interessante seguir as sugestões propostas, como, por exemplo, dividir a turma em duas equipes: jogador e espectador e introduzir situações dramáticas ou imaginárias, enriquecendo assim mais o jogo. O professor tem total liberdade para reinventar os jogos, para criar novas regras. Não perca, portanto, o objetivo da aula: o ensino do teatro e seus processos criativos.

RESUMO

O saber teatral é de natureza sensível. O ensino do teatro não pode ocorrer apenas no nível teórico. Devem-se experimentar as sugestões propostas. Só assim você poderá incorporar tal saber: “Incorporar significa precisamente trazer ao corpo, fundir-se nele: o saber constitui parte integrante de quem o possui, torna-se uma qualidade sua” (DUARTE, 2001, p. 14). No mundo contemporâneo, as atividades humanas tornam-se cada vez mais mecânicas. Cabem à Educação e à Arte estimular o saber sensível, nutrindo os sentidos, refinando a percepção estética.

O teatro tem uma natureza lúdica que se aproxima do domínio da Estética e, portanto, resulta num saber sensível, direcionado para o sentir. Teatro é jogo. O jogo teatral é o fundamento básico do teatro contemporâneo, tornando-se, desse modo, expressão de uma experiência humana viva e significativa. Pode ser reconhecido por suas qualidades estéticas, como a ordem, a harmonia, o ritmo e a beleza provenientes de determinadas regras. O jogo teatral ainda ocorre dentro de um intervalo de tempo e espaço definidos. A ação lúdica no teatro está diretamente direcionada a uma platéia. Ele tem um caráter desinteressado e voluntário, além de despertar prazer, alegria e tensão, definidas por Huizinga como características formais ou estéticas.

Além disso, o jogo teatral é a expressão de uma realidade cênica, ficcional, um universo simbólico rico em metáforas e poesia.

INFORMAÇÕES SOBRE A PRÓXIMA AULA

Para ser dito em tom de suspense... Não perca! Não perca a próxima cena desta aventura teatral: “Teatro é linguagem”. Nela, você e eu iremos descobrir juntos os segredos da linguagem teatral, sua importância para o pensamento contemporâneo do teatro na Educação e, ainda, conhecer os elementos expressivos desta linguagem. Aproveite as dicas e sugestões e até a próxima aula.

LEITURAS RECOMENDADAS

JAPIASSU, Ricardo. *Metodologia do ensino do teatro*. Campinas, SP: Papirus, 2001. Esse livro faz um apanhado das principais abordagens pedagógicas do Teatro na Educação, além de desenvolver uma didática para o ensino do teatro dirigido, especialmente, às séries iniciais, fundamentada nos pressupostos teórico-práticos do sistema de jogos teatrais formulado por Viola Spolin.

SPOLIN, Viola. *Improvisação para o teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1982.

Essa obra é uma referência indispensável a todos aqueles que desejam ensinar teatro. Viola Spolin, educadora norte americana, na década de 1960, sistematizou um método de jogos teatrais bastante objetivo e prático, direcionado ao ensino da linguagem teatral. Nesse livro, Spolin expõe os pressupostos básicos do ensino do teatro e fornece um guia de jogos teatrais.

AULA 12

O teatro é linguagem

Meta da aula

Demonstrar a importância da linguagem teatral para o ensino do teatro na Educação.

objetivos

Esperamos que, ao final desta aula, você seja capaz de:

- identificar os elementos da linguagem teatral;
- reconhecer a natureza do signo teatral;
- distinguir as concepções moderna e contemporânea a respeito do ensino do teatro na Educação.

INTRODUÇÃO

Você está curioso? Pronto para embarcar nesta nova aventura? Então, aperte o cinto e vamos em frente. Nesta aula, descobriremos os segredos da linguagem teatral, seus elementos expressivos e sua importância para o pensamento contemporâneo do ensino do teatro na Educação.

Certamente, você já viu ou participou de algum evento na escola, de alguma festa em que o teatro esteve presente. Tente recordar este momento. Como eram essas pequenas apresentações? Que recursos foram utilizados? Sobre o que tratava a história da peça? Talvez você também se lembre de que, na escola, a professora, com o objetivo de ilustrar determinado tema da aula de História, tenha recorrido ao teatro. Em que outras circunstâncias o teatro esteve presente na sua vida escolar? Ele surgia como um elemento novo, um elemento surpresa diante da monótona rotina escolar? Qual era o seu sentimento em relação a esses eventos?

É verdade; o teatro é mesmo um instrumento lúdico e gostoso para ensinar e aprender os conteúdos de outras disciplinas. E mais: por meio do teatro, o aluno também pode desenvolver hábitos e habilidades. Quanta utilidade tem o teatro! Ele é realmente um instrumento valioso para a Educação.

Você, no entanto, deve estar curioso e se perguntando: “Mas, afinal de contas, qual a relação do teatro com a linguagem?”. Antes disso, porém, um pouquinho mais de suspense. Vamos rever juntos alguns momentos importantes da história do teatro na educação brasileira.

ERA UMA VEZ...

... um jesuíta espanhol conhecido como Padre José de Anchieta. Ele veio de Portugal para o Brasil, logo após o Descobrimento, no século XVI. Ficou famoso em sua época e, até hoje, é lembrado pelos inúmeros autos religiosos que escreveu e encenou. O teatro jesuítico, como é chamado, cumpria uma função didática. Era um meio interessante e lúdico de catequizar os índios, que adoravam a dança, a representação e a música. O teatro era utilizado, portanto, como uma ferramenta para transmitir aos índios a religião católica. Podemos dizer, então, que as manifestações teatrais, no Brasil, vincularam-se, desde o início, a um contexto educacional.

Um pouco de história

Sou conhecido como Padre José de Anchieta (1534-1597). Fui também apelidado o “Apóstolo do Brasil” pela admirável tarefa de cristianização dos índios. O teatro jesuítico foi um instrumento de catequese. Aliás, um veículo mais ameno e agradável do que o discurso árido dos sermões religiosos. Escrevi e encenei diversos autos religiosos, dentre eles: *Auto da Pregação Universal*, *Quando, no Espírito Santo, se recebeu uma relíquia das Onze Mil Virgens*, *Dia da Assunção*, *Na festa de São Lourenço*, *Na festa de Natal*.

Você conhece algum auto religioso? Certamente, já viu o *Auto da Compadecida*, de Ariano Suassuna, uma comédia que retrata o povo nordestino e explora a temática da injustiça social. É um auto moderno, bastante divertido, bem diferente dos autos que escrevi em minha época. No entanto, pertencem à mesma tradição religiosa medieval.

Os autos são peças teatrais de caráter religioso, que contam a história da vida dos santos, representam os milagres, retratam a luta entre o bem e o mal, o pecado e a verdade, segundo a moral cristã.

Na *Festa de São Lourenço*, considerado o auto mais complexo e rico de minha autoria, o personagem do índio Guaixará, inimigo temido pelos portugueses na vida real, personifica o diabo, a força do mal. Ele deseja disseminar os vícios na aldeia, ou seja, conservar os velhos costumes indígenas, tais como a bebida do cauim, o hábito do fumo e a prática do curandeirismo. O virtuoso São Lourenço, guardião valente, sai em defesa de todos, lembrando que o arrependimento e o caminho do bem podem salvar e instaurar a paz na aldeia.

Assim como na Idade Média, os autos jesuíticos tinham um caráter festivo, eram realizados em datas especiais, comemorativas e mobilizavam toda a aldeia. Só mais uma curiosidade: meu teatro foi escrito em três línguas diferentes. Em uma mesma peça, diálogos são travados ora em português, ora em castelhano ou tupi (MAGALDI, 1997).



Tempos depois, ao longo da história do teatro brasileiro, mais exatamente no século XVIII, o teatro se infiltrou na escola como atividade conservadora e moralizante. Correspondendo aos interesses de um ensino tradicional, que se caracterizava por apresentar, principalmente, um caráter conteudístico e centrar suas atividades de ensino, a prática do teatro na escola visava, antes de tudo, ao produto, à encenação de um clássico, ao desenvolvimento da língua pátria, ao conhecimento erudito e ao acesso à literatura, deixando de lado seu caráter lúdico. O jogo não fazia parte das atividades pedagógicas, e o teatro, na escola, se submetia ao jugo da cópia e da reprodução.

Com a introdução da Escola Nova Brasileira, na década de 1920, os jogos dramáticos começaram a ser aplicados na Educação. Correspondendo aos princípios de uma educação ativa, que enfatizava a atividade da criança no processo criativo, o teatro e o jogo se tornaram estímulos valiosos para o desenvolvimento psicológico e social do aluno. Os jogos dramáticos eram utilizados para estimular a livre expressão, a criatividade, a memória, habilidades em geral e, também, o aprendizado didático de outras disciplinas do currículo, tais como História, Geografia, Português etc.

A tentativa de associar o jogo ao teatro e à Educação nasce de maneira empírica e pode ser reconhecida no pioneirismo de Olga Reverbel, que iniciou sua carreira acadêmica em 1936, como professora primária. Diante do fracasso ao alfabetizar sua primeira turma de 64 alunos, ela encontrou no teatro um novo caminho para ensinar a ler e escrever.

Reverbel (1979, p. 9), em *Teatro na sala de aula*, sob uma base conceitual modernista, afirma que o objetivo do teatro na Educação “é o de favorecer a auto-expressão, oferecendo meios para que, gradativamente, se desenvolvam a espontaneidade, a imaginação, a percepção e, conseqüentemente, a criatividade”.

Durante muitos anos, o teatro na escola foi uma atividade realizada assistematicamente, ou ocorria segundo o interesse pessoal de alguns educadores. Não havia valorização do ensino da arte nas escolas, mas a partir da Lei de Diretrizes e Bases da Educação 5.692/71, a disciplina Educação Artística passa a ser obrigatória dentro do currículo escolar. Até aquele momento, no entanto, não havia, dentro dos quadros oficiais das escolas, professores especializados em ensinar Artes. A solução foi, então, direcionar profissionais de outras matérias para lecionar Educação Artística.

Para atender a essa demanda, o Governo Federal criou os cursos de licenciatura curta, cujo ensino era polivalente. O professor, durante dois anos, aprendia um pouco sobre cada linguagem artística, o que não lhe permitia, no entanto, o domínio de uma arte específica.

A Escolinha de Arte do Brasil, fundada por Augusto Rodrigues, em 1948, na cidade do Rio de Janeiro, teve importante papel na formação de inúmeros profissionais e professores ligados à Arte na Educação no Brasil. Foi um centro educacional e cultural de enorme valor. Com o intuito de promover a educação através da arte, reuniram-se na Escolinha artistas de diversas áreas, dentre eles, Noêmia Varela, Cecília Conde, Ilo Krugli e Fayga Ostrower.

A partir de 1973, surgiram os cursos de licenciatura plena em Educação Artística, dentre eles um direcionado especificamente ao ensino das Artes Cênicas, o que significou um avanço, em todos os sentidos, para o desenvolvimento do teatro na Educação.

Hoje em dia, encontramos um professor bem mais preparado para ensinar teatro, pois valoriza a livre expressão, a criatividade, a espontaneidade reconhecendo e promovendo, junto aos alunos, a reflexão em torno da linguagem teatral e o seu significado para a vida. Agora, convido você a compreender esta nova perspectiva do teatro na Educação.

O TEATRO E SUA LINGUAGEM

O teatro é, antes de tudo, uma linguagem com valor artístico. Como toda “língua do mundo”, a linguagem teatral tem elementos gramaticais, códigos e signos que precisam ser apreendidos para serem decodificados e reinventados. No decorrer do curso, vamos nos ater a esses elementos, perceber como eles podem ser manipulados e organizados para a criação de um conjunto expressivo e rico em teatralidade.

A partir dessa perspectiva, a prática do teatro na Educação dá um salto qualitativo. A ação pedagógica deixa de estar vinculada, exclusivamente, ao aspecto utilitário do teatro, mas reafirma o seu caráter estético pela compreensão e o estudo dos princípios que orientam a sua linguagem. Desse modo é possível concluir que, as atividades teatrais têm um fim em si mesmas e um sentido estético próprio, veiculado ao prazer de fazer ou ao próprio ato de inventar, independente de sua função ou utilidade.

Neste sentido, o teatro na educação não pode ser visto apenas como um instrumento ou ferramenta. É preciso reconhecê-lo no seu potencial artístico e, portanto, transgressor, como forma de conhecimento capaz de mobilizar no aluno uma compreensão mais profunda em relação a si mesmo e ao mundo.

Para isso, é importante reconhecer o jogo teatral em sua essência, em seus elementos expressivos e estéticos, em sua capacidade de articulação, ressignificação e comunicação dos códigos e signos específicos à sua linguagem. Por meio da prática do jogo teatral na escola e de sua linguagem, podemos refletir sobre questões pertinentes a nosso modo de ser no mundo, entrar em contato, de forma mais profunda, com o universo humano e existencial de nossos alunos, conhecer seus sentimentos e pensamentos a respeito da vida.

A criação do signo teatral

Para entender o teatro como linguagem, gostaria de lembrar que a feitura ou a forma do jogo teatral nos remete, primeiramente, ao faz-de-conta infantil. Lembre-se de uma situação de sua infância em que o faz-de-conta esteve presente. Nesse jogo, estão contidos alguns elementos da linguagem teatral: *o personagem, o "como se", a criação de um lugar e situações ficcionais*. No entanto, o jogo do faz-de-conta infantil se diferencia, do teatro, como linguagem, por não conter uma intencionalidade em suas ações, como veremos a seguir.

O jogo simbólico é característico do faz-de-conta, ocorrendo, de acordo com Piaget, por volta do segundo ano de vida, ou seja, no momento em que a criança começa a desenvolver a linguagem falada. Antes disso, porém, a criança já se comunicava por meio de gestos e sons, como nos primórdios do desenvolvimento do homem pré-histórico.

No jogo simbólico, a criança começa a formar símbolos, a representar a realidade por meio de palavras, a substituir um objeto por outro, atribuindo-lhe um novo sentido. Nesse período, o pensamento da criança é livre e mágico. Rapidamente, pode se deslocar da Terra para a Lua, e “ai de quem duvide dela”.

Sabemos que, diferentemente do faz-de-conta infantil, a criação de símbolos, no teatro, é seguida de uma ação intencional. Por quê? No teatro, o personagem, o gesto, o espaço, os objetos são explorados e recriados, de maneira intencional, e possuem um valor artístico e estético. No processo criativo em teatro, por meio dos jogos teatrais, o aluno toma consciência, gradativamente, do seu gesto e de sua expressividade. O faz-de-conta que, originalmente, é realizado longe dos olhos da platéia, ganha, agora, uma intencionalidade e, também, uma direção, o desejo de ser comunicado e compartilhado com a platéia.

Por meio dos jogos teatrais, o aluno aprende, paulatinamente, a pesquisar e a explorar o seu corpo e a torná-lo expressivo. Também passa a pesquisar os espaços, os objetos, as roupas, o personagem, a luz, o som, a voz, o texto e o cenário, transformando cada um desses elementos da linguagem teatral em signos artísticos, atribuindo-lhes uma imagem poética. Neste sentido, o fazer teatral é acompanhado de um trabalho intenso de pesquisa, de seleção, de experimentação e ressignificação, próprios da criação artística.

Vejamos, agora, o que Maria Lúcia Pupo nos ensina sobre o signo teatral e a construção do sentido no teatro.

Nas últimas décadas, a análise de como se produz a significação, ou as significações no teatro, vem ganhando um impulso particular a partir da configuração gradativa de um novo campo de conhecimento, a semiologia teatral.

(...) Assim, sabemos que um signo teatral, presença que representa algo, comporta um significante – seus elementos materiais –, um significado – seu conceito – e um referente, objeto ao qual remete na realidade.

Essa distinção entre o significado e significante, no entanto, longe de ser um atributo exclusivo da situação teatral, já aparece em torno do segundo ano de vida, em uma atividade comum às crianças de toda e qualquer cultura e condição social: o brinquedo do faz-de-conta. Ao deslocar a lata fazendo “bi-bi...”, ou ao andar na ponta dos pés como quem usa saltos altos, a criança opera uma distinção entre o significado (carro, sapatos de saltos altos) e o significante (lata, pés elevados). Tal distinção indica que ela está sendo capaz de operar com a noção de representação, ou seja, já é capaz de tornar presente algo que não está diante de si. O faz-de-conta e a aquisição da linguagem constituem as primeiras manifestações da função simbólica, que, ao longo do desenvolvimento, irá se ampliando em direção ao pensamento abstrato.

(...) A substância da expressão dos signos teatrais, como se sabe, é bastante heterogênea e o exame da articulação entre eles nos auxilia a compreender o funcionamento da dimensão lúdica em cena. Contrariamente ao cinema, onde todos os signos são emitidos através de um único suporte, a fita, o acontecimento teatral nos oferece signos manifestados mediante diferentes materialidades, configurando aspectos tão diversificados quanto a iluminação, o cenário, o movimento do corpo do ator, o que ele diz, os sons que se fazem presentes e assim por diante.

No que diz respeito, por exemplo, à duração da sua presença, os signos teatrais também são bastante variáveis. Alguns podem permanecer do início ao final da representação, como aqueles ligados à espacialidade. Outros, como aqueles vinculados à gestualidade do ator, tendem a ter caráter efêmero. Assim, um mesmo significado, *ponte*, pode ser concretizado em cena através de diferentes significantes: telão pintado, dispositivo de tipo praticável, postura do jogador no espaço, música, etc. Inversamente, o teatro de nossos dias tem sabido tirar proveito do fato de um mesmo significante poder remeter a vários significados: uma caixa de papelão em cena pode significar tanto um armário, quanto uma gruta, ou um barco (PUPO, 2001, pp. 182-183).

A dimensão lúdica e poética da atividade teatral fica aqui, mais uma vez, evidenciada. O signo teatral surge, portanto, do mesmo mecanismo simbólico utilizado pela criança no faz-de-conta infantil, no qual opera-se uma distinção entre o significante e significado, dando origem à representação.

ATIVIDADE



1. Baseando-se no depoimento de Denise Stoklos, genial artista brasileira da atualidade, atriz, diretora, escritora e produtora do próprio espetáculo, identifique os elementos da linguagem teatral presentes na sua pequena performance infantil e comente, por escrito, a maneira que ela encontrou de explorá-los teatralmente.

Desde muito pequena, percebi que estar viva era a possibilidade de transmitir cenicamente o que me impressionava. Em casa tinha o ambiente perfeito. Na minha mãe performática energética de berço, no meu pai libertário, a estimular a escolha pessoal de caminhos. Minha família sempre suporte, em todos os momentos, e sempre meu melhor público, assistia a minhas encenações domésticas e ria, aplaudia, pedia bis. Uma família de muito humor, crítica, original, amorosa e unida. Um dos números de maior sucesso era a minha representação de pipoca estourando na panela. Eu me atirava pela cozinha toda, transformava a cozinha em panela, eu em pipoca e representava estouro. Era uma correria e muita gargalhada. Representava também uma imaginária caminhoneira que enchia os pneus de seu caminhão a sopro, e descrevia os colegas. Assumia vários personagens. Depois de assistir a filmes de cowboy, eu voltava para casa e representava em uma mesma cena o mocinho, o cavalo e o bandido. Produzia sozinha o evento teatral com objetos que achava necessários e nunca partia de adereços; o cerne era a possibilidade de desdobramento dos instrumentos que me expressavam: o som e a massa (isto é: a voz e o corpo), isto é, a musicalidade e o dimensionamento do espaço (STOKLOS, 1993, p. 38).

[illegible]

RESPOSTA COMENTADA

O depoimento de Denise Stoklos é uma recordação de infância e, naturalmente, está permeado pelo saber atual da autora sobre o teatro. Ainda assim, por meio dele, podemos perceber que, desde a infância, Denise contava com uma compreensão intuitiva dos elementos da linguagem teatral com que jogava. Ela mantinha sobre eles uma intencionalidade, e suas ações estavam direcionadas para o seu pequeno público familiar.

Denise se envolve corporalmente com todo o espaço. Ela é a pipoca e a cozinha é a panela. Ela pula de um lado para outro, dimensionando o espaço, ou seja, a realidade cênica. A cozinha é o seu campo de jogo, compartilhado com a platéia que, por sua vez, também corre por todo o espaço e se diverte. Existe uma cumplicidade direta de Denise com o público, o que pode ser comprovado, quando verificamos que ele participa ativamente da ação lúdica, entrando e saindo dela à medida que a cena prossegue. A artista, desta maneira, explora o espaço, o corpo, objetos e todos os recursos disponíveis no momento, transformando-os em elementos expressivos, ou seja, em signos teatrais.

No texto, ela diz que o número da pipoca era o que mais agradava a todos, deixando supor que costumava repeti-lo vez ou outra. A repetição do jogo, certamente, permitia a ela o conhecimento progressivo e intencional dos elementos teatrais, proporcionando a oportunidade de pesquisar e encontrar os melhores meios de provocar o efeito teatral e o interesse da platéia.

Denise frisa, no depoimento, que não faz uso de nenhum adereço. Por meio do corpo e da voz, unicamente, cria e recria toda uma realidade cênica, imaginária, projetando-a no espaço. O espaço é, desta forma, esculpido por seus gestos, movimentos e voz. Ao final do depoimento, ela afirma: "O cerne era a possibilidade de desdobramento dos instrumentos que me expressavam: o som e a massa (a voz e o corpo), isto é, a musicalidade e o dimensionamento do espaço". Quando assistimos aos espetáculos dessa atriz, é interessante perceber que, para ela, a essência do teatro está, até hoje, nesta possibilidade de desdobramento do corpo e da voz no espaço. Se, um dia, você tiver a oportunidade de assistir a ela, não perca. Vale a pena. Em seu espetáculo, você terá uma aula sobre a dimensão lúdica do teatro.

Pode-se afirmar, então, que Denise, em sua infância, cria cenas que se situam na esfera do jogo teatral. Pela prática do jogo teatral na escola, o aluno aprende, gradualmente, a diferença entre a simples brincadeirinha e o universo do teatro. Começa a se familiarizar com os elementos da linguagem teatral e a pesquisar novos meios de transformá-los em signos teatrais, conferindo à cena teatralidade.

Ao longo do curso, à medida que você praticar e reinventar os elementos da linguagem teatral, descobrirá a magia de transformá-los em signos artísticos. Isto também tornará possível reconhecê-los e decodificá-los nas peças teatrais a que tiver oportunidade de assistir.



O QUE NOS SURPREENDE NA LINGUAGEM DO ARTISTA?

Na linguagem do artista, é surpreendente a maneira como ele utiliza os elementos da linguagem teatral, ou seja, o uso inusitado que ele faz destes elementos, a maneira original como dispõe e combina os códigos e signos da linguagem, recriando estes mesmos signos e, ainda, atribuindo a eles novas redes de significações.

No teatro, um gesto, uma postura, um olhar, um objeto, um espaço, uma palavra, uma luz, a distância entre um objeto e outro, a maneira como um ator oferece a mão, tudo isso é tomado como um signo, e, a partir dele, algo está sendo comunicado à platéia. Portanto, fique atento a tudo ao seu redor. Tudo pode servir como material para a criação teatral. Preste atenção a uma pessoa, perceba o seu gesto, a maneira como ela lhe dá bom-dia. Perceba o tom da sua voz, a tonicidade de seu corpo, a maneira como ela entra na sala, o seu olhar. Se está cansado, triste ou alegre. Cada palavra, cada gesto tem uma intenção, um significado, nem sempre explícito, mas, com o desenvolvimento contínuo da sensibilidade, você será capaz de percebê-lo com mais facilidade.

Por exemplo, as mãos calejadas de uma pessoa podem trazer as marcas ou os sinais do trabalho intenso na lavoura, a aridez do clima e do universo onde vive. Tudo pode ser tomado como signo, como expressão e comunicação de uma mensagem. No teatro, tudo isso é importante. Todo sinal indica, faz referência, representa, é e compõe a metáfora de uma experiência viva.

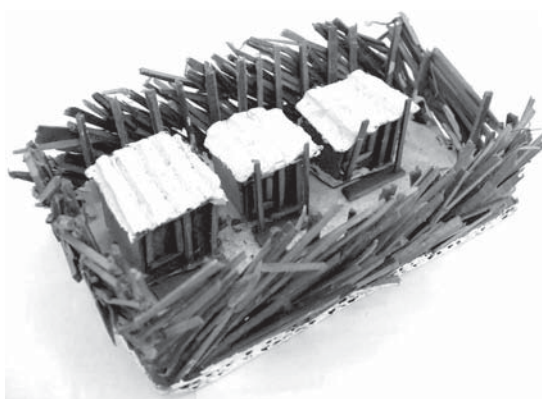
Os signos teatrais são, portanto, a expressão de metáforas, ou seja, de imagens poéticas construídas no decorrer da ação lúdica. São formas expressivas que falam diretamente ao nosso ser sensível. Como nos lembra Suzana Langer (1980), os signos artísticos chegam até nós pela criação de “formas simbólicas do sentimento humano”.

É por meio da prática do jogo teatral na escola que os alunos, de acordo com o universo e percepções pessoais, articulam os diversos elementos da linguagem teatral: corpo, palavra, som, figurino, cenário, objetos, luz, música e espaço na criação de signos artísticos.

Por meio da linguagem teatral, uma visão de mundo, um modo de ser, uma experiência humana estão sendo comunicados e, por meio deles, podemos sentir, refletir e conhecer o mundo que nos cerca e a nós mesmos. Cada pessoa utiliza esses elementos imprimindo-lhes características próprias, segundo o seu estilo, sua experiência de mundo, suas percepções e sentimentos.

Assim, ao manipular os elementos da linguagem, cada artista cria **METÁFORAS**, imagens poéticas, signos artísticos. Para deixar isto mais claro, vou dar um pequeno exemplo.

Algum tempo atrás, encontrei na rua uma mulher muito pobre que estava vendendo pequenas casas feitas de papelão e madeira. A seguir, você poderá ver uma fotografia de um desses trabalhos; Eu o comprei, pois se tornara significativo para mim. Aparentemente pobre e feio, o trabalho era de grande força expressiva e me impressionou muito, já que por intermédio dele consegui perceber e sentir o universo existencial daquela pobre mulher. Esse entendimento foi possível a partir da maneira como ela dispôs os elementos da linguagem com que trabalhava no espaço e pela escolha dos materiais utilizados: sucata de papelão e pequenos palitos de madeira.



O trabalho dessa artista é bastante simples e despojado. O confinamento do espaço e a fragilidade dos materiais utilizados por ela transmitem, de maneira intensa, o sentimento de vulnerabilidade, de isolamento, de falta de horizonte, de privação pessoal a que está exposta. Desse modo, mais do que a representação de pequenas casas ou de uma favela, a obra da artista cria uma metáfora, torna viva a imagem da miséria no seu sentido mais profundo. Suas pequenas casas são, portanto, a expressão de uma experiência humana rica e significativa.

METÁFORA

“De origem grega, o termo metáfora significa transposição, translação. Consiste no uso de alguma coisa no lugar de outra, por causa de certo ponto de contato entre as duas, permitindo estabelecer uma comparação”
(MARTINS, 1999, p. 43).

Assim como essa simples mulher, o artista está ao seu redor, em todos nós, e não apenas naquele sujeito consagrado cuja obra está numa galeria de arte, num museu ou num teatro. Então, fique de olho em seus alunos, no vendedor de bala, no tocador de viola, no mendigo da esquina, no palhaço de rua, muitos deles são verdadeiros artistas.

A criatividade é uma qualidade inata de todo ser humano. Não é uma questão de talento. Em certa medida, todos nós podemos desenvolvê-la artisticamente. No entanto, é preciso que a sensibilidade esteja sendo trabalhada ou estimulada neste sentido, e que o ambiente onde a pessoa viva lhe seja propício.

AS CONCEPÇÕES MODERNA E CONTEMPORÂNEA A RESPEITO DO ENSINO DO TEATRO NA EDUCAÇÃO

Fazer teatro envolve, também, conhecimento, o aprendizado de uma linguagem específica e o contato com várias outras modalidades do fazer artístico. Para seguir esta idéia, lembremos mais uma vez do jogo de futebol. O jogador, para se tornar um craque, precisa treinar diariamente o seu corpo, necessita aprender técnicas, desenvolver habilidades como rapidez, resistência, prontidão etc. Podemos dizer, assim, que a arte do futebol exige um conhecimento próprio. Da mesma maneira, a arte da qual estamos falando também envolve um conhecimento, um aprendizado que, segundo o pensamento contemporâneo do ensino da arte, articula três eixos conceituais:

- 1 – criação/produção;
- 2 – percepção/análise;
- 3 – conhecimento da produção artístico-estética da Humanidade, compreendendo-a histórica e culturalmente.

Esses três eixos conceituais estão presentes nos Parâmetros Curriculares Nacionais-Artes, documento publicado pelo MEC em 1998, e são denominados, respectivamente, produção, fruição e reflexão. Vejamos, juntos, o que eles significam. Até pouco tempo atrás, o pensamento moderno do ensino da arte na Educação, de acordo com Ana Mae Barbosa (1999), valorizava o fazer, a criação artística como ponto central de uma didática voltada para a arte. O objetivo principal era desenvolver e dar vez à livre expressão do aluno. Era necessário,

portanto, salvaguardar a expressão própria, singular, de cada aluno, sem impor modelos artísticos ou referências de fora. Muitos professores não recorriam às obras de grandes artistas, achando que isso iria influenciar e tolher a expressão individual do aluno. Desse modo, o pensamento moderno deu ênfase a um ensino da arte que valorizava a originalidade ou a ingenuidade infantil.

Por outro lado, o despreparo profissional de muitos educadores em relação ao ensino da arte transformou a bandeira da livre expressão em justificativa para qualquer atividade em arte. Assim, o professor propunha uma atividade e deixava o aluno se virar livremente, sem proporcionar nenhum apoio ou sem complementar o conhecimento artístico que estaria sendo construído naquela situação.

O pensamento contemporâneo do ensino da arte, por sua vez, coloca no centro da discussão o conhecimento da linguagem e a especificidade de cada linguagem artística. Deste modo, propõe a articulação entre o fazer e todos os outros procedimentos metodológicos que possam ampliar este saber fazer artístico. Dentre eles, a apreciação e a leitura de espetáculos teatrais e o contato com as obras de arte. Por meio da fruição e da análise de obras de outros artistas e pela percepção de como o artista articulou ou dispôs os elementos da linguagem com que trabalha, o aluno tem a oportunidade de aprofundar o seu conhecimento a respeito da arte e desvelar novos caminhos para a sua própria criação.

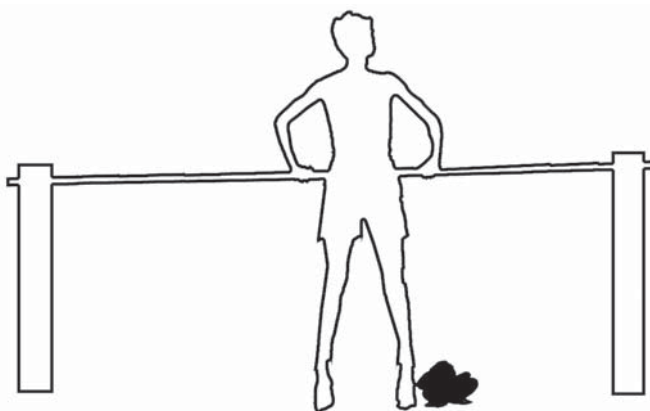
Outro procedimento metodológico importante, segundo a perspectiva contemporânea, consiste em pesquisar e conhecer a vida e a obra de artistas, ao longo da História, entrando em contato com as diversas manifestações teatrais da Humanidade. Cada época histórica tem uma forma de fazer teatral que se difere da outra. É importante saber que relação esta forma tem com o pensamento do homem no passado e no momento atual, ou seja, com as formas contemporâneas de expressão. Portanto, é necessário conhecer a produção estética e artística da Humanidade, compreendendo-a histórica e culturalmente.

Quando houver uma oportunidade, saia com os alunos, visite exposições, artesãos locais, vá a teatros, cinemas, feiras, faça passeios, viagens, amplie o horizonte cultural dos alunos e o seu também. Além disso, traga para a aula livros de arte, fotografias, desenhos, esculturas, tudo aquilo que possa enriquecer o imaginário dos alunos e a sua produção artística.

Não se trata, contudo, de valorizar o teatro na Educação apenas como instrumento didático ou estímulo à livre expressão do aluno. Certamente, ele pode ser usado com estes objetivos, mas é importante lembrar-se de que existe, por trás de todo jogo e da atividade teatral na escola, uma linguagem, e que o conhecimento desta linguagem faz a diferença. A força expressiva de uma imagem, sua capacidade de tocar o nosso imaginário, de nos colocar em contato com uma experiência humana significativa depende da maneira como a linguagem é organizada e construída. A linguagem guarda a capacidade de transformar nossa potência em ato, de nos colocar em contato com a vida e com nossa subjetividade de maneira mais profunda.

O ensino do teatro na escola, a partir do ponto de vista da linguagem, da arte como conhecimento, ou melhor, da arte como saber, é capaz de proporcionar situações de aprendizagem que extrapolam o campo puramente didático e conceitual, permitindo ao aluno entrar em contato com aquilo que lhe é singular, com sua própria beleza e poesia. Por meio da arte, o aluno amplia o seu universo, supera preconceitos, liberta-se de condicionamentos e hábitos errôneos adquiridos e impostos ao longo da vida.

Vale a pena assistir ao filme *Billy Elliot*, pois ele nos dá um depoimento sensível sobre o sentido de liberdade advindo do fazer artístico. Billy é um jovem de 11 anos que enfrenta todos os preconceitos de uma pequena cidade da Inglaterra, na década de 1960, para afirmar a sua paixão pela dança. Ele vai contra a expectativa de toda uma comunidade que acredita que o papel do menino seja aprender boxe, o que, na verdade, significa aprender a ser forte, combativo, resistente às dificuldades da vida, enfim, um guerreiro (como se, por meio da arte, do sentimento e da poesia não fosse possível adquirir estas qualidades...). Quando perguntam a Billy o que sente quando está dançando, ele responde: “Não sei... eu me sinto bem. No começo é duro, mas quando começo... então me esqueço de tudo. Pareço desaparecer. Sinto algo mudando no meu corpo. Como um fogo dentro de mim. Eu fico lá voando como um pássaro, como eletricidade. É, como eletricidade” (2000).



Fonte: Imagem de divulgação do filme *Billy Elliot*.

CONCLUSÃO

O teatro na Educação pode ser utilizado com diversas finalidades: como meio para o desenvolvimento social e psicológico do aluno, como instrumento didático, voltado para o aprendizado de outras disciplinas: Português, História, Geografia etc. Pode servir como instrumento político para a transmissão de uma determinada ideologia ou, ainda, como forma de propor uma atividade prazerosa, “menos séria”, entre uma aula e outra, na escola.

Não podemos nos esquecer, no entanto, de que o teatro na Educação é, sobretudo, um fazer e apreciar artísticos, e como tal possui uma linguagem específica. Aprender, portanto, os segredos desta linguagem se torna fundamental. De maneira lúdica, na escola, o aluno organizará, de acordo com o seu universo vivencial, os elementos da linguagem na criação de signos artísticos de grande significação. Manipulando, de maneira lúdica, os elementos teatrais na criação de signos artísticos, os alunos expressam e compartilham uma experiência humana significativa, um modo de ser e perceber o mundo. Tal experiência desperta uma visão nova, diferente daquela que lhes era usual, rotineira, levando-os a romper preconceitos e condicionamentos.

ATIVIDADE FINAL

Para você experimentar:

- a. Apanhe, no armário ou em algum canto da casa, um pano qualquer. Pode ser uma canga, um lençol ou, ainda, um lenço. Perceba a textura desse pano, se ele é macio ou duro, armado, se é áspero ou sedoso. Perceba se ele é transparente ou não. Qual o seu tempo de uso? É velho ou é novo? Qual o tipo do tecido, a cor, o tamanho, o volume, enfim, todos os detalhes. Agora, feche os olhos por um momento. Toque o tecido de forma delicada, tentando capturar novas sensações. Sinta o cheiro do tecido. Procure senti-lo com outras partes do seu corpo. Que sensações você experimenta quando o passa em seu rosto, seu braço, sua barriga, suas pernas? Traga essa sensação para todo o corpo.
- b. Num segundo momento, explore este tecido dinamicamente no espaço. Coloque uma música e dance com ele como se fosse o seu parceiro de jogo. Rodopie, corra, jogue-o para cima. Brinque. Transforme-o num personagem com quem você se relaciona, pode ser uma criança de colo, uma cobra, um ladrão. A criança começa a chorar. Entre em contato com ela. Invente.

- c. Num terceiro momento, dê novas significações para este mesmo tecido. Ele pode ser a manta surrada de um mendigo ou a capa luxuosa de um grande rei. Experimente. Que gestos, sentimentos ou sensações surgiram a partir desta sugestão? O pano pode ser transformado também num tapete mágico, numa barraca, num barco a vela, num oceano com águas agitadas ou num lago calmo, assumindo inúmeras plasticidades.
- d. Ele pode servir também para delimitar o espaço do jogo ou da realidade cênica. Vamos supor que o pano estendido no chão ou na parede é um lugar da casa. Quando eu estiver em cima do pano, estou dentro da casa; quando estiver fora do pano, já estou na floresta ou em outro local. A imaginação é inesgotável. Vou dar apenas mais uma idéia para você explorar o objeto com o qual está trabalhando. Depois, eu prometo, faço uma pausa para você alongar um pouco o corpo, beber um gole de água e, depois, conversaremos sobre a atividade, está bem?
- e. Então, preste atenção à cor do tecido, observe se ele é transparente ou opaco, macio ou duro. Explore essas características do objeto. Que climas ou atmosferas elas propõem para a cena? Um dia ensolarado, uma lua dourada, um local perigoso, obscuro... Você pode dispor o objeto no espaço como quiser, isto é, explorar sua plasticidade, dando vida a inúmeras imagens poéticas diante dos olhos dos alunos. Agora é com você. Sempre que houver oportunidade, exercite a imaginação com os alunos. Agora, pausa para você descansar um pouco. Depois do descanso, experimente uma das sugestões anteriores, sabendo, desde já, que não precisa fazer todas de uma só vez.



RESPOSTA COMENTADA

Quando estiver experimentando, não se preocupe se alguém que passar por perto disser que você parece um maluco. Ao contrário, você está em pleno processo criativo. No teatro, é assim que se cria, pesquisando e explorando as inúmeras possibilidades expressivas de um mesmo objeto, gesto, personagem, luz, figurino, som, música, texto etc. Esses elementos são a matéria-prima do teatro, e os signos teatrais surgem da exploração ativa dos diferentes elementos da linguagem.

Dessa maneira, o signo teatral pode ser compreendido por conter uma parte material, concreta, conhecida por suas qualidades físicas e estéticas, o significante (pano), e uma parte simbólica (criança de colo, tapete mágico, manto do rei etc.), mais precisamente, o significado. O significado é atribuído ao objeto por meio da ação ou imaginação de quem o manipula ou o aprecia, neste caso, o jogador e espectador, respectivamente.

Nesta atividade, indiquei uma série de sugestões para você perceber a riqueza do processo criativo e a dimensão lúdica da ação no teatro. Assim, o significante, pano, foi o substrato material por meio do qual a teatralidade foi construída, dando origem a variados elementos cênicos. Desse modo, o pano foi explorado ora como cenário ora como figurino, serviu para demarcar o espaço da ação, conferiu um clima à cena ou, ainda, transformou-se no personagem com quem você contracenou.

Gostaria de chamar a atenção para dois elementos metodológicos do ensino do teatro. O primeiro diz respeito ao foco, ao ponto de concentração, como estudamos na aula anterior. Neste caso, o problema está em explorar as possibilidades expressivas do tecido através do corpo no espaço. Ao jogar, ao buscar a solução para o problema proposto, é importante que você deixe a imaginação e o gesto acontecerem livremente, criando outras situações ou atribuindo novas significações para o mesmo objeto. Você tem total liberdade para inventar.

O segundo elemento metodológico está relacionado às instruções. Preste atenção: durante a atividade, eu mantive sua imaginação acesa, viva, o tempo todo, propondo novas imagens. As instruções são dadas à ação de forma simultânea. Não precisa interromper a ação para ouvir as sugestões do professor. O jogador reage e se relaciona com o objeto, à medida que as instruções estão sendo dadas em voz alta.

As instruções, segundo Spolin (1982), auxiliam o aluno a manter o foco de atenção no problema proposto, no aqui – e – agora da ação, e ainda estimula a imaginação. Ela não precisa ser usada durante todo o exercício e, ainda, pode ser omitida, caso a imaginação do aluno esteja reagindo de forma autônoma em relação ao problema colocado.

Outra dica: quando fizer este jogo com uma classe de alunos, realize-o com todo o grupo ou divida a turma em dois grupos – jogadores e espectadores – ou, ainda, em pequenos grupos.

Lembre-se de que não existem regras precisas, receitas fixas para uma metodologia de ensino. Ela precisa e deve ser reinventada o tempo todo, de acordo com cada situação de aprendizagem e a criatividade de cada professor. O que estou indicando são algumas trilhas, algumas pistas para você experimentar e fazer as modificações que forem necessárias. Não se esqueça de fazer o registro desta atividade no seu portfólio. O registro é muito importante e pode ser feito em forma de desenho, colagem ou de um texto escrito.

RESUMO

A linguagem teatral tem seus segredos e sua importância para o teatro na Educação. Existem elementos que fazem parte desta linguagem, tais como o corpo, a voz, o som, o texto, o cenário, o figurino e os objetos. Por meio do jogo teatral, o aluno poderá transformar os elementos da linguagem em signos artísticos, expressivos. A poesia, no teatro, surge, portanto, da manipulação e organização desses elementos e signos.

A prática do teatro na Educação, ao ir além do campo puramente prático e utilitário, tem alcance pedagógico amplo, pois, pela linguagem e sua força expressiva, uma experiência humana significativa será compartilhada por todos.

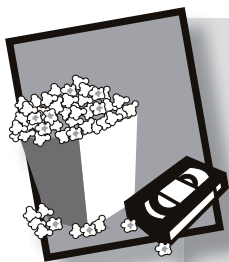
Deste modo, é possível distinguir o pensamento moderno do ensino da arte do pensamento contemporâneo. O primeiro está centrado na livre expressão, no fazer artístico, na originalidade, enquanto o segundo articula três eixos conceituais: criação/produção; percepção/análise; conhecimento da produção artístico-estética da Humanidade, compreendendo-a histórica e culturalmente.

Não podemos nos esquecer, no entanto, de que o teatro na Educação é, sobretudo, um fazer e apreciar artístico e, como tal, possui uma linguagem específica. Aprender, portanto, os segredos desta linguagem se torna fundamental. De maneira lúdica, na escola, o aluno organizará, de acordo com o seu universo vivencial/existencial, os elementos da linguagem na criação de signos artísticos de grande significação. Manipulando, de maneira lúdica, os elementos teatrais na criação de signos artísticos, os alunos expressam e compartilham uma experiência humana significativa, um modo de ser e de perceber o mundo. Tal experiência desperta uma visão diferente daquela que lhes era usual, levando-os a romper preconceitos e condicionamentos.

INFORMAÇÕES SOBRE A PRÓXIMA AULA

Para ser dito em voz alta, como se você fosse um apresentador de circo:

– Compre os últimos ingressos para assistir ao nosso novo espetáculo: o corpo expressivo! Nele, não há mulher-monstro nem contorcionista. Você terá a oportunidade de descobrir a importância do corpo no processo de criação teatral.



MOMENTO PIPOCA

O auto da compadecida

Este filme conta a aventura de João Grilo e de seu parceiro, Chicó, que, agindo de forma astuta, tentam enganar os mais poderosos para adquirir o sustento diário. É uma comédia muito divertida. A história contém elementos dramáticos típicos dos autos religiosos medievais, como, por exemplo, Nossa Senhora, que, à semelhança dos “milagres” mais antigos, surge no momento final da peça para defender e absolver João Grilo de seus pecados, argumentando com Jesus a seu favor.

Filme baseado na peça teatral de Ariano Suassuna. Direção de Guel Arraes. Produção Globo filmes, 2000.

Billy Elliot

Conta a história de um menino que enfrenta todos os preconceitos sociais para realizar o seu sonho pessoal, a dança. É um filme inteligente e sensível. Observe como Billy encontra na dança uma forma de expressar seus sentimentos diante do mundo. Além disso, ele encara o aprendizado da dança como uma atividade que exige disciplina, treino e estudo.

Dirigido por Stephen Daldry, com Julie Walters, Gary Lewis, Jamie Bell, 2000. Working Tittle Films e BBC films, em associação com The Arts Concil of England. Produção de Tiger Aspect Pictures. England.

LEITURAS RECOMENDADAS

Indico três obras de Olga Reverbel. Talvez você possa interessar-se por uma delas. Os escritos de Reverbel surgem de sua experiência direta com o ensino do teatro na sala de aula. Ela expõe os fundamentos de uma didática para o ensino do teatro, além de fornecer um guia de jogos teatrais e técnicas de expressão dirigidas às diversas séries.

REVERBEL, Olga. *Teatro na sala de aula*. Rio de Janeiro: Olympio, 1979.

_____, Olga. *Jogos teatrais na escola*. São Paulo: Scipione, 1996.

_____, Olga. *Um caminho do teatro na escola*. São Paulo: Scipione, 1997.

O corpo expressivo

AULA

13

Meta da aula

Mostrar a importância do corpo no processo criativo em teatro.

Esperamos que, ao final desta aula, você seja capaz de:

- definir o conceito de fisicalização segundo Viola Spolin;
- pesquisar as possibilidades expressivas do próprio corpo.

INTRODUÇÃO

Abre-se a cortina vermelha. No centro do palco, um homem de fraque e cartola anuncia, em bom tom, o início do espetáculo: “Senhoras e senhores, o espetáculo vai começar!” Muita emoção à vista. Novas descobertas. Um novo corpo até então desconhecido por você. É com muito prazer que, neste momento, eu apresento a você o corpo expressivo e sua importância para o processo criativo em teatro. Você vai aprender a investigar o próprio corpo, tomar consciência de suas partes e descobrir a forma integrada como elas se relacionam, visando a uma comunicação vibrante no teatro e na vida. E ainda aprenderá novas técnicas teatrais que poderá utilizar, oportunamente, com os alunos.

MOSTRANDO A REALIDADE CÊNICA COM O PRÓPRIO CORPO

Você sabia que podemos fazer teatro sem que seja preciso dizer uma só palavra? Vamos verificar se isso é verdade. Sugiro que conte uma história usando apenas o seu corpo. Imagine a seguinte situação: você está diante de seus alunos representando um homem da pré-história. Como você se locomove a partir dessa sugestão? Sua coluna está totalmente ereta? Seus braços são longos ou curtos? Seu corpo é leve ou pesado? Sua estatura é alta ou baixa? Em seguida, você acaba de voltar de uma caçada. Está orgulhoso, quer contar para todos ao redor os perigos que enfrentou. Como ainda não aprendeu a falar, emite sons, ruídos estranhos, graves, guturais, vindos lá do fundo da garganta e do peito. É estranho, não? Mas é engraçado também. Todos se divertem. Vá em frente. Utilizando apenas o corpo e os sons, procure mostrar os detalhes da caçada com seu corpo, represente o momento em que a presa foi morta, o instante de silêncio e de tensão, quando você se vê diante da fera, cara a cara. Mostre a forma certa como arremessou a lança e perfurou o corpo do animal. Agora, jogue a presa atrás dos ombros. Que força é necessária para realizar essa ação? Depois, carregue a caça até a aldeia. Ela é o seu grande troféu, sinal de coragem. Que peso tem o animal? Sinta o peso, perceba o tamanho, sinta o pêlo tocando o seu corpo. Como ele reage a essas sensações? Chegando à aldeia, você derruba a caça no chão diante dos olhares de admiração de todos. Naquela época o clima era muito frio, e você neste momento, precisa aquecer um pouco o corpo. Agora, faz uma fogueira. Pense: de que maneira tornará a fogueira viva para seus alunos. Depois de acesa, corte um pedaço de carne bem grande do animal e coloque para assar. Hum... Um cheirinho de churrasco gostoso.

Deu até água na boca. Está sentindo? Então, coma um pedacinho. Sinta o sabor, a consistência da carne, sinta a deglutição. Você, então, oferece um pedaço a seus amigos. Alguns aceitam, outros rejeitam, tire partido disso. Compartilhe a ação com a turma. Integre os alunos no jogo. De repente, você começa a passar mal. Que situação, hein! Alguém pode assumir o lugar do curandeiro, outro, do ajudante que chega com a maca. Assim, o jogo prossegue, tomando outras direções, de acordo com a imaginação e a criatividade do grupo.

Está vendo, não disse? É possível. Você acaba de mostrar uma história para os seus alunos sem precisar dizer uma só palavra, sem precisar contar nada. Note bem o que eu acabei de dizer: você mostrou, não contou. No teatro, isso faz toda a diferença.

Drama é uma palavra de origem grega, *drao*, que significa agir, lutar. A ação dramática está, portanto, ligada a uma postura ativa do sujeito na relação com o ambiente, que luta ou age em direção à realização de um objetivo.

Quando lemos uma história para alguém, primeiro abrimos o livro e, depois, contamos ou narramos os acontecimentos a este alguém. Já no teatro é diferente, pois, quando atuamos, esses mesmos acontecimentos são mostrados a uma platéia por meio de nossas ações, de nossa imaginação e, principalmente, por meio do uso expressivo do corpo. Desse modo, sem que seja necessária a utilização de um objeto real, concreto, tornamos física e palpável uma realidade cênica diante dos olhos de uma platéia. Surge, nesse momento, a dúvida: como tornar concreto algo que não existe?

A magia do teatro está exatamente nessa capacidade de invenção, de criação de uma realidade cênica a partir de um espaço vazio. Viola Spolin (1982) chama de fisicalização a capacidade do ator de tornar real um objeto, ou seja, a capacidade de dar vida a uma realidade cênica por intermédio do uso do corpo no espaço. Vejamos como ela define este termo:

Mostrar não é contar; a manifestação física de uma comunicação; a expressão física de uma atitude; usar a si mesmo para colocar um objeto em movimento; dar vida ao objeto; “Fisicalize este sentimento! Fisicalize este relacionamento! Fisicalize esta máquina de fliperama. Fisicalize, dê vida a este papagaio de papel, este peixe, este objeto, este gosto etc.!”; representar é contar, fisicalizar é mostrar; uma maneira visível de fazer uma comunicação subjetiva (SPOLIN, 1982, p. 340).

Spolin inspirou-se nas idéias do grande mestre, ator e diretor russo Constantin Stanislavski, para a realização do sistema de jogos teatrais que utilizamos, com frequência, nesta disciplina. Segundo Stanislavski (2001), no processo criativo, o jogador elabora uma série de imagens interiores que deverão ser projetadas no espaço para se tornarem vivas e reais. Funciona como uma espécie de filme imaginário que o ator visualiza com todos os detalhes de cor, movimento, perfumes, sensações táteis, sons e que ganha vida, progressivamente, à medida que ele age ou se relaciona corporalmente com o espaço ao redor.

Assim, se quero tornar real uma rosa, devo tomá-la nas mãos imaginando a sua cor, sentindo o seu perfume, o seu peso, a fragilidade das pétalas ao tocar a minha pele, o espinho que, supostamente, fere os meus dedos. Visualizar cada detalhe é importante. À medida que imagino ativamente suas qualidades físicas, dou um uso concreto a esta rosa. Por exemplo: coloco-a no cabelo. Olho-me no espelho. Mostro a você. Fiquei bonita? Que tal? Em seguida, talvez a ofereça a uma pessoa amada. Crio, portanto, a partir da imagem interna que formei da rosa, uma série de ações que virão a torná-la cada vez mais concreta e visível a quem a observa.

Pronto, a rosa agora está lá no vaso, em cima da mesa da professora, disponível para ser regada todos os dias. Talvez um dia desses alguém, por acaso, quebre o vaso e a terra se esparrame pelo chão, mas essa é uma outra história para ser inventada por você e sua turma. Tenho certeza de que muitas ainda surgirão.

As emoções e sentimentos do jogador em relação a essa rosa surgem, naturalmente, a partir de suas ações concretas, e somente a partir delas. Segundo Stanislavski (2001), o ator não deve forçar a expressão de um sentimento, como o choro, a alegria, a raiva, a mágoa etc. Caso aja desta maneira, a expressão se manifestará de forma artificial e estereotipada. Como sabemos, o sentimento é subjetivo, não pode ser fixado, e surge de maneira natural e sincera quando ocorre do contato físico, corporal e real do jogador com o ambiente e as circunstâncias da cena.

É importante, novamente, chamar atenção para as instruções que o professor fornece ao aluno. Por meio delas, o professor auxilia o aluno a manter-se focado nas qualidades físicas das ações. Por exemplo, se, durante o jogo, o aluno fizer uma viagem e carregar uma mala, deverá ser estimulado a mostrar o seu peso e o tamanho. Assim, ao reagir corporalmente a esses estímulos, o jogador torna concreta a realidade cênica que estará sendo, por sua vez, compartilhada com a platéia.

No contexto da sala de aula, dependendo do número de alunos e do ruído, o uso de instruções durante o jogo fica prejudicado, pois será difícil ao professor comunicá-las. Neste caso, é melhor fazer as observações necessárias posteriormente, durante a avaliação do jogo. Preste bastante atenção nesse ponto, o objetivo da instrução não é a condução do jogo pelo professor. O jogo é uma atividade livre, que deverá ser inventada pelos alunos no momento presente. O aluno deve ter autonomia para propor e executar o seu próprio jogo, não cabendo ao professor dirigir suas ações. Muitas vezes, as instruções nem precisarão ser sugeridas. Você deverá exercer o seu bom senso em relação a esse ponto. As instruções são utilizadas para manter o foco da ação e para estimular a exploração dos alunos em torno da realidade cênica que ele próprio estará criando. Lembre-se: nosso objetivo principal consiste em oferecer ao aluno condições adequadas para que, gradativamente, adquira maior autonomia para lidar com a linguagem teatral, assim como liberdade em seu próprio processo criativo.

Agora que você já sabe o significado de fisicalização, transcrevo, a seguir, um exercício proposto por Viola Spolin (1982) para você experimentar, oportunamente, com os alunos. É importante, também, que você realize os exercícios sugeridos anteriormente, ou invente um outro. Ao trazer este saber para o seu próprio corpo, você poderá transmiti-lo com mais propriedade e sensibilidade aos seus alunos.

Um pouco de história

Sou Constantin Stanislavski (1863-1938). Fundei o Teatro de Arte de Moscou, juntamente com Niemirovitch-Dantchenko em 1897, sou um grande homem de teatro, porém, um caso polêmico. Alguns me consideram um inovador da cena moderna. Dizem que introduzi uma nova maneira de atuar, mais sincera e natural, comparada ao exagero da época. Sistematizei um método de interpretação teatral muito utilizado ainda hoje, denominado Método das Ações Físicas. Outros, porém, me tomam como uma figura ultrapassada, retrógrada, argumentando que meu teatro ficou parado no tempo, restrito à cena realista, isto é, à imitação ou cópia da realidade, tal qual ela se apresenta aos nossos olhos.

Gosto, porém, daquele velho ditado: Falem bem ou falem mal, mas falem de mim. A verdade é que minhas idéias ressoam até hoje. Acredito que todo homem importante do teatro contemporâneo já tenha lido os meus livros, dentre eles: A criação de um papel, A construção da personagem, A preparação do ator. Fique, portanto, de olho bem aberto quando mencionarem o meu nome e tomem partido nesta polêmica.



Dicas de jogos teatrais

O jogo da bola é uma dica para você praticar com os alunos o conceito de fisicalização. É um jogo simples e apropriado a todas as séries do Ensino Fundamental. Você poderá, também, utilizá-lo para integrar toda a turma no início da aula de teatro, ou para confraternizar, alegremente, com os alunos, ao término da mesma.

Jogo da bola

Primeiro, o grupo decide sobre o tamanho da bola e, depois, os membros jogam a bola de um para o outro no palco, ou espaço do jogo. Uma vez começado o jogo, o professor-diretor dirá que a bola terá vários pesos e tamanhos.

Ponto de concentração: peso e tamanho da bola.

Instrução: a bola é cem vezes mais leve! A bola é cem vezes mais pesada! A bola é normal, novamente!

Pontos de observação

1. Observe se os alunos usaram o corpo para mostrar o relacionamento com a bola. O corpo tornou-se mais leve e flutuou com a bola mais leve? O corpo tornou-se pesado com a bola mais pesada? Não chame a atenção dos alunos para isso até que o problema tenha sido trabalhado. Se a avaliação for dada antes que todos tenham ido ao palco, muitos tentarão agradar ao professor e representarão a leveza ou peso em vez de sustentar o Ponto de Concentração (que produz espontaneamente o resultado que procuramos) (SPOLIN, 1982, p. 58).

Este jogo teatral foi retirado do livro *Improvisação teatral*, de Viola Spolin (1982). Você poderá reinventá-lo. Deixo algumas sugestões: coloque toda a turma em círculo ou altere o tamanho da bola no decorrer do jogo, fornecendo imagens, como por exemplo: uma bola de gude, de tênis, de vôlei, de praia grande e leve, depois boliche, uma bola de chumbo. Será possível lançá-la no ar? Como o aluno poderá repassá-la ao colega? Surgirão situações inusitadas. A bola pode ser transformada, também, num balão que cresce, gradativamente, tornando-se cada vez maior, até alcançar o tamanho da própria sala. Neste, momento, é necessário que todos possam segurá-la conjuntamente.

ATIVIDADE



Jogo do espelho

1. Convide um amigo ou familiar para jogar com você durante esta aula. O jogo do espelho ocorre em dupla e utilizando a linguagem não-verbal. Coloquem-se diante um do outro. Uma pessoa olhará o espelho imaginário e a outra será o seu reflexo. Deixe o seu amigo iniciar o movimento. Você será o reflexo. Siga os movimentos exatamente. Repita, ao mesmo tempo, os movimentos e gestos que ele propõe.

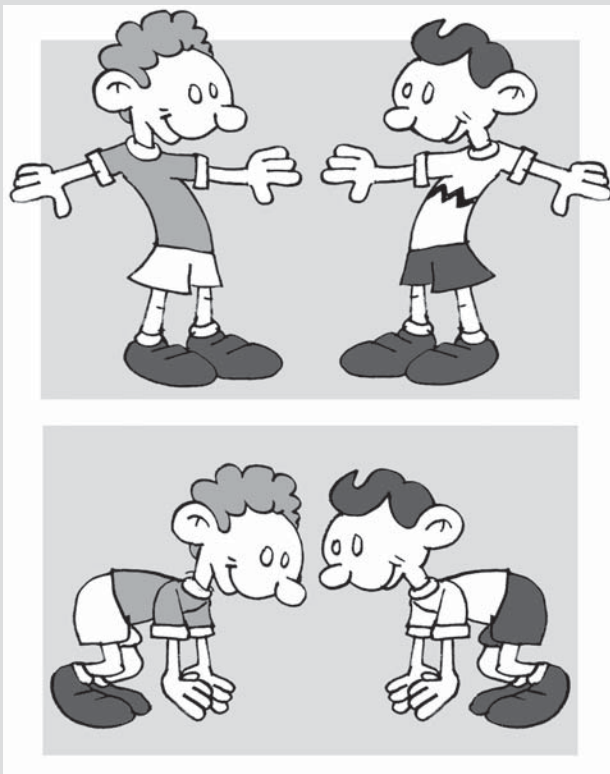
Troque, depois, os papéis. Você faz os movimentos e seu amigo o reflexo. Explore gestos pequenos, grandes, exagerados ou ainda ações cotidianas, como escovar os dentes, fazer a barba, calçar os sapatos, lavar a louça, tomar o café-da-manhã etc.

Façam caretas, lutem boxe, esgrima, dancem.

Utilizem o corpo nos diferentes planos espaciais: alto, médio e baixo.

Criem pequenas cenas: médico fazendo consulta, uma aula de ginástica, um barbeiro cortando o cabelo de alguém imaginário.

Reinvente o exercício livremente.



COMENTÁRIO

Que tal a atividade? O corpo está aquecido? Você está mais descontraído? Riu bastante ou ficou acanhado? Este exercício ajuda a liberar o corpo, suas tensões, provoca o riso e a descontração. Ao mesmo tempo, por meio deste jogo, o aluno começa a perceber as possibilidades expressivas do seu corpo no espaço. O corpo é o instrumento pelo qual nos relacionamos com o mundo. Ao perceber o corpo do outro, entramos em contato com o nosso próprio corpo. No jogo do espelho, uma pessoa coloca-se disponível e aberta para estar com a outra. Este jogo reforça os laços interpessoais, ou seja, favorece a integração do grupo. O aluno aprende, também, a **CONTRACENAR**, regra básica para o fazer teatral. Durante o jogo, procure incentivar a variação de movimentos, a exploração e a pesquisa corporal, nosso próximo item.

CONTRACENAR

Significa olhar, escutar, estar atento à ação/reação do outro, deixando o corpo pronto, atento, para emitir, imediatamente, uma resposta durante o jogo.

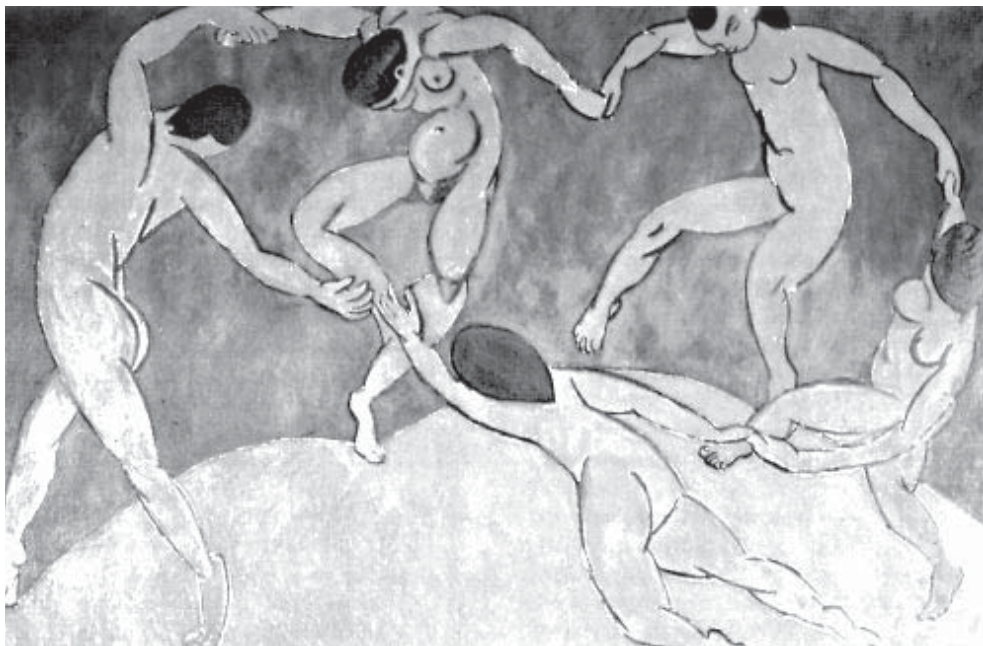
PESQUISANDO O CORPO

Partindo do princípio de que o corpo, no teatro, é o instrumento por meio do qual o jogador cria e expressa a realidade cênica, é necessário exercitá-lo constantemente para adquirir expressividade e desse modo estabelecer uma comunicação clara com a platéia.

Assim como se pesquisa a natureza e a vida ao redor para o enriquecimento de nosso mundo interior, é necessário, também, pesquisar o corpo, descobrir suas possibilidades e limitações, tomando consciência de cada uma de suas partes e de seu funcionamento. O corpo é, portanto, a casa, o abrigo que necessita ser descoberto, demarcado, para que o aluno reafirme a sua presença no espaço do teatro e no mundo. Por meio de um corpo saudável, harmônico, dinâmico, espontâneo e forte, o aluno poderá realizar seu potencial criativo e se relacionar de forma harmoniosa consigo mesmo e com o mundo. Sendo assim, a pesquisa sobre o corpo e sua capacidade de expressão merece nossa atenção especial.

A criança realiza sua energia criativa por meio do movimento, da brincadeira e do jogo. O que se verifica, no entanto, dentro de uma educação de base tradicional, predominante na maioria de nossas escolas, é o aprisionamento progressivo do corpo do aluno. O próprio espaço físico amontado de carteiras da sala de aula já restringe a necessidade natural da criança de movimento. Como exigir do aluno concentração diante de operações matemáticas, de ordem abstrata, se não lhe foi possível realizar a energia do movimento? O corpo pedindo liberdade de ação e as metodologias tradicionais de educação e a própria escola fixando o aluno na carteira, mantendo as mãos atadas, a caneta e o olhar direcionado apenas para o quadro-negro à sua frente. É realmente impossível exigir desse aluno total concentração e o aprendizado de um conteúdo intelectual, antes que o corpo em sua necessidade vital possa se expressar, manifestando seus sentimentos e pensamentos, ou seja, seu próprio saber.

Desse modo, crie, sempre que lhe for possível, um ambiente livre de móveis, carteiras, um espaço aberto para o movimento, o jogo, a dança e a pesquisa corporal, enfim, o espaço ideal para a aula de teatro. Caso não lhe seja possível criar um ambiente como esse, tire partido da situação concreta que encontrar na sala de aula, explorando os objetos e as carteiras e atribuindo a eles novas significações. Falaremos mais adiante sobre essa questão.



Gostaria de chamar a atenção para a falta de consciência que temos sobre o nosso próprio corpo. Reagimos, a maior parte do tempo, de forma automática, sem que a consciência esteja focada no aqui e agora das nossas sensações corporais. Essa falta de conhecimento é motivada por uma educação que não atribui ao corpo o seu devido valor no processo de desenvolvimento. Podemos verificar que a criança, à medida que cresce, perde gradativamente a naturalidade e a espontaneidade do gesto, o contato verdadeiro com o próprio corpo, em função de uma série de valores morais, imposições sociais, preconceitos religiosos e sexuais, que entram em cena reprimindo o movimento.

O corpo deixa de ser um instrumento de descoberta, de conhecimento e de prazer, para se tornar um local proibido. Como afirma Castro (*apud* Stokoe e Hart, 1987, p. 12), “a expressão do corpo termina esquecida ou anulada e é expressa apenas por pequenos gestos codificados. Se o corpo é reprimido, o movimento não pode ser livre”.

Essa percepção distorcida a respeito do corpo é acentuada, também, pelos meios de comunicação de massa, que banalizam o domínio do corpo, transformando-o, exclusivamente, em mercadoria a ser comercializada. Além disso, hoje, um grande número de crianças e jovens passa a maior parte do dia em frente à TV. Isto acaba por provocar neles uma atitude passiva em relação à vida, tornando-os pouco receptivos à realização de atividades próprias do jogo, saltar e correr.

Por sua vez, Augusto Boal chama a atenção para a forma como o trabalho e as atividades diárias alienam o corpo, ou seja, determinam padrões e máscaras sociais que acabamos por assumir de forma definitiva e inflexível. Cada profissão apresenta um conjunto de gestos, rituais e atitudes corporais característicos à sua função. O perigo reside no fato de o indivíduo se identificar cegamente com a função que exerce, esquecendo-se de sua verdadeira natureza, que é livre de qualquer estereótipo.

Assim, observe as atitudes corporais de um soldado, de um padre, de uma diretora, da servente da escola, do vendedor de pipoca ou de um gari. Esta observação será importante, também, quando formos trabalhar com a criação de personagens. Segundo Boal, é importante ter consciência desses padrões corporais, desmontá-los e, a partir daí, reconstruir um novo corpo, mais livre, mais consciente, mais autêntico.

A pesquisa corporal inclui o conhecimento e a descoberta de cada parte do corpo, a tomada de consciência sobre os movimentos, posturas e gestos, e a percepção da forma integrada como o corpo funciona ou se comunica, como podemos concluir a partir das considerações de Patrícia Stokoe e Ruth Hart (1987 p. 19) “pesquisar, para os nossos fins, é pesquisar para conhecer e transformar; é ir além do mero atuar automático, é tratar de averiguar o como, o porquê e o para quê de nosso corpo e suas ações”.

Nosso corpo é a expressão viva daquilo que sentimos, falamos, pensamos, comemos. Perceba como ele está, após um dia intenso de trabalho. Faça uma pausa, dê-lhe um tempinho e relaxe. Perceba como ele reage, depois que você come algo que não devia. Perceba a disposição dele num dia de alegria e de festa ou seu estado de tensão no dia em que você está preocupado ou tem uma prova para fazer. Então, reflita: o que posso fazer nesse dia para alterar este estado corporal?

O trabalho de consciência corporal, tão necessário ao fazer teatral, exige, assim, uma atitude de pesquisa sobre o próprio corpo, o corpo do outro, os objetos e o espaço ao redor. Para facilitar esta averiguação, Stokoe e Hart (1987, p. 20) dividem o processo de pesquisa corporal em dois grandes itens:

1- As qualidades que podem ser descobertas num objeto (o como é): forma, tamanho, consistência, textura, superfície, peso, temperatura, cor, resistências específicas, mobilidade, resistência, maleabilidade.

2- As ações que podem ser realizadas sobre o próprio corpo, outros corpos ou coisas (o “que pode fazer”): amassar, prensar, golpear, esticar, torcer, sacudir, acariciar, beliscar, apertar, chicotear, apalpar etc.

O item 1 estimula a consciência sobre cada parte do corpo, enquanto o item 2 enfatiza as possibilidades de ação ou qualidades do movimento. Para compreender o que os dois autores acabaram de propor, vamos fazer um pequeno exercício: toque suas mãos, perceba a temperatura, sinta as partes duras e moles, o tamanho dos dedos, os espaços entre eles, sua mobilidade e articulação etc. Depois, explore os movimentos que você pode realizar com elas, como sacudir, torcer, pressionar, acariciar etc.; sabendo que também podem variar, segundo uma dinâmica temporal, espacial e energética diferente. Assim, uma ação pode ser lenta ou rápida, forte ou suave, direta ou indireta. Volte ao exercício do homem da pré-história e repita-o, desta vez procurando perceber as qualidades de movimentos presentes em cada ação. Preste atenção, também, às suas ações diárias, percebendo nelas a existência dessas mesmas qualidades. Registre no *portfolio* suas novas descobertas. Com certeza, suas anotações ficarão muito curiosas...

Ao tomar consciência sobre cada parte do corpo, o aluno melhora o seu uso funcional, adquire a postura correta para cada movimento, aprende a utilizar a energia necessária à realização de cada gesto, sem que precise despendar esforço desnecessário, como também enriquece sua possibilidade expressiva, justamente o objetivo desta aula.

Ao abrir a porta, por exemplo, o movimento mais corriqueiro é o de levar a mão à maçaneta, torcer e depois puxar ou empurrar a porta. Nessa situação, podemos observar a presença de três qualidades de ações diferentes: torcer, puxar ou empurrar. Para cada ação que realizamos, encontramos uma qualidade específica.

Vamos supor, agora, que suas mãos estejam ocupadas. Você acaba de voltar do supermercado e está cheio de sacolas nas mãos. Como você abrirá esta mesma porta? Que outras partes do seu corpo poderá utilizar? Talvez os cotovelos, talvez os pés ou ainda, quem sabe, você poderá empurrar a porta com os quadris. Nessa situação, que qualidades de ações foram realizadas com cada parte do corpo? É importante notar que existem diferentes formas de realizar uma mesma ação. Este tipo de compreensão torna a ação teatral mais enriquecida e interessante.

Andando pela sala, imagine uma caminhada sobre diferentes tipos de solos. Que ação seus pés poderão fazer ao tocar o chão? Por exemplo, imagine-se caminhando sobre areia quente, depois sobre um lago congelado, depois sobre um tapete de algodão, sobre folhas secas, sobre uma superfície cheia de grude. Seu corpo reagirá de forma diferente a cada uma dessas sensações. Observe. Seus pés poderão sacudir, deslizar, pressionar, acariciar, torcer, amassar, e assim por diante. Este é um jogo curioso para fazer com os alunos em conjunto ou, ainda, dividindo a turma em dois grupos.

Estou expondo a você uma série de fundamentos teóricos. Na prática com os alunos, naturalmente, essa explicação teórica não é necessária. O mais importante é levá-los a experimentar, a voltar a atenção sobre o corpo e a sua capacidade expressiva.

Na disciplina Teatro na Educação, para tornar a pesquisa corporal mais dinâmica, utilizamos o jogo teatral. O aluno tomará consciência do seu corpo e de sua possibilidade expressiva à medida que joga, isto é, relaciona-se consigo mesmo, com o outro e com o espaço ao redor. Como já disse em aula anterior, por meio da ação lúdica, o aluno desenvolve técnicas, habilidades cênicas, ao mesmo tempo que cria uma forma artística e teatral.

ATIVIDADE



Ver um filme com uma parte do corpo

2. Convide um amigo ou familiar para ir ao cinema com você. Explique, porém, que se trata de um cinema imaginário, mas que ele vai se divertir ainda assim. Sente-o numa cadeira. Ele será o observador do jogo, a platéia, e você, o jogador. Vez por outra vocês podem alternar os papéis.

Agora, diga-lhe que você irá assistir a um filme com uma parte do corpo. A primeira sessão é um filme de comédia, mas só você sabe. Então você se posiciona na poltrona do cinema e começa a ver o filme silenciosamente. Só que você tem um desafio pela frente: use somente os ombros para mostrar ao seu colega que o filme a que você assiste é uma comédia. Mantenha o foco de atenção. Veja com os ombros.

A sessão acabou, você e seu amigo ou parente ficaram surpresos. Descobriram que os ombros também podem se comunicar. Mas o jogo está interessante, e você resolve assistir a uma nova sessão. Agora, um filme de horror. Você tem um novo problema cênico para solucionar: veja com o tronco. Curta os momentos de suspense.

O filme foi de arrepiar, não foi? Seu amigo ficou tão impressionado que quase saiu da sala. Agora, um momento de relaxamento, para os dois ficarem mais tranquilos. Veja um filme romântico, um daqueles bem açucarados, usando apenas as mãos. Mostre, com as mãos, todos os momentos: o encontro dos amantes, a despedida, o beijo; ouça, com as mãos, a declaração de amor, sinta, com as mãos, as lágrimas escorrendo. Visualize cada detalhe do filme.

“Ei, ei, vocês dois aí! O filme terminou.” Surge o lanterninha para avisar que o cinema vai fechar. Você e seu amigo ficaram tão emocionados que esqueceram das horas. Tomem um lenço emprestado e enxuguem as lágrimas.

COMENTÁRIO

Você mostrou ou contou ao seu parceiro de jogo o filme a que estava assistindo? Antes de responder, faça-lhe esta pergunta. O que ele viu? Com que parte do corpo a comunicação foi efetivada? Confira as impressões do colega tomando como base observações concretas. Esta é uma forma objetiva de avaliar o jogo. Desse modo, evitamos a relação de aprovação/desaprovação, o julgamento certo/errado. Nessa atividade, trabalhamos com cada parte do corpo separadamente. Utilizamos o jogo teatral para empreender a pesquisa e desenvolver a expressividade corporal, além de exercitar na prática o conceito de fisicalização.

JOGANDO COM O CORPO TODO

No teatro, a comunicação se faz dos pés à cabeça. O corpo deve estar totalmente envolvido no ato de comunicação. Pare um momento para observar as pessoas se comunicando. Verifique que a maior parte delas utiliza, de forma restrita, o próprio corpo, recorrendo apenas às extremidades, braços e mãos ou, ainda, apenas à expressão oral.

Observe também a si mesmo. Que partes do corpo utiliza com mais frequência para se comunicar? A comunicação predominante é a verbal, não é mesmo? No entanto, você já parou para observar o seu pé quando você está se comunicando com alguém? Como ele reage? E o seu tronco, o seu pescoço, as suas costas? Volte a atenção para suas costas. Para que servem cada uma destas partes? Que movimentos podemos fazer com cada uma delas? Descubra as suas possibilidades. De que forma posso tocar a minha cabeça?

Associe uma imagem a cada movimento do corpo. Imagine que seu braço é um limpador de pára-brisa: como ele pode se mexer? Movimente outras partes do seu corpo, mantendo essa mesma imagem. Como você movimentaria a cabeça, o tronco, os olhos, se eles fossem realmente um limpador de pára-brisa? Experimente essa sugestão com cada parte do seu corpo. Explore o espaço à medida que experimenta.

Durante a pesquisa corporal, é interessante associar o movimento do corpo a uma imagem. Isso fornece ao movimento uma intenção, tornando o gesto mais claro e expressivo, além de despertar o imaginário dos alunos provocando e estimulando reações motoras, torna mais clara a intenção do movimento.

Divida a turma em dois grupos. Imagine que um dos grupos é um vento, ora forte, ora suave, e o outro grupo é a relva de um campo que se movimenta de acordo com o vento. O foco do problema é movimentar-se com todo o corpo. Mantenha esse ponto vivo para os alunos. Perceba como todo o corpo está envolvido no movimento.

Agora trabalhe com a tensão e o relaxamento. Imagine que seu corpo é um imenso lago gelado. Perceba a tensão muscular, como a tonicidade de cada músculo é modificada. O sol de repente aparece, e o lago começa a degelar lentamente. Tome consciência de cada parte do corpo, relaxando.

Existem inúmeras técnicas de relaxamento, que podem ser introduzidas em qualquer momento da aula. No início, para eliminar a tensão e disponibilizar a atenção do aluno, no final, para fornecer um momento de descanso após uma atividade motora intensa ou em um outro momento qualquer que você achar apropriado. Olga Reverbel fala sobre a importância do relaxamento corporal para o processo criativo do teatro.

Poderíamos dizer que o relaxamento é o marco zero do qual o aluno parte para a descoberta dos movimentos corporais. O equilíbrio e domínio do corpo dependem de um completo relaxamento, que elimina a tensão e o nervosismo e enseja a criação espontânea do gesto. O relaxamento é um estado particular provocado por uma descontração muscular geral, seguida de completa tranquilidade interior.

Para facilitar semelhante estado propõem-se temas que levem o pensamento a fixar-se numa série de imagens. A fixação dessas imagens permite a liberação dos pensamentos que nos preocupam, dando lugar a outros, mais livres, que nos colocam, pouco a pouco, em estado de contemplação trazido pelo relaxamento.

Os exercícios de relaxamento não são passivos, mas ativos e necessitam de treinamento pessoal (REVERBEL, 1979, p. 51).

Por meio do jogo teatral, o corpo poderá ser trabalhado constantemente. É importante, porém, que o professor crie um ambiente favorável para que o aluno se aventure livremente nesta descoberta.

Segundo Spolin (1979, p. 129), o corpo é uma unidade, um todo expressivo e harmônico. “O corpo deve ser um veículo de expressão e precisa ser desenvolvido para tornar-se um instrumento sensível, capaz de perceber e estabelecer contato e comunicar.” Neste caso, para que ele se expresse de maneira natural e espontânea, em oposição ao movimento artificial, é necessária a sua liberação, e não o seu controle.

Envolvimento sem as Mãos é um jogo teatral que estabelece o relacionamento entre os jogadores e o objeto sem que seja permitido utilizar as mãos, o que estimula no aluno a descoberta das possibilidades expressivas de outras partes do corpo. O jogo ainda propõe a criação de um objeto imaginário com o qual todos os alunos do grupo devam estar envolvidos conjuntamente, o que os leva a exercitarem a noção de fisicalização. A maneira como Viola Spolin apresenta o jogo é esquemática, cabendo a você introduzir o toque especial, reinventando-o no momento em que estiver praticando com os alunos. Este jogo é mais apropriado aos alunos a partir da 4ª série, mas você poderá fazer algumas modificações, tornando-o mais acessível a outras séries.

ENVOLVIMENTO SEM AS MÃOS

Dois jogadores ou mais. Os jogadores estabelecem um objeto animado ou inanimado entre eles. Os jogadores devem colocar o objeto que está entre eles em movimento sem o auxílio das mãos.

Ponto de Concentração: mostrar e manipular o objeto entre eles sem usar as mãos.

Exemplo: empurrar uma pedra, empurrar um carro, torcer um lençol, escalar uma montanha (corda amarrada na cintura), colocar uma tábua nos ombros.

Avaliação: eles mostraram o objeto ou contaram?

Pontos de observação

1 – Não deixem que os alunos escolham o objeto originalmente que não precisem das mãos, (sic) como amassar uvas com os pés, pois isto é uma resistência ao Ponto de Concentração.

2 – Observe a espontaneidade e as maneiras não-usuais de colocar os objetos em movimento.

3 – Para o exercício acima, pode ser aconselhável ter alguma coisa que una todos os jogadores, como, por exemplo, um grupo de prisioneiros presos a uma corrente (SPOLIN, 1982, p. 59).

CONCLUSÃO

Fique atento à linguagem corporal. Observe, no cotidiano e na vida, como as pessoas gesticulam e se movimentam. Fique atento ao seu próprio corpo e às suas formas de comunicação. Tome consciência de suas atitudes corporais. Esta leitura traz elementos e dados significativos para a criação teatral.

O corpo guarda uma memória corporal, um banco de imagens a que você poderá recorrer durante o trabalho de pesquisa. Exercite o corpo, movimente-se, dance. O corpo é dinâmico, precisa ser exercitado, explorado em suas possibilidades expressivas. Respeite, por outro lado, os seus limites. Seja o seu melhor amigo. Cuide bem dele. Ouça suas confidências. Aprenda com ele. Faça dele um instrumento harmonioso na sua relação com o outro e com a vida.

Exercite-o durante o jogo teatral. Observe como ele produz no teatro uma comunicação rica e significativa. Ouse! Mostre corporalmente a realidade cênica!

ATIVIDADE FINAL

Loja de brinquedos

Você e seu parceiro de jogo acabam de sair do cinema e passam diante de uma vitrine repleta de brinquedos. Resolvem entrar na loja, ignorando, porém, o que os aguarda lá dentro. Na loja de brinquedos mora um duende que adora fazer diabruras, pregar peças, e acaba de transformar os dois em brinquedos. Pode ser um urso dançante, uma boneca que anda ou dá piruetas, um fantoche, uma caixinha de música. Escolha um deles a seu gosto. Vocês não têm outra saída. Movimentem-se como bonecos. Mantenham o foco de atenção. Envolvam todo o corpo no movimento. O duende está se divertindo vendo vocês jogarem. O dono da loja está chegando. Já é tarde. O duende desfaz a magia e volta correndo para a sua prateleira. E vocês, o que farão a partir de agora? Continuem a improvisação e dêem um desfecho para ela.

RESPOSTA COMENTADA

Nesta atividade, demos continuidade à exploração corporal através dos jogos teatrais. Diferentemente da atividade anterior, em que o foco estava em cada parte do corpo, neste jogo, você utilizou todo o corpo para a comunicação teatral. O envolvimento se deu da cabeça aos dedos dos pés. Converse com o seu colega e verifique se isso realmente ocorreu. Você poderá aplicar este jogo, oportunamente, com os alunos. Anote no portfolio suas descobertas e dúvidas. Existem muitos outros jogos que trabalham a expressão corporal. Consulte os livros recomendados.

RESUMO

Nesta aula, você estudou a importância do corpo no processo criativo do teatro. Verificou que a realidade cênica resulta da utilização do corpo no espaço. Conheceu o conceito de fisicalização proposto por Viola Spolin. Lembre-se: o aluno deve mostrar, não contar. Descobriu, ainda, que o corpo necessita ser exercitado, trabalhado, para se tornar expressivo e comunicativo. Reconheceu que, por meio da pesquisa, pode-se descobrir instâncias ou partes do corpo até então esquecidas. Aprendeu que a comunicação, no teatro, ocorre da cabeça aos dedos dos pés e que, portanto, é necessário envolver todo o corpo na comunicação teatral.

INFORMAÇÃO SOBRE A PRÓXIMA AULA

Para ser dito como se você estivesse rezando uma missa:

Toca o sino!!! Espaço. A poesia no espaço. Vamos estudar como o espaço auxilia a entrada do aluno no jogo teatral. Por hora, é sóóó... Até a próxima aula... Atééééé...

LEITURA RECOMENDADA

STOKOE, Patricia, HARF, Ruth. *Expressão corporal na pré-escola*. São Paulo: Summus, 1987.

Os autores do livro expõem de maneira simples e atualizada o trabalho em torno da expressão corporal, sugerindo caminhos práticos para a pesquisa em sala de aula. Apesar de ser destinado a crianças da pré-escola, o livro é bastante apropriado aos alunos das séries iniciais do Ensino Fundamental.

Poesia no espaço

AULA

14

Meta da aula

Evidenciar a importância do espaço para a construção da teatralidade na escola.

Esperamos que, ao final desta aula, você seja capaz de:

- listar alguns princípios do jogo teatral contemporâneo associados à espacialidade;
- descrever procedimentos metodológicos utilizados na criação e leitura da teatralidade.

INTRODUÇÃO

DRAMATURGO

Autor teatral.

MARCAÇÃO

Marcar significa determinar, escolher os lugares por onde os atores terão de se movimentar em cena. “É a combinação de onde cada ator vai estar em cada momento da peça, para não ficar todo mundo embolado num canto do palco e para ninguém trombar quando se movimentar” (SOUZA, 2001, p. 19).

ENCENAÇÃO

Ordenação e articulação dos diferentes elementos da linguagem teatral, no espaço e no tempo, visando à criação de um conjunto ou todo expressivo, ou seja, de uma escritura cênica. Em francês, a terminologia correspondente para encenação é *mise-en-scène*, que significa dispor, colocar em cena.

O título desta aula foi inspirado em Antonin Artaud, para quem o teatro é “poesia no espaço”. Em sua época, nos anos 30, dava-se muita importância ao texto teatral. Assim, se alguém queria fazer uma peça, partia sempre de um texto preestabelecido, geralmente escrito por um **DRAMATURGO** famoso. Os atores decoravam o texto, o diretor fazia algumas **MARCAÇÕES** no espaço e, pronto, a peça já reunia as condições ideais para ser apresentada. O jogo cênico dizia muito mais respeito à forma como o texto era dito, às entonações e ao timbre vocal dos atores do que às possibilidades expressivas do corpo e à reinvenção do espaço.

Um pouco de história

Meu nome é Antonin Artaud (1896-1948). Sou conhecido como o profeta do teatro moderno. Apesar de minhas idéias sobre o teatro terem sido revolucionárias para a época, muito pouco consegui colocar em prática. Essa mudança radical no modo de fazer teatro só se tornou possível mais tarde, a partir da ousadia de encenadores contemporâneos, dentre eles, Grotowski, Ariane Mnouchkine e Peter Brook.

Meu teatro é conhecido como o teatro da crueldade. Esse termo suscitou alguns mal-entendidos. Sendo assim, gostaria de esclarecer que como crueldade entendo rigor, isto é, disciplina, estando o caos e a anarquia no teatro sujeitos a um sentido de ordem, concebido conscientemente (GROTOWSKI, 1971).

Vejo o teatro como um local de transformação espiritual e os atores “como mártires queimados vivos, que nos fazem sinais de dentro de uma fogueira”. Isto quer dizer: o ator deve desfazer-se de todas as suas máscaras, realizando um ato de entrega total, para que o encontro entre ator e espectador se dê sob uma base verdadeira e transformadora.

Portanto, defendo uma estética da “violência”, ou seja, do choque, capaz de sacudir os espectadores e de levá-los a uma experiência mais profunda do sentido da vida. No livro de minha autoria *O Teatro e seu duplo*, você poderá conhecer minhas principais idéias.



Artaud, no entanto, como muitos encenadores do início do século XX, defendia a idéia de que o texto, ou seja, a palavra era um dos elementos da cena, e não o único.

Acreditava, enfim, que o teatro precisava ir além das palavras para comunicar uma experiência humana mais profunda. Para atingir esse objetivo, era necessário que o espaço cênico pudesse expressar um sentido construído diretamente em cena por meio da exploração dos diversos elementos da linguagem teatral, ou seja, por meio do jogo, como vimos estudando nesta disciplina.

Sob essa perspectiva, na **ENCENAÇÃO** teatral, o espaço deixa de ser considerado um elemento secundário, passando a ser entendido como uma espécie de substrato material, uma “argila”, por meio do qual nasce a forma expressiva ou poética.

Desse modo, a cena não necessita estar restrita ao texto teatral e, muitas vezes, prescinde deste, podendo surgir de estímulos diferentes, como de uma música, uma imagem de revista, um objeto, uma idéia proposta por uma pessoa ou um grupo, a fim de ser explorada diretamente no espaço da cena. Como resultado disso, o corpo do ator ganha, também, uma nova dimensão, passando a ser considerado local de invenção.

Essa idéia sobre a importância do espaço no teatro, defendida por Artaud, é bastante atual e tem norteado a pesquisa de muitos encenadores e arte-educadores contemporâneos. Com o propósito de mantê-lo atualizado, gostaria de expor, nesta aula, alguns princípios e formas criativas de trabalhar com esse tema.

O ENFRENTAMENTO DO ESPAÇO

Um dos primeiros desafios impostos ao aluno, durante o exercício teatral, é o enfrentamento do espaço, um espaço diferente do usual, cercado, deliberadamente, pelo olhar do outro, o que torna o jogo uma atividade, ao mesmo tempo, desafiante e ameaçadora. Vou explicar melhor: o aluno tem de ir à frente, agir, recriando uma nova realidade com seu próprio corpo, sua imaginação e emoções. Spolin (1982) utiliza a expressão “penetração no ambiente” para se referir a esta condição de concretude (exploração, ocupação e reinvenção) do espaço no teatro. Isto significa que somente através do envolvimento sensível do jogador no ambiente, o espaço ganha vida e o jogo teatral começa a existir.

A necessidade de ocupação do espaço gera, muitas vezes, uma atitude de retraimento, levando o aluno a não entrar no jogo ou, ainda, a ocupar um lugar restrito ou acanhado dentro do espaço da cena. No início do curso, é comum verificar que os alunos ocupam um espaço diminuto, realizam as ações perto da parede ou de costas, com o receio de enfrentar o olhar da platéia formada pelos colegas e professor. No pólo oposto a essa tendência, encontramos uma outra atitude: o aluno coloca-se no centro das atenções, muitas vezes, contrariando o acordo coletivo e as regras propostas.



Partindo dos pressupostos formulados por Piaget sobre o desenvolvimento do pensamento na criança, além do *jogo motor* e do *jogo simbólico*, podemos relacionar o *jogo teatral* ao *jogo de regras*, este último caracterizado por um acordo coletivo e pela obediência a certas regras. O *jogo coletivo* ocorre por volta dos sete anos de idade, momento em que a criança começa a fortalecer os laços do convívio social.

Cabe ao professor demonstrar discernimento para contornar essas duas situações e estimular nos alunos uma atitude mais autêntica em relação ao espaço de revelação propiciado pelo jogo teatral. Brook (2000) nos lembra que “o grande desafio é saber discernir a todo momento”. Saber discernir, além de ser um exercício a ser praticado pelo professor durante a vida toda, é uma qualidade que se aprimora com o tempo, no dia-a-dia de trabalho, a partir da intuição e, também, dos erros.

É necessário estar atento ao ritmo de cada aluno e a cada vitória conquistada, pois, dependendo do aluno, é preciso esperar mais um tempo antes de propor um novo desafio. Crianças muito tímidas, por exemplo, são como pequenas jóias que necessitam de cuidado especial, para não serem violadas no seu direito de se calarem.

Ao explorar objetivamente o espaço externo, mudanças e transformações também se processam no espaço subjetivo. A maneira como me coloco no espaço altera minha forma de sentir; ou a maneira como me sinto me faz ocupar determinados lugares no espaço. O trabalho com o espaço está carregado de simbolismo; nele são expressas atitudes, modos de pensar e sentir o mundo e a si mesmo (SOARES, 2001).

Desse modo, à medida que o aluno ocupa o espaço do jogo teatral, lança-se nele, experimenta-o com o seu próprio corpo, expressando modos de ser e de sentir e, da mesma maneira, mudanças internas entram em curso. O espaço que até então parecia grande, amedrontador e desafiante, gradativamente, com a prática do jogo, torna-se pequeno, confortável e acolhedor. No entanto, como disse anteriormente, é preciso respeitar o ritmo e o processo de cada aluno e sua vontade de se envolver com esse espaço de experimentação.

Por meio do exercício teatral, o sujeito toma consciência, em maior ou menor grau, da relação existente entre o mundo que o cerca e o eu interno, como revela um aluno ao avaliar o curso de teatro: “Eu aprendi a ter mais desenvoltura, utilizar bem o espaço, ter menos vergonha, movimentar-me mais, ter uma boa relação com os outros participantes.” Pode-se perceber, em seu depoimento, que o jogo lhe proporcionou, ao mesmo tempo, crescimento interior e maior penetração no espaço à sua volta.

ATIVIDADE**Exercício de penetração no espaço**

1.1. Ande pelo ambiente onde você se encontra, observando o espaço ao seu redor. Observe as paredes, o teto, o chão, os objetos, a amplitude do lugar, as distâncias entre um ponto e outro, conscientizando-se de todos os detalhes. Perceba aquilo que até então havia passado despercebido para você.

1.2. Continue caminhando, agora alternando o seu olhar: ora você vai entrar em contato com os objetos e o espaço ao redor, ora vai ignorá-lo, como se os objetos se tornassem invisíveis. Que modificações você percebeu?

1.3. Desenhe, no seu *portfolio*, a área de jogo que você explorou durante essa aula, registrando o que observou.

RESPOSTA COMENTADA

Essa brincadeira com o olhar modifica sua percepção sobre o espaço onde você se encontra. Você, provavelmente, passou a percebê-lo com mais minúcias, tomou uma consciência maior sobre ele e o seu próprio corpo. No segundo item dessa atividade, é interessante perceber que, ao entrar em contato com o espaço e os objetos, o corpo e o olhar tornam-se mais presentes e mais ativos, enquanto, ao tornar os objetos invisíveis, dirigimos a atenção para o espaço mais subjetivo.

O ESPAÇO VAZIO

Que tal se lançar no espaço e enfrentá-lo? Acredito que você já venha encarando este desafio. Quanto mais você experimentar o espaço do jogo, superando o receio e a insegurança naturais a essa atividade, mais conquistas pessoais e artísticas você estará alcançando.

O espaço criativo nem sempre é seguro, pronto ou acabado. Ao contrário, é um espaço onde o risco está presente, revelado aos poucos, à medida que você age.

Peter Brook (2000), renomado mestre-encenador do teatro contemporâneo, tem afirmado que o espaço do jogo é um “espaço

vazio”, exatamente por não conter essa segurança toda. Ao enfrentá-lo, saímos da zona de conforto a que estamos habituados e nos lançamos em direção ao novo, à criação de formas artísticas vivas, tornando-nos capazes de comunicar uma experiência humana significativa.

O jogo teatral, dessa maneira, aproxima-se da vida, instância onde não temos certeza do que está por vir. Pode-se planejar algo hoje e, de repente, sair tudo diferente amanhã, o que nos leva a pensar que o melhor é permanecer no presente, nem preso ao que já passou nem temeroso a respeito do futuro. Quanto mais estivermos focados no presente, mais seremos capazes de perceber a poesia da vida e respeitar o seu próprio ritmo.

Para viver o presente, devemos assumir uma atitude de jogo, isto é, enfrentar o espaço vazio com todas as suas incertezas, deixar a vida fluir, sem ficar preocupado à toa. Isso, com certeza, traz um sentido maior de liberdade e maior flexibilidade interna, mas não é uma atitude fácil e requer um amadurecimento interior constante. A prática do jogo teatral, portanto, solicita dos jogadores o desenvolvimento das habilidades de escuta, flexibilidade e confiança.

Brook desenvolveu o conceito de *espaço vazio* como reação a muitos espetáculos atuais, denominados por ele como *teatro morto*, porque, além de não comunicarem nada de significativo, não têm beleza, vida ou encantamento, entrando em cartaz apenas por interesse comercial.

O espaço vazio não é um espaço atravancado de móveis ou recursos cênicos como no **TEATRO REALISTA**, onde o cenário procura recriar o espaço real, com todos os detalhes, dando ao espectador a ilusão de que a ficção seja mesmo realidade. Ao contrário, o espaço vazio é um campo de jogo, desprovido de recursos, cabendo aos atores e espectadores recriá-lo segundo sua imaginação.

A noção do espaço vazio já estava presente no teatro elisabetano, que recebeu esse nome, porque ocorreu no reinado de Elisabeth I, no século XVI, encontrando em Shakespeare um dos seus maiores expoentes.

Se você assistir ao filme *Shakespeare apaixonado*, verá que os atores utilizam-se do mesmo espaço, ora transformado em floresta, ora em sala real, sem utilizar nenhum cenário. Quando muito, recorria-se a pequenas tabuletas que indicavam ao espectador o local da cena, por escrito. Os recursos cênicos eram poucos, cabendo à imaginação dos atores e espectadores dar vida ao universo poético de Shakespeare.

TEATRO REALISTA

Estética teatral que imita o real. Ao esconder os instrumentos, maquinarias e recursos produtores da teatralidade, leva o espectador a se esquecer de que está no teatro, transmitindo a ilusão de que o que ocorre em cena é real.

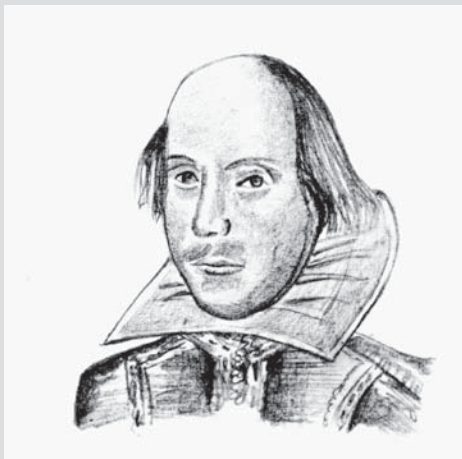
No teatro elisabetano, as mulheres não podiam atuar, pois o palco não era considerado um local adequado para uma mulher de respeito. Cabia, então, aos homens a interpretação dos papéis femininos. Além disso, havia alguns truques cênicos, característicos da estética teatral daquela época como, por exemplo, a utilização de um lenço vermelho para indicar o sangue. Isto é chamado de convenção teatral.

O teatro se parecia com uma feira, com as pessoas conversando alto e, muitas vezes, entrando no palco. A própria arquitetura do teatro lembrava uma praça cercada. O teatro era a céu aberto, com um palco coberto, posicionado em um dos lados e com um espaço grande bem à frente do palco, onde o povo assistia à representação em pé; ao redor, camarotes destinavam-se à nobreza e às pessoas de posses. Os ricos se instalavam em cadeiras, possuindo um melhor ângulo de visão sobre o espetáculo. Essa forma de distribuição da platéia pelo espaço reflete, por outro lado, uma relação de desigualdade ou hierarquia social.

Um pouco de história

Meu nome é William Shakespeare (1564-1616). Sou considerado um dos maiores dramaturgos da história do teatro. Escrevi comédias, tragédias e dramas históricos. Talvez você já tenha ouvido falar em Romeu e Julieta, Hamlet, Otelo, Rei Lear, Macbeth, A tempestade, Noite de reis, O mercador de Veneza ou, ainda, Sonhos de uma noite de verão.

Minhas peças são encenadas até hoje, pois estão carregadas de poesia e transmitem um conhecimento profundo sobre o universo humano. Para escrever, busquei inspiração na literatura, nos contos, lendas e situações da vida real. Romeu e Julieta, por exemplo, surgiu de uma história real, muito antiga, ocorrida entre dois adolescentes apaixonados que pertenciam a famílias inimigas. Além de escritor fui ator, diretor, produtor teatral e sócio de um dos teatros mais famosos da época, o Teatro Globe.



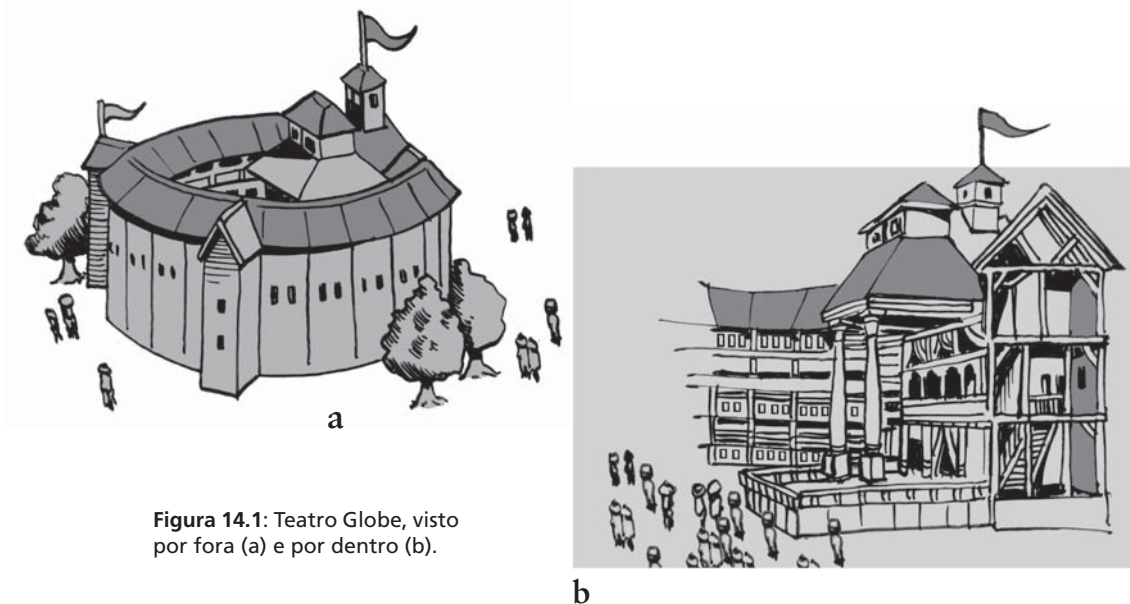


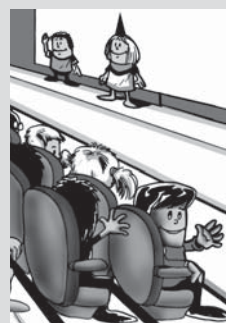
Figura 14.1: Teatro Globe, visto por fora (a) e por dentro (b).

Como você pode perceber, o espaço vazio prescinde de tudo aquilo que não lhe é essencial: cenário, figurino, cortinas, palco, texto, iluminação, música, cadeiras; exige apenas um espaço onde o ator possa agir e uma platéia possa observar a ação cênica. A essência do teatro está, portanto, nessa relação de comunicação entre ator e espectador num espaço tridimensional.

Assim, você não necessita de muita coisa para fazer teatro na escola. Lá já existe o principal: seres humanos e espaço. Contando, ainda, com uma dose de paixão, muito pode ser realizado. Utilize todos os espaços disponíveis na escola e nos seus arredores para a realização do jogo teatral, pois qualquer espaço pode ser transformado em campo de jogo: a sala de aula, a cantina, o corredor, o pátio, o portão, a igreja ao lado, o parque, a rua etc. Todo espaço é um *espaço vazio*, à espera de que possamos descobrir ou revelar sua teatralidade.

O termo teatro é usado para designar tanto o fenômeno ou acontecimento teatral como o edifício teatral, isto é, o lugar físico onde a peça é representada. No edifício teatral, há um local destinado à ação, conhecido como palco, e outro, destinado aos espectadores. O edifício teatral modificou-se no decorrer da história, de acordo com a visão de mundo e valores de determinada sociedade. Assim, no século V a.C., surgiu o teatro de arena, na Grécia antiga; no século XI d.C., as mansões do teatro medieval; no século XVI, o teatro elisabetano, na Inglaterra; os currales, na Espanha e os tablados da *commedia dell'arte* erguidos nas ruas, praças e feiras. Ainda no século XVI, o teatro italiano surgiu nos principados, sendo considerado, até meados do século XX, uma espécie de imperativo ou modelo ideal de espaço cênico.

O teatro italiano é considerado o espaço cênico mais tradicional. O tablado situa-se em local mais alto do que aquele destinado à platéia, que é, por sua vez, colocada de frente para a cena. No início do século XX, encenadores modernos começam a questionar esse tipo de organização: a disposição passiva, frontal e a distância ocupada pelo espectador em relação ao espetáculo. A partir de então, inúmeras pesquisas espaciais vêm sendo realizadas, visando a romper com a relação de hierarquia social imposta por este espaço, a fim de diminuir a distância entre ator e espectador, transformando, desse modo, o acontecimento teatral numa experiência compartilhada e participativa.



A UTILIZAÇÃO DE ESPAÇOS NÃO-CONVENCIONAIS

Um marco importante do teatro contemporâneo, como se costuma dizer, é a explosão do espaço. O que isto significa? Significa uma mudança radical em relação aos espaços tradicionais reservados ao público e aos atores. Assim, os encenadores contemporâneos tornaram mais dinâmica e democrática essa relação espacial, procurando modificar a postura passiva, frontal e a distância do espectador diante do espetáculo, propondo uma participação maior do mesmo na cena e no processo criativo ou, ainda, solicitando dele posicionamento crítico em torno da realidade apresentada no palco.

Essa busca levou os encenadores a questionar o lugar destinado tradicionalmente, no teatro, ao espectador e à exploração de espaços não-convencionais de representação. Atualmente, podemos assistir a peças de teatro representadas em galpões de fábricas, igrejas, museus, hospitais, presídios etc., onde o público, muitas vezes, está frente a frente com os atores.

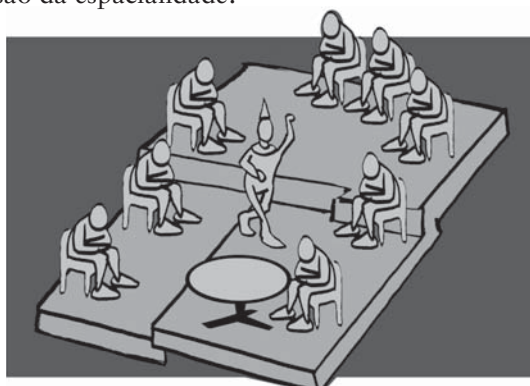
O tiro que mudou a História, com direção de Aderbal Freire Filho, foi encenada no Palácio do Catete, no Rio de Janeiro, onde o presidente Getúlio Vargas morreu. Nessa peça, o público não se sentava numa poltrona confortável; ao contrário, permanecia em pé durante todo o espetáculo, acompanhando os atores que se deslocavam pelos ambientes da casa. A cena final ocorria no próprio quarto de Getúlio, cenário onde pôs fim à sua própria vida. Por ser encenado em espaço real, o espetáculo ganhou maior dramaticidade.

Outro espetáculo interessante que utilizou espaços não-convencionais foi *Romeu e Julieta*, encenado pelo Grupo Galpão, de Belo Horizonte. Partindo de uma estética popular, o espetáculo ocorria nas ruas e praças, com os atores utilizando pernas de pau e tendo como tablado um carro.



Desse modo, para fazer teatro com os alunos, basta que você esteja disposto, internamente, a jogar, a estar com eles, respeitando e estimulando em cada um sua capacidade criativa.

Na escola, se houver um espaço livre destinado à aula de teatro, ótimo! Caso não haja, o que é muito comum, pode-se improvisar novos espaços dentro da sala de aula e, mesmo, fora dela. Você também poderá colocar os móveis de lado, abrindo um pequeno espaço ou utilizando o espaço total. Ainda poderá transformar os móveis em elementos cênicos, incorporando-os à cena. No próximo item, estudaremos algumas formas de enquadrar o espaço. Que tal uma atividade, antes de avançarmos na compreensão da espacialidade?



ator



espectador

**ATIVIDADE**

2.1. Escolha um espaço por onde você circule habitualmente. Procure lembrar-se de sua arquitetura, da disposição de seus objetos, suas cores, formas, volumes etc. Anote no portfólio as sensações que esse espaço lhe transmite. Agora, escreva uma breve cena ou um acontecimento que possa ocorrer nesse espaço.

2.2. Pense numa história clássica infantil. Agora, identifique uma praça ou parque de que você goste em sua cidade. Faça um pequeno projeto de encenação da história, utilizando os espaços concretos desse ambiente. Anote ou desenhe suas idéias no *portfólio*. Em que lugares se passa a história que você escolheu? Que lugar da praça ou do parque seria mais interessante para representar cada cena? Tire partido do ambiente concreto, de suas qualidades físicas, visando à criação do local de ficção. Coloque também o olhar do espectador em relação ao espaço. De que lugar o público vai assistir a cada cena do espetáculo?

Escolha uma das opções apresentadas e desenvolva sua imaginação cênica.

COMENTÁRIO

Os espaços onde vivemos estão carregados de teatralidade. É muito importante descobrir a teatralidade presente no ambiente imediato, concreto, que nos rodeia. Podemos tirar partido da própria arquitetura do espaço para a criação cênica. Esse exercício desenvolve o olhar estético, tão fundamental à prática teatral, permitindo que você descubra a poesia do espaço.

O ENQUADRAMENTO DO ESPAÇO

O que significa enquadrar o espaço? Preste atenção a um quadro qualquer. Ele tem uma moldura que delimita o seu espaço. Da mesma maneira, vamos enquadrar o espaço real onde nos encontramos, através de um recorte neste espaço, criando uma moldura para ele. Podemos fazer quantos recortes quisermos no espaço, grandes, médios ou pequenos.

Você e seus alunos poderão delimitar um espaço pequeno no canto da sala; outro, perto do quadro-negro, ou um médio, no fundo da sala, no meio ou próximo à janela ou, quem sabe, enquadrar um espaço ainda maior. Por exemplo, a sala inteira é transformada em campo de jogo. Lembre: são infinitas as possibilidades de enquadramento do espaço.

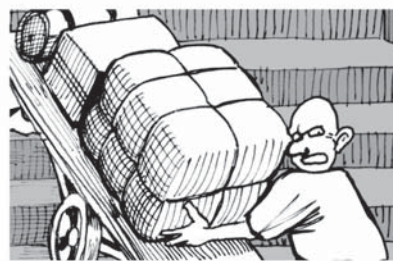
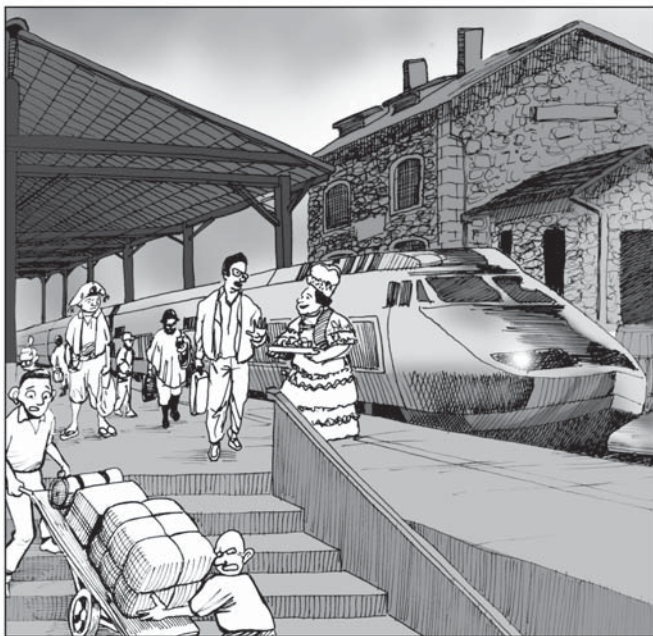
Por meio desse procedimento metodológico, o jogo teatral passa a ocorrer num espaço definido intencionalmente. Você se lembra da nossa primeira aula? O campo de jogo é um dos princípios estéticos do jogo teatral. O jogo só existe a partir da delimitação de um espaço e, apenas jogando, esse espaço passa a existir.

Há algumas maneiras simples de demarcar o espaço de jogo na escola: um traçado de giz no chão, a utilização de um barbante ou de um tapete e, ainda, simplesmente, pela indicação verbal de formas geométricas. Por meio desse procedimento, você poderá verificar que todos os espaços da escola podem ser explorados teatralmente, permitindo que a ação cênica não se restrinja à existência do tradicional palco italiano.

A possibilidade de enquadrar múltiplos locais na escola para a realização do jogo teatral consiste, também, numa tentativa de romper com o princípio da relação frontal, estática e passiva, comum ao teatro tradicional, como à relação educador-educando. “Este automatismo está tão incorporado à rotina escolar que é comum, durante os jogos, os alunos tomarem o espaço em frente ao quadro-negro como único espaço da ação” (SOARES, 2003).

Ao demarcar uma área de jogo, a atenção do aluno está sendo deslocada para aquele espaço específico, para os objetos e a própria arquitetura do local. Ao proceder dessa forma, o olhar sobre um determinado espaço se intensifica e o aluno começa a perceber detalhes, formas, nuances de cores que até então passavam despercebidas. A consciência se expande. Os sentidos e sentimentos ficam mais aguçados, despertando no aluno o desejo de interagir com aquele espaço.

Seguindo esse princípio, você poderá, junto com os alunos, enquadrar diversos espaços dentro da sala de aula, ou seja, dividi-la em subáreas, para que o jogo possa ocorrer. Podem ser demarcados ambientes internos ou externos como, por exemplo, o corredor, o pátio, a cantina, uma árvore. Você ainda poderá ultrapassar os portões da escola para jogar com os seus alunos nos arredores.





ATIVIDADE

3.1. Vamos experimentar a idéia anterior, recorrendo a um exercício bem simples de enquadramento do espaço. Pegue uma folha de papel ofício e dobre-a, marcando-a em quatro partes. Em seguida, faça um pequeno corte quadrado no centro da folha. Observe, por meio desse pequeno buraco, o ambiente onde você está. Alterne a distância do papel em relação aos seus olhos. Comente, por escrito, essa experiência. De que maneira o seu olhar sobre o espaço se modificou?

3.2. Circulando, agora, pelo espaço, você vai dirigir o seu olhar, enfocando diferentes *círculos de atenção*. Primeiramente, utilizará o círculo pessoal, aquele que está relacionado ao seu eu subjetivo. Nesse círculo, sua atenção está voltada para você mesmo e seu próprio corpo. Em seguida, observará o círculo pequeno, aquele que compreende os objetos que estão mais próximos a você, ou seja, o espaço mais imediato. Depois, expandindo ainda mais este círculo, irá observar o espaço grande, a totalidade da sala. Por último, o espaço infinito, aquele que ultrapassa o local onde você se encontra. O olhar, neste momento, se lança para fora da janela, para o horizonte. Brincando desse modo, alterne o olhar enquanto caminha, não sendo necessário seguir uma ordem preestabelecida.

3.3. Anote no *portfólio* suas observações a respeito da experiência com os círculos de atenção.

COMENTÁRIO

Ao modificar a distância entre o olho e o furo do papel, surgem novos enquadramentos do espaço. Ora você enquadra o espaço total, ora tem a visão de um detalhe, dentro desse mesmo espaço. Esse tipo de exercício intensifica o olhar sobre o espaço, levando você a percebê-lo em suas diferentes nuances.

No dia-a-dia, alternamos o olhar automaticamente; você já percebeu? Passe a observar os círculos de atenção que você utiliza durante cada momento ou atividade diária. Esse exercício nos torna conscientes do movimento natural de passagem entre o interior e o exterior de nós mesmos, entre o subjetivo e o objetivo, a realidade e a fantasia. Estimula também a prontidão – premissa do jogo teatral contemporâneo – e facilitando, por sua vez, maior autoconhecimento e, conseqüentemente, maior enfrentamento do espaço ao redor.

CÍRCULO DE ATENÇÃO

Podemos associar cada círculo de atenção a uma circunstância ou ação específica. Por exemplo, uma pessoa, ao andar na rua envolta em seus pensamentos, focaliza a atenção no círculo pessoal. Uma pessoa que abre o armário, escolhe uma blusa, veste-se, olha-se no espelho, está com o olhar focado no pequeno círculo de atenção. Ela entra em contato com uma pessoa ou um objeto específico, a cada vez, no espaço. Agora, vamos supor que essa mesma pessoa entre numa casa que até então não conhecia. Ela começa a olhar todo o espaço, perceber os detalhes, os lustres, as janelas, as cortinas, focando a atenção no círculo grande. Por último, quando lança o olhar para o horizonte, procurando ver o que está além das montanhas ou do mar, concentra-se no círculo infinito.

A teoria dos *círculos de atenção* foi desenvolvida por Stanislavski (2001). Consiste num recurso didático utilizado pelo autor para auxiliar o aluno a concentrar a atenção no espaço da cena, ou seja, naquilo que acontece na esfera do jogo teatral. Ao trabalhar sobre o círculo de atenção, o aluno estabelece um foco de atenção em relação aos objetos colocados mais próximos ou mais distantes dele mesmo. Ao realizar tal objetivo – ao colocar-se de forma atenta na relação com o espaço do jogo –, o desconforto de atuar diante de uma platéia é superado, ampliando-se a consciência do aluno em relação aos elementos necessários à criação da realidade cênica.

A DELIMITAÇÃO DA ÁREA DE JOGO

O enquadramento do espaço é um dos princípios básicos do jogo teatral. Ao delimitar o “espaço do jogo” do “espaço do não-jogo”, você está definindo duas áreas diferentes: aquela onde ocorre a ação e a que abriga o olhar do espectador, o local da platéia. O teatro, como já vimos anteriormente, ocorre a partir deste jogo de olhares. Veja algumas dicas de como você pode trabalhar essa proposição com os alunos:

Explorando a realidade imediata do espaço

- Você pode enquadrar uma área de jogo escolhendo um dos procedimentos citados anteriormente e, depois, pedir aos alunos que ocupem essa área. A turma toda fica fora do espaço de jogo. Peça aos alunos que ocupem, um a um,

a área de jogo. Eles devem penetrar o espaço, propor uma imagem corporal e congelar, ou seja, tornar a imagem fixa. Eles não podem se mexer após a criação da imagem. Com esse jogo, os alunos se relacionam com a realidade imediata do espaço, explorando suas formas arquitetônicas e objetos ali dispostos. Isso significa que o trabalho criativo nasce do estímulo que o próprio espaço oferece, como tamanho, volume, linhas, ângulos, cores, luminosidade, textura e suas relações com o exterior e o interior. Delimite, agora, outros espaços e repita o jogo.

Promovendo a leitura da teatralidade do espaço

- Enquadre uma área de jogo na escola ou peça aos alunos para fazê-lo. Depois, é interessante que eles, simplesmente, observem esse espaço de fora. O que há dentro dele? Como os objetos estão dispostos? De que materiais são feitos? São objetos industrializados ou naturais? Novos ou antigos? Que lembranças esse espaço traz? Instigue, também, a percepção dos alunos sobre a arquitetura do local: volumes, luminosidade, planos etc.
- Que local imaginário esse espaço pode representar? Que cenas podem ser representadas nesse lugar? Que personagens podem viver ali? O que fazem? Como se relacionam? Pouco a pouco, o imaginário dos alunos começa a ser estimulado e a vontade de entrar no jogo é despertada. O espaço cumpre, assim, a função de facilitar a entrada do aluno no jogo.

Criando uma pequena cena

- Num segundo momento, você pode dividir a turma em pequenos grupos e pedir a cada um deles que crie uma breve situação cênica dentro de um dos espaços delimitados anteriormente. A situação cênica poderá surgir de uma lembrança, sensação ou sentimento que o próprio espaço ofereça ou, ainda, pela invenção de um lugar imaginário.

Certa vez, jogando com os alunos, enquadrei um espaço da sala onde havia um piano. Os alunos transformaram esse espaço num balcão de bar, num esconderijo secreto, num banco de ônibus, suscitando múltiplas situações teatrais.

Para Jean Pierre Ryngaert (1985), renomado professor de teatro da universidade Sorbonne, em Paris, o enquadramento consiste numa forma de recarregar os espaços, ou seja, de atribuir-lhes novos sentidos. É possível transformar os espaços institucionais em poéticos. Por meio desse procedimento, você poderá transformar, por exemplo, o espaço da escola num espaço lúdico, rico em poesia.

Slade (1978) afirma que, a partir da atividade livre no espaço tridimensional, a criança começa a desenvolver consciência sobre o seu próprio corpo, a perceber os volumes, os espaços cheios e os vazios, a relação de distância entre um corpo e outro e a se relacionar dinamicamente com o mundo. Ao realizar essa atividade, a criança, segundo Slade, adquire a noção de eqüidistância, tornando-se capaz de traçar suas primeiras composições formais. Ao perceber as formas, os corpos, os volumes se relacionando no espaço, a criança começa a dar forma ao desenho e, conseqüentemente, a perceber a teatralidade se esboçando no espaço da vida. O objetivo, portanto, da aula de teatro na Educação consiste em proporcionar ao aluno essa primeira experiência de liberdade no espaço, tornando seus gestos e ações, progressivamente, mais conscientes.

CONCLUSÃO

Todo e qualquer espaço possui uma dimensão física que contém, por si só, uma carga de expressividade. No jogo teatral contemporâneo, trabalhamos sobre essa materialidade, explorando-a de forma sensível, lúdica e simbólica. O espaço teatral ou artístico surge, assim, como resultado da junção entre esses dois espaços, real (ou concreto) e ficcional.

O enquadramento da área de jogo é um procedimento que permite ao aluno o desenvolvimento de sua percepção estética, como também a possibilidade de ressignificação dos espaços cotidianos. Desse modo, por intermédio do jogo teatral, os espaços institucionais transformam-se em espaços poéticos.

Ao reconhecer a beleza do espaço, os alunos são estimulados a enfrentá-lo, ou seja, a experimentá-lo corporalmente, superando, gradualmente, qualquer receio ou defesa pessoal. O espaço funcionaria, desse modo, como um convite de entrada no jogo teatral.

Além disso, a exploração de espaços não-convencionais na escola lança a questão da relação de poder entre os pares professor e aluno, ator e espectador, instalando-os, agora, sob uma nova base, mais democrática e dinâmica. Sob essa perspectiva, o saber e o acontecimento teatral resultam de uma ação compartilhada e participativa.

ATIVIDADE FINAL

O objeto brinquedo

- Demarque uma área de jogo, fazendo um traçado de giz no chão ou utilizando um barbante.
 - Em seguida, construa o espaço, utilizando objetos fabricados, novos ou velhos: caixotes de feira, caixas de papelão, tudo aquilo que você não usa mais em casa ou na escola, ou seja, qualquer sucata, além de objetos da natureza, como folhas secas, galhos de árvores, pedras etc. Assim como os brinquedos de construção, você disporá os objetos no espaço, testando inúmeras possibilidades de organização e criando pequenas esculturas.
 - Depois que o espaço estiver organizado, procure observá-lo de fora, colocando-se sob diferentes ângulos de visão. O mesmo trabalho pode ser visto pela frente, por trás, pelo lado etc. Dependendo do ângulo, o olhar sobre a escultura se modifica.
 - Agora, interfira no espaço, procurando ocupá-lo corporalmente. Relacione-se sensivelmente com o espaço, não se preocupando com a criação de um sentido real ou figurativo. Imagine, se preferir, um lugar ficcional, improvisando, a partir dele, uma pequena cena.
 - Anote no *portfolio* suas impressões a respeito desse jogo.
- Você poderá realizar esse procedimento na sala de aula, dividindo os alunos em pequenos grupos, os quais delimitam sua área de jogo e constroem o seu próprio espaço. Depois, toda a turma poderá percorrer a sala, apreciando, sob diferentes ângulos, o trabalho feito por cada grupo. A seguir, eles poderão recriar o espaço por meio de suas ações.

COMENTÁRIO

O objeto-brinquedo se aproxima dos brinquedos de construção, que despertam enorme prazer ao serem manuseados e organizados segundo suas qualidades físicas: volume, tamanho, peso, equilíbrio etc. Por meio deste procedimento, você constrói um espaço cênico expressivo, posteriormente reinventado, através de inúmeras variáveis, segundo sua imaginação e ação corporal. Leve o resultado de suas pesquisas ao pólo – desenhos, fotos, observações escritas sobre o objeto-brinquedo – e compartilhe com o tutor e colegas.

RESUMO

No teatro contemporâneo, o sentido nasce da articulação ativa de todos os elementos da linguagem teatral diretamente com o espaço. Desse modo, o espaço passa a ser valorizado como um elemento expressivo da cena.

No espaço do jogo, denominado por Peter Brook (2000) *espaço vazio*, o desafio está presente, exigindo dos jogadores disponibilidade interna para enfrentar o novo e transformar o acontecimento teatral numa ação compartilhada e participativa.

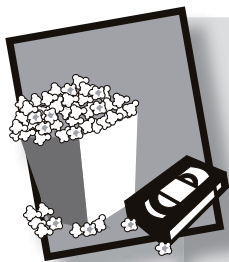
A busca de espaços não-convencionais e o enquadramento da área de jogo são dois procedimentos metodológicos que aproximam as ações pedagógicas aos princípios do jogo teatral contemporâneo.

O espaço funciona, desse modo, como um elemento facilitador do jogo teatral, estimulando e convidando o aluno a enfrentar o desafio de estar no jogo.

INFORMAÇÕES SOBRE A PRÓXIMA AULA

Para ser dito como se você fosse um político fazendo um discurso:

"Meu caro aluno, não estou aqui para fazer promessas vazias. Jogo é ação. Na próxima aula, você terá acesso a um guia de jogos teatrais, com objetivos e dicas de como trabalhar, na prática, a integração e as premissas do jogo teatral contemporâneo".



MOMENTO PIPOCA

- *Hamlet*. Filme baseado numa das mais famosas obras de William Shakespeare. A peça é uma tragédia e conta a história de Hamlet, príncipe da Dinamarca, que fingindo-se de louco promete vingar a morte do pai, que lhe aparece como fantasma.

Direção: Laurence Olivier, 1948.

- *Romeu e Julieta*: Clássica história de amor de William Shakespeare. Conta a história de dois jovens apaixonados que vivem um amor impossível. Indico duas versões:

- Paramount Pictures, BHE FILM. Produção e direção de Franco Zeffirelli.

- Twentieth Century Fox Corporation. Produção Bazmark, Leonardo DiCaprio e Claire Danes. Dirigido por Baz Luhrman. 2000.

- *Shakespeare apaixonado* – Vencedor de sete Oscar. William Shakespeare ganha nova inspiração para escrever ao se apaixonar por Lady Viola. William, no entanto, desconhece que Viola está prometida para se casar com outro e que interpreta secretamente um papel masculino em sua última produção teatral. O romance do casal se confunde com a história da peça que William escreve.

Miramax Films/Universal Pictures/The Bedford Falls Company. Escrito por Marc Norman e Tom Stoppard. Dirigido por John Madden. 1997.

- *Sonho de uma noite de verão*. Inspirado na comédia romântica de William Shakespeare. A peça retrata o misterioso poder do amor e como num sonho mistura realidade e fantasia, trazendo à cena tanto personagens realísticos quanto, fadas e duendes.

Twentieth Century Fox Film Corporation. Com Michelle Pfeiffer e Kevin Kline.

Direção: Michel Hoffman, 1998.

Capacidade de jogo

AULA

15

Meta da aula

Apresentar uma proposta de organização da aula de teatro, dando destaque à primeira parte da estrutura: a integração.

Esperamos que, ao final desta aula, você seja capaz de:

- conceituar a noção de capacidade de jogo;
- identificar os primeiros passos para a organização de uma aula de teatro;
- listar jogos que exercitem as premissas do jogo teatral contemporâneo.

INTRODUÇÃO

Agora, que tal um novo desafio? Tendo em vista o que você já aprendeu sobre o ensino-aprendizagem do teatro, é hora de traçar os primeiros passos para a organização de uma aula de teatro.

Estarei junto a você, fornecendo algumas informações sobre jogos teatrais, esclarecendo o objetivo de cada um deles e propondo uma estrutura de aula, de acordo com as seguintes etapas:

- 1 – integração do grupo;
- 2 – estímulo cênico;
- 3 – composição cênica;
- 4 – avaliação.

Por questão didática, ao organizar uma aula de teatro, sugiro dividi-la em quatro etapas. É interessante que a aula siga a estrutura apresentada, embora esta seqüência não seja rígida, podendo ser alterada segundo a dinâmica, o contexto e o tempo disponível para cada aula. O tempo ideal para o cumprimento de todas as etapas é de 1h30min. Caso disponha de um tempo menor, por exemplo, 50min, você poderá desenvolver duas ou três etapas, incluindo sempre a avaliação.

A estrutura proposta será realizada por você em duas aulas separadas. Hoje, o enfoque será dado ao primeiro momento da aula: a integração do grupo. Há uma variedade de jogos apropriados para esse momento. Você poderá fazer as adequações necessárias segundo a idade, a série e o número de alunos, e ainda criar outros tantos jogos pela sua imaginação.

Na Aula 16, darei destaque às seguintes etapas: estímulo, composição cênica e avaliação; tratarei, mais especificamente, da criação cênica, propriamente dita.

Hilton Araújo (1974, p. 23) estabelece a diferença entre jogo preparatório e jogo dramático no ensino do teatro na escola. Segundo ele, o jogo preparatório, como o nome indica, é uma preparação. Ele tem como objetivo estimular no aluno habilidades necessárias para a realização do jogo dramático, tais como criatividade, socialização, observação, imaginação e relaxamento. Este último já contém, em si mesmo, a representação de uma situação imaginária.

CRIANDO UM AMBIENTE APROPRIADO

Se for possível, utilize uma sala ampla da escola, específica para aula de teatro, onde os alunos possam experimentar livremente o espaço. Caso isso não seja viável, crie uma área de jogo, pequena ou grande, colocando as carteiras num canto da sala. Leve para lá um baú ou uma arara (suporte para cabides), onde possam ser guardados roupas, chapéus e objetos variados, que serão de grande utilidade durante os

jogos teatrais. Além disso, você poderá confeccionar alguns praticáveis (cubos de madeira), que poderão ser agrupados para a criação do cenário, servindo ora de cama ora de sofá ou mesa ou carro etc. Estou dando a para você a noção de um ambiente ideal. Como já mencionamos, se este ambiente não for possível, você ainda assim poderá fazer teatro com seus alunos. Lembre-se das possibilidades oferecidas pelo espaço-vazio ao teatro, de como ele está inteiramente aberto à imaginação.

O lugar da arte e da criatividade na escola deve e precisa ser reafirmado constantemente. Esta conquista, muitas vezes, é gradual e depende do seu interesse e esforço pessoal.

À medida que você consolida esta conquista, poderá incrementar o espaço da sala de teatro, criando uma identidade para ela, expondo os trabalhos dos alunos, reinventando os lugares do espectador e da ação e, ainda, convidando outras turmas da escola para assistir às cenas. Isto, é claro, se for do desejo dos próprios alunos.

Incentive o uso de roupas confortáveis para as aulas e, além disso, reserve um lugar onde os alunos possam deixar seus pertences, de maneira que consigam movimentar-se livremente pelo espaço.

Se for conveniente, você poderá solicitar que os alunos tirem os sapatos. Os pés são a base de nosso corpo; eles conferem equilíbrio e segurança. É importante que as crianças aprendam a sentir as plantas e os dedos dos pés tocando firmemente o chão.

Você já prestou atenção nas danças indígenas? Já percebeu como eles batem com firmeza os pés no chão? Por meio da dança, os índios preparam o corpo e se tornam guerreiros corajosos e atentos. Desenvolvendo uma base sólida, a presença corporal se intensifica. Procure dançar dessa mesma forma com os alunos. Essa atividade auxilia a deslocar a energia por todo o corpo, tornando-o mais sensível e eliminando a fadiga mental.

CÍRCULO DE DISCUSSÃO

Ao iniciar esta disciplina, faça um pequeno círculo de discussão com os seus alunos e converse um pouco sobre a importância da aula de teatro. Explique que eles aprenderão a fazer teatro usando todo o corpo, jogando e se divertindo. Diga que o teatro é uma forma gostosa de compartilhar histórias com os colegas e é expressão daquilo que pensamos e sentimos sobre o mundo.

ESTRUTURA DA AULA – ETAPA 1 – INTEGRAÇÃO

Todos de pé, em círculo. Nesta primeira etapa, é freqüente a utilização de uma disposição circular. Procure fazer um círculo perfeito, em que as distâncias entre as pessoas sejam iguais. Agora, amplie esse círculo ao máximo. Depois, faça um círculo pequeno no espaço. Brinque com essas distâncias. Esses são alguns desafios que você pode propor, de início, aos alunos.

O círculo fortalece a integração do grupo e estabelece a cumplicidade do olhar, provocando, desde o início, uma forma de contato. Ele é um local protegido, seguro, que não expõe os seus membros em separado. No círculo, o indivíduo pertence a um todo, enquanto mantém sua singularidade. O círculo representa o símbolo da totalidade.



As formas circulares são dinâmicas e orgânicas, guardam a potência da transformação e da criação. Esse padrão circular se repete com freqüência na Natureza. Basta observar a semente de uma planta ou a estrutura em espiral, por exemplo, da coluna vertebral, do tronco das árvores, do chifre da corça ou das ondas do mar. O círculo é, ao mesmo tempo, um espaço democrático. Marca desde o início, um novo ritual na sala de aula, quebra com a relação habitual entre professor e aluno, frontal e a distância. Nele, o lugar da liderança pode ser alternado, não havendo nem primeiro nem último colocado. Não existe, também, uma relação de hierarquia na sua ocupação, já que todos ocupam lugar de igualdade.

É comum presenciar, no início do curso, os olhares dirigidos para o chão, mas, depois de algum tempo, no decorrer do ano, os alunos passam a se sentir mais apoiados na relação com os outros e com o espaço ao redor.

Comece a aula em círculo. Essa é, também, uma forma de reunir a atenção dos alunos. Um dos objetivos dessa primeira etapa é estimular nos alunos o espírito coletivo, levando cada um a se sentir responsável pelo crescimento do grupo. Mas, para integrar a turma, é necessário primeiro que os alunos se conheçam.

Jogos de apresentação

No início do curso, é importante que os alunos se apresentem uns aos outros e que, gradativamente, se conheçam pelo nome. A seguir, sugiro alguns jogos de integração que você poderá praticar, oportunamente, com eles.

Num primeiro momento, a apresentação de cada aluno deve ser feita dentro do próprio grupo, sem que seja necessário o enfrentamento imediato do espaço, o que evita constrangimento. Dentro do círculo, o aluno não está colocado em destaque, não se expondo sozinho ao olhar dos colegas.

- **Apresentação com a bola I**

Utilizando uma bola de verdade, o jogo pode proceder da seguinte maneira: o professor começa o jogo lançando a bola para o aluno, dizendo o seu próprio nome. O aluno recebe a bola e, ao jogar para o colega, diz o seu nome, e assim sucessivamente.

- **Apresentação com a bola II**

O mesmo exercício anterior, agora com uma nova regra. Ele pode ser realizado logo após o exercício anterior ou introduzido na aula seguinte. O professor, ao lançar a bola, diz o seu nome e, em seguida, o nome da pessoa que irá receber a bola. Por exemplo, Carmela – José. Então, o aluno recebe a bola e, ao lançá-la, novamente, diz o seu nome e o do colega: José – Marcela, e assim por diante.

- **Apresentação com a bola III**

O mesmo jogo anterior, agora com um grau maior de dificuldade. Pode ser realizado na seqüência ou em outro momento do curso. O jogador, ao lançar a bola, deve dizer

o seu nome, o nome de quem lançou a bola para ele e o nome da pessoa para quem ele enviará a bola. Isso ocorre da seguinte maneira: Carmela recebe a bola de Joana e manda para Rosa. Rosa recebe a bola de Carmela e manda para Ricardo etc. Os jogos de apresentação com a bola ajudam os alunos a desenvolverem a memória e, aos poucos, eles vão conhecendo os nomes dos colegas e fortalecendo a integração do grupo.

- **Jogo de apresentação usando uma marcação ritmada**

A turma toda vai bater a mão duas vezes na coxa e depois levantar o braço, estalando os dedos duas vezes. Todo mundo faz juntamente o mesmo movimento. Não se preocupe se alguém perder o ritmo ou se atrapalhar; se o grupo mantiver a batida, o ritmo será sustentado coletivamente. O professor tem o importante papel, neste sentido, de manter o fluxo do exercício e o ritmo da batida. Agora vou dizer o meu nome duas vezes, no momento em que estalo os dedos com os braços levantados. Todos juntos continuam batendo de leve na coxa e estalando os dedos lá em cima. O aluno ao meu lado direito, quando estalar os dedos, diz o seu nome duas vezes, e assim por diante, até chegar a mim novamente. Durante todo o exercício, o grupo mantém o movimento.

Num segundo momento, ao estalar os dedos lá em cima, digo o meu nome uma vez e depois o nome de um aluno: Carmela, José. Assim, José continua o jogo dizendo o nome dele e o do colega: José, Maria. Maria, Joana. Joana, Ricardo; e assim por diante.

- **Jogo de apresentação nome-animal**

Este jogo contém um novo desafio em relação aos jogos anteriores, ou seja, o enfrentamento do espaço. É necessário penetrar o espaço e enfrentar o olhar do colega. O aluno deve ir ao centro da roda e dizer o seu nome, acompanhado de um gesto ou movimento. Todo o grupo repete. Em seguida, o mesmo aluno, expressando

com o corpo, diz o nome de um animal com a letra inicial do seu próprio nome. O grupo repete novamente o nome e o movimento. O jogo continua, dando lugar à apresentação de um novo aluno. Esse jogo pode ser realizado quando os alunos já tiverem alcançado uma certa liberdade ou segurança dentro do grupo. Quando realizado prematuramente, acaba por inibi-los.

ATIVIDADE



Criando um arsenal de expressões

1. Uma pequena atividade para você se exercitar. Pesquise algumas formas gestuais de você se apresentar aos alunos. Procure gestos largos e, também, gestos médios ou menores, mais contidos. Brinque com essa variedade. Diga o seu nome usando todo o seu corpo. Tome consciência do seu movimento e escolha, dentre as tentativas, três maneiras de apresentar-se aos alunos. Faça o mesmo em relação a um animal. Pesquise três formas diferentes de esse animal se expressar. Procure as sensações desse animal no seu próprio corpo.

Anote suas observações a respeito do exercício no portfólio. Guarde essas informações ou modos de expressão para usar oportunamente em sala de aula. Você estará criando o seu próprio arsenal de jogos e expressões.

Depois, escreva um pequeno texto, dirigindo-se aos alunos, contando a eles algo a seu respeito. Compartilhe um momento importante de sua vida ou, quem sabe, uma travessura que você tenha feito na infância etc. Aproveite e transforme o que você escreveu numa pequena cena a ser mostrada aos alunos.

Havendo oportunidade, pratique um dos jogos de apresentação com colegas e tutor no pólo. Divirta-se, observando a dinâmica dos jogos e o tempo utilizado.

COMENTÁRIO

Quando iniciar o curso, não se esqueça de fazer sua apresentação pessoal aos alunos. Afinal de contas, você é parte integrante do grupo. Tanto professor como alunos precisam desenvolver sua capacidade de jogo, ou seja, a possibilidade de se relacionarem um com o outro de forma aberta, autêntica e espontânea. É importante que os alunos sintam que o professor é de carne e osso e que está ali para compartilhar e construir o conhecimento junto com eles.

Um pouco de história

O teatro grego surgiu no século V a.C, a partir de um ritual religioso conhecido como ditirambo, realizado em homenagem ao deus Dionísio. Dionísio era o deus do vinho, da alegria, da festa, do renascimento, isto é, do mistério da vida e da morte. Ainda hoje, ele é reconhecido como o patrono do teatro. O ditirambo consistia num poema cantado com uma parte narrativa. Era realizado por um coro de pessoas que cantavam e dançavam. Téspis é considerado o primeiro ator da história do teatro, pois dizem os estudiosos que ele teria sido a primeira pessoa a sair do coro e a assumir o lugar de Dionísio, ou seja, o lugar do personagem.

No decorrer do tempo, esse ritual foi sendo estruturado dentro de um sistema de códigos artísticos. Surgiram os primeiros textos dramáticos e um espaço cênico específico à representação.

O espaço cênico do teatro grego é conhecido como teatro de arena e lembra muito um estádio de futebol. É um espaço arredondado, construído de pedras e ao ar livre. A platéia sentava numa arquibancada disposta em semicírculo, ao redor de uma área circular de terra batida, onde ficava o coro. Havia, ainda, um palco baixo para os atores.



AS PREMISSAS DO JOGO TEATRAL CONTEMPORÂNEO

O teatro na Educação não é uma disciplina voltada para a formação de atores. Seu objetivo principal é o desenvolvimento da capacidade de jogo dos alunos. Dessa maneira, está sintonizada com os princípios lúdicos do teatro contemporâneo, que tem, dentre suas premissas, o desenvolvimento da escuta, do olhar, da concentração, da flexibilidade e da confiança.

Trabalhando a partir dessas premissas, desejamos que o aluno alcance o estado de **PRONTIDÃO** necessário à ação cênica, tornando-se capaz de reagir, prontamente, a cada nova jogada ou circunstância proposta.

PRONTIDÃO

Estado em que o ator é capaz de se colocar inteiramente no presente. Significa adquirir agilidade, concentração, flexibilidade para reagir prontamente, ou seja, imediatamente ao que lhe é proposto durante o jogo.

Para Jean-Pierre Ryngaert, a noção de capacidade de jogo está relacionada à capacidade do indivíduo de se engajar na ação lúdica, isto é, de se colocar no momento presente da ação, aberto e disponível a todos os riscos que este espaço oferece. Nessa perspectiva, o foco dos jogadores deve estar voltado para o processo, para a experimentação criativa, e não para a obtenção de um determinado resultado, como comenta Ryngaert (1984):

Talvez seja preciso, como o fazem Emmanuelle Gilbert e Dominique Oberlé, deslocar o problema, interrogar a atividade e não o indivíduo. É necessário então substituir “eu jogo mal, eu sou um péssimo ator” por “tenho dificuldades de jogar”: ou o que deve ser encontrado para cada um... não é o resultado (o que resulta), mas o envolvimento onde o indivíduo experimenta sua criatividade. Esta experiência se acompanha de maneira bastante tocante e visível de uma reapropriação do jogo pelos jogadores, estes podendo então jogar para eles diante de outros, e não mais para os outros. Passe-se então do “eu jogo mal” para “tenho dificuldade de jogar.



Jogar diante do outro, e não para o outro

Existe uma mudança radical de valor nessas duas atitudes. Ao jogar para o outro, o jogador está atrelando suas ações a um julgamento externo, à aceitação ou à rejeição e, portanto, essas ações já se originam de uma forma contraída, enquanto ao jogar diante do outro, o jogador se encontra num estado de total liberdade, pois o móvel aqui é o prazer, a vontade de participar do jogo e o desejo de compartilhamento.

A forma artística adquire maior expressividade à medida que os alunos desenvolvem sua própria capacidade de jogo. No entanto, esse é um trabalho lento, depende do ritmo e da disponibilidade interna de cada grupo. Algumas turmas reagem bem às propostas trazidas pelo professor; outras, no entanto, precisam ter sua imaginação estimulada, constantemente, até demonstrarem maior autonomia e vontade de participar do jogo.

Para Winnicott (1975, p. 71), o jogo se constitui num “vasto campo de experimentação criativa do real” e, como tal, localiza-se dentro de um espaço intermediário que ele denomina espaço em potencial. O espaço em potencial se constitui num entre dois, não está nem dentro nem fora do sujeito, mas ocorre a partir de uma relação de troca, de intercâmbio entre sujeito e objeto, entre realidade e fantasia.

Segundo Winnicott, aqueles que têm sua capacidade de jogo, de interação lúdica com a realidade, prejudicada, vivem num estado de alheamento, de “submissão”, de indiferenciação que corresponderia a uma mente psicologicamente doente.



Direita – esquerda

Todos em círculo. O jogo consiste em uma premissa bastante simples. O professor dá início ao jogo, batendo primeiro o pé esquerdo no chão e depois o direito. O próximo aluno da roda faz o mesmo movimento e assim por diante. Pode-se repetir algumas vezes a mesma seqüência, buscando o envolvimento e a soltura de todo o corpo, tornando o movimento prazeroso.

Simples, não é? Nem tanto. Agora, repita o exercício da seguinte maneira: você vai bater seu pé esquerdo, ao mesmo tempo que o pé direito do aluno que está à sua esquerda e, depois, levantar seu pé direito junto com o pé esquerdo do aluno que está a sua direita, e assim o jogo prossegue. Parece confuso, mas não é. A seqüência, na verdade, continua a mesma; no entanto, agora é necessário que o movimento seja feito de forma coordenada, junto com a outra pessoa.

Observe: algumas turmas encontram dificuldade para realizar esse simples jogo. Os pés costumam a sair do chão quando esta nova proposição é feita. Esse jogo só ocorre de maneira natural e agradável quando os alunos deixam de pensar em como ele deve ser realizado, no momento em que o conhecimento se desloca da mente para o corpo. Então, relaxe, leve o conhecimento para o corpo.

Escravos de Jó

Coloque a turma em círculo. Cante uma ou duas vezes com os alunos a cantiga Escravos de Jó, para que eles aprendam a letra e a melodia. Depois, todos juntos vão cantar e se movimentar de acordo com a seqüência a seguir:

– Os escravos de Jó jogavam o caxangá – (quatro pulos para a direita).

– Tira (pulando para fora da roda).

– Bota (pulando para dentro da roda).

– Deixa o Zé Pereira ficar (todos ficam no mesmo ponto e mexem o corpo no ritmo da música).

– Guerreiros com guerreiros (dois pulos para a direita).

– Fazem zigue, zigue, záz. (um pulo para a direita, outro para a esquerda e outro para a direita, acompanhando a música).

Ao praticar este jogo, os alunos estarão exercitando a escuta, a memória, a coordenação motora e a harmonia coletiva. Vamos colocar um novo desafio nesse jogo? Repita os movimentos, cantarolando a melodia com a boca fechada, produzindo apenas o som. Por fim, repita a brincadeira, realizando, agora, os movimentos em silêncio. A música deverá ser cantada apenas mentalmente. Divirta-se com os alunos.



Jogos das bolas em número crescente

Confeccione algumas bolas de meia ou utilize bolas macias do tamanho de uma bola de tênis. Você irá precisar de três a quatro bolas. Faça um círculo. Não deixe os alunos verem quantas bolas você tem em mãos. Coloque-as dentro de um saco.

Retire a primeira bola e comece a jogar de acordo com as seguintes premissas: lançar a bola apenas quando o contato com o olhar do colega for estabelecido. É necessário ter a certeza de que o contato foi estabelecido antes de jogar. O grupo permanece jogando com apenas uma bola durante alguns minutos. Depois, uma segunda bola é introduzida. A atenção deve ser redobrada. No entanto, mantenha a calma, não fique ansioso. Se o contato do olhar for estabelecido, a bola não cairá no chão. Cada ação deve ser realizada com foco total no seu próprio tempo. Não adianta correr, alterar o ritmo do jogo.

Passado algum tempo, introduza uma terceira bola. Nesse momento, a atenção do aluno precisa ser alargada e agilizada; contudo, a calma deve permanecer. O olhar agora se lança em várias direções, não deve se fixar apenas em um ponto só; ao contrário, necessita movimentar-se de forma livre, sem perder o foco e estabelecer contato com o outro.

Esse jogo é desafiador. O grau de dificuldade aumenta gradativamente. O objetivo principal é o desenvolvimento do olhar, sem o qual uma relação autêntica no teatro não pode acontecer.

Jogo é relação. Relação com o outro, consigo mesmo e com o ambiente ao redor. Para criar e perceber a forma cênica criada, o jogador precisa se relacionar atentamente com o outro e com o ambiente, percebendo sensivelmente tudo o que ocorre na esfera do jogo, flexível a toda e qualquer variável ou circunstância nova.

Mestre e detetive

Colocar a turma em roda. Um aluno sai da sala, ocupando o lugar do detetive. Um outro aluno é escolhido para ser o mestre. O mestre é responsável por conduzir o movimento. Todos deverão imitá-lo. Podem ser propostos movimentos cotidianos ou não. Então, o detetive entra na sala, colocando-se no centro do círculo. Ele terá três chances para descobrir quem é o mestre. O mestre, ao ser descoberto, sai da sala, tomando o lugar do detetive. Escolhe-se um novo mestre e o jogo prossegue.

Expressando as vogais com movimentos

Os alunos são alinhados horizontalmente no fundo da sala, como se fossem participar de uma corrida. Sugira a eles um pequeno treino. O professor é responsável por dizer, em voz alta, as letras. Cada vogal tem um movimento correspondente, o qual os alunos em grupo deverão realizar:

- A – um passo à frente;
- E – um passo para o lado direito;
- I – um pulo no lugar;
- O – duas palmas;
- U – permanecer parado no lugar.

Pronto! Os alunos treinaram os movimentos, aprenderam as regras; agora o jogo vai começar para valer. A partir desse momento, o professor diz as letras fora da ordem, criando novas seqüências, surpreendendo, assim, a turma. O aluno que errar o movimento sai do jogo, permanecendo junto ao professor, que lhe repassará o comando da brincadeira ou a tarefa de observar a equipe.

CONCLUSÃO

Nesse primeiro momento, o trabalho está voltado para a busca de uma integração coletiva maior. É uma espécie de preparação para as etapas posteriores da aula, que exigirão maior liberdade corporal e o acordo grupal.

A função dos jogos preparatórios é a de tornar os alunos mais disponíveis para a criação cênica, momento em que deverão enfrentar mais abertamente o olhar de um outro, a platéia, e lidar com objetivos mais específicos à linguagem teatral. Tais jogos são de grande valia para o ensino do teatro, pois preparam o ânimo dos alunos, tornam o grupo mais coeso, quebram as defesas pessoais, instauram um clima de descontração e confiança mútua. Ao se reunir com o tutor, crie um momento no qual você e seus colegas possam vivenciar estes jogos.

ATIVIDADE FINAL

Leia atentamente as idéias de Jean-Pierre Ryngaert sobre a importância da capacidade de jogo no teatro. De que maneira esse conceito pode ser aplicado à ação pedagógica na escola? Como ele pode contribuir para a relação professor/aluno e que pertinência tem para a organização de uma aula? Redija um pequeno texto a esse respeito.

Aumentar a capacidade de jogo é um trabalho sobre a observação, a tomada de consciência, a invenção, o movimento e a aprendizagem para reagir através de uma conduta nova ou inesperada. O primeiro investimento do indivíduo significa então estar presente no jogo. Evidência difícil a atingir, já que se trata de estar lá, em pessoa, para reagir ao que acontece e intervir no processo de jogo.

Trata-se, então, para ator e não-ator, criança ou adulto, assim como para o ator ocupado em desenvolver sua capacidade de jogo, não entrar dentro de um molde em função de um sentido pré-existente, mas dentro de uma perspectiva de prazer e de presença real, de reinventar a cada vez as suas regras de representação. A utopia não reside aqui, na espontaneidade, mas na crença de uma aprendizagem que não submete o indivíduo a leis enrijecidas de não sei qual teatralidade, mas lhe permite ao contrário jogar com elas e tirá-las do jogo (RYNGAERT, 1984).

COMENTÁRIO

Na escola, a noção de capacidade de jogo está diretamente associada à qualidade da relação professor/aluno. Desse modo, ela interfere na maneira como o professor se coloca disponível para estar com o outro, aceitando e reconhecendo-o na sua singularidade. É necessário, na escola, fornecer um apoio ao olhar dos alunos, estabelecer um contato verdadeiro com cada um deles. É necessário para fazer com que se sintam vivos, amados, respeitados, ouvidos e vistos. Portanto, deve-se ir além daquilo

que nos é aparente, reconhecendo em cada um suas necessidades, incertezas e aspirações.

Ao estabelecer essa presença real na sala de aula, o professor transforma, conseqüentemente, sua ação pedagógica numa ação lúdica onde os ganchos da aprendizagem são a criatividade e o prazer. Não é necessário ater-se a velhos padrões de conhecimento ou valores, pois o que importa é estar em jogo, isto é, a experimentação daquilo que se impõe no momento. Assim, até mesmo as atividades organizadas para o dia podem ser reinventadas durante a aula ou até mesmo colocadas de lado, dando margem a um novo conhecimento e a novas maneiras de compartilhá-lo.

RESUMO

O planejamento de uma aula de teatro pode obedecer à seguinte estrutura: 1- integração; 2 – estímulo cênico; 3 – composição cênica; 4 – avaliação. Essa estrutura, no entanto, é flexível, podendo ser modificada de acordo com os objetivos perseguidos.

O objetivo da primeira etapa é desenvolver a integração do grupo e a capacidade de jogo dos alunos, estimulando neles uma atitude mais aberta e receptiva diante da ação lúdica. Com essa finalidade, é proposto um guia de jogos que você poderá praticar, oportunamente, com os alunos. São jogos coletivos que envolvem toda a turma e que trabalham as premissas do jogo teatral contemporâneo, estimulando a imaginação, a capacidade de observação, a atenção (escuta, olhar), a agilidade, a memória, a flexibilidade e a cooperação.

INFORMAÇÕES SOBRE A PRÓXIMA AULA

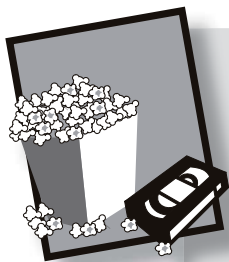
Para ser dito como se você estivesse admirado.

Etapa 2, Etapa 3, Avaliação. Na próxima aula, a estrutura total da aula de teatro será apresentada. Fique atento, também, aos novos jogos, divertidíssimos, para praticar na escola.

LEITURA RECOMENDADA

BOAL, Augusto. *Jogos para atores e não atores*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1999.

Este livro faz uma exposição sobre os princípios inovadores do Teatro do Oprimido, criado por Augusto Boal, além de conter um guia riquíssimo de jogos.



MOMENTO PIPOCA

Poderosa Afrodite – Comédia inteligente e divertida. O escritor, diretor e autor do filme, Wood Allen, utiliza o cenário de um teatro grego, trazendo à cena personagens das tragédias gregas: Édipo, Jocasta, Laio, Tírsias e o coro grego para contar a história de um casal, Lenny e Ananda, que decide adotar um filho.

Miramax Filmes e Sweetland Films. Produção Jean Doumanian. Escrito e dirigido por Wood Allen.

A criação das pequenas formas teatrais

AULA

16

Meta da aula

Apresentar as seguintes etapas para a organização da aula de teatro: estímulo cênico, composição cênica e avaliação.

Esperamos que, ao final desta aula, você seja capaz de:

- identificar procedimentos para a organização de uma aula de teatro;
- avaliar a conceituação de estrutura dramática proposta por Viola Spolin;
- descrever os passos necessários para a realização do Teatro Imagem, segundo Augusto Boal;
- identificar jogos que auxiliam a criação da cena teatral.

INTRODUÇÃO

Você praticou os jogos de integração? Que tal? Esse é um momento-chave da aula de teatro, pois ajuda a descontrair a turma, focar a atenção dos alunos no momento presente, disponibiliza a energia corporal e fortalece a noção do coletivo, fundamento básico do fazer teatral.

Agora, o importante é compreender os passos da organização da aula de teatro: estímulo, composição cênica e avaliação. Primeiro, você conhecerá os objetivos de cada uma dessas etapas e, depois, seguirá dois roteiros completos, que contemplarão a estrutura de organização da aula, do princípio ao fim, com direito a um guia de jogos teatrais. Ah, e mais, você terá a oportunidade de conhecer a estrutura dramática, baseada no esquema “onde, quem e o quê”, proposto por Viola Spolin, um jeito divertido de compor a cena teatral. Além disso, irá jogar a partir da criação de imagens corporais, entrando em contato com as idéias de Augusto Boal sobre o Teatro Imagem, uma modalidade do Teatro do Oprimido.

Imagine que você, nesse momento, é um professor-artista, um compositor, voltado para a criação de pequenas formas teatrais, estimulando nos alunos a descoberta e o prazer de criar.

ESTÍMULO CÊNICO

Na segunda etapa da aula, é introduzido um estímulo, isto é, aquilo que incita a ação cênica. Pode ser uma pergunta, a proposição de uma ação simples, uma canção, um objeto, uma peça de figurino, um texto, um poema, uma notícia de jornal, uma fotografia, um quadro, um espaço físico, uma história contada por um dos alunos, um tema que você queira discutir com a turma; enfim, tudo aquilo que estimule o imaginário e a expressão cênica dos alunos.

O estímulo cênico serve para desencadear o processo criativo, levantando material de pesquisa e, ao mesmo tempo, exercitando as habilidades cênicas dos alunos e a compreensão dos elementos da linguagem teatral. De acordo com o material levantado nessa etapa, o professor propõe e desenvolve a etapa seguinte, a composição cênica.

COMPOSIÇÃO CÊNICA

Durante essa etapa da aula, os alunos organizarão, de forma improvisada, uma composição cênica. Partindo do estímulo proposto anteriormente, eles se organizarão em pequenos grupos, explorando e

articulando, de maneira intencional, os diversos recursos e elementos da linguagem teatral, visando à criação de uma pequena cena.

Nesse momento, o professor orienta os alunos quanto à forma da **IMPROVISACÃO**, levando em conta o material de pesquisa produzido na etapa anterior e o objetivo cênico com o qual está trabalhando, ou seja, um conteúdo diretamente relacionado à linguagem teatral. Por meio de perguntas ou problemas cênicos, o professor orienta os alunos em relação à composição da cena teatral.

Ao dividir a turma em pequenos grupos, é importante que o professor percorra a sala, acompanhando as discussões, esclarecendo dúvidas, propondo novos problemas e enriquecendo a imaginação dos alunos. O professor permanece ativo, verificando e orientando a dinâmica dos grupos.

Durante a improvisação, o professor poderá ainda intervir, sugerindo instruções que reafirmem as regras propostas. Enquanto as instruções são dadas, não é necessário que os alunos paralitem a ação cênica. Elas são fornecidas simultaneamente à ação, permitindo um maior aprofundamento dos alunos em relação à exploração e à experimentação da realidade cênica.

AVALIAÇÃO

A avaliação pode ser realizada ao término da aula ou logo após a execução de um jogo ou etapa da aula. O foco da avaliação está na atividade executada, e não no julgamento subjetivo como, por exemplo, bom ou ruim, melhor ou pior, saber jogar ou não saber jogar, bonito ou feio etc. Não estamos preocupados com o resultado, e sim com o processo, com o modo como os alunos experimentaram o jogo e as descobertas que se tornaram possíveis a partir dele. A ação de avaliar volta-se para os problemas e objetivos cênicos propostos pelo professor e para as soluções cênicas que o grupo trouxe à tona enquanto jogava.

O grupo explorou o espaço? De que maneira o espaço foi explorado, de forma total ou parcial? Ele mostrou o lugar onde estava? Os alunos estavam escutando uns aos outros? Eles estavam se relacionando, ou seja, contracenando? Mostraram ou contaram o que estavam fazendo? Quem eram os personagens? Qual era a idade dos personagens? O grupo compartilhou o que estava fazendo com a platéia, ou seja, as ações realizadas no espaço eram visíveis?

IMPROVISACÃO

Segundo Pavis (1999, p. 205), a improvisação é algo que ocorre de forma imprevista, sem preparação, “sendo ‘inventada’ no calor das ações”. A cena improvisada pode surgir a partir da proposição de um roteiro aberto, de uma senha, de um tema ou, ainda, por intermédio das *soluções de problemas cênicos*, de acordo com a concepção de jogo teatral proposto por Viola Spolin. É um ato de criação que ocorre no momento presente, estando, portanto, em constante transformação.

A avaliação do jogo é uma atividade compartilhada por todos: plateia, jogadores e professor. Os alunos adquirem liberdade quando percebem que não estão submetidos a julgamento. A avaliação deve ser feita num clima de respeito, sendo, portanto, um instrumento de crescimento e aprendizagem coletivo.

Considerada um dos momentos mais delicados do trabalho, a avaliação requer a escuta e o olhar afiado do professor sobre as soluções cênicas expostas pelos alunos. Diante disso, o professor apontará os caminhos possíveis para o aprofundamento da linguagem teatral.

Seu papel consiste em tornar claras as observações dos alunos, orientando as discussões, fazendo perguntas que facilitem a compreensão das questões cênicas.

A avaliação representa, também, um bom momento para colher as sugestões e as opiniões dos alunos, que, dessa maneira, estarão contribuindo para a próxima rodada de jogos em torno de um mesmo conteúdo ou não.

Quando a avaliação é feita de forma objetiva, dá margem à criação de um vocabulário próprio, por meio do qual os problemas cênicos serão abordados. Isso permite conscientização dos elementos da linguagem teatral e suas possíveis dinâmicas de composição e articulação.

À medida que o vocabulário é introduzido, a linguagem e os seus elementos tornam-se um referencial concreto. A avaliação dos jogos se faz exatamente em torno deste vocabulário, e não mais a partir de julgamentos pessoais, vagos e generalistas. Após a elaboração de um vocabulário, alunos e professores se comunicam, criam uma realidade cênica e avaliam o que foi feito. Com o tempo associado à idéia da brincadeira, o teatro passa a ser percebido pelos alunos como algo que necessita de uma estruturação, de leis próprias, de uma linguagem para ser comunicado. A criação da cena é introduzida, na sala de aula, como situação de jogo. Os alunos começam, aos poucos, a fazer uso de um novo vocabulário para definir a aula de teatro, “improvisar, criar uma cena”. A brincadeira adquire, assim, o significado de *TEATRO*.

ESTRUTURA CÊNICA

Antes de desenvolver a segunda e a terceira etapas de organização da aula, é interessante conhecer a estrutura dramática proposta por Viola

Spolin: “onde, quem e o quê”. Esses três elementos correspondem ao que Stanislavski (2002) denominou circunstâncias dadas ou **CIRCUNSTÂNCIAS PROPOSTAS**.

Essa estrutura fornece o contexto básico ao redor do qual uma determinada situação cênica acontece. O *onde* corresponde ao local onde se passa a ação. O *quem* define os personagens envolvidos na ação cênica. O *que* está diretamente associado à ação dos personagens, ao que é preciso que eles façam para alcançar determinado objetivo.

Vamos tornar isso mais claro. Imagine um onde, um lugar de ficção qualquer, onde se passa a ação. Pode ser um elevador, uma praça, um avião, uma sala de aula etc. Não se esqueça de definir a área de jogo e colocar no espaço o olhar da platéia. Escolhido o *onde*, os alunos iniciam o jogo. O problema cênico consiste em mostrar o *onde*, utilizando apenas o corpo. Lembre-se de que esta é apenas uma opção de jogo; existem inúmeras variáveis que poderão ser realizadas a partir da combinação dessas três proposições.

O jogo teatral pode iniciar a partir de qualquer um dos elementos da estrutura dramática. O *onde*, o *quem* e o *que* podem ser escolhidos pelos próprios alunos, sorteados ou indicados pelo professor.

Veja, a seguir, algumas sugestões de jogos com base nessa estrutura cênica. O professor poderá iniciar o jogo sorteados, entre os alunos de cada grupo, o *quem*, os personagens que participarão da ação cênica, como, por exemplo, um pai, uma mãe, uma avó, uma filha, uma empregada doméstica, um técnico que conserta tevês. Poderá, ainda, sortear o local onde se passa a ação: a varanda da casa, a cozinha, a sala, o telhado, um barco etc.

O grupo jogará de acordo com os dados sorteados, definindo, cada qual por sua vez, o *quê*. Por exemplo, podemos fazer a seguinte suposição: o dia hoje está muito quente, e a família decidiu levar o aparelho de tevê para a varanda. O que cada personagem pode fazer para arrumar a varanda, de maneira que todos se sintam confortáveis para assistir ao programa preferido? Cada personagem pode realizar uma ação diferente: carregar o sofá, varrer o chão, limpar o banco da varanda, arrumar um lugar confortável para a avó sentar-se, mandar o cachorro embora, procurar uma tomada para ligar a tevê etc. Como você pode concluir, as possibilidades de ação são infinitas. O problema cênico pode tornar-se mais interessante se, durante a mudança para a varanda,

As CIRCUNSTÂNCIAS PROPOSTAS

Definem o contexto do acontecimento teatral ou universo da peça, dentro do qual a ação se desenrola: onde, quem, o que, quando, por que e para que da ação cênica. Elas fornecem os dados principais em torno dos quais ocorrerá a criação da realidade cênica; dessa forma, contribuem para a construção da lógica das ações dos personagens.

a TV cair no chão. É preciso, então, realizar outras ações: acudir o filho que teve o pé machucado com o fato, ou telefonar, chamando o técnico que conserta tevês etc. A improvisação se enriquece à medida que surgem outros acontecimentos. Isso traz um elemento novo à cena.

Definida a estrutura cênica, a improvisação se inicia, dando margem ao surgimento de novas ações. Atenção! Não é necessário criar um roteiro fechado. Define-se apenas o essencial, ou seja, a estrutura cênica, pois o restante surge a partir das próprias ações dos alunos, diretamente no espaço.

O jogo pode surgir, também, de um objeto qualquer: quem sabe, da mesa da professora? O aluno poderá transformá-la num banco de praça, num palanque de políticos, num túnel, num carrinho de montanha-russa, dando margem à criação de diferentes lugares de ficção. Vejamos, então, no roteiro de aula a seguir, alguns exemplos práticos que obedecem a essa estrutura dramática. Antes disso, porém, uma atividade.

ATIVIDADE



Onde: um quarto

1. No portfolio, faça um desenho do local onde você dorme, lembrando-se de todos os detalhes, da localização e disposição dos móveis e objetos no espaço real. Depois, defina, com giz ou um pedaço de corda, uma área de jogo. Imagine, agora, que esse espaço é o seu quarto. Usando todo o seu corpo, realize, num espaço vazio, três ações físicas que você realiza pela manhã, ao acordar. Lembre-se: o onde definido foi o quarto. Faça a atividade num ambiente físico diferente do seu quarto real. O problema cênico aqui colocado é este: usando a linguagem não-verbal, isto é, apenas o corpo, mostrar o onde, realizando ações simples e cotidianas.

RESPOSTA COMENTADA

Nos jogos com o onde, é importante dimensionar a ação física, torná-la concreta, como se você estivesse agindo na vida real. Durante a ação, é necessário sentir os objetos, o peso da gaveta, a altura do armário, o tamanho do lençol, a forma como ele é esticado ou dobrado, o esforço necessário para vestir uma roupa, os gestos necessários para calçar o sapato, a direção em que a janela é aberta, tornando visível cada objeto que você manipula no espaço vazio. Ao agir dessa maneira, o onde – nesse caso, o quarto – começa a existir diante dos seus próprios olhos, e também dos olhos daqueles que assistem à ação.

O onde é uma proposição muito simples que permite ao aluno explorar o ambiente, atribuindo a ele uma dimensão cênica, ou seja, um valor simbólico e ficcional.

ROTEIRO DE AULA 1**O quê**

Nesse roteiro de aula, merece destaque o elemento o quê. Ele será o elemento estimulador da ação cênica. O problema cênico consiste em mostrar o quê, utilizando apenas o corpo, ou seja, a linguagem não-verbal. O aluno irá pesquisar e explorar, corporalmente, a realização de ações simples. O objetivo é criar, ao final da aula, uma composição cênica que inclua, dentre outras, as ações pesquisadas na etapa do estímulo cênico.

Integração – jogo do espelho. Esse jogo, descrito na Aula 3, além de preparar os alunos corporalmente, reforça o relacionamento, dando margem à pesquisa de ações corporais simples ou cotidianas.

Estímulo cênico – ações simples indicadas verbalmente pelo professor ou sorteadas por meio de papeizinhos.

Disponha a turma em círculo e sorteie, entre os alunos, papeizinhos com ações simples, desenhadas ou escritas, como: varrer a sujeira do chão e esconder debaixo do tapete, regar um jardim, trocar uma lâmpada queimada, lavar pratos, entrar escondido em casa, vender picolé na rua, trocar o pneu furado do carro, escorregar na casca de banana, fechar a janela, fazer pipoca, andar de bicicleta, abrir um guarda-chuva, dirigir um ônibus etc. Ponto de concentração: mostrar o *quê*, usando apenas o corpo.

Durante o jogo, os alunos exploram inúmeras possibilidades de ação, compartilhando-as ao mesmo tempo com a platéia de colegas, que pode estar disposta em círculo.

As ações podem ser realizadas individualmente, em duplas, trios, ou seja, em pequenos grupos, dependendo da capacidade de jogo da turma ou da timidez dos alunos. Dessa forma, em pequenos grupos, um colega incentiva o outro a enfrentar o espaço e o olhar da platéia, tornando-os mais confiantes e livres para a brincadeira e o prazer de jogar. Cabe ao professor, nesse momento, demonstrar discernimento para reconhecer a capacidade de jogo de cada aluno, estimulando a sua entrada no jogo, assim como aceitar a recusa daqueles que não querem jogar.



COMPOSIÇÃO CÊNICA

Depois que os alunos pesquisarem as ações simples, enfrentarem o espaço de jogo e disponibilizarem mais o instrumento corporal, você poderá propor a criação de uma composição cênica. Dividindo a turma em pequenos grupos, sugira a *improvisação* de uma cena em que não haja palavras, mas apenas a expressão corporal de pequenas ações físicas.

Dê liberdade aos alunos para que criem o seu próprio jogo. Caso eles tenham dificuldade, você poderá ajudar propondo um tema para a cena: a arrumação da casa, o conserto de um automóvel, a viagem de ônibus, os preparativos para o aniversário, o batizado, o passeio no parque, o trabalho do papai, o guarda-chuva quebrado etc., dependendo do que foi explorado na etapa anterior. Cada um desses temas comporta uma série de ações físicas.

Por meio do jogo teatral, os alunos, gradativamente, começam a estabelecer relações com o próprio corpo, com o espaço cênico, com os colegas de cena e, conseqüentemente, irão construir e elaborar uma forma cênica capaz de ser comunicada e compartilhada com a platéia.

Avaliação – após cada cena, faça perguntas à pequena platéia de alunos. Que ações foram mostradas? Eles mostraram ou contaram a ação? Procure, depois, saber as opiniões daqueles que jogaram. O que eles sentiram? O que eles desejaram mostrar? Que dificuldades tiveram? Durante o jogo, você poderá observar também o grau de liberdade com que os alunos participaram, como se relacionaram com o espaço, os colegas, a realidade cênica e, ainda, como trabalharam em grupo, o grau de acabamento das ações e imagens criadas etc.

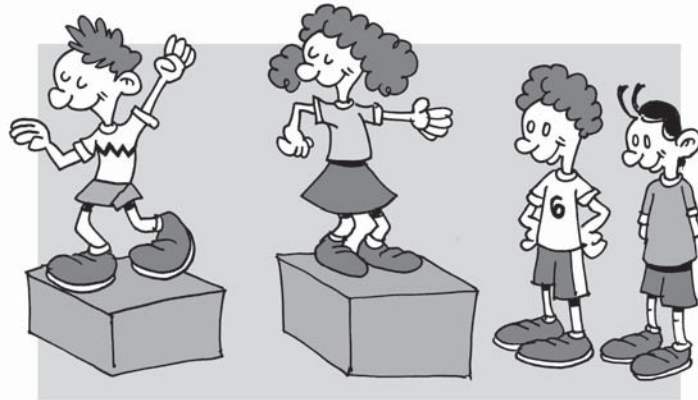
Você percebeu? Nesta aula, demos ênfase à linguagem não-verbal durante os jogos. Essa instrução não é uma regra fixa e deverá ser modificada à medida que os alunos avançarem na descoberta cênica. Contudo, é importante que, primeiramente, eles tomem consciência da linguagem corporal e descubram, gradativamente, a possibilidade expressiva do próprio corpo no espaço, sendo este um elemento indispensável ao processo criativo em teatro.

ROTEIRO DE AULA 2

INTEGRAÇÃO: ESCULTURA

Explique aos alunos o que é uma escultura. Separe a turma em duplas. O jogo consiste em criar esculturas utilizando o corpo do colega. Os alunos de número 1 serão os escultores e os de número 2, a matéria-prima a ser manipulada. Imagine o material a ser utilizado. Poderá ser argila, pedra-sabão, gesso, cobre, madeira, ferro etc. Trate com respeito e atenção esse material. A imagem pode ser criada pela manipulação direta da matéria-prima. Desse modo, o aluno escultor levanta o braço do colega, dobra a coluna, vira a cabeça etc. A imagem poderá ser criada, ainda, a partir de indicações corporais feitas pelo aluno escultor e reproduzidas pelo colega. Assim, se o aluno deseja que o colega ajoelhe, poderá mostrar o gesto a ser feito, utilizando o seu próprio corpo, ou seja, ajoelhando ele próprio. Lembre-se: esculturas não podem se mover depois de prontas. Agora, que tal um passeio pelo museu? Percorra as galerias com os alunos escultores, observando cada obra criada, sob vários ângulos diferentes. Faça uma nova rodada do

jogo, modificando as posições: quem era escultor se transforma em matéria-prima e vice-versa.



ESTÍMULO CÊNICO

Introduza, nessa etapa, um quadro ou imagem. Que tal o quadro *Segunda classe*, de Tarsila do Amaral? Nele, está representada uma cena comum no meio urbano brasileiro: miséria, dor, desigualdade social. Peça aos alunos que componham uma imagem fixa, congelada, a partir desse quadro. Não se esqueça de pedir que definam a área de jogo e coloquem o olhar do espectador em relação ao espaço onde a imagem está sendo criada. Pronto, foi feita a primeira imagem. Agora você poderá solicitar a criação de uma segunda e uma terceira imagens que representem, respectivamente, o momento anterior e posterior àquele acontecimento. Além da imagem, os alunos poderão escolher um som ou frase para cada imagem formada. Pela indicação sonora do professor – palmas, apito, pandeiro –, os alunos modificam as imagens, mostrando aos colegas as três imagens criadas no espaço. O professor poderá trabalhar com uma mesma imagem para toda a turma ou propor uma diferente para cada grupo de alunos.



Figura 16.1: *Segunda classe*, de Tarsila do Amaral (1933).

COMPOSIÇÃO CÊNICA

Peça a cada grupo que crie uma improvisação a partir do material pesquisado na etapa anterior. A improvisação é livre, os alunos poderão utilizar a linguagem verbal, sons, objetos, figurinos, espaços diversos etc.

AVALIAÇÃO

Pergunte aos alunos observadores: Quem eram os personagens? Onde eles estavam? O que estavam fazendo? Os jogadores estavam concentrados na ação cênica?

Numa etapa mais avançada, em que os alunos já estejam mais familiarizados com a linguagem teatral, você, ainda, poderá perguntar: Qual era o objetivo dos personagens? Que impressões ou sensações eles transmitiam? De que forma o espaço foi utilizado: total ou parcialmente? Os planos espaciais, baixo, médio ou alto foram explorados? O corpo foi utilizado para mostrar a ação cênica ou a cena ficou restrita ao diálogo e à informação verbal dos acontecimentos? A ação era visível? Foi compartilhada com a platéia? O que eles estavam manipulando, vendo, ouvindo? Os jogadores se relacionaram? Eles compartilharam a voz?

Pergunte aos alunos jogadores: Como se sentiram? O que puderam perceber da linguagem teatral? O que pode ser feito para a cena ficar mais interessante? Que outros acontecimentos podem ocorrer para tornar a "receita do bolo" mais saborosa? Durante a avaliação, é importante que seja criado um diálogo entre os alunos. Destaque os aspectos pertinentes à linguagem teatral que tenham passado despercebidos. Esse procedimento desenvolve a consciência dos alunos sobre os elementos da linguagem teatral.

TEATRO IMAGEM

O roteiro 2 deu ênfase à composição de imagens fixas. Augusto Boal, renomado homem do teatro brasileiro da atualidade, utilizou bastante esse recurso em sua experiência teatral no Brasil e no exterior, atribuindo a ele a denominação Teatro Imagem, uma modalidade formal do Teatro do Oprimido. Segundo Boal, o Teatro Imagem obedece aos passos descritos a seguir:

Um pouco de história

Eu sou Augusto Boal. Brasileiro. Isso mesmo, brasileiro. Viajei por diversos países, experimentando minhas idéias teatrais. Sistematizei um método, O Teatro do Oprimido, respeitado e reconhecido hoje no mundo inteiro. Com um cunho político, esse método surgiu em 1970, durante a ditadura militar no Brasil. Em 1971, fui exilado do país. Percorri a Argentina, praticando o Teatro Invisível, técnica muito interessante: uma cena é representada na rua sem que as pessoas saibam que é uma encenação. A intenção é levar o espectador a participar da ação dramática, contribuindo com o seu ponto de vista sobre o acontecimento representado. No Peru, desenvolvi o Teatro Fórum, no qual os atores apresentam um problema e os espect-atores entram em cena propondo possíveis alternativas para solucioná-lo.

Ao refletir sobre as relações de dominação, o Teatro do Oprimido se pretende libertador. Seu objetivo principal é “transformar o povo, ‘espectador’, ser passivo no fenômeno teatral, em sujeito, ator, em transformador da ação dramática”, potencializando, desse modo, a capacidade do sujeito de agir diante da sociedade (BOAL, 1980, p. 126). Por isso o termo espect-ator.

O Teatro do Oprimido tem diversas modalidades teatrais, dentre elas: Dramaturgia Simultânea, Teatro Imagem, o Jornal, Teatro Invisível, Teatro Fórum etc. Meu primeiro livro a esse respeito se chama *Teatro do Oprimido* e outras poéticas políticas. Sobre esse assunto, você ainda poderá ler outros livros de minha autoria: *Jogos para atores e não-atores*, *O arco-íris do desejo* e *O teatro como arte marcial*.



1. O próprio grupo propõe um tema a ser analisado ou estudado: “pede-se que os espect-atores esculpam como escultores um grupo de estátuas, isto é, imagens formadas pelos corpos dos outros participantes e por objetos encontrados no local” (BOAL, 1999, p. 5). Segundo Boal, essa imagem corresponde à representação visual de um pensamento coletivo ou uma opinião generalizada sobre o tema dado.

Vamos supor que o tema seja a família, como Boal a descreve: “Um primeiro grupo vai à frente e constrói sua imagem: se o público não estiver de acordo, um segundo espect-ator refará as estátuas de outra forma”, e assim por diante, até que haja o consenso de todo o grupo em torno da representação da imagem da família. Essa imagem é chamada de “*imagem real*, que é sempre a representação de uma opressão”;

2. Pede-se, então, que os espectadores construam uma segunda imagem, denominada *imagem ideal*, na qual a

opressão tenha desaparecido. Essa imagem representa o sonho, a sociedade que se quer construir, uma sociedade “na qual os problemas atuais tenham sido superados. São sempre imagens de paz, tranquilidade, amor etc.” (BOAL, 1999, p. 6);

3. Na terceira etapa, o grupo constrói a *imagem de transição*. Ela representa a passagem da imagem real para a ideal. Nessa fase, os *espect-atores* são convidados a modificar a imagem real, buscando aproximá-la mais e mais da imagem ideal. Ao final do jogo, os próprios jogadores movimentam-se em câmera lenta, fazendo a passagem da imagem real para a imagem ideal.

Para Augusto Boal (1999, p. 5), o Teatro Imagem tem “o objetivo de ajudar os participantes a pensar com imagens, a debater um problema sem o uso da palavra, usando apenas seus próprios corpos”. um procedimento apropriado para crianças e adolescentes que estão aprendendo a pensar com palavras e possuem, em geral, um vocabulário restrito. Desse modo, Boal afirma: “Imagens são mais fáceis de inventar do que palavras. E, até certo ponto, mais ricas em significados possíveis, mais polissêmicas” (BOAL, 1999, p. 8).

ATIVIDADE



2. Augusto Boal escreveu:

Em Portugal, representaram uma família de uma província do interior: um homem sentado à cabeceira da mesa, a mulher, que lhe serve um prato de sopa, de pé ao lado dele, e muitas pessoas jovens sentadas à mesa. Todos olhavam para o chefe de família enquanto comiam.

Esta era a imagem tida como consensual da família portuguesa naquela região do país. Tempos mais tarde, um rapaz de Lisboa refez a cena mais ou menos da mesma maneira, salvo que todos, menos o chefe da família, tinham os olhos cravados em um ponto fixo que hipnotizava: a televisão. O poder do chefe de família tinha sido abalado pelo poder de informação da TV. No entanto, o pai continuava no seu posto, agora apenas simbólico (BOAL, 1999, p. 7).

- a. Partindo do relato descrito, identifique a imagem real. Depois, desenhe no seu portfolio uma imagem ideal para esse tema.
- b. Podemos observar que a imagem sobre o tema se modifica de acordo com os valores de um determinado grupo social. Faça um segundo desenho, representando a imagem real da família, segundo sua visão pessoal sobre esse tema.
- c. Responda por escrito: a imagem real da família portuguesa se aproxima da sua imagem real sobre o tema? Em que aspectos elas se diferenciam? Quais as relações de poder existentes na família que você representou? Quem desempenha os papéis de opressor e oprimido? Por meio de que atitudes essas relações podem ser transformadas?

RESPOSTA COMENTADA

A composição da imagem real reflete o modo como as relações entre os membros das famílias se estruturam, os papéis sociais desempenhados por cada um e a qualidade dos laços afetivos. A utilização do Teatro Imagem, como proposto por Boal na escola, não pode ser vista dentro de uma perspectiva de acompanhamento terapêutico. Essa função é específica, e cabe a um profissional qualificado desempenhá-la, um psicólogo por exemplo. Como afirmou Boal, o Teatro Imagem é uma reflexão crítica sem palavras. A discussão se dá naturalmente e está implícita na própria feitura das imagens, que são reveladoras. Não é necessária ou conveniente a intervenção ou análise psicológica do professor junto aos alunos, em relação ao tema proposto, pois o próprio jogo se encarrega dessa função crítica. É jogando, portanto, que os alunos desenvolvem o

seu saber sobre o mundo. As atitudes transformadoras apontam as possibilidades de mudança em direção à imagem ideal, geralmente concretizadas quando a ação é libertadora e resulta de uma expressão amorosa.

CONCLUSÃO

Uma didática do ensino do Teatro na Educação deve atender tanto aos objetivos específicos da linguagem teatral, quanto aos objetivos pedagógicos relacionados à formação educacional do aluno. Você poderá, ainda, atrelar essa didática ao conteúdo trabalhado em sala de aula. Portanto, essa didática é bastante flexível, devendo ser redesenhada segundo o seu planejamento de curso ou de aula.

Os objetivos relacionados diretamente à linguagem teatral serão assimilados por você, gradativamente, à medida que forem exercitados na prática escolar. Uma vez que esses conteúdos tenham sido assimilados, você se sentirá mais livre para fazer os arranjos necessários à estruturação da aula. A proposta apresentada na Aulas 15 e 16 é apenas um instrumento de apoio, um estímulo para que você comece, agora mesmo, a organizar a sua própria estrutura de aula.

ATIVIDADE FINAL

Lembre-se do conteúdo de tudo o que você já estudou sobre o Teatro na Educação e dos jogos que aprendeu, inclusive. Deixe sua intuição fluir e esboce, por escrito, uma aula em que o teatro seja o eixo condutor das atividades. Você pode organizá-la segundo a estrutura proposta anteriormente: integração, estímulo, composição cênica e avaliação. Pode, ainda, inventar um jeito próprio de fazer. Compartilhe, oportunamente, suas idéias com os colegas e o tutor.

RESPOSTA COMENTADA

Quando utilizar o teatro como eixo das atividades e da aprendizagem, tenha sempre em mente os elementos da linguagem teatral com a qual está trabalhando. Não esqueça: teatro é linguagem, e é pelo domínio da linguagem artística que os alunos ampliarão sua possibilidade de expressão criativa.

Você percebeu? Qualquer conteúdo temático pode ser adequado à estrutura de aula proposta nesse estudo. Ela valoriza uma atitude ativa e participativa do aluno e do professor frente ao tema proposto, incluindo a pesquisa, o levantamento de hipóteses, a experimentação e a avaliação constante.

Talvez você encontre alguma dificuldade de avaliar. Mantenha a calma. Essa é uma etapa complexa, exige um certo domínio da disciplina, objetividade de análise e capacidade de escuta e observação, ou seja, capacidade de perceber o que e como o grupo está propondo as soluções cênicas. Com a prática, você certamente desenvolverá esse olhar.

RESUMO

Além da etapa integração, apresentada na Aula 15, estímulo, composição cênica e avaliação são os outros componentes da organização de uma aula de teatro. Para exemplificar essa estruturação, sugiro dois roteiros de aulas completos com um guia de jogos para cada etapa. A estrutura dramática “onde, quem e o quê”, proposta por Viola Spolin, é uma forma dinâmica e simples de compor pequenas cenas teatrais. Por sua vez, o Teatro Imagem – modalidade do Teatro do Oprimido –, criado por Augusto Boal, é uma técnica instigante que estimula no aluno o desenvolvimento do pensamento crítico em torno da realidade representada.

INFORMAÇÕES SOBRE A PRÓXIMA AULA

Para ser dito como se você estivesse debaixo de uma ducha gelada: Quais são as características de um texto dramático? O que é o texto no teatro? Que questões o teatro contemporâneo levanta a esse respeito? Como o texto pode ser jogado? Novas indagações. Aguarde até a próxima aula.

Jogando com o texto no teatro

AULA

17

Meta da aula

Apresentar algumas questões atuais sobre o texto no teatro.

Esperamos que, ao final desta aula, você seja capaz de:

- conceituar texto dramático;
- avaliar as questões atuais sobre o conceito de texto teatral;
- identificar procedimentos lúdicos para trabalhar com o texto no teatro.

INTRODUÇÃO

Alguns textos teatrais têm início com um prólogo, ou seja, uma introdução, apresentando o fio da fábula e introduzindo, pouco a pouco, o espectador no universo ficcional da peça. Esse elemento era comum nos textos clássicos e, hoje, já não se encontra tão presente. Desse modo, o prólogo antecede a ação dramática, fornecendo pistas sobre o que vai acontecer, assim como estou fazendo nesta aula.

Agora que você já está familiarizado com os jogos teatrais, vai conhecer os meandros do texto dramático. Uma peça de teatro não foi escrita apenas para ser lida, mas, sobretudo, para ser encenada. Por isso, tem toda uma estruturação que lhe é própria.

Contudo, o teatro não está restrito apenas ao texto dramático. Muitos outros tipos de textos podem ser explorados e transformados em cena. Notícias de jornal, histórias clássicas ou situações cotidianas, poemas, canções, literatura de cordel, lendas populares, tudo isso pode ser utilizado como material textual.

O teatro contemporâneo questiona o estatuto do texto dramático, o lugar de importância que ocupou durante décadas. Assim, concebe o texto de forma mais aberta, como tudo aquilo que está sendo comunicado durante o acontecimento teatral, seja ele verbal ou não-verbal.

Como pode perceber, você está diante de novos desafios. Então, atenção, a peça vai começar!

CENA 1: O TEXTO DRAMÁTICO

Como você já sabe, o texto dramático tem características específicas. Ele está dividido em atos, de acordo com o desenrolar da ação dramática, ou em função do tempo. Os atos são as partes maiores do texto, que contêm, por sua vez, partes menores denominadas cenas. Um ato pode conter uma ou mais cenas.

Diferentemente da narração, em que os acontecimentos são narrados pelo autor ou personagem, no texto dramático, as personagens realizam a ação dramática e o texto é construído a partir do diálogo entre elas. A ação dramática avança, à medida que cada personagem luta pela realização de um objetivo que lhe é particular. O drama surge exatamente do conflito entre os objetivos manifestos pelas diferentes personagens. Desse modo, as personagens evoluem, no decorrer da trama, modificando atitudes de acordo com as pressões que sofrem, advindas do meio e das outras personagens.

A escritura do texto dramático contém indicações cênicas que revelam o contexto da peça, o sentimento ou a ação das personagens, fornecendo, ainda, marcações ou dados para que se possa, imaginariamente, visualizar ou conceber uma possível encenação. Essas indicações cênicas são chamadas de rubricas, e, geralmente, vêm grifadas de maneira diferente no texto ou encontram-se entre parênteses. A rubrica corresponde a uma visualização subjetiva do autor sobre a encenação. No entanto, a montagem do espetáculo não precisa, necessariamente, coincidir com as rubricas sugeridas pelo autor. O diretor e o grupo têm total liberdade para encenar a peça teatral, segundo o seu desejo artístico.



Segundo Silvia Fernandes (2000, p. 25), “as fronteiras do drama se alargam a ponto de incluir romances, poemas, roteiros cinematográficos e até mesmo fragmentos de falas esparsas, desconexas, usadas para pontuar a dramaturgia cênica do diretor ou ator.”

Desse modo, a escritura teatral contemporânea abarca fontes textuais diversas que vão além do gênero dramático, prescindindo, muitas vezes, do diálogo, do conflito, da noção de personagem e da situação dramática. A partir do século XX, algumas encenações apresentam o texto estruturado a partir de frases soltas, desconexas e sem sentido aparente. Imagine, até mesmo a lista telefônica pode ser encenada. Isso não é uma piada, como nos sugere Pavis (1999, p. 405). Todo texto é “teatralizável, a partir do momento que o usam em cena”.

Essa forma mais aberta de conceber o texto teatral surgiu como necessidade de expressão de conteúdos ou realidades que os modelos dramáticos tradicionais já não conseguem mais atingir.





ATIVIDADE

Eu chovo, tu choves, ele chove...

1. Partindo de uma cena da peça *Eu chovo, tu choves, ele chove...*, de autoria de Sylvia Orthof, um dos maiores nomes do teatro e da literatura infantil brasileiros, faça uma pequena análise do texto, respondendo por escrito às seguintes perguntas: Quem são as personagens? Qual o objetivo de cada uma delas? Que conflito é estabelecido em cena? Qual é a função das rubricas feitas pelo autor?

(Barulho de trovões. O barulho é feito à vista das crianças, para não assustar. Deve ser ridículo. Surge o chuveiro. Vem nevolto em uma cortina de plástico e traz uma escova na mão, em pose de rei.)

Chuveiro – (canta)

Sou Chuveiro bem elétrico

sou patrão... trão... trão...

manda-chu... va... va...

mando to... dos... dos...

tomar ba... nho... nho...

com escova, com chuveiro e sabão... bão... bão!

hoje estou mal-humora... do... do...

sou patrão... trão... trão...

sabão... bão... bão...

mando to... dos... dos...

tomar ba... nho... nho... mas eu mando e não tomo banho, não!

Pingo – Seu Patrão, posso falar com o senhor?

Chuveiro – (de dentro da cortina, responde, como quem está no banheiro e alguém bate à porta) O que é? Estou ocupado!

Pingo – Eu podia falar com o senhor, seu Patrão Chuveiro?

Chuveiro – Estou ocupado!

Pingo – Só um instantinho, seu Patrão Chuveiro!

Chuveiro – Estou ocupado, no banheiro!

Pingo – Mas eu preciso falar com o senhor... É urgente!

Chuveiro – Estou ocupado... estou urgente também!

Pingo – O Senhor está tomando banho?

Chuveiro – Estou ocupado, já disse! Fala mais alto... Não estou escutando direito... Estou com água nos ouvidos!

Pingo – Escuta, seu Chuveiro...

Chuveiro – O quê? Dinheiro? Você quer dinheiro? Não tenho! Estou com água nos ouvidos, ouviu?

Pingo – Puxa, o senhor não entende o que a gente fala!

Chuveiro – Dinheiro para comprar bala? Ora, não tenho, estou ocupado! Só tenho tenho água nos ouvidos... Faz uma cócega... ui... ai... ui... ai... ui... Ora, pulei tanto... que saiu a água dos ouvidos... que pena! Bem que minha mãe Torneira dizia: pra tirar água do ouvido, pule num pé e pule no outro!

Pingo – Seu Patrão Chuveiro, posso ter licença pra chover hoje?
 Chuveiro – (começa a fazer barulho de telefone ocupado) Pon... pon...
 pon... pon... pon... Estou ocupado... pon... pon... pon... pon...
 Pingo – Seu Patrão Chuveiro, posso chover um pouquinho?
 Chuveiro – Você conhece telefone? Telefone ocupado não faz: pon... pon...
 pon... pon...? Pois eu sou Chuveiro ocupado: pon... pon... pon... pon... (sai
 Chuveiro)
 Pingo – Puxa, patrão é sempre assim: ou está zangado ou surdo ou
 ocupado! (ORTHOFF, 2001, p. 25-28).

RESPOSTA COMENTADA

Com muito humor, as personagens, nessa pequena cena, são o Patrão Chuveiro e o Pingo. O conflito dramático é estabelecido pelo choque entre dois objetivos divergentes: o Pingo deseja falar com o patrão e pedir sua permissão para chover, enquanto isso, o Patrão Chuveiro está no banheiro e não quer ser incomodado. As rubricas marcam a entrada e a saída das personagens, fornece dicas para a encenação: sonoplastia (efeitos sonoros), figurino, adereço e a intenção dramática das personagens. A entrada do chuveiro em cena é anunciada com barulhos de trovões, simbolizando algumas de suas qualidades: elétrico, zangado, chato, trovejante. A canção inicial é de melodia popular e, por meio dela, a personagem Chuveiro se apresenta ao público.

CENA II: OS PROCESSOS DE ESTUDO DO TEXTO

Na atividade anterior, fizemos uma análise bastante intelectual da peça teatral. Assim se fazia antigamente, e ainda se faz, tradicionalmente, nos dias de hoje. Nesse processo, as pessoas sentam-se ao redor de uma mesa para estudar o texto, lêem a peça em voz alta e, depois, debatem suas idéias, percepções e sentimentos em relação às personagens e acontecimentos dramáticos.

Durante essa fase de estudo, o grupo procura compreender o contexto da situação dramática (**UNIVERSO AMBIENTAL DA PEÇA**), os objetivos das personagens, a intenção do autor, e, ainda, a visão particular do diretor e de cada ator sobre o universo da peça.

Essa compreensão da peça é importante, no entanto, ela pode ocorrer a partir do jogo ou improvisação, ou seja, do procedimento metodológico denominado **ANÁLISE ATIVA**. A partir da perspectiva lúdica do teatro, o estudo da peça se modificou. O entendimento do texto é

UNIVERSO AMBIENTAL DA PEÇA

ou circunstâncias
dadas são
informações
que revelam o
ambiente em que
as personagens
vivem (lugar, época,
clima, hora, data da
ação) e, também,
dados sobre nível
social, religiosidade,
idade, estado civil,
participação política
das personagens.

ANÁLISE ATIVA

Análise prática de um
texto teatral por meio
da improvisação.

COMMEDIA DELL'ARTE

A Commedia dell'arte surgiu no começo do século XVI, na Itália. Constitui-se de peças improvisadas a partir de um roteiro de ações conhecido como *canevas* ou *scenario*. Eram encenadas nas ruas, e o texto surgia no momento da ação. Os atores se organizaram em Companhias Teatrais, que circulavam em carroças de uma cidade a outra, levando o riso e a sátira social. Seus atores eram profissionais exímios na arte do improviso e utilizavam acrobacia, música e poesia. Eles representavam personagens-tipo, dentre eles o Pantaleão, o Doutor, o Soldado, o Arlequim, a Colombina. Cada personagem possuía um repertório de gestos e também de efeitos ou truques cômicos, conhecidos como *lazzi*. Com exceção do par romântico e das criadas, todas as outras personagens usavam máscaras características. Os atores especializavam-se em apenas um tipo de personagem, representando-o durante toda a vida e em algumas famílias, as personagens eram passadas de geração a geração.

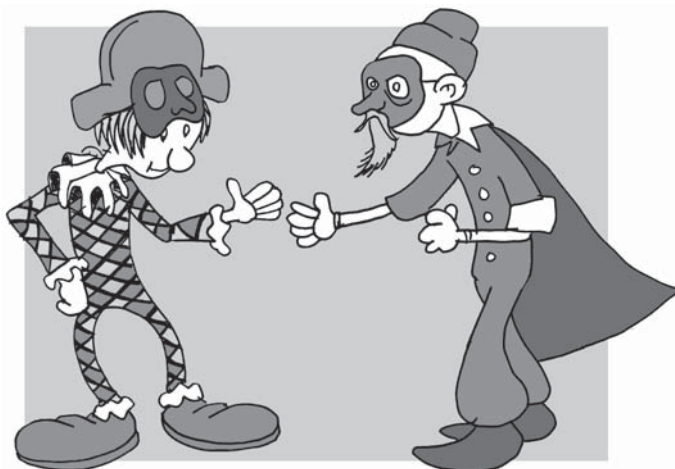
feito diretamente em cena por meio do jogo e pela descoberta e pesquisa ativa de soluções cênicas que possam comunicar, com sensibilidade, as idéias contidas no texto ou inspiradas a partir dele.

Na escola, podemos observar que a compreensão intelectual prematura do texto ou, ainda, o simples decorar, sem que tenha havido anteriormente a experiência e a exploração sensível do corpo no espaço, levam os alunos a adotarem uma rigidez corporal, eliminando, desse modo, qualquer possibilidade de expressão e comunicação espontânea. Na busca do resultado final, o prazer do processo é negligenciado. Sabemos, no entanto, que é o prazer das descobertas coletivas que confere vida e significação ao fazer teatral.

Dessa maneira, antes de introduzir um texto escrito, é necessário que os alunos estejam familiarizados com o jogo e a experiência sensível dos elementos teatrais no espaço. Até pouco tempo atrás, o teatro estava circunscrito ao domínio do texto. Os atores deveriam saber dizê-lo bem, explorando, com sensibilidade, os recursos vocais, as entonações, o timbre, o volume etc. Atualmente, ao contrário, considera-se o texto como mais um dos elementos do fazer teatral, e não o principal. O teatro contemporâneo está voltado para o jogo, para as soluções cênicas e a articulação dos diversos elementos da linguagem.

CENA III: A CRIAÇÃO COLETIVA

Que tal, agora aprender algumas formas de jogar com o texto? Como já foi dito, uma notícia de jornal pode ser transformada em cena, ou, ainda, um simples roteiro pode ser improvisado pelos alunos na sala de aula, assim como se fazia na **COMMEDIA DELL'ARTE**.



Nessa proposta, o texto (aquilo que será comunicado) vai sendo construído, gradativamente, com os alunos, surgindo, de maneira espontânea e viva, através da ação. A palavra não se apresenta mais como algo vazio, sem vida, pois o seu significado brota da experimentação sensório-corporal dos alunos. Se o professor desejar, pode, ao longo do processo, registrar as falas, diálogos e soluções cênicas. Dizemos, então, que o texto é resultado de uma criação coletiva e que ele está em processo, pois pode ser modificado a qualquer momento, de acordo com o surgimento de uma nova idéia. Desse modo, conteúdo e forma surgem ao mesmo tempo, ou seja, o texto nasce da descoberta das **SOLUÇÕES CÊNICAS**.



Figura 17.1: Arlequim, após roubar alimentos, diverte-se com o amigo e é surpreendido pelo patrão.

SOLUÇÃO CÊNICA

É a expressão que sugere a forma pelo qual o conteúdo será comunicado. Surge da articulação ou do jogo em cena entre os diversos elementos da linguagem teatral: corpo, voz, palavra, espaço, iluminação, figurino, música, cenário etc.

ATIVIDADE



Criação de um roteiro de ações

2. O roteiro de improvisação a seguir foi criado por Maria Clara Machado, figura de grande prestígio do teatro nacional. Ela foi uma das maiores responsáveis pelo estímulo do teatro infanto-juvenil no Brasil. Fundou o Teatro Tablado em 1951, no Rio de Janeiro, além de ser autora de diversos textos teatrais para crianças e jovens, dentre eles: *O cavalezinho azul*, *Pluft*, *o fantasma* e *O rapto das cebolinhas*.

O bolo

Um bolo de aniversário está escondido dentro de um armário. Dois meninos, proibidos de provar o bolo, não resistem e aproveitam que estão sozinhos para dar uma provadinha. Sentimentos: receio de serem descobertos e gula. Devagarzinho, abrem o armário e começam a comer o bolo. De repente, ouvem barulho de passos. Apavorados, se escondem. Quando são descobertos, fazem cara de dissimulação (MACHADO, 2001, p. 32).

A partir desse exemplo, crie um roteiro que poderá, oportunamente, ser desenvolvido com seus futuros alunos.

RESPOSTA COMENTADA

Um roteiro de ações provoca curiosidade pela maneira como o autor propõe o desenrolar dos acontecimentos. A surpresa e as descobertas são elementos que provocam suspense e prendem o interesse do espectador. Para facilitar a estruturação de um roteiro observe os elementos dramáticos contidos na proposta de Maria Clara Machado:

- *estrutura dramática: onde, quem e o quê;*
- *conflito dramático ou obstáculos: os meninos foram proibidos de provar o bolo; o bolo estava escondido dentro do armário;*
- *a indicação implícita ou explícita de simples ações físicas: verificar se alguém está por perto, abrir o armário, provar o bolo, esconder-se etc;*
- *sentimentos contraditórios: desejo de comer o bolo e medo de ser descoberto;*
- *elementos de surpresa e reviravolta: Alguém se aproxima – “ouvem barulhos de passos” – os meninos são descobertos.*

CENA IV: JOGO COLADO AO TEXTO

No momento, você conhecerá alguns procedimentos lúdicos para trabalhar com o texto no teatro. A professora doutora Ingrid Dormien Koudela, da Universidade de São Paulo, com base em sua pesquisa sobre a peça didática de Bertold Brecht, sugere um procedimento interessante de apropriação do texto pelo aluno, denominado colado ao texto.

Um pouco de história

O teatro épico e a peça didática

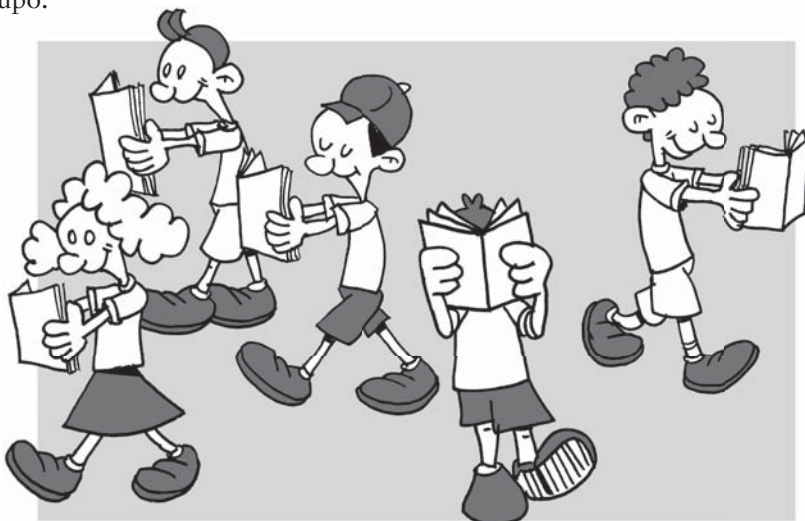
Meu nome é Bertold Brecht (1898 - 1956), inovador da cena moderna. Nasci na Alemanha e criei um modo próprio de fazer teatro, conhecido como Teatro Épico. Diferentemente do teatro realista, no qual o efeito da ilusão leva o espectador a esquecer-se de que está no teatro, propus um outro tipo de efeito, denominado estranhamento. Por meio desse efeito, o espectador não se identifica com os personagens em cena, ou seja, não se envolve emocionalmente com as situações que lhes são apresentadas, ao contrário, mantém uma postura de distanciamento crítico, refletindo e tecendo opiniões sobre o que lhe é mostrado.

Escrevi numerosas peças épicas, como por exemplo, Mãe Coragem e seus filhos; Vida de Galileu; Os fuzis da senhora Carrar, A alma boa de Setsuã etc.

Fui, também, o criador da Peça Didática, escrita para ser encenada pelo próprio espectador: operários, estudantes, pessoas sem formação dramática, em escolas, fábricas, sindicatos de classes etc. Meu teatro tem um cunho político-estético, sendo a Peça Didática um excelente instrumento de aprendizagem, pois estimula o pensamento dialético entre teoria e prática. O texto da Peça Didática funciona como um modelo de ação, ou seja, um roteiro aberto sujeito a diferentes leituras, podendo ser recriado, segundo o ponto de vista e o universo dos participantes. Se você se interessar pelo assunto, leia algumas Peças Didáticas de minha autoria: Aquele que diz sim e aquele que diz não; Vão sobre o oceano; A decisão, A peça didática de Baden-Baden sobre o acordo etc.



O jogo *colado ao texto* tem como princípio a experimentação sensório-corporal daquilo que se pretende comunicar. O texto não é decorado e nem estudado antes da realização da cena, mas esta se compõe a partir da experimentação simultânea do texto durante o jogo. Desse modo, a sua compreensão ocorre, gradativamente, à medida que o aluno experimenta o espaço, a relação com os outros colegas e personagens. Essa forma de trabalho também confere ao aluno a oportunidade de realizar múltiplas leituras sobre um mesmo texto, de acordo com o jogo estabelecido por cada grupo.



O texto permanece na mão do aluno a maior parte do tempo durante o jogo, por isso o termo *colado ao texto*. Não é necessário, também, enunciar o texto de forma linear ou seqüencial. O aluno tem total liberdade de utilizar frases soltas, palavras, trechos do texto e até mesmo o título, a data e qualquer outra informação, intercalando com outras falas, imagens e *insights* pessoais que surjam no momento da improvisação.

Segundo Koudela (1999, p. 20), o procedimento colado ao texto é uma forma de apropriação que não visa, num primeiro momento, à compreensão do sentido global inerente ao próprio texto. “Ao ‘brincar’ com o texto, os jogadores permitem o livre jogo de associações, de imagens e significados que o texto provoca, sem se fixar em um único significado ou buscar uma mensagem/lição totalizante.”

Por meio dessa dinâmica, o texto se apresenta como uma estrutura aberta, sujeita à complementação, críticas, confrontos, oposições ou reafirmação. A proposta é que o texto possa ser recriado pelo grupo, segundo seu universo vivencial, suas idéias e sentimentos.

O procedimento do jogo *colado ao texto* pode ser aplicado, também, em relação a outros tipos de texto: histórias, poemas, notícias de jornais etc. Vejamos como isso ocorre na prática. Escolha um pequeno poema e jogue com seus alunos, respeitando as etapas descritas a seguir.

- 1 – Os alunos andam pela sala aleatoriamente, explorando os espaços. Durante a caminhada no espaço, os alunos, com o texto em mãos, lêem, simultaneamente, o poema em voz alta. Cada um lê no seu próprio ritmo.
- 2 – Peça a cada aluno que escolha uma frase, palavra ou qualquer outro dado do texto, incluindo título, data, autor etc. Feita a escolha, os alunos continuam a caminhada no espaço e, à medida que vão encontrando os colegas, vão dizendo, no ouvido deles, a sua frase e escutando, por sua vez, as frases dos outros.
- 3 – Todos em círculo. Um aluno diz a sua frase em voz alta, estabelecendo contato com o colega através do olhar e assim por diante, como uma espécie de conversa com o texto. Durante o jogo, novas frases do texto podem ser escolhidas. É interessante perceber, nesse momento, que o texto vai ganhando uma significação, mesmo dito de

forma aleatória e não-seqüencial, de acordo com a intenção conferida por cada aluno ao que está sendo dito.

- 4 – Em círculo, de costas para o centro, todos os alunos vão dizer a sua frase em voz alta, de acordo com as intenções sugeridas pelo professor, tais como: dizer a frase como se estivesse fofocando, chorando, pedindo desculpa, precisado ir ao banheiro, dentro de uma caverna quente, irritado, feliz etc.
- 5 – Divida a turma em pequenos grupos e peça que façam uma improvisação. O texto pode ser mantido ou não em mãos. A improvisação é livre, quer dizer, o texto pode ser recriado, segundo a imaginação dos alunos, durante o desenrolar da ação. Eles podem tanto utilizar frases do próprio texto como intercalá-las com frases espontâneas, decorrentes da ação cênica.
- 6 – Uma outra forma de improvisação: peça a cada grupo que definam um *onde*, um *quem* e um *que* específicos. O texto pode ser jogado livremente a partir dessa escolha.

CENA V: DRAMATIZANDO HISTÓRIAS

Qualquer narração pode ser dramatizada. As histórias são uma fonte riquíssima para o fazer teatral. A história pode ser introduzida em sala de aula de diferentes formas, seja pela leitura, de acordo com o procedimento do jogo *colado ao texto*, seja contada pelo professor. Essa opção é livre, devendo adequar-se ao nível de escolarização e alfabetização do aluno. Veja, a seguir, algumas dicas de jogos.

Criando imagens congeladas

- 1 – Conte a história para os alunos. Utilize os recursos vocais, as entonações, a expressão corporal, modifique os ritmos, crie as atmosferas, valorize os momentos de tensão, explore os efeitos dramáticos, tornando dinâmica a contação.

- 2 – Coloque os alunos em círculo. Eles deverão criar imagens congeladas a partir das sugestões fornecidas por você sobre a história. Destaque os personagens e as principais situações dramáticas de uma forma lúdica.
- 3 – Outra variante do jogo é dividir a turma em grupos, solicitando que cada grupo componha a imagem congelada de um momento da história. Dê um tempo para que cada grupo organize a sua imagem. Em seguida, poderão apresentar as imagens criadas à platéia formada pelos colegas.
- 4 – A imagem pode ser realizada, também, de forma coletiva. Os alunos entram em cena, um a um, propondo uma imagem e congelando, criando um quadro de um momento da história. Esse jogo funciona como uma espécie de colagem.
- 5 – Improvisação dinâmica (composição cênica). Os grupos fazem a improvisação em torno das imagens criadas.

Contando e dramatizando coletivamente

- 1 – Dividir a turma em dois grupos. Um grupo narra a história e o outro representa as ações narradas. O grupo narrador senta-se de frente para o outro grupo, que está em pé no espaço. A história é inventada na hora. Um aluno começa a contar e, após alguns segundos, dá a vez ao colega, que continua a narração. Enquanto isso, os jogadores em cena representam as situações sugeridas.

CENA VI: BLABLAÇÃO

A blablação é uma linguagem inventada na hora, resultante da articulação de sonoridades e articulações vocais estranhas, como se fosse a expressão de uma língua estrangeira. Essa técnica serve para demonstrar que a ação cênica surge mais da intenção e das atitudes das personagens em relação ao contexto proposto do que propriamente da letra escrita ou do sentido literal das palavras.

Muitas vezes, o aluno tem dificuldade de expor suas idéias, sua capacidade de expressão verbal é pequena ou ele fica preso à lógica formal daquilo que é dito durante a cena. Nesse caso, a bablação é um ótimo recurso. Como os sons articulados aleatoriamente não têm um sentido conceitual, as ações surgem da intenção que está por trás da expressão verbal.



O texto no teatro não é a mera expressão de informações, não pode ocorrer apenas no nível verbal. Todo texto tem um subtexto, ou seja, uma intenção que está oculta ou está “nas entrelinhas”, mas que é, ao mesmo tempo, determinante da ação dramática. Por exemplo, a expressão “Bom-dia” pode ser dita de diferentes maneiras, de acordo com o sentimento, a intenção do personagem ou o contexto da situação dramática. Desse modo é possível dizer “Bom-dia” quando, na verdade, o que se quer dizer é “Não me aborreça hoje, estou cansado”, ou “o que será de mim hoje, tenho uma prova e não estudei nada” e, ainda, “Estou tão feliz, hoje é um dia muito especial, dia do meu casamento”.



ATIVIDADE



3. Imagine que você representa os personagens a seguir: um político, um camelô e um professor. Desenvolva uma cena para cada um desses personagens, utilizando a blablação. Por exemplo, faça um discurso político num palanque, imagine os eleitores, que são personagens invisíveis, e direcione o discurso a eles.

RESPOSTA COMENTADA

Uvitoculuntamiva? Setoumbanaco? Traduzindo literalmente: “Que tal? Você experimentou a atividade proposta? Encontrou alguma dificuldade?”. Não se preocupe com a sonoridade, ela é estranha, mas, ao mesmo tempo, engraçada. Direcione a fala às personagens invisíveis. Converse com elas. O importante é que você experimente, de forma sensível, a expressão verbal e reconheça que ela vem acompanhada de uma intenção, de uma atitude e, ainda, de uma expressão corporal, que lhe atribuem significação.

CONCLUSÃO (OU EPÍLOGO)

Nesta aula, forneci algumas questões e dicas práticas sobre a utilização do texto no teatro. Esse é um universo complexo, abrange o conhecimento da dramaturgia clássica e moderna, das peças nacionais e estrangeiras, do teatro adulto e infanto-juvenil, o estudo do texto, as características do texto dramático e as possibilidades do texto no teatro contemporâneo, que inclui desde a utilização de frases desconexas que pontuam a escritura cênica do encenador, passando pelos romances, pela narração, até a utilização de textos não-verbais etc. Sugiro que você fique alerta para esse universo. Pesquise a respeito, leia algumas peças, colete material textual e, principalmente, exercite na prática os jogos com os alunos.

ATIVIDADE FINAL: MODIFICANDO O CONTEXTO DRAMÁTICO

Crie e registre, por escrito, um contexto dramático para o texto dramático a seguir. Defina as personagens, o objetivo de cada uma delas, a rubrica, o local onde se passa a cena, a hora, os obstáculos ou desafios a serem vividos etc. determinando, desse modo, as circunstâncias dadas para a encenação.

Personagem A: Que horas são?

Personagem B: Está quase na hora.

Personagem A: Ele está chegando.

Personagem B: Cuidado.

Personagem A: Ouço um barulho.

Personagem B: Vai dar tudo certo. Coragem.

Exemplo

É tarde da noite, a cena se passa entre dois presidiários que estão prestes a fugir.

Reginaldo vigia o corredor e Augusto prepara a situação de fuga.

Reginaldo (nervoso): Que horas são?

Augusto (preparando o explosivo): Está quase na hora.

Reginaldo: Ele está chegando. (Um guarda se aproxima).

Augusto: Cuidado! (Os dois se escondem)

Reginaldo: Pronto, não foi nada. (Os passos do guarda se distanciam).

Augusto: Chegou a hora. Coragem!

(Eles detonam o explosivo e fogem pela janela).

COMENTÁRIO

Compare o exemplo anterior e a cena construída por você nesta atividade. Perceba que o diálogo ganha significação à medida que as circunstâncias dadas são definidas. Modificando, por sua vez, as circunstâncias dadas, um mesmo texto apresentará diferentes subtextos e situações dramáticas. Desse modo, o texto ganha nova significação e expressão cênica (utilização do corpo, da voz, do espaço, dos objetos e iluminação) de acordo com o contexto e o objetivo das diferentes personagens.

RESUMO

O texto dramático é construído pelo diálogo entre as personagens. Nele, as rubricas indicam coordenadas do próprio autor a respeito de uma possível encenação. No entanto, ele pode conter novas significações, dependendo da interpretação dos atores e diretores em relação à situação dramática.

O teatro utiliza-se não apenas do texto dramático, mas de qualquer outra fonte textual: narrações, poemas, notícias de jornal, histórias, roteiros etc.

Podemos, ainda, dizer que, dentro de uma perspectiva contemporânea, o texto, no teatro, não se restringe ao que é dito, mas àquilo que é comunicado em cena, seja uma expressão não-verbal ou a impressão de uma imagem.

Dessa forma, o estudo do texto no teatro contemporâneo supõe procedimentos lúdicos. Seu sentido é construído diretamente no espaço, por meio da exploração sensório-corporal do aluno.

INFORMAÇÕES SOBRE A PRÓXIMA AULA

Para dizer como se você estivesse fofocando:

Foi o Joaquim. Isso mesmo, o Joaquim. Aquele português. Ele arrumou uma confusão. Chega, Maria, não quero mais conversa. Então, vou falar do pipoqueiro do cinema, da dançarina, do ladrão de galinhas. É isso, vou falar sobre a criação da personagem no teatro.

LEITURAS RECOMENDADAS

KOUELA, Ingrid Dormien. *Texto e jogo*. São Paulo: Perspectiva, 1999.

A professora Ingrid Koudela expõe, de forma criativa, procedimentos lúdicos para a exploração e a pesquisa cênica da peça didática. Essa metodologia se estende a outros tipos de texto para o teatro.

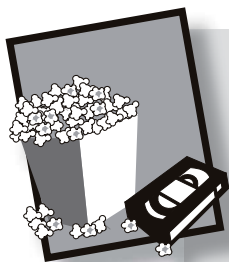
MACHADO, Maria Clara e ROSMAN, Marta. *100 jogos dramáticos: teatro*. Rio de Janeiro: Agir, 2001.

Essa obra contém um guia de roteiros dramáticos que podem ser explorados com os alunos na escola.

PEÇA TEATRAL RECOMENDADA

ORTHOFF, Sylvia. *Eu chovo, tu choves, ele chove...* Rio de Janeiro: Objetiva, 2001. Literatura em minha casa; v.5.

Peça infantil de grande humor e criatividade. Uma leitura prazerosa e de uma enorme riqueza cênica para uma montagem teatral. O texto contém musicalidade, os diálogos são rápidos, o conflito é nítido e o conteúdo irreverente (Sylvia faz uma crítica ao autoritarismo dos manda-chuvas). Possuindo grande espírito lúdico, a autora brinca com o título da peça conjugando o verbo impessoal chover.



MOMENTO PIPOCA

A incrível aventura do capitão Tornado.

Direção de Ettore Scola. Produção Globo Vídeo, 1992.

É um filme sensível que mostra a vida e o trabalho de uma companhia de atores da Commedia dell'arte. Jovem barão fracassado, após perder toda a fortuna viaja em direção a Paris com um grupo intinerante de artistas. Durante a viagem, envolve-se com o drama vivido pelos comediantes, tornando-se ao final um deles.

A personagem: processos criativos

Meta da aula

Apresentar processos criativos para a construção da personagem no teatro.

Esperamos que, após o estudo do conteúdo desta aula, você seja capaz de:

- discriminar as duas vias para a criação da personagem: caracterização física e vida interior;
- identificar procedimentos lúdicos para a criação da personagem;
- construir ativamente uma personagem a partir da peça *Auto da compadecida*, de Ariano Suassuna.

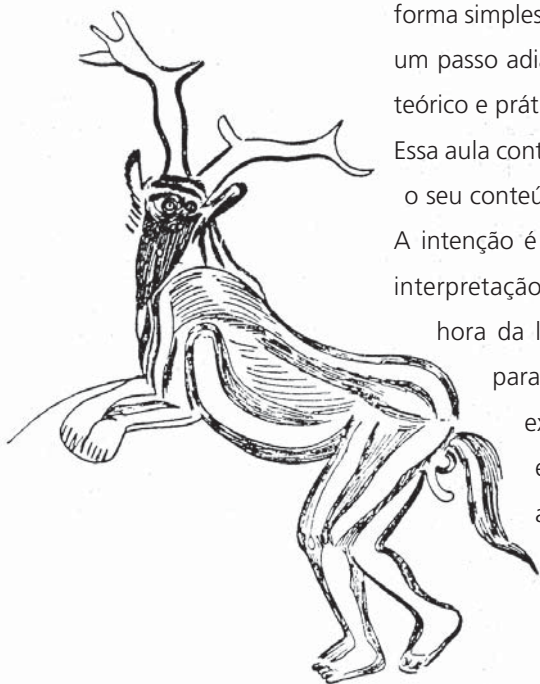
INTRODUÇÃO

No teatro, o ator assume um lugar poético e ficcional conhecido como personagem. O jogo de representação de papéis é natural ao desenvolvimento do ser humano e é realizado desde muito cedo. O homem da pré-história, por exemplo, ao vestir a máscara do animal durante os rituais primitivos, já operava com um mecanismo simbólico de deslocamento entre ele e um outro, adquirindo, gradativamente, consciência sobre si mesmo e o mundo ao redor. O mesmo ocorre com a criança por volta dos dois anos de idade, quando, por meio do faz-de-conta, representa e dá vida a diversas personagens.

No teatro, por sua vez, a personagem é o móvel da ação dramática, aquela que dá vida aos acontecimentos. Ao representá-la durante o jogo teatral, o aluno tem a oportunidade de se colocar no lugar de uma outra pessoa, experimentar sentimentos, pensamentos e modos de agir que não lhe são familiares, ampliando seu universo humano e social.

A criação da personagem no teatro é, portanto, o tema desta aula. De certa maneira, falamos sobre ela desde o início do curso. Lembra-se da estrutura dramática proposta por Viola Spolin: *onde, quem e o quê?* O *quem* é uma forma simples e prática de abordar o assunto. Contudo, nesta aula, daremos um passo adiante em relação a esse tema, aprofundando o conhecimento teórico e prático sobre a criação da personagem.

Essa aula contém uma proposta prática de construção da personagem. Todo o seu conteúdo lhe parecerá uma grande atividade. Esse tom é proposital. A intenção é que você perceba o aspecto lúdico de uma aula prática de interpretação teatral. Não há necessidade de cumprir as indicações na hora da leitura. No entanto, reserve um tempo da sua rotina diária para experimentar as sugestões aqui apresentadas. Entre no jogo, experimente!!! Não tenha receio. Dê a si mesmo o direito de jogar e experimentar as situações ficcionais. Desse modo, aprenderá a agir em nome de uma personagem.



AS DUAS VIAS

A concepção da personagem pode ser realizada por duas vias diferentes, podendo iniciar-se do exterior, a partir da caracterização física da personagem, ou do interior, por meio da pesquisa dos processos subjetivos. A caracterização física e a vida interior da personagem estão inter-relacionadas, isto é, uma influencia a outra. A composição física (aparência, postura, atitude física, gesto, olhar, jeito de andar, estatura etc.) desperta na **PESSOA-PERSONAGEM** sentimentos e pensamentos específicos. Por sua vez, atitudes internas determinam e agem sobre a expressão física da personagem, moldando-a corporalmente. Existe, portanto, um processo de reversibilidade entre atitude física e atitude interna. Aqui, jogaremos com as duas formas de construir a personagem.

AUTO DA COMPADECIDA – A CONSTRUÇÃO DA PERSONAGEM

Para começar o trabalho de pesquisa em relação à construção da personagem, leia, atentamente, uma cena da peça *Auto da compadecida*, de Ariano Suassuna.

PESSOA- PERSONAGEM

Essa terminologia suscita a relação íntima entre o jogador, a pessoa que cria, e a personagem, o objeto a ser criado. A pessoa empresta à personagem sentimentos próprios, reinventa-os de maneira simbólica e imaginária, transferindo-os ao ser em criação. A personagem, por sua vez, não é a pessoa do jogador, tem um universo que lhe é próprio, apesar de ganhar vida por meio do corpo e dos sentimentos do seu intérprete.



Um pouco de história

Meu nome é Ariano Suassuna (1927-). Nasci na capital do Estado da Paraíba, e, ainda menino, fui morar em Taperóia, onde assisti, pela primeira vez, a uma apresentação de teatro de *mamulengos* e um *desafio de viola*, cujo caráter de "improvisação" incorporou-se como marca registrada de minha dramaturgia.

Fiz o curso secundário em Recife e em 1946 ingressei na faculdade de advocacia. Como estudante universitário, fundei, junto com Hermínio Borba Filho, o Teatro de Estudante de Pernambuco. No ano de 1947, escrevi minha primeira peça, *Uma mulher vestida de sol*.

Sou escritor, teatrólogo, advogado e professor de Teatro. *O Auto da compadecida* (1955), peça de minha autoria, estreou em Recife, em 1956, e depois, viajou para o Rio de Janeiro e São Paulo. De lá para cá, fiquei conhecido como um dos nomes mais importantes da dramaturgia brasileira.

Um dos traços inéditos de minha obra é que ela funde,

com originalidade, as tradições do teatro religioso medieval e do imaginário nordestino.

Apixonado pela cultura brasileira, defendi tese de livre docência sobre o tema e fundei em 1970, no Recife, o Movimento Armorial, com o objetivo de promover o desenvolvimento e o conhecimento das formas de expressão populares tradicionais. Dentre outras funções públicas, exerci o cargo de Secretário de Educação e Cultura do Estado de Pernambuco, no governo de Miguel Arraes (1994-1998), e no ano 2000 fui eleito membro da Academia Brasileira de Letras.

Para conhecer melhor minha obra teatral, leia, dentre outras, as peças: *Auto de João da Cruz*, *O arco desolado*, *O rico avarento*, *O casamento suspeito*, *A farsa da boa preguiça*, *O santo e a porca*.

Ouvem-se, fora, grandes gritos de mulher.

João Grilo: É a velha, com o cachorro. Como é, o senhor benze ou não benze?

Padre: Pensando bem, acho melhor não benzer. O bispo está aí e eu só benzo se ele der licença. (*À esquerda aparece a mulher do padeiro e o padre corre para ela.*) Pare, pare! (*Aparece o padeiro*). Parem, parem! Um momento. Entre o senhor e entre a senhora: o cachorro fica lá!

Mulher: Ai, padre, pelo amor de Deus, meu cachorro está morrendo. É o filho que eu conheço neste mundo, padre. Não deixe o cachorrinho morrer, padre.

Padre (*comovido*): Pobre mulher! Pobre cachorro!

(*João Grilo estendeu-lhe um lenço e ele se assoa ruidosamente.*)

Padeiro: O senhor benze o cachorro, Padre João?

João Grilo: Não pode ser. O bispo está aí e o padre só benzia se fosse o cachorro do major Antônio Moraes, gente mais importante, porque senão o homem pode reclamar.

Padeiro: Que história é essa? Então Vossa Senhoria pode benzer o cachorro do Major Antônio Moraes e o meu não?

Padre (*apaziguador*): Que é isso, que é isso?

Padeiro: Eu é que pergunto: que é isso? Afinal de contas eu sou presidente da Irmandade das Almas, e isso é alguma coisa.

João Grilo: É, padre, o homem aí é coisa muita. Presidente da Irmandade das Almas! Para mim isso é um caso claro de cachorro bento. Benza logo o cachorro e fica tudo em paz.

Padre: Não benzo, não benzo e acabou-se! Não estou pronto para fazer essas coisas assim de repente. Sem pensar, não.

Mulher (*furiosa*): Quer dizer, quando era cachorro do major, já estava tudo pensado, para benzer o meu é essa complicação! Olhe que meu marido é o presidente e sócio benfeitor da Irmandade das Almas! Vou pedir a demissão dele!

Padeiro: Vai pedir minha demissão!

Mulher: De hoje em diante não me sai lá de casa nem um pão para a Irmandade.

Padeiro: Nem um pão!

Mulher: E olhe que os pães que vêm para aqui são de graça!

Padeiro: São de graça!

Mulher: E olhe que as obras da igreja é ele quem está custeando!

Padeiro: Sou eu que estou custeando!

Padre (*apaziguador*): Que é isso, que é isso!

Mulher: O que é isso? É a voz da verdade, padre João. O senhor agora vai ver quem é a mulher do padeiro!

João Grilo: Ai, ai, ai, e a senhora, o que é que é do padeiro?

Mulher: A vaca...

Chicó: A vaca?!

Mulher: A vaca que eu mandei para cá, para fornecer leite ao vigário, tem que ser devolvida hoje mesmo.

Padeiro: Hoje mesmo!

Padre: Mas até a vaca? Sacristão, sacristão!

João Grilo: A vaca também é demais! (*Arremedando o padre*)

Sacristão, sacristão!

O sacristão aparece à porta. É um sujeito magro, pedante, pernóstico, de óculos azuis que ele ajeita com as duas mãos de vez em quando, com todo cuidado. Pára no limiar da cena, vindo da igreja, e examina todo o pátio.

João Grilo: Sacristão, a vaca da mulher do padeiro tem que sair!

Sacristão: Um momento. Um momento. Em primeiro lugar, o cuidado da casa de Deus e seus arredores. Que é isso? Que é isso?

Ele domina toda a cena, inclusive o Padre, que tem uma confiança enorme na empáfia, segurança e hipocrisia do secretário.

Mulher e Padeiro, ao mesmo tempo, em resposta à pergunta do Sacristão: É o padre...

Sacristão, afastando os dois com a mão e olhando para a direita: Que é aquilo? Que é aquilo?

Sua afetação de espanto é tão grande, que todos se voltam para a direção em que ele olha.

Sacristão: Mas, um cachorro morto no pátio da casa de Deus?

Padeiro: Morto?

Mulher: Morto?

Sacristão: Morto, sim. Vou chamar a prefeitura.

Padeiro, correndo e voltando-se do limiar: É verdade, morreu.

Mulher: Ai, meu Deus, meu cachorrinho morreu.

(SUASSUNA, 1967, p. 50-56)



ATIVIDADE

1. Determine as *circunstâncias dadas* da cena, respondendo por escrito:

a. Onde a cena ocorre?

b. Quem são as personagens envolvidas na cena?

c. O que elas estão fazendo?

RESPOSTA COMENTADA

Antes de iniciar a pesquisa prática de construção da personagem, é importante definir o contexto básico da situação dramática: quem são as personagens, onde elas se encontram e o que estão fazendo. Esse é o jeito mais simples de começar a jogar.

As circunstâncias dadas fornecem informações sobre o universo dentro do qual a ação se desenrola. À medida que o trabalho prosseguir, elas serão detalhadas com maior rigor, apoiando o processo de criação da personagem. Podemos definir as seguintes circunstâncias para a cena sugerida:

Onde: *Adro ou porta da igreja.*

Quem: *João Grilo, Chicó, Mulher do Padeiro, Padeiro, Padre e Sacristão.*

O que: João Grilo, Chicó, Mulher do Padeiro e Padeiro desejam benzer o cachorro e procuram, cada um a sua maneira, convencer o Padre a dar a bênção. Ele nega o pedido e, diante da pressão sofrida pelas outras personagens, pede ajuda ao Sacristão.

CRIANDO UM CORPO IMAGINÁRIO

A criação da personagem é feita passo a passo, por meio da pesquisa ativa do corpo no espaço. Não há como concebê-la de uma só vez. Ela nasce à medida que o processo avança. Nesse primeiro momento, você conhecerá alguns procedimentos práticos para a caracterização física da personagem. Usando recursos próprios e alguns acessórios, experimentará a criação de um corpo imaginário. É como vestir um casaco estranho, de tamanho diferente do seu, sendo necessário moldar, gradativamente, um novo corpo para que ele lhe fique natural.

Tomando como exemplo a cena anterior, escolha uma das personagens que você gostaria de interpretar e jogue de acordo com as sugestões a seguir.

O que você faz para viver?

Agora que você já escolheu a sua personagem, vamos pesquisar ativamente no espaço alguns modos de dar vida a ela. Primeiro, verifique a sua profissão. Que atividade ela exerce para viver? Padre, Padeiro, empregado da padaria ou Sacristão. E a Mulher do Padeiro? Ela é simplesmente dona de casa ou administra, também, a padaria? Durante o processo de criação da personagem, as escolhas são pessoais, por isso cada ator interpreta de forma diferente uma mesma personagem.

Enfrente o espaço de jogo: mostre com o seu corpo a profissão da personagem escolhida. Vamos ver quem advinha!

Faça uma pequena lista de atividades para a personagem escolhida segundo a sua profissão. Por exemplo, se sua escolha foi João Grilo – empregado da padaria – as ações podem ser: varrer a padaria, tirar o lixo, arrumar as prateleiras, espantar as moscas, atender os clientes, dar comida para o cachorro etc.

Anote no *portfolio* e, depois, experimente!!! Não se esqueça de jogar com as sugestões!!!

Que idade tem a sua personagem?

É criança, adolescente, jovem ou velho? Siga adiante. Responda com o seu corpo, realizando as atividades da personagem no espaço.

Você pode fazer a pesquisa individualmente ou, ainda, com um grupo de colegas. Oportunamente, escolha um texto ou história pertinente à idade e ao interesse dos alunos e realize com eles esse trabalho na escola.



Vestindo a personagem

ADEREÇOS

São objetos que complementam o figurino e a caracterização física da personagem, como, por exemplo, chapéus, bengalas, colares, coroa etc.

Que tal, agora, acrescentar uma peça de figurino ou **ADEREÇO** que caracterize a personagem, isto é, que lhe seja particular? No primeiro momento, escolha um único elemento: bota, lenço, sandália, chapéu, colar, cajado, óculos etc.

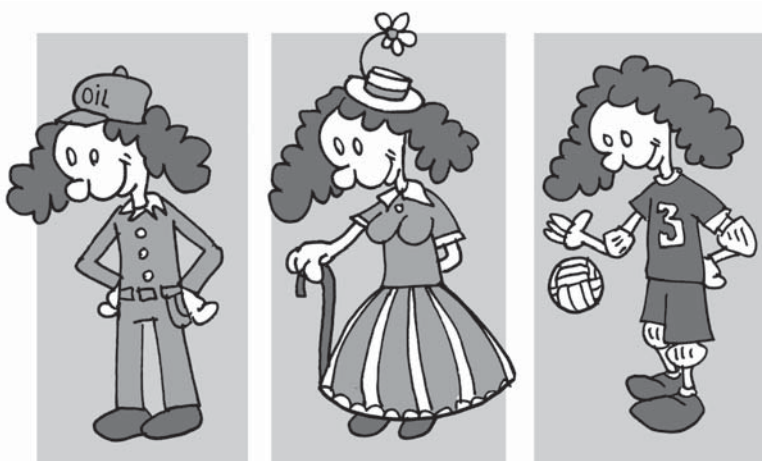
Experimente esse elemento. Ande pelo espaço e perceba as transformações corporais que esse elemento provocou. O andar se modificou? Ficou determinado, ágil ou ganhou um certo desânimo? E a coluna? Talvez tenha se alongado e você se sinta mais ativo. Você adquiriu maior auto-confiança? Quem sabe, ela tenha se tornado mais flexível e você se sinta mais descontraído e brincalhão.

Perceba também a forma como você passou a olhar o ambiente ao redor ou as pessoas com quem você se encontra, reais ou imaginárias. E a energia do corpo? O gesto ficou mais suave ou duro? E a palavra, a forma de falar, é a mesma? A fala ficou atenciosa, despreocupada ou o tom de sua voz ficou mais seco, ríspido?

A caracterização física ou externa altera o comportamento e o sentimento da pessoa-personagem. Fique sensível a essas modificações.

Refleta um momento. Você quando veste uma roupa diferente da usual não tem sensações diferentes? Observe o mundo e as pessoas ao redor e procure reconhecer a relação entre corpo, gesto e atitudes internas.

No decorrer do exercício, não se prenda ao texto e aos diálogos da cena. Foque a atenção no corpo, na maneira como ele responde aos estímulos. Tome consciência do comportamento físico, dos pensamentos, sentimentos e atitudes internas que surgem durante a pesquisa de criação da personagem.



Cumprimentando as personagens

Experimente cumprimentar as outras personagens com quem você contracenará. Depois, congele o gesto por um instante. Perceba o seu corpo, o olhar, as mãos, o tronco, as pernas. O gesto se modificou? O cumprimento é diferente para cada personagem com quem você se encontra? Deixe o cumprimento nascer do contato com a outra personagem.

O cumprimento será transformado de acordo com o relacionamento que a sua personagem mantém com uma outra. Experimente. Como é o cumprimento entre duas pessoas que não se gostam? Como é o cumprimento de uma pessoa que sente vergonha ou ciúmes da outra?

Esse jogo pode ser realizado em grupo, com caminhada pelo espaço ou você, ainda, poderá experimentá-lo sozinho, contracenando com personagens imaginárias.

A imagem de um animal

Escolha um animal que simbolize a sua personagem: talvez um elefante, um roedor, uma lebre, um pato, uma cobra, um urubu etc. Relacione o animal com a personagem e ande pelo espaço como se fosse esse animal. Procure imagens ou sensações corporais presentes nesse animal que você possa transferir para a sua personagem. O pescoço comprido e elegante de uma girafa, o corpo atarracado e forte do elefante, o andar desengonçado de um pato, o porte franzino de um roedor.

Você poderá tomar essas imagens emprestadas para criar o corpo imaginário da personagem. A barriga, o tronco, o ombro, a coluna, as pernas, a cabeça, os braços, cada parte do corpo pode ser moldada segundo uma característica física própria ao animal pesquisado.

A sensação corporal do elefante talvez lhe desperte a imagem de um padre barrigudo e bonachão que vive preguiçosamente das benesses dos fiéis. O porte franzino de um rato e sua agilidade talvez possam trazer a imagem de um homem desnutrido e ao mesmo tempo astuto, esperto, que apronta um monte de embrulhadas. As possibilidades são inúmeras. Experimente no espaço!!! Crie um corpo imaginário para a sua personagem e tome posse dele.



O *Auto da compadecida* é um texto cômico, portanto, brinque, utilize os contrastes, o exagero, o tom jocoso, acentue as características ou defeitos das personagens, tire partido das situações engraçadas propostas pelo texto e invente outras.

ATIVIDADE



2. Como é a caracterização física da personagem escolhida por você? Faça um desenho no *portfolio* desse corpo imaginário.

RESPOSTA COMENTADA

O registro no portfolio do processo de pesquisa cria um banco de dados ou memórias que enriquecem o seu imaginário, permitindo que as descobertas sobre a personagem fiquem vivas na lembrança.



Dicas de jogos

1. Vestindo o figurino – leve para a escola roupas e adereços. Distribua uma peça a cada aluno. Divida a turma em pequenos grupos. Definido o *onde* e o *que*, cada aluno criará a sua personagem, tendo como estímulo cênico o figurino.
2. O que faço para viver? – faça o sorteio das profissões (*quem*) entre os alunos e distribua a turma em pequenos grupos. Cada grupo define o *onde* e o *que* e, a partir disso, cria a sua própria improvisação.

SUSCITANDO IMAGENS INTERNAS

Objetivo da personagem

Como você imagina a personalidade da personagem? Quais são seus objetivos, pensamentos, sentimentos ou emoções? Vamos pesquisar esse aspecto da vida interior da personagem, estudando as ações que ela exerce. Toda personagem, ao realizar uma ação, tem um objetivo principal, que segue, por sua vez, uma lógica, uma razão que lhe é própria. Ao entrar em contato com essa lógica da ação, o jogador começa a entender o mundo interior da personagem, os pensamentos e emoções que a levam a agir de uma determinada forma. O primeiro passo nessa direção é compreender o **OBJETIVO** da personagem na cena e sua **FORÇA DE VONTADE** para alcançar o que deseja.

OBJETIVO

É aquilo que a personagem persegue, luta para obter. Pode ser uma posse material, poder, domínio sobre os outros, amor de uma pessoa, integridade moral, uma vida melhor etc.

FORÇA DE VONTADE

Vontade interior da personagem para alcançar o seu objetivo.



ATIVIDADE

3. Para começar a agir no lugar da personagem, você deve ter clareza de quem ela é, quais são suas características, como ela é, onde ela vive e, principalmente o que ela deseja. Desse modo, responda por escrito: qual o objetivo da sua personagem na cena?

RESPOSTA COMENTADA

Suponhamos que a personagem escolhida por você foi a Mulher do Padeiro. Podemos dizer que seu maior desejo na cena seja salvar a vida de seu cachorro, que está morrendo. A personagem se empenha nessa luta. Depois de vários dias cuidando dele, tem mais uma esperança, benzer o animal. Ela acredita piamente nessa possibilidade e vai em busca do Padre, que recusa o seu pedido. A personagem, no entanto, não admite a recusa do Padre e começa a pressioná-lo. Que artifícios ela utiliza para pressioná-lo? Perceba que ela não mede esforços para alcançar o seu objetivo. Sua força de vontade demonstra firmeza e determinação, apesar de utilizar meios inescrupulosos ou amorais para conseguir o que deseja.

Estudando o roteiro dos acontecimentos, você poderá discriminar com detalhes a estratégia usada por cada personagem para atingir o seu objetivo. Veja a seguir algumas sugestões para a cena.

Mulher do Padeiro: obrigar o Padre a benzer o cachorro.

Padre: negar a bênção.

Padeiro: apoiar a esposa, convencendo o Padre a benzer o cachorro.

João Grilo: ridicularizar o Padre, deixando-o em maus lençóis; convencer o Padre a dar as bênçãos.

Chicó: ausentar-se da discussão; evitar confusão para o seu lado.

Sacristão: impedir que "o patrimônio da igreja" seja lesado.

Roteiro dos acontecimentos

Para entender a alma da personagem, isto é, sua psicologia, devemos entender a natureza de sua ação dramática. Esse estudo, no entanto, deve ser feito de maneira ativa, por meio da improvisação da cena, a partir da qual o jogador, gradativamente, entra em contato com o universo emocional da personagem.

Para orientar a improvisação, divide-se a cena em pequenas unidades, atribuindo um título a cada uma delas e definindo, também, o objetivo de cada uma das personagens para cada unidade. Esses pequenos objetivos somados definem a trajetória pela qual a personagem caminha em direção ao seu objetivo principal na cena.

Para definir o objetivo, é aconselhável escolher um verbo que sintetize a ação. Ao perseguir seu objetivo, a personagem revela pouco a pouco os traços de sua personalidade. A forma como reage às situações e aos acontecimentos que enfrenta revela sua atitude, suas emoções e seus modos de pensar. Por meio desse estudo prático, a personagem começa a nascer.

Conflito dramático: surge do choque de forças entre as personagens. Toda ação é recíproca, isto é, gera uma reação. Drama significa fazer, lutar, agir. Desse modo, ação e personagem são a mola mestra do teatro; personagens entendidos como instrumentos que executam a ação ou são afetados por ela.

Façamos uma pequena análise do conflito dramático vivido pela personagem do Padre. Ele não deseja de maneira alguma benzer o cachorro. Na peça, ele tem medo de que o Bispo possa transferi-lo de paróquia, caso dê a benção. Durante a cena, ele continua negando, mas o seu objetivo vai perdendo força à medida que ele se vê pressionado pelas outras personagens. Desse modo, o Padre que, no início da cena, mostrava autoridade, vai perdendo, gradativamente, seu poder de decisão.

ATIVIDADE



4.a. Qual é a trajetória de ação e emoção da sua personagem na cena proposta? Improvise um pequeno trecho da cena e perceba as mudanças de objetivo e de emoção da sua personagem.

4.b. Faça por escrito o roteiro das ações dramáticas da sua personagem. Para isso, divida o texto em pequenas unidades, que podem ser definidas em função da mudança de objetivo. Discrimine apenas as três primeiras unidades, de acordo com a orientação a seguir:

- determine no texto o trecho da unidade (início e fim do acontecimento);
- dê um título para cada unidade que sintetize a sua idéia principal.
- defina com um verbo o objetivo da personagem para cada unidade.
- identifique as emoções da personagem em cada unidade.

RESPOSTA COMENTADA

Tomando como exemplo as personagens Mulher e Padre, podemos exemplificar essa atividade. O mesmo, no entanto, pode ser feito para as demais personagens. Perceba como a ação dramática é recíproca, não existe em mão única. Toda ação gera uma reação.

Primeira unidade

Vai de "(...) Ouvem-se, fora, grandes gritos de mulher."

Até "(...) Parem, parem! Um momento. Entre o senhor e entre a senhora: o cachorro fica lá!" (SUASSUNA, 1967, p. 51)

Título: Grito de socorro

Objetivo do Padre: impedir a entrada do cachorro na igreja.

Emoção do Padre: surpresa.

Objetivo da Mulher do Padeiro: correr em busca de socorro para o cachorro.

Emoção da Mulher: desespero, aflição.

Segunda unidade

Vai de "(...) Mulher: Ai, padre, pelo amor de Deus, meu cachorro está morrendo. É o filho que eu conheço neste mundo, padre."

Até "(...) (João Grilo estendeu-lhe um lenço e ele se assoa ruidosamente.)" (SUASSUNA, 1967, p. 51).

Título: A Compaixão

Objetivo do Padre: apiedar-se da mulher por um momento.

Emoção do Padre: compaixão.

Objetivo da Mulher: implorar a ajuda do padre.

Emoção da Mulher: humildade, fragilidade.

Terceira unidade

Vai de "(...) Padeiro: O senhor benze o cachorro, Padre João?"

Até "(...) Padeiro: Sou eu que estou custeando!

Padre (apaziguador): Que é isso, que é isso!" (SUASSUNA, 1967, p. 52)

Título: A discriminação

Objetivo do Padre: contornar a situação, colocando panos quentes.

Emoção do Padre: medo, receio, dúvida.

Mulher: ameaçar ou chantagear o Padre.

Emoção: indignação, raiva, humilhação.



PARA EXPANDIR O UNIVERSO INTERNO DAS PERSONAGENS

Ações físicas

Feito o roteiro dos acontecimentos, encontradas as **AÇÕES DRAMÁTICAS**, é hora de encontrar as **AÇÕES FÍSICAS**, pois é por intermédio delas que as emoções e o conteúdo interior da personagem são expressos. O jogador não deve se preocupar em expressar as emoções e sentimentos da personagem. A expressão das emoções surge naturalmente da compreensão sensível das ações dramáticas e da realização das ações físicas. As ações físicas funcionam como ímãs que atraem ou despertam as emoções dos jogadores comunicando a vida interior das personagens.

Aqui estão algumas sugestões de ações físicas para a primeira unidade *grito de socorro*.

Padre: entrar na igreja e cerrar a porta.

João Grilo: correr até a porta da igreja e impedir que ela seja fechada.

Chicó: carregar o cachorro até a porta e depois depositar no pátio.

Mulher: gritar por socorro e tropeçar durante a corrida até a porta da igreja.

Padeiro: ajudar a mulher quando ela tropeçar.

AÇÃO DRAMÁTICA

É o choque de forças na peça – o conflito contínuo entre as personagens – é o *quê*.

AÇÃO FÍSICA

É a forma como o jogador expressa as ações dramáticas. As ações físicas são uma ilustração da ação dramática – é o *como*.

Relacionamento

Não basta conhecer as emoções das personagens, é preciso saber o que uma personagem é da outra e como se relacionam. Deste modo, qual é o relacionamento da Mulher com o Padeiro? Eles são fiéis? Eles se amam? Ela depende dele financeiramente? Ela tem influência emocional sobre ele? Quanto a João Grilo e Chicó, como eles se relacionam com o patrão e vice-versa? Eles são humilhados pelos patrões ou os patrões sentem estima e respeitam os empregados?

Durante a improvisação, a personagem pode ser colocada diante de diferentes relacionamentos. Numa improvisação, a Mulher pode gostar do marido e, numa outra, pode detestá-lo. De que forma a personagem age quando está diante dessas duas situações? Que ações dramáticas e ações físicas realiza? Transforme os relacionamentos das personagens em algo físico. A Mulher não dá importância ao marido e procura ridicularizá-lo diante dos outros; não reconhece seu esforço e sua proteção; não lhe serve o jantar quando ele chega a casa; não se senta à mesa para conversar; permanece distraída enquanto ele fala e conta sobre o seu dia de trabalho; trai o marido com outros homens. Algumas dessas ações, certamente, poderão ser realizadas pela personagem Mulher, caso ela não sinta afeto pelo marido.

Contextos diferentes

Coloque a personagem dentro de situações diferentes da cena. A Mulher vai com o Padeiro visitar a sogra. Como ela se comporta? Quais suas atitudes internas e físicas? E se ela for ao salão de beleza, como agirá diante da cabeleireira e dos fregueses? O que faz enquanto está sentada esperando ser atendida? Aguarda tranqüilamente ou se sente preterida e resmunga alto? Lê uma revista silenciosamente? Conversa ao telefone? Escreve um bilhete? Puxa conversa com outra pessoa? Conta detalhes de sua vida ou quer saber sobre a vida alheia? Brinque com a personagem, expandindo o seu universo, colocando-a diante de novos relacionamentos e situações dramáticas. Procure realizar fisicamente as ações dramáticas. Lembre-se: as ações físicas funcionam como um ímã que atrai as emoções dos atores, levando-os a comunicarem a vida interior da personagem para a platéia.

O mágico se fosse

No trabalho de interpretação teatral, o jogador se coloca no lugar da personagem. Uma forma de fazer isso é respondendo ativamente à seguinte pergunta: como você agiria se fosse a personagem, ou seja, como você agiria se estivesse na mesma situação que ela? Preste atenção, a pergunta é: como você agiria, e não como você se sentiria. Isso faz toda a diferença. O mágico *se fosse* força o jogador a resolver um problema concreto em cena, despertando sua vontade de agir.

O que você faria, por exemplo, se um animal ou pessoa de quem você gostasse estivesse muito doente? Você faria tudo para ajudá-la ou ficaria indiferente? Que tipos de cuidados você teria? Pense em algumas ações que você realizaria se você estivesse nas circunstâncias da personagem Mulher do Padeiro. Cuidaria de sua comida? Ministraria os remédios? Ficaria atenta para que não lhe faltasse conforto? Pediria, humildemente, a ajuda de alguém ou daria ordens, constantemente, a uma pessoa para lhe ajudar?



Realizar uma ação em cena é uma tarefa concreta, enquanto a emoção é algo abstrato. Se o jogador agir dentro das circunstâncias propostas, alcançará certamente a emoção desejada. A ação traduz ou revela os sentimentos da personagem.

Memória afetiva

Agora, lembre-se de uma situação de sua vida em que você já tenha agido da forma como a personagem age em cena. Que sentimentos você vivenciou nessa situação? Se você não tiver passado por uma experiência semelhante, lembre-se de alguém que já tenha vivido algo parecido. Você estará recorrendo à memória de suas emoções. Trata-se, aqui, de pesquisar suas próprias experiências no campo emocional e transportá-las simbolicamente para a personagem. Ao explorar a memória afetiva, o jogador busca encontrar, por meio de sua própria vivência, emoções análogas ou semelhantes às da personagem.

Elementos das personagens

Uma boa maneira de descobrir os elementos da personagem é observar a vida ao redor, as pessoas, os animais, os elementos da natureza, fotografias e, também, explorar a imaginação. Depois, escolha um ou dois elementos para a sua personagem. Como você fisicalizaria o elemento

observado? Algumas sugestões: preguiçoso, astuto, sedutor, meticuloso, ambicioso, sarcástico, fidedigno, aventureiro, temperamental, tímido, irritadiço, vulnerável, ríspido, despreocupado etc.

Coloque, agora, a personagem em diferentes circunstâncias. Por exemplo: um jantar em família, dia de prova, na missa etc. O que você faria se estivesse num jantar em família? Que atividades físicas você faria para mostrar o elemento escolhido? Por exemplo, ser preguiçoso. Você poderia: demorar-se a sentar à mesa quando é chamado, não lavar as mãos, espreguiçar-se constantemente, deixar a comida cair no chão e não apanhar, comer muito, recusar-se a ir até a cozinha para apanhar um talher, pedir que os outros lhe sirvam, querer tudo em mãos, ver TV enquanto os outros lavam a louça etc.



Cuidado! Evite o clichê, o estereótipo, o lugar-comum, isto é, a concepção genérica da personagem. Não se esqueça de que ela é um indivíduo diferenciado, particular. Não se pode compor uma pessoa velha, ressaltando, apenas, as características aparentes da velhice, andar difícil, corpo curvo, falta de energia. Existem pessoas com mais de 80 anos que são capazes de permanecer horas a fio conferindo uma palestra em pé, com a coluna alongada, sem demonstrar cansaço.

ATIVIDADE



5. Baseando-se na cena anterior, responda a esta pequena entrevista como se você fosse a personagem escolhida. Responda usando a primeira pessoa, ou seja, o pronome pessoal *eu*.

Qual o seu nome?

Qual a sua idade?

Você tem família? É casado? Tem filhos?

Como é o seu relacionamento com seus familiares?

Qual é a sua profissão? Você gosta do que faz?

Qual o seu maior sonho?

O que você pretende fazer para realizar seu sonho?

Você seria capaz de agir de forma desonesta para conseguir o que você deseja?

Qual é sua religião? Você acredita em Deus?

E seu pensamento político e filosófico? Você acredita na justiça humana?

A que classe social você pertence? Você aceita sua condição social?

Você tem dificuldade financeira? O que você faz quando não tem dinheiro?

Qual a sua relação com a Natureza? Você respeita a Natureza ou a explora em benefício próprio? Você necessita dela para sobreviver?

Gosta de animais? O que eles representam em sua vida?

RESPOSTA COMENTADA

A entrevista pode ser feita em grupo com todos os alunos. Cada um faz uma pergunta ao jogador da vez. Por meio dela, o ator descobre aspectos da sua própria personagem e ainda compreende o universo das outras personagens com quem contracenava.

O uso do pronome pessoal eu ajuda o jogador a agir em nome da personagem, como se fosse ela mesma, enquanto a utilização do pronome na terceira pessoa – ele – distancia o ator da personagem, interrompendo o efeito de ilusão e identificação.

A entrevista auxilia na criação do contexto de vida da personagem e no entendimento da situação dramática. A sessão de perguntas é livre. Os alunos criam as suas próprias perguntas para o entrevistador responder. Eles podem levantar questões referentes aos acontecimentos vividos pelas personagens na cena ou em outro momento fora dela.

CONCLUSÃO

Por meio das atividades indicadas anteriormente, você tomou contato com alguns procedimentos criativos para conceber imaginária e ativamente o corpo físico e a vida interior da personagem. O objetivo desse processo é desencadear o estado criador do jogador, estimulando sua imaginação e preparando seu instrumento psicofísico para “viver” a personagem.

O processo de criação da personagem ocorre no nível sensório-corporal, não se restringindo ao conhecimento intelectual. As descobertas a respeito da personagem surgem por meio da improvisação no espaço, ou seja, analisando ativamente as circunstâncias da peça, por isso é muito importante que você experimente as sugestões aqui propostas.

Organize um tempo da sua rotina diária e se lance nessa aventura! Torne sua essa experiência! Feito isso, você poderá aplicar com mais domínio os jogos de criação da personagem na escola. Não se esqueça, no entanto, de fazer as adaptações necessárias. Escolha ou crie um texto adequado à idade e ao nível de desenvolvimento dos alunos. Modifique também os comandos, isto é, a maneira de conduzir as atividades, tornando-a mais apropriada à série com que trabalha.

ATIVIDADE FINAL

Colocando-se no lugar da personagem, escreva uma carta dirigida a uma outra personagem contando um segredo ou algum fato importante de sua vida. Escolha uma personagem que seja significativa para você dentro da peça.

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and extend across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

RESPOSTA COMENTADA

A carta é um elemento didático que auxilia o jogador a entrar em contato com o mundo interior da personagem, expandindo sua compreensão sensível sobre as emoções e pensamentos da personagem. Esse recurso pode ser usado antes de uma improvisação. Ele ajuda o jogador a se colocar dentro das circunstâncias da peça, concentra a sua atenção e cria um estado de disponibilidade física e emocional, auxiliando-o a se colocar no lugar da personagem. Esse recurso funciona como uma espécie de diálogo imaginário.

RESUMO

A criação da personagem leva em consideração duas vias que estão intimamente relacionadas: caracterização física e vida interior. A construção da personagem ocorre por meio da improvisação, isto é, da pesquisa ativa em cena do seu universo vivencial e dos acontecimento dramáticos. O *Auto da compadecida*, peça de Ariano Suassuna, apresenta uma gama de personagens, que poderão ser exploradas como exercício de interpretação.

INFORMAÇÕES SOBRE A PRÓXIMA AULA

Para ser dito em tom de curiosidade.

En – cena – ação é o tema de nossa próxima aula. Prepare o espírito e a imaginação. Você irá avaliar as dimensões artística e estética da encenação teatral. Conhecerá, também, as funções dos diversos profissionais envolvidos na realização de um espetáculo teatral.

A encenação teatral

Metas da aula

Apresentar algumas noções a respeito da encenação teatral.

objetivos

Esperamos que, após o estudo do conteúdo desta aula, você seja capaz de:

- avaliar as dimensões artística e estética da encenação teatral;
- listar os diferentes elementos que compõem o conjunto da encenação teatral;
- identificar a equipe artística e técnica responsável pela criação do espetáculo;
- apresentar o registro de uma encenação teatral atual.

INTRODUÇÃO

Talvez você ainda não tenha tido a oportunidade de ir ao teatro, mas com certeza já assistiu a uma festa folclórica e até mesmo ao carnaval pela TV. Essas festas têm um caráter espetacular, pois são dirigidas a uma platéia e possuem enorme magia.

Essa magia é criada pela disposição em cena dos mesmos elementos que compõem uma encenação teatral. Por exemplo, numa Festa de Reis ou no Bumba-meu-boi, você pode reconhecer a presença de personagens com gestos característicos, figurino e adereços apropriados, objetos cênicos, a expressão de dança, música, canções, efeitos sonoros e ainda um texto, tema ou história a ser comunicada. Sem dizer, também, que os atores se deslocam por um espaço físico determinado, existindo, ainda, um cenário e uma iluminação cênica natural ou artificial com cores, raios e *flashes*.

Todos esses elementos são articulados para conferir à cena expressividade, interesse e curiosidade. Esse conjunto organizado recebe o nome de *encenação*. Mas, quem são os artistas responsáveis por essa organização? Qual é a figura central que coordena com sensibilidade todas as atividades, dá a palavra final e o tom do espetáculo? Conheça, a seguir, um pouco sobre o papel de cada artista e aprenda algumas dicas sobre o processo de criação da encenação teatral.

O SURGIMENTO DO ENCENADOR

O encenador ou diretor é a pessoa que organiza artisticamente os elementos da encenação teatral dentro de um conjunto, isto é, de uma unidade ou um todo orgânico, atribuindo expressividade, harmonia e interesse à cena. É uma figura relativamente nova dentro do cenário teatral, sendo responsável pelo nascimento do teatro moderno. Seu surgimento é datado dos últimos anos do século XIX. Segundo Roubine (1998, p. 19), a descoberta da iluminação elétrica e a expansão das fronteiras geográficas teriam criado as condições adequadas para o surgimento do encenador, na medida em que tiveram importância decisiva para a evolução do espetáculo.



A expansão das fronteiras geográficas permitiu a difusão de teorias, pesquisas e práticas teatrais. Os artistas começaram a viajar em turnês por diversos países, entrando em contato com culturas e manifestações teatrais diferentes, o que levou ao desenvolvimento de novas técnicas, conceitos e procedimentos estéticos e artísticos.

Por sua vez, a descoberta da iluminação realçou a magia do espetáculo. Mais do que um elemento complementar ou secundário, ela passou a assumir uma função artística, não só definindo climas e atmosferas, como também tornando-se parceira do ator, animando e esculpindo espaços cênicos.

A iluminação elétrica, como afirma Roubine, enriqueceu potencialmente a teoria e a prática do espetáculo na medida em que coloca em destaque a temática da fluidez, acentuando, conseqüentemente, a dialética entre o real e o imaginário, a estabilidade e a mobilidade, a opacidade e a transparência etc. “Em suma, aparece pela primeira vez, sem dúvida, a possibilidade técnica de realizar um tipo de encenação liberto de todas as amarras dos materiais tradicionais” (ROUBINE, 1998, p. 23).

Antigamente, as pessoas iam ao teatro para assistir a montagens de textos teatrais clássicos ou a performances de atores de prestígio, isto é, as grandes estrelas. Hoje em dia, é comum o interesse pelos encenadores contemporâneos. Destacam-se no cenário nacional o trabalho de encenadores como Antunes Filhos, Gerald Thomas, Zé Celso Martinez, Gabriel Vilella e Paulo de Moraes, dentre outros.

Se a função do encenador ou diretor moderno de encontrar a unidade do espetáculo hoje nos parece natural, devemos entender que isso não passa de um avanço histórico e que, antigamente, as coisas não era assim. Ao contrário, a direção de cena era feita pelo *régisiseur*, responsável por apenas registrar ou marcar no espaço a movimentação dos atores, as entradas e saídas, como também determinar as inflexões das falas e os gestos dos intérpretes.

Além disso, cenário, figurinos, adereços e marcação dos atores eram pensados separadamente. Os atores, por exemplo, só se encontravam na véspera do espetáculo, e o figurino surgia da escolha pessoal dos atores, que desfilavam em cena os últimos modelitos da moda. Assim, não havia uma pessoa responsável pela coesão e harmonia desses elementos. Já o teatro moderno conta com o princípio do trabalho em equipe, conferindo ao encenador o estatuto do maestro que rege uma grande orquestra.



ATIVIDADE

1. O professor Marcos Bulhões Martins, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), utiliza a terminologia *mestre-encenador* para falar sobre o papel do professor de teatro. Segundo ele, o professor de teatro deve saber encenar, procurando, também, conhecer as práticas contemporâneas de encenação. Destaca como objetivo do mestre-encenador um conjunto de competências pedagógicas e artísticas, dentre elas, a responsabilidade de conduzir o grupo de iniciantes desde a escolha do tema até a efetivação do acontecimento cênico, sem perder de vista o aspecto lúdico do processo teatral.

Comente por escrito a relevância do papel do mestre-encenador na escola. De que modo ele pode proporcionar o trabalho em equipe?

RESPOSTA COMENTADA

Tomo emprestado esse termo do professor Marcos Bulhões por acreditar que, na Pedagogia do teatro, mestre-encenador é aquele que tem a visão da linguagem teatral como um todo e que busca reconhecer, na situação concreta da escola, os recursos capazes de estimular no aluno a construção e a leitura da teatralidade durante os jogos e ou realização de espetáculos. Ao ensinar, ele detém o olhar sobre os indivíduos e também sobre a produção dos signos teatrais em sala de aula.

Diante do desejo de um grupo de alunos de se expressar cenicamente para um público, o professor, como um mestre-encenador, deve saber orientá-lo nessa direção, propondo desafios práticos e estéticos, sem perder de vista o caráter lúdico do teatro e a expressão espontânea.

Na escola, uma prática interessante é distribuir entre os alunos as funções artísticas e técnicas da encenação, atribuindo a cada um, segundo a motivação pessoal, responsabilidades diferentes e/ou estimulando, por sua vez, o trabalho de criação coletiva ao permitir o envolvimento da turma em todas as etapas do processo criativo.

Um pouco de história – A encenação de *Vestido de noiva*

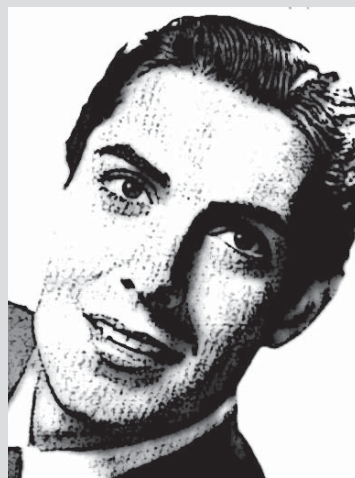
No Brasil, a encenação de Ziembinsky (1908-1978) da peça de Nelson Rodrigues (1912-1980) *Vestido de noiva*, em 1943, veio revolucionar o panorama do teatro nacional. Essa montagem foi um marco do teatro moderno no Brasil, pois, a partir daí, a perspectiva era de que soprariam novos ventos em relação à forma tradicional de se fazer teatro no país. A irreverência de Nelson, juntamente com o gênio artístico de Ziembinsky resultou na criação de um espetáculo que integrava brilhantemente o texto e a escritura cênica.

Nelson Rodrigues, considerado, por sua vez, um dos maiores dramaturgos nacionais, rompeu em sua dramaturgia com uma série de paradigmas conceituais a respeito do texto teatral. Em *Vestido de noiva*, desconstruiu os princípios clássicos do texto dramático, as unidades de tempo, espaço e ação. Na peça, a ação vai e volta no tempo, transcorrendo em três planos distintos – da realidade, da memória e da alucinação –, submetendo a trajetória das personagens às forças do inconsciente.

Para conhecer melhor sua dramaturgia, você poderá ler algumas de suas peças: *A mulher sem pecado*, *Os sete gatinhos*, *O beijo no asfalto*, *Toda nudez será castigada*, *Boca de Ouro*, *Dorotéia*, *Álbum de família*, dentre tantas outras.



Nelson Rodrigues



Ziembinsky

EQUIPE ARTÍSTICA E TÉCNICA DO ESPETÁCULO TEATRAL

Uma montagem teatral envolve a participação de várias pessoas, cada uma delas com uma função diferente. O ator, o figurinista, o cenógrafo, o diretor musical, o iluminador, o dramaturgo, o maquiador, o preparador corporal e coreógrafo compõem a equipe artística, pois participam, criativamente, junto do encenador, do processo de concepção do espetáculo teatral.



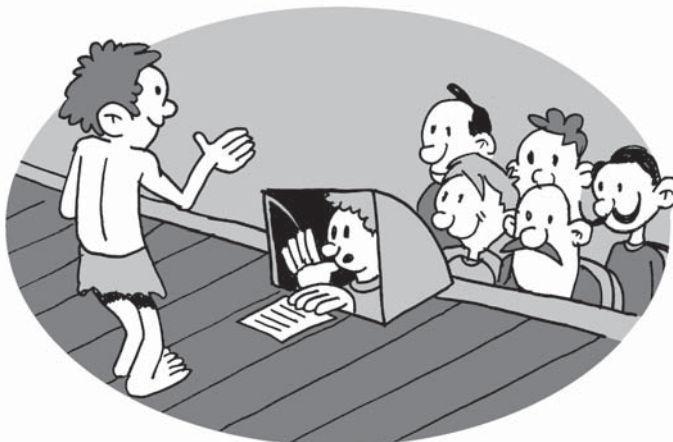
Existe, também, a equipe técnica, aquela que cuida da montagem da cena, como, por exemplo, o montador e operador de luz (que executa o plano de luz criado pelo iluminador, instala os refletores e cuida da parte elétrica), o contra-regra (responsável pela guarda e colocação dos cenários e objetos em cena), o maquinista (aquele que abre e fecha as cortinas e desce os cenários) e o cenotécnico (que constrói o cenário), o sonoplasta (que opera o som criado para o espetáculo), a camareira (que cuida do figurino e ajuda os atores a se vestirem). Esses profissionais exercem uma função prática ou operacional, não participando da concepção artística do espetáculo.

Por fim, temos também a figura do produtor teatral, aquela pessoa que coapta os recursos econômicos necessários para a realização da montagem. Eles buscam os patrocínios de empresas ou órgãos públicos e, ainda, a cessão ou aluguel de um teatro, isto é, de um espaço teatral. Juntando todos, temos a equipe artística e técnica do espetáculo, que tem o nome discriminado no programa da peça.

A equipe artística assiste aos ensaios dos atores, discutindo com o encenador as melhores soluções cênicas, aquelas que expressarão com maior teatralidade a idéia a ser comunicada. Por exemplo, o figurinista, durante os ensaios, verifica a movimentação dos atores, as características físicas e emocionais da personagem, e a época em que a peça se passa, ou seja, recolhe todos os dados importantes para a criação do figurino. Faz, também, pesquisa em revistas, livros de época e recorre, sobretudo, à imaginação para bolar as roupas mais adequadas para caracterizar as personagens.

É comum, também, o desenho do esboço de figurinos, de planos de luz e a construção de pequenas maquetes do cenário, que, gradativamente, ganham vida, constituindo o corpo da encenação.

A criação do espetáculo teatral surge, muitas vezes, de uma vaga intuição ou de uma simples imagem, talvez inacabada. Esse sentimento de incerteza inerente ao *espaço vazio*, como já foi dito, faz parte do processo e é, ao mesmo tempo, desafiante e bastante produtivo. Não deve ser tomado como motivo de receio ou impedimento. Qualquer idéia teatral nasce e frutifica por meio da coragem, da pesquisa e da experimentação em cena.



O ponto é uma função que desapareceu do teatro. Antigamente, a pessoa que exercia essa função sussurrava o texto para os atores. Ela ficava escondida atrás de um caixote no palco e não era vista pela platéia. Imagine! Naquela época, o ator tinha pouco tempo para decorar a fala. Os ensaios e as temporadas teatrais duravam apenas alguns dias, o que quer dizer muito trabalho para um curto período de tempo. As companhias, geralmente, tinham um repertório de peças, revezando-as semanalmente. Hoje, ao contrário, os ensaios envolvem um trabalho de pesquisa que pode durar meses, e as temporadas se estendem por um tempo bem maior, algumas peças chegando a permanecer em cartaz durante anos.

ATIVIDADE



2. O cenário do Auto da Compadecida

Crie um cenário expressivo para a encenação de um trecho da peça *Auto da Compadecida*, de Ariano Suassuna, estudada na Aula 18. Você pode utilizar uma caixa de sapato ou papelão. Reúna o material disponível em casa – sucata, tecidos, papéis, palitos, fitas, lantejoulas, barbante, metal, elementos da Natureza – e elabore a sua maquete.

COMENTÁRIO

Que tal, você gostou da atividade? Você acaba de assumir o lugar do cenógrafo, que planeja o ambiente para uma possível encenação do Auto da Compadecida. Se desejar, participe, oportunamente, de uma exposição de maquetes no seu pólo e compartilhe com os colegas o cenário que você criou. Nessa ocasião, você poderá perceber a diferença de leituras e materiais utilizados por cada um para expressar a mesma cena.

Por meio da iluminação, o diretor procura transmitir ao público várias sensações ou atmosferas diferentes. Como os refletores são caros, um bom substituto são as latas onde são colocadas lâmpadas. Para dar cores numa iluminação, usa-se gelatina ou papel celofane colorido. Lembrete: adequar a potência da lâmpada ao tamanho da lata, fazer pequenos furos na lata para ventilação e manter o papel distante da lâmpada para evitar que queime. Não se esqueça, também, de levar para a escola roupas velhas, tecidos e objetos diversos para a criação do figurino e do cenário.

DOCUMENTO DA ENCENAÇÃO *AVISO AOS NAVEGANTES*

Equipe artística

Dramaturgo ou autor: Thomas Bakk

Música: Lenine

Encenador ou diretor: André Paes Leme

Diretor musical: Lucas Ciavatta

Iluminador: Djalma Amaral

Figurinos e adereços: Bárbara Martins

Assistente de figurino e adereços: Orlanda Rosa

Preparador vocal: Jorge Luiz Cardoso

Criação dos bonecos: Luciana Maia

Atores: Márcia do Valle e Cláudio Mendes

Que tal conhecer algo sobre a encenação de *Aviso aos navegantes*, em temporada no Rio de Janeiro, durante o ano de 2002? Como a obra teatral tem um caráter efêmero, o documento é um registro que permite conhecer a forma como a encenação foi concebida.

A peça fez parte de um projeto educacional patrocinado pelo Centro Cultural Banco do Brasil e, à maneira dos antigos comediantes populares, circulou pelas escolas públicas do Rio.

O tom bem-humorado e inteligente da encenação contagiava a todos, professores, alunos e funcionários. O riso corria solto na sala, e a participação dos alunos se deu completamente, seja assistindo, curiosa e atentamente, ao espetáculo, seja respondendo aos estímulos ou perguntas das personagens ou, ainda, entrando em cena quando a ação exigia.



Aviso aos navegantes tem como estímulo cênico a literatura de cordel. O diálogo é entremeado por músicas e desafios cantados à moda dos repentistas nordestinos. Em contraponto com a literatura de cordel – meio popular de comunicação que surgiu da tradição oral e é dos tempos em que as áreas mais isoladas do Nordeste não tinham acesso aos jornais e à impressão escrita –, utilizaram como contexto ficcional uma viagem pela internet.

Seu Cifrão e Dona Mídia, as personagens principais que conduzem a história, navegam pela internet em busca de um Cabral diferente, um Cabral bem brasileiro, identificado com nossa cultura e tradições populares. Se, por um lado, o espetáculo faz uma crítica à cultura de massa, por outro lado, o texto faz referência ao modo de vida dos alunos, destacando e valorizando suas opções estéticas, muitas vezes subestimada por ser diferente da cultura erudita ou do conhecimento tido como oficial.

O texto da peça ainda faz uma crítica à sociedade capitalista e à prática materialista do homem contemporâneo, destacando a dependência econômica e cultural do Brasil aos modelos estrangeiros. Num duelo cantado com Lampião, Dona Mídia entoou a seguinte estrofe:

Libra esterlina, dólar cambial;
Escudo, marco, franco, vil metal,
Ouro, vintém, conto de réis, pataca...
Privatizando toda estatal.
Ai, ai, ai, ai...
Televisão, Internet, jornal, Rádio, revista, @ e outdoor...
Time is money, tudo é capital (LENINE, 2002, p. 42).

A peça foi conduzida por dois excelentes atores profissionais, que cumpriram com brilhantismo e criatividade a tarefa de dar vida às diferentes personagens, Márcia do Valle e Cláudio Mendes, também autores da ideia original da encenação.

Lembrando dois atores circenses, Márcia e Cláudio entram em cena e anunciam o espetáculo, tirando de dentro da mala dois bonecos, Cabral e Neta, um duplo dos dois artistas:

Cabral

Dentro de alguns instantes
Terá início a função
De nós comediantes,
Artistas do Sertão!

Neta

Estrelando Cabral da Peste,
Que veio lá do Nordeste,
Amontoado no lombo
De um jumento novo,
Pra descobrir se o ovo
É de Colombo,
Ou do povo!

Cabral

E apresentando Neta, que veio
Das bandas do interior,
Rápida como um e-mail:
A Interneta do computador! (BAKK, 2002, p. 1)

Durante o prólogo, Neta e Cabral, manipulados pelos atores, conectam o computador:

Neta

Home page é feito
Um site aberto,
Pra tu ser descoberto
Pelos navegantes

Cabral

(...) Contanto que eu leve a fama,
Abra logo esse site da rede...
E atenção, Vasco da Gama,
Porque aviso aos navegantes:
Se Cabral descobriu o Brasil,
Agora é o Brasil que vai descobrir Cabral!...
Um Cabral que nunca se viu
Na Globo, SBT, Bandeirantes
Ou qualquer outro canal!
Mas com o site que a interneta abriu,
Serei descoberto, afinal! (BAKK, 2002, p. 6)

Ao final do prólogo, os dois bonecos se recusam a fazer o espetáculo. Não havendo outra saída, cabe aos próprios atores conduzir a ação dramática. Numa espécie de alusão ao teatro dentro do teatro, tem início a metamorfose dos atores nas personagens Dona Mídia e seu Cifrão.

Na primeira cena da peça, Dona Mídia convence seu Cifrão a patrocinar o seu projeto pela internet e com o patrocínio na mão dá início à navegação, passando de um *site* a outro, isto é, de uma cena a outra, refazendo os ciclos dramáticos de personagens típicos da literatura de cordel: o Cego Aderaldo, Dona Genoveva, Lampião, Padrinho Padre Cícero, o Diabo logrado.

A encenação, apesar do aspecto despojado – dispunha de poucos e simples recursos –, era de grande inventividade e riqueza cênica, articulando com harmonia e unidade os elementos da linguagem teatral. O jogo teatral de grande vitalidade era recriado em cena, à vista do espectador, deixando entrever os truques e soluções cênicas. A iluminação natural contribuiu nesse sentido, tornando visíveis as transformações ocorridas em cena.

A peça, ao estilo das companhias mambembes, foi pensada para ser montada em qualquer espaço, fechado ou aberto. Um tapete vermelho delimitava a área de jogo, transformando o espaço da escola em espaço de poesia. Seu formato redondo lembrava, ao mesmo tempo, o espaço do circo, da festa, da comunhão entre ator e platéia.



No centro do tapete, um único objeto, uma caixa grande, retangular, de cor prateada e brilhante, remetia-nos à imagem do computador, como, também, à frieza e ao aspecto desumano do mundo tecnológico.

Num segundo momento, a caixa, espécie de mala com rodinhas, ao ser aberta, revela toda a sua magia. Em oposição à frieza anterior, cores diversas saltam de dentro dela, revelando a vitalidade da cultura popular. Lenços, sinos, fitas coloridas, chapéus, banquinhos para os atores sentarem, óculos, chifres e outros adereços ou objetos, necessários à composição das personagens e do cenário, são retirados de dentro da caixa, que é movimentada no espaço cênico pelos atores, recriando, com inventividade, as diferentes circunstâncias ficcionais da peça ou ambientações.



O figurino, também despojado, possuía cores neutras, dando margem às caracterizações das diversas personagens. Dona Mídia vestia um macacão preto, cor básica no teatro. Seu feitiço justo delineava todo o corpo da atriz, o que atribuía sensualidade à personagem, reforçando o caráter sedutor das mídias, que desejam vender, por meio de todos os apelos sensoriais, o seu produto. No peito do macacão, havia um detalhe bordado de lantejoulas, conferindo um toque carnavalesco e popular ao figurino.

Por sua vez, seu Cifrão vestia um macacão solto, largo, de algodão cru, com remendos e estampas de xilogravuras de Cordel. A personagem de seu Cifrão relembra-nos a tradição dos mimos, arlequins, *clowns* ou palhaços que recheiam a cultura teatral popular de todos os tempos.

Ao contrário de Dona Mídia, personagem que permaneceu em cena durante toda a trama, seu Cifrão dava a sua vez às diversas personagens do ciclo de cordel. Por meio da simples troca de adereços, o ator que representava seu Cifrão, utilizando com maestria seus recursos corporais, vocais e interpretativos, transformava, à vista do público, uma personagem em outra com agilidade e surpresa.



O ritmo da peça era dinâmico, o diálogo rápido e vivo era recheado por achados cômicos, dança e muita música. Vale a pena destacar a originalidade do texto e a riqueza das letras musicais. *Aviso aos navegantes* deixa marcada na memória de muitos a sua lembrança evocada pela força cênica de suas imagens e pela atualidade da encenação.

ATIVIDADE



3. Comente por escrito a importância da atualização da encenação teatral. O que isso significa? Cite alguns aspectos do memorial que o levaria a reconhecer a atualidade da encenação *Aviso aos navegantes*.

COMENTÁRIO

Você já leu um livro ou foi a uma exposição de arte ou ao teatro e ao final saiu de lá entusiasmado, encantado ou repleto de indagações? Esse prazer estético foi possível porque o objeto apreciado produziu sentido para a sua vida, sendo capaz de tocar a sua sensibilidade. Posso, então, dizer que aquela obra lhe era atual.

No teatro, atualizar significa introduzir a encenação de um texto no presente do espectador, suscitando questões que expressem o sentimento e o pensamento do homem atual. Uma encenação torna-se, também, atualizada quando os meios expressivos explorados pelo encenador são capazes de tocar a sensibilidade do espectador contemporâneo.

Na escola, é importante aproximar a encenação do universo dos alunos, trazendo à tona a dimensão crítica da realidade. Aviso aos navegantes cumpre essa função de maneira brilhante, ao trazer questões pertinentes ao nosso tempo, ao resgatar o valor da cultura popular, e, ainda, ao introduzir técnicas e soluções cênicas ricas em teatralidade.

CONCLUSÃO

O surgimento do encenador ou do diretor confere ao teatro o estatuto de arte, sendo este um dos marcos do teatro a partir do século XIX. No teatro moderno, a produção de um espetáculo envolve o esforço criativo de diversas pessoas, dramaturgos, cenógrafos, figurinistas, iluminadores e atores, que estarão sob a orientação do encenador.

Ao desenvolver um jogo em sala de aula ou montar um espetáculo na escola, é interessante inseri-lo em uma perspectiva atual, relacionando seu conteúdo ao universo existencial dos alunos, e também descobrindo soluções cênicas expressivas capazes de tocá-los sensivelmente.

ATIVIDADE FINAL

O programa do espetáculo é o material impresso entregue ao espectador quando ele chega ao teatro. O programa contém informações sobre o espetáculo. Imagine que você está organizando com a turma o programa de um espetáculo ou cena que os alunos desejam apresentar para uma platéia. Liste por escrito as informações que deveriam constar do programa.

RESPOSTA COMENTADA

Como você sabe, o mestre-encenador tem várias tarefas a coordenar durante o processo de encenação, dentre elas, a organização do programa da peça. O programa pode conter depoimentos do encenador ou dos atores sobre a relevância do texto ou do espetáculo, informações sobre o processo de criação, notas sobre o dramaturgo, além de conter a ficha artística e técnica com o nome de cada pessoa envolvida na montagem da peça e sua respectiva função como forma de reconhecimento do esforço coletivo das equipes.

Encontram-se também discriminados no programa os agradecimentos às pessoas que tornaram possível a realização do projeto e o nome dos patrocinadores. Para o programa ficar mais interessante, você pode colocar fotos ou desenhos que expressem imagens do espetáculo ou do processo de criação.

O programa introduz o espectador no universo da peça antes mesmo de ela começar, criando expectativas, indagações e despertando, inicialmente, o interesse dele sobre o que irá se passar em cena.

RESUMO

Os primeiros encenadores ou diretores deram origem ao teatro de nosso tempo. No final do século XIX, a descoberta da iluminação e a expansão das fronteiras foram elementos decisivos para a evolução do espetáculo, na medida em que contribuíram para aquilo que designamos como o surgimento do encenador.

O professor, como mestre-encenador, tem a função de conduzir ludicamente os alunos em direção à realização de uma encenação, estimulando o trabalho em equipe e proporcionando a produção e leitura dos signos teatrais na escola. O documento *Aviso aos navegantes* é um registro escrito com imagens que permitem conhecer o processo de criação de uma encenação teatral da atualidade.

INFORMAÇÕES PARA A PRÓXIMA AULA

Para ser dito como se você fosse um locutor de futebol muito, muito animado.

Na próxima aula, você irá descobrir os mistérios do teatro de animação. *Anima* significa alma! No teatro de animação, máscaras, objetos e bonecos ganham vida por meio do movimento feito pelos manipuladores.

Teatro de animação

AULA 20

Meta da aula

Apresentar repertório de recursos para a prática do teatro de animação na escola.

Esperamos que, após o estudo do conteúdo desta aula, você seja capaz de:

- conceituar teatro de animação;
- listar suas diferentes modalidades;
- identificar recursos materiais e procedimentos técnico-artísticos para a confecção de máscaras e bonecos na escola.

INTRODUÇÃO

Nossa última aula reserva uma surpresa especial. Você conhecerá de perto o mundo mágico do teatro de animação. Certamente, você já assistiu a um teatro de bonecos. Talvez se lembre de Pinóquio, personagem típico da literatura clássica infantil, um boneco que ganha vida nas mãos de Gepetto e sonha um dia ser gente. Contudo, o teatro de animação é uma área mais extensa, pois além dos bonecos inclui máscaras e objetos. Esses elementos materiais ganham vida e transformam-se em personagens por intermédio do movimento. “O movimento é a base da animação, pois é preciso ter-se sempre a ilusão de uma ação executada durante o ato da apresentação, sem o qual não existe o ato teatral” (AMARAL, 1996, p. 18).

O teatro de animação desperta grande interesse nas crianças e jovens e é um excelente recurso para o trabalho criativo na escola. Com a sua ajuda, o aluno poderá exercitar a dimensão artística desse aprendizado, confeccionando as formas e também criando e realizando espetáculos. Nesta aula, o foco está voltado, especificamente, para as máscaras e o teatro de bonecos. Você aprenderá procedimentos técnicos e artísticos para que possa, oportunamente, empreender a sua própria aventura dentro desse universo.

A MAGIA DAS MÁSCARAS



Assim como Dionísio – deus da vida, da fertilidade e do vinho – é considerado o patrono do teatro, as máscaras da tragédia e da comédia grega simbolizam a arte do teatro. É comum elas serem ilustradas juntinhas para representar as Artes Cênicas.

O teatro grego nasceu do ritual em homenagem ao deus Dionísio, conhecido também como deus-máscara. Por ocasião da representação das tragédias e comédias gregas, já no espaço formal do teatro grego, as máscaras desempenhavam as seguintes funções: conferir teatralidade à cena, representar as diversas personagens e, também, as figuras femininas, uma vez que as mulheres não podiam atuar naquela época e, ainda, amplificar a voz dos atores. A abertura exagerada dos lábios da máscara funcionava como uma espécie de alto-falante, aumentando o volume da voz. Esse recurso técnico aliado à excelente acústica do edifício teatral grego permitia a projeção da voz por todo o anfiteatro.



Figura 20.1: Máscara trágica e máscara cômica.

O que é a máscara?

A máscara é um elemento expressivo que confere teatralidade à cena, presente no teatro de todos os tempos, tanto no Oriente como no Ocidente. Seu uso remonta à tradição das danças ritualísticas, ao culto religioso e à magia do sobrenatural. Fazendo a ponte entre o mundo material e o espiritual, a máscara é um disfarce, simula e transporta o homem para dimensões diferentes da realidade quotidiana. Veja o que Ana Maria Amaral fala sobre a função ritualística da máscara:

A máscara ritual transcende. Dá vida a um ser divino. É uma simulação de poderes divinos. Concretiza conceitos abstratos. Confere uma qualidade espiritual ao homem. Representa o espírito dos mortos e dos animais. Ao representar determinado animal, a máscara transfere qualidades e poderes desse animal. Quando esculpida em madeira as qualidades sagradas das árvores impregnam a máscara, e se transferem depois para os seus portadores (AMARAL, 1996, p. 18).



Figura 20.2: Máscara ritualística.

O caráter transcendental da máscara ficou esquecido durante muito tempo pelo teatro ocidental. A partir do século XX, no entanto, surgiu um movimento de alguns encenadores para resgatar seu valor mágico e sua importância artística.



No Brasil, além de ser objeto ritualístico da cultura indígena, a máscara está presente, também, no carnaval e nas festividades folclóricas, como o Bumba-meu-boi, os reisados etc. A diversidade de formas e materiais com que podem ser confeccionadas, aliada ao seu enorme poder expressivo, torna a máscara um recurso riquíssimo a ser explorado pelo teatro na escola. Podem ser confeccionadas em couro, madeira, gesso ou, ainda, com materiais mais simples, como tecido, papel machê, cartolinas, papelão, jornais, sacos de papel, prato de papelão etc. Uma outra opção são as máscaras vivas, aquelas que podem ser desenhadas no próprio rosto do aluno.

A máscara tem semblante fixo, e é o gesto que lhe confere vida. É por meio do corpo que ela adquire força dramática. “Máscaras e bonecos são rostos em busca de um corpo ou seres em busca de alma” (AMARAL, 1996, p. 18). Ao ser vestida, a máscara desperta sensações e imagens que fazem nascer no corpo do jogador novas qualidades de movimento, muitas vezes inusitadas e diferentes do gestual quotidiano. A própria máscara estimula o corpo a reagir, tornando-o mais expressivo e sensível aos estímulos vindos do ambiente, porque a atenção do jogador volta-se para o corpo e o espaço ao redor.



Figura 20.3: Máscara da Commedia Dell'arte.

ATIVIDADE



1. Que tal agora confeccionar a sua própria máscara? Selecione material simples, disponível em sua casa: jornal, cartolina ou papelão para o suporte, cola, tintas, pincel, lápis de cor ou de cera, papéis coloridos, fitas, botões, miçangas, barbante, algodão, lã, elástico, parafusos, elementos da natureza etc. Lembre-se de alguém que você já viu ou imagine uma personagem. Recorte o contorno do rosto, dos olhos e da boca no material para suporte, depois crie a caracterização usando elementos de que você dispõe. Pronta a máscara, você poderá prendê-la ao rosto usando um pedaço de barbante ou elástico. Agora, experimente! Use o espaço, descubra a maneira de andar da personagem e as qualidades do seu gestual. Experimente gestos solenes ou não, movimentos lentos e rápidos. Brinque! Seja ousado e se divirta!

RESPOSTA COMENTADA

A confecção das máscara é apenas uma etapa do rico processo que esta atividade pode proporcionar na escola. Após a sua criação, o trabalho pode ser desdobrado, solicitando-se aos alunos a pesquisa corporal e gestual das personagens, a proposição de pequenas improvisações e até mesmo a criação de espetáculos. Existe uma enorme variedade de máscaras oriundas de diferentes culturas. Pesquise em livros, revistas, na internet e observe as festas folclóricas de sua região. Esse material poderá ser útil para estimular a imaginação e a exploração da máscara no fazer teatral.

A TRADIÇÃO DO TEATRO DE BONECOS NO ORIENTE E OCIDENTE

O teatro de bonecos, assim como as máscaras, tem sua origem ligada ao sagrado. No Oriente, essa tradição continua viva até hoje, pois em países como a Índia, a Indonésia e o Japão o teatro de bonecos continua sendo realizado dentro desse espírito de celebração religiosa ou mística.



Figura 20.4: Boneco do teatro de sombras, Java.

Um pouco de história

O teatro de sombras de Java, uma das ilhas da Indonésia, é um dos mais famosos do mundo, e tem sua origem no ano 100 d.C. Nesse país, o teatro de sombras aprimorou-se de tal maneira que se tornou uma de suas mais altas expressões de cultura. Além de propiciar divertimento, o teatro de Java, em sua essência, representa o sentido espiritual da vida. Realizado inicialmente em família, o teatro era apenas uma cerimônia religiosa conduzida pelo chefe da casa. "O seu objetivo era evocar os antepassados, cujos espíritos retornavam a eles sob forma de figuras projetadas na tela. Essas cerimônias passaram, depois, a ser realizadas no centro da comunidade e conduzidas por um *dalang*" (AMARAL, 1996, p. 84). Ainda segundo Amaral, *dalang* é nome dado ao bonequeiro que manipula as figuras, mas que é, ao mesmo tempo, uma espécie de poeta, músico, conselheiro, sacerdote que ministra a cerimônia ou apresentação.

Já no Ocidente, o teatro de bonecos está associado à realidade terrena e aos aspectos poéticos dessa mesma realidade, pois retrata o homem nas suas imperfeições, nas suas relações e situações sociais, provocando o riso, a surpresa, o sonho e a fantasia. Segundo Amaral (1996, p. 102), a origem do teatro de bonecos no Ocidente estaria ligada aos mimos, atores populares gregos e romanos que, utilizando-se muito mais do corpo, da ação e do gesto do que propriamente de um texto, tratavam

“unicamente de assuntos dessa vida”, ridicularizando as lendas sobre os deuses e, mais tarde, no decorrer da História, os ritos cristãos. Estudiosos sobre o assunto apontam, também, a existência de atores mímicos, que, já no século V a.C., apresentavam-se com pequenas marionetes.

Na Idade Média, com a ascensão do Cristianismo, nasceu, no Ocidente, uma arte sacra e religiosa que influenciou o teatro de bonecos popular da Europa. Apesar de todas as mudanças históricas, os mimos continuaram marcando sua presença em feiras e praças, representando dramas de caráter religioso com enorme apelo popular. É dessa época, também, o surgimento dos primeiros presépios vivos que deram origem ao teatro de bonecos popular na Europa e, mais tarde, no Brasil. Das pequenas cenas religiosas esculpidas em madeira, inicialmente com figuras estáticas, surgiram os primeiros bonecos articulados que, com o tempo, foram ganhando movimento por meio de um sistema de fios ou varas, como nos conta Amaral (1996, p. 101). É interessante perceber que o teatro, nessa época, convivía, de um lado, com o teatro religioso, difundindo a moral cristã, e, de outro, com o teatro popular, em que a paródia e o riso corriam soltos.

O termo “marionete” vem da Idade Média. *Maries* era o nome francês dado à madeira com a qual se esculpiam as imagens religiosas. Essa designação usada para nomear a madeira teria, também, relação com o nome da Virgem Maria, *mariola*, *mariotte*, *marotte*, *marion* ou *marrionnete*, referência às pequenas imagens de Nossa Senhora (AMARAL, 1996, p. 104).

O QUE É O MAMULENGO?

Mamulengo é o nome dado ao teatro de bonecos típico do Norte e Nordeste do Brasil. É um teatro popular com características bem brasileiras, rico em situações cômicas e sátiras. Os mão-molengas chegaram ao Brasil pelas mãos dos colonizadores. Utilizados primeiro como instrumentos religiosos – presépios vivos –, aos poucos os bonecos foram sendo incorporados à cultura popular. Não se sabe muito bem a sua origem, mas conta-se que eles já existiam nas feiras da antiga Grécia e de lá migraram para a Itália.

Suas personagens, dentre elas o Doutor, o Dentista, o Policial e o Capitão, guardam semelhança com os personagens-tipo da *Commedia Dell’arte*. Contudo, acredita-se que a partir da metamorfose de

PUCHINELLA

Polichinelo, em português.

PUCHINELLA teriam surgido João Redondo, Babau, João Minhoca ou mamulengo – a terminologia varia de acordo com a região –, personagens conhecidos por sua irreverência, espontaneidade, comicidade e, por vezes, sua crueldade. É, também, atribuída a Puchinella a origem da variada galeria dos bonecos populares, tradicionais de outros países, como o Punchinella ou Punch, na Inglaterra; Polichinelle e Guignol, na França, Kaspar, na Alemanha etc.

Há, no teatro de mamulengo, resquícios da cultura medieval. Aparecem figuras da mitologia popular, como o diabo, a morte, a alma e animais que, como a cobra e o jacaré, representam o espírito do mal e estão ligadas à idéia do pecado original.

Os bonecos são construídos, na maior parte das vezes, em madeira, têm talhe simples e aparecem em formas abstratas, sintetizando símbolos ou idéias. As cenas são recheadas de confusão e briga, e as canções, acompanhadas por uma sanfona ou pandeiro, são tocadas em ritmo de xaxado, forró e baião.

Teatro de improviso, o mamulengo interage com o público, integrando-o na brincadeira. Na zona rural, é aguardado com muito interesse e curiosidade pela comunidade. Mamulengueiro é a pessoa que manipula os bonecos, dando vida às personagens. Não é simplesmente um ator ou apresentador. “Ele tem uma atitude mística diante da sua arte, acredita que as almas dos seus personagens dele se apoderam no momento da atuação” (AMARAL, 1994, p. 22).



Receita de mamulengo

Material: balão, jornal, cola, tinta guache colorida, pincel, cabo de vassoura, cabide, roupas usadas.

Modo de fazer: encha o balão e corte o jornal em tiras finas. Passe cola no balão com o pincel. Em seguida, cole as tiras de jornal no balão formando várias camadas. Espere secar por um período de dois dias. Pinte as tiras de jornal usando tinta guache. Faça, desse modo, a cabeça e o rosto do boneco. Depois, prenda o cabide no cabo da vassoura. Vista o cabide, caracterizando o boneco segundo o que você imaginou. Use o cabo da vassoura como suporte para a manipulação do mamulengo e divirta-se com a sua turma.

**ATIVIDADE**

2. Para fazer esta atividade, lembre-se da personagem da peça *Auto da Compadecida*, que você construiu na Aula 18. Quais eram suas características físicas e psicológicas? Retome os elementos que utilizou para compô-la, idade, profissão, animal, figurino, adereço etc. Você poderá recorrer, também, ao desenho da personagem registrado no seu *portfolio*. A partir desses dados, construa um boneco de sucata ou outro material disponível em sua casa. Ao construí-lo, reflita sobre as maneiras como ele poderá ser manipulado durante uma apresentação teatral.

RESPOSTA COMENTADA

A experiência com o teatro de bonecos é um momento inesquecível na vida de muitas crianças, jovens e também adultos. Desde muito cedo, entramos em contato com uma ou outra forma de manifestação dessa arte. Talvez você se lembre de uma brincadeira com fantoche, boneco de vara ou, quem sabe, você se recorde dos momentos em que criava com as mãos imagens de animais projetadas em sombra nas paredes. Existem inúmeras técnicas de construção e manipulação de bonecos, algumas mais simples e outras mais elaboradas. Conhecê-las mais de perto certamente enriquecerá o seu trabalho artístico e pedagógico com o teatro na escola.

Oportunamente, exponha o seu boneco no pólo e compartilhe com o tutor e os colegas o seu processo de criação. Uma boa sugestão é organizar com os colegas uma pequena apresentação da cena escolhida do Auto da Compadecida, utilizando bonecos.

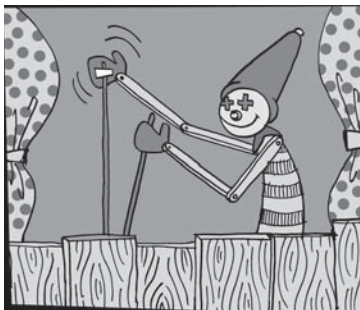
AS DIFERENTES TÉCNICAS DO TEATRO DE BONECOS E SUA CONSTRUÇÃO NA ESCOLA

Você conhecerá, a partir de agora, algumas técnicas de construção e manipulação de bonecos ou títeres.

1. Uma forma bem simples de boneco é aquele pintado na palma ou no dorso da mão. Basta fazer os olhos, a boca e o nariz com caneta ou tinta, colocar cabelo, lenço ou chapéu, na parte superior das mãos, um laço ou gravata no pulso e está pronta a brincadeira.



2. O boneco de vara é também muito simples. É controlado por varas ou varetas, que podem ser presas à cabeça do boneco, às mãos ou aos pés. Na escola, você poderá confeccioná-lo com os alunos, utilizando palitos de picolé, churrasco ou até mesmo uma colher. Sua confecção é fácil. Com sucata, material reciclado e elementos da natureza, podem fazer bonecos bem criativos. A cabeça da personagem pode ser feita de bolinha de isopor, copinhos de papel, tubo de papel higiênico, caixinhas ou, ainda, pintando o dorso de uma colher; as roupas podem ser de tecido, papéis coloridos, material reciclado ou elementos da natureza. Enfeite e caracterize a personagem utilizando a imaginação.



3. Boneco de luva ou fantoche é aquele que o bonequeiro veste como uma luva. Pode ser confeccionado em couro ou tecido, como feltro, seda e algodão. Utilize os recursos disponíveis na escola, como sucata ou material reciclado. Um jeito fácil de fazê-lo consiste em utilizar sacos de papel (sacos de pão), sacos de plástico, garrafa PET, panos e, ainda, meias velhas ou luvas. Para caracterizar o rosto e fazer o figurino, basta pintar, colorir, fazer colagens com recortes de revistas, tecidos, lãs, barbante etc. Botões e sementes podem ser úteis para fazer olhos e nariz.



4. Marionete é o boneco movido a fios. Os fios comandam o movimento do corpo do boneco, por meio de um suporte articulado pelo manipulador. Uma forma econômica de confeccioná-los consiste em utilizar rolos de papel higiênico, rolinhos de cabelo, tubos de retrós ou carretéis de linhas. A marionete possui uma técnica mais elaborada de construção e manipulação.



5. Bonecos de sombra são figuras, em geral, bidimensionais, podendo ou não ser articuladas, e são visíveis com a projeção da luz. Essas figuras, projetadas em sombra, são manipuladas a distância, por meio de varetas.

Conta-se que, na Pré-História, os homens, ao verem suas sombras movendo-se nas paredes das cavernas, ficavam fascinados, e as mães, já naquela época, costumavam brincar com as mãos, projetando pequenas sombras nas paredes para distrair os filhos.

Já o teatro de sombras é uma arte muito antiga, originária da China. Diz a lenda que, durante a dinastia Han, no século II a.C., o imperador, desesperado pela morte da esposa, teria oferecido uma fortuna para quem pudesse trazer a imperatriz de volta à vida. Apareceu, então, um bonequeiro que, usando pele de peixe macia e transparente, teceu a silhueta da imperatriz. Nos jardins do palácio, contra a luz do Sol, foi armada uma cortina branca que deixava transparecer a luminosidade. Na hora marcada, iniciou-se a apresentação. A partir daquele momento, o imperador, encantado, passou a assistir aos espetáculos todos os dias. Desse modo, teria surgido o teatro de sombras.

Para realizar um espetáculo de sombras na escola, basta reunir o seguinte material: uma fonte de luz, tela (lençol ou tecido branco não transparente) e silhuetas para serem projetadas. Idalina Ladeira e Sarah Caldas (2001, p. 74) apresentam algumas sugestões para a confecção do teatro de sombras. Veja a seguir:

As lâmpadas utilizadas não devem ser lâmpadas leitosas, pois estas não possibilitam a projeção, ou seja, a formação de sombras na tela. O espote, por projetar luz muito forte, também não é aconselhado. O mais indicado é utilizar lâmpadas transparentes, de 40 ou 60 watts, dentro de latas de óleo, para possibilitar a concentração de luz. Querendo figuras coloridas, basta cobrir as latas com papel celofane na cor desejada ou construir silhuetas com elementos vazados em papel celofane colorido.

Para a tela usa-se tecido branco, não transparente. Coloque do lado de dentro do palco duas lâmpadas acesas, uma de cada lado.

Como silhueta, usam-se bonecos de vara, recortados em cartão, cartolina ou papel grosso ou qualquer outro objeto.

Os bonecos são movimentados atrás do papel ou tecido, projetando a sombra.

As crianças, escondidas atrás do palco, interpretam a história, movimentando os bonecos (LADEIRA & CALDAS, 2001, p. 74).



QUEM MANIPULA OS BONECOS E COMO?

Bonequeiro é o jogador que manipula o boneco, despertando a sua alma. Nesse momento, o boneco sai da condição de simples objeto e ganha o estatuto de personagem, expressando idéias e sentimentos por meio do movimento. O **JOGADOR-MANIPULADOR** pode estar oculto atrás de um biombo ou à vista do público. Quando estiver visível, deve manter-se neutro, isto é, assumir uma atitude distanciada, para que a atenção do espectador não recaia sobre si, e sim sobre o boneco. O manipulador também pode manter-se neutro vestindo roupa preta. A cor preta não permite a distinção entre figura (manipulador) e fundo (palco preto).

A manipulação do boneco exige concentração e controle do gesto, o que poderá ser desenvolvido com a prática. Uma boa maneira de iniciar-se no aprendizado da manipulação consiste em envolver-se pessoalmente na construção do boneco, momento em que suas possibilidades técnicas serão criadas. Segundo Amaral, é também durante essa fase que o jogador-manipulador desenha e descobre os primeiros traços de personalidade do boneco:

Essa autonomia, essa vida interior própria que caracteriza o boneco, é criada a partir de sua construção. Antes de o ator-manipulador animar um boneco, ou seja, antes de habitá-lo, no sentido de dar-lhe vida, quem o construiu já o habitou, já colocou ali um personagem (AMARAL, 2002, p. 80).

JOGADOR-MANIPULADOR

É aquele que anima e dá vida a personagens inanimados, enquanto o jogador ou ator é aquele que, diante do público, representa ou encarna uma personagem.

A mão do jogador-manipulador é o motor do boneco. Diferentemente da máscara, que depende totalmente da movimentação corporal do ator, os bonecos têm maior mobilidade, dependendo mais da energia concentrada na mão do manipulador.

De acordo com Amaral (2002, p. 99), exercitar com os alunos alguns jogos de expressão é uma boa forma de treinar a agilidade das mãos. Veja algumas de suas dicas:

1. Coloque os alunos em roda e proponha que eles se expressem usando apenas as mãos e os dedos:
 - emoções diferentes, como alegria, raiva, tristeza, curiosidade, medo, amor;
 - personagens: velho, criança, mulher apaixonada, animais selvagens ou domésticos, aves, lesmas, insetos, monstros etc.;
 - ações que descrevem a seqüência de um dia: acordar, espreguiçar-se, lavar-se, escovar os dentes, tomar café, ir para a escola etc.;
 - elementos da natureza: flor, estrela, sol nuvens, borboleta etc.
2. Divida a turma em pequenos grupos e peça que cada grupo improvise pequenos acontecimentos, usando apenas as mãos, tais como: uma flor que se abre, luta de boxe, céu estrelado, estrela cadente, viagem de avião etc. Nesse jogo, é interessante que os alunos se coloquem atrás de um biombo para que a platéia só veja as mãos dos jogadores. Uma nova rodada desse jogo pode ser realizada com a utilização de luvas coloridas.



Para cada tipo de boneco existe uma técnica diferente de manipulação. Veja pelas ilustrações a seguir algumas dicas para a manipulação de bonecos na escola. Esses exemplos referem-se apenas às modalidades mais simples de manipulação de bonecos, porém, existem outras técnicas mais elaboradas, como a exigida pelo teatro de marionetes.

1. *Fantoches ou bonecos de luvas*

a. De fácil manipulação pela criança. O polegar controla a parte inferior da boca e os outros dedos a parte superior. Abrindo e fechando a mão dentro da luva, a boca do boneco é movimentada.



b. Exige coordenação motora fina. O dedo indicador veste a cabeça do boneco. O dedo polegar e o médio vestem cada um dos braços. Por meio do movimento desses dedos, a cabeça e o braço do boneco são manipulados.



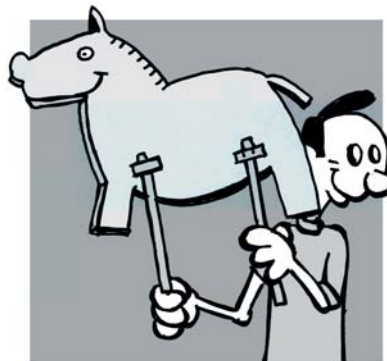
2. *Fantoche de corpo inteiro*

a. Esse tipo de fantoche utiliza o corpo inteiro do manipulador, e não apenas as mãos. A cabeça e o corpo do manipulador ficam dentro do boneco.



3. Boneco de varas

a. Duas varetas são presas ao boneco. Basta movimentar as varetas para o boneco ganhar vida e expressão. Nesse exemplo, não há a articulação dos membros separadamente.



b. As duas varetas servem para articular os braços ou a boca do boneco em separado do resto do corpo.



Para treinar a manipulação de bonecos, uma boa dica é a construção de um boneco articulado, como propõe Amaral (2002, p. 92), de acordo com os procedimentos resumidos a seguir.

Material: jornal, barbante e fita crepe.

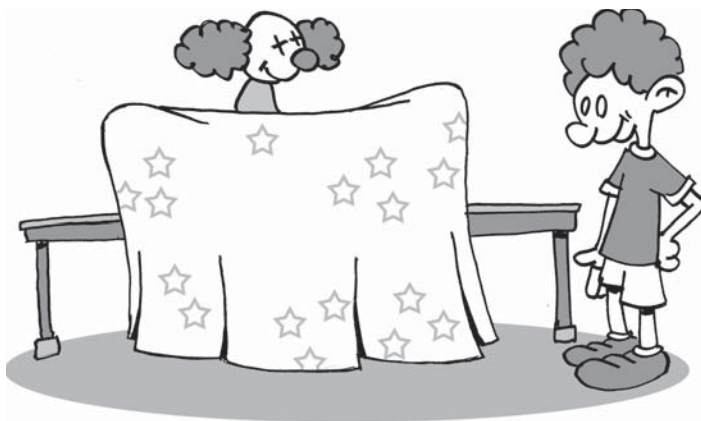
Observe a figura humana e os pontos de articulação do corpo humano, membros, cabeça e tronco.

Em grupo, construir um boneco de tamanho médio, usando jornal enrolado para fazer as partes do corpo e barbante para fazer a articulação entre uma parte e outra. Não se esqueça de fazer um rosto para o boneco, principalmente o nariz, pois este direciona o foco de atenção do boneco. Recomenda-se que três ou mais jogadores manipulem o boneco diretamente, segurando a cabeça, os braços, os joelhos ou os pés. No início, os alunos poderão brincar livremente, articulando os membros e exercitando os movimentos básicos. Aos poucos, poderá ser sugerida a realização de movimentos mais complexos, como: pegar objetos próximos e distantes, dar adeus, coçar a cabeça, andar, sentar, ler etc.

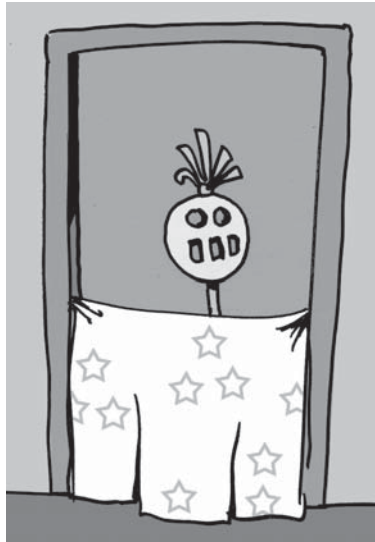
ONDE APRESENTAR O TEATRO DE BONECOS NA ESCOLA?

O teatro de bonecos pode ser apresentado em qualquer lugar da escola. Basta que você confeccione uma empanada, isto é, um palco ou biombo atrás do qual os manipuladores possam se esconder. Existem algumas formas bem simples de fazer a empanada. Veja os exemplos a seguir.

a. Cubra algumas carteiras ou cadeiras da sala com lençol, toalha ou cortina. Caso necessite, use uma vassoura na horizontal sobre as cadeiras para o tecido ficar bem esticadinho.



b. Estique o lençol na parte inferior da porta.

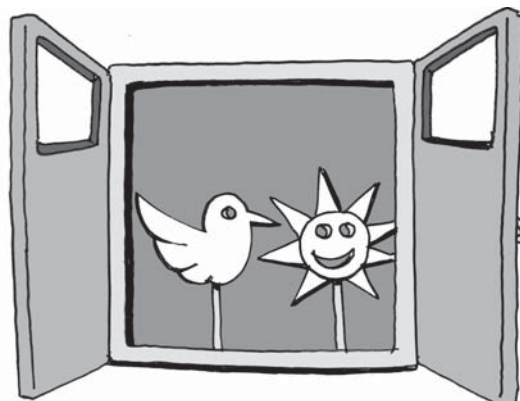


c. Estique o lençol no canto de uma sala ou corredor.



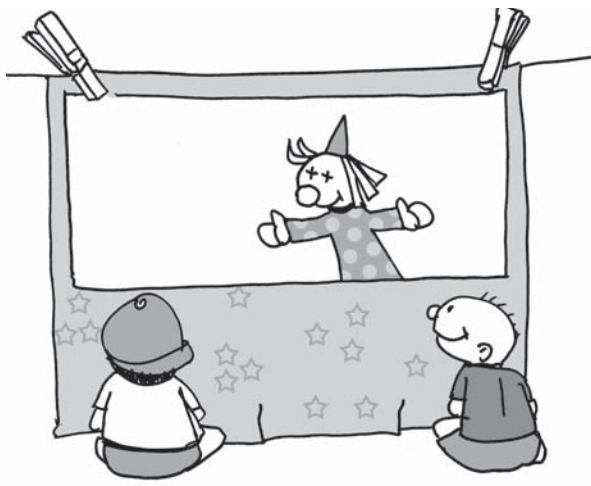
d. Use uma janela como empanada.

Os manipuladores ficam escondidos atrás da parede, e a abertura da janela é o palco onde os bonecos agem.

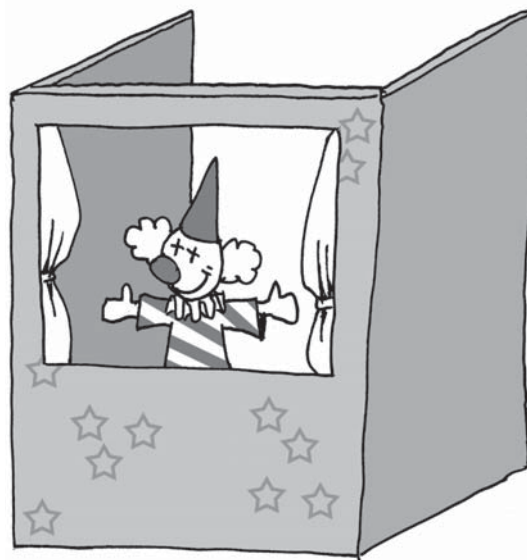


e. Pendure uma toalha ou lençol num varal com prendedores de roupa.

Recorte um quadrado ou retângulo na parte superior do lençol, na altura dos manipuladores, de maneira que eles fiquem escondidos. O espaço recortado é o palco onde aparecem os bonecos.



f. Crie um pequeno palco com uma caixa de papelão.



Lembrete: não se esqueça de criar um cenário para a história e recorra, também, à sonoplastia, à música e à iluminação para criar a atmosfera do espetáculo.

PEQUENAS DICAS SOBRE O TEXTO E A ANIMAÇÃO

Durante a animação, o texto pode surgir de forma improvisada, no momento mesmo em que os alunos vestem as máscaras, manipulam os bonecos e se relacionam com as outras personagens ou, ainda, pode nascer de uma história interessante. Como é um texto aberto, pode ser verbal ou não-verbal, constituído de imagens, símbolos, metáforas, palavras, diálogos, narrações, perguntas e respostas.

Depois que os bonecos ou máscaras estiverem prontos, é hora de unir o gesto à palavra. Segundo Ladeira e Caldas (2001, p. 12), de início o boneco é, para a criança pequena, apenas um brinquedo com que deseja brincar. É importante que se dê a ela essa liberdade. Aos poucos, o professor poderá introduzir a animação, dialogando com o boneco e estimulando a criança a inventar uma personagem e a conversar com ela. Numa etapa seguinte, poderão ser introduzidas algumas histórias simples, contos, quadrinhas, rimas de palavras ou frases. Com crianças maiores e adolescentes, podem ser criados espetáculos mais elaborados a partir de histórias inventadas, lidas ou ouvidas.

Lembrete: utilizando-se de um procedimento ou outro em relação ao texto, não se esqueça de assegurar a sua exploração lúdica durante o processo criativo com o teatro de animação. Teatro é jogo, brincadeira; portanto, devem ser garantidas a expressão e a comunicação espontânea dos alunos.

O USO DO TEATRO DE ANIMAÇÃO NA ESCOLA

Durante a atividade com o teatro de animação na escola, paralelamente ao trabalho artístico, múltiplos aspectos educacionais estão sendo promovidos. Dentre eles, Ladeira e Caldas ressaltam o estímulo e o desenvolvimento das seguintes habilidades dos alunos:

- comunicação por meio da prática da narração ou construção de diálogos entre as personagens;
- socialização da criança, a partir do momento em que é preciso “esperar sua vez de falar, ouvir o que os outros falam, respeitar a opinião dos outros, exprimir seu desacordo com argumentos convincentes” (LADEIRA e CALDAS, 2001, p. 13).

Ainda nessa perspectiva, podemos enumerar outros ganhos pedagógicos, como o desenvolvimento da percepção visual, auditiva, tátil; da percepção da sequência de fatos (noção espaço-temporal); coordenação dos movimentos; da expressão gestual, oral, vocal e plástica, sem dizer o estímulo à criatividade, à imaginação, à memória, ao vocabulário etc.

Da confecção da máscara ou boneco, passando pela criação do texto até a organização e a apresentação do espetáculo de animação, o aluno envolve-se em atividades diversas que lhe permitem o aprendizado de novos conhecimentos e percepções estéticas. Durante o manuseio do material, ele experimenta e descobre as inúmeras qualidades físicas dos objetos, como superfície (áspera, lisa, mole, dura etc.), cor, tamanho, altura, espessura; percebe e relaciona formas (geométricas, reais e abstratas); desenvolve noções espaciais e toma consciência do esquema corporal pelo reconhecimento das diferentes partes do corpo (pernas, braços, cabeça, tronco etc.) e pelo treino da lateralidade (esquerda e direita) e da localização (atrás, na frente, ao lado, em cima, dentro e fora).

CONCLUSÃO

Que tal? Chegamos ao final do módulo, e agora você dispõe de um repertório de procedimentos artísticos e jogos teatrais para ser aplicado na escola com os alunos. Rico em possibilidades, o teatro de animação é uma arte que estimula a imaginação, o sonho e a fantasia. Essa é uma atividade artesanal, pois envolve a participação direta dos alunos em todas as fases do processo de criação, desde a confecção das máscaras e bonecos até a elaboração dos textos e a encenação.

Perceba os objetos e a realidade ao seu redor, vislumbre a energia e a vida que podem existir no mundo material. Basta um gesto, uma intenção para que os objetos inanimados recebam um sopro de vida e passem a transmitir idéias e sentimentos, adquirindo, dessa maneira, um valor artístico e estético.

Espero que, a partir dos recursos aqui disponíveis, você se divirta com os alunos, encontrando o prazer de jogar e experimentar. Dê asas à sua imaginação, e lembre-se: desenvolva a sua própria capacidade de jogo, e dê ao seu aluno a oportunidade de fazer o mesmo.

ATIVIDADE DE FINAL

Elabore um projeto de encenação, utilizando o teatro de animação. Descreva, minuciosamente, os passos e estratégias necessários para que esse projeto possa ser realizado numa escola.

RESPOSTA COMENTADA

Um passo importante para elaborar o projeto de montagem de um teatro de animação na escola é sua adequação ao nível de desenvolvimento dos alunos com quem você pretende trabalhar. Esse dado norteará a escolha dos materiais, a técnica de construção e manipulação, a seleção do texto e as maneiras de propor e desenvolver as atividades.

Você poderá construir o projeto levando em consideração três ações distintas:

- planejar (quem são os alunos, a quem se destina a apresentação, seleção de materiais e da técnica mais apropriada aos alunos, escolha das personagens, texto, palco etc.);*
- executar (inclui a construção das máscaras e bonecos, palco, cenário, iluminação, sonoplastia, ensaios e a apresentação do espetáculo);*
- avaliar (durante a avaliação, cabe rever todos os momentos do processo criativo, analisando o envolvimento dos alunos na atividade e o aprendizado pedagógico e artístico, além de ser um bom momento para o professor traçar novas estratégias educacionais).*

RESUMO

O teatro de animação inclui máscaras, teatro de bonecos e objetos, mas, especialmente, valoriza o aprendizado técnico e artístico das máscaras e do teatro de bonecos. A atividade com o teatro de animação envolve diferentes etapas: escolha de material e texto, construção dos bonecos, aprendizado das técnicas de manipulação e apresentação do espetáculo. Aliada ao trabalho artístico, à pesquisa de formas e às imagens poéticas, a atividade com o teatro de animação proporciona o desenvolvimento de habilidades diversificadas: comunicação; percepção visual, auditiva e tátil; expressão gestual, oral e plástica; coordenação motora etc.

LEITURA RECOMENDADA

CALDAS Sarah, LADEIRA Idalina. *Fantoche & Cia*. São Paulo: Scipione, 2001.

Livro prazeroso e indispensável ao trabalho artístico e pedagógico com o teatro de animação na escola. Rico em ilustrações, fornece uma série de exemplos práticos para a construção de máscaras e bonecos. Dispõe, também, de um guia de moldes, além de sugerir pequenas histórias para a encenação.

Artes na Educação

Referências

Aula 11

DUARTE JUNIOR, João Francisco. *O sentido dos sentidos: a educação do sensível*. Curitiba: Criar Edições, 2001.

GASSNER, John. *Mestres do teatro I*. São Paulo: Perspectiva, 1997.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento de cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1996.

JAPIASSU, Ricardo. *Metodologia do ensino do teatro*. Campinas, SP: Papirus, 2001.

MARTINS, Mirian Celeste. *Didática do ensino da arte: a língua do mundo: poetizar, fruir e conhecer arte*. São Paulo: FTD, 1998.

PAVIS, Patrice. *Dicionário do teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1999.

SOARES, Carmela Corrêa. *Pedagogia do jogo teatral: uma poética do efêmero: o ensino do teatro na escola pública*. Dissertação (Mestrado) - Universidade do Rio de Janeiro, Centro de Letras e Artes, Programa de pós-graduação em Teatro, Rio de Janeiro, 2003.

SPOLIN, Viola. *Improvisação para o teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1982.

LEITURAS RECOMENDADAS

JAPIASSU, Ricardo. *Metodologia do ensino do teatro*. Campinas, SP: Papirus, 2001.

SPOLIN, Viola. *Improvisação para o teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1982.

Aula 12

BARBOSA, Ana Mae. *A imagem do ensino da arte: anos 80 e novos tempos*. São Paulo: Perspectiva, 1999.

_____. *Arte-educação: leitura no subsolo*. São Paulo: Cortez, 1999.

BRASIL. MEC. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais: Artes*. Brasília: MEC/SEF, 1998.

KOUDELA, Ingrid Dormien. *Brecht: um jogo de aprendizagem*. São Paulo: Perspectiva, 1991.

MAGALDI, Sábato. *Panorama do teatro brasileiro*. São Paulo: Global, 1997.

MARTINS, Mirian Celeste. *Didática do ensino da arte: a língua do mundo: poetizar, fruir e conhecer arte*. São Paulo: FTD, 1998.

PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança*. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

PUPO, Maria Lúcia de Souza Barros. O lúdico e a construção do sentido. Sala Preta. *Revista do Departamento de Artes Cênicas*, São Paulo, ano 1, n. 1, p.181-187, 2001.

REVERBEL, Olga. *Teatro na sala de aula*. Rio de Janeiro: Olympio, 1979.

SLADE, Peter. *O jogo dramático infantil*. São Paulo: Summus, 1978.

SPOLIN, Viola. *Improvisação para o teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1982.

STOKLOS, Denise. *Teatro essencial*. São Paulo: Denise Stoklos Produções, 1993.

LEITURAS RECOMENDADAS

REVERBEL, Olga. *Teatro na sala de aula*. Rio de Janeiro: Olympio, 1979.

_____. *Jogos teatrais na escola*. São Paulo: Scipione, 1996.

_____. *Um caminho do teatro na escola*. São Paulo: Scipione, 1997.

Aula 13

REVERBEL, Olga. *Teatro na sala de aula*. Rio de Janeiro: J. Olympio, 1979.

SPOLIN, Viola. *Improvisação para o teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1982.

STANISLAVSKI, Constantin. *A preparação do ator*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

STOKOE, Patrícia; HARE, Ruth. *Expressão corporal na pré-escola*. São Paulo: Summus, 1987.

LEITURA RECOMENDADA

STOKOE, Patricia; HARE, Ruth. *Expressão corporal na pré-escola*. São Paulo: Summus, 1987.

Aula 14

BROOK, Peter. *A porta aberta: reflexões sobre a interpretação e o teatro*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.

SLADE, Peter. *O jogo dramático infantil*. São Paulo: Summus, 1978.

SOARES, Carmela Corrêa. *Pedagogia do jogo teatral: uma poética do efêmero: o ensino*

do teatro na escola pública. Dissertação (Mestrado) - Centro de Letras e Artes, Programa de Pós-Graduação em Teatro, Universidade do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003.

SOUZA, Flávio. *O livro do ator*. São Paulo: Cia das Letrinhas, 2001.

SPOLIN, Viola. *Improvisação para o teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1982.

STANISLAVSKI, Constantin. *A preparação do ator*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

RYNGAERT, Jean-Pierre. *Jouer, représenter: pratiques dramatiques et formation*. Paris: CEDIC, 1985.

ROZAKIS, Laurie. *Tudo sobre Shakespeare*. São Paulo: Manole, 2002.

Aula 15

ARAÚJO, Hilton Carlos de. *Educação através do teatro*. Rio de Janeiro: Editex, 1974.

RYNGAERT, Jean-Pierre. *Jouer, représenter: pratiques dramatiques et formation*. Paris: Cedic, 1985.

WINNICOTT, D. W. *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

LEITURA RECOMENDADA

BOAL, Augusto. *Jogos para atores e não atores*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1999.

Aula 16

PAVIS, Patrice. *Dicionário de teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1999.

SPOLIN, Viola. *Improvisação para o teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1982.

STANISLAVSKI, Constantin. *A criação de um papel*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.

LEITURAS RECOMENDADAS

BOAL, Augusto. *Teatro do oprimido e outras poéticas políticas*. Rio de Janeiro: Civilização brasileira, 1980.

_____. *Jogos para atores e não atores*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1999.

_____. *Teatro do Oprimido e outras poéticas políticas*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira 1980.

Aula 17

MACHADO, Maria Clara. *A aventura do teatro*. Rio de Janeiro: J. Olympio, 1988.

PAVIS, Patrice. *Dicionário de teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1999.

LEITURAS RECOMENDADAS

KOUDELA, Ingrid Dormien. *Texto e jogo*. São Paulo: Perspectiva, 1999.

MACHADO, Maria Clara e ROSMAN, Marta. *100 jogos dramáticos: teatro*. Rio de Janeiro: Agir, 2001.

PEÇA TEATRAL RECOMENDADA

ORTHOF, Sylvia. *Eu chovo, tu choves, ele chove...* Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

(Literatura em minha casa; v. 5)

SWANWICK, Keith. *Ensinando música musicalmente*. São Paulo: Moderna, 2003.

Aula 18

ADLER, Stella. *Técnica da representação teatral*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.

SPOLIN, Viola. *Improvisação para o teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1982.

STANISLAVSKI, Constatin. *A preparação do ator*. Rio de Janeiro: Civilização, 2001.

SUASSUNA, Ariano. *O auto da compadecida*. Rio de Janeiro, Agir, 1967.

Aula 19

ROUBINE, Jean Jacques. *A linguagem da encenação teatral*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 1998.

BAKK Thomas e LENINE. *Aviso aos Navegantes*. Rio de Janeiro, 2002 (texto impresso da peça de Thomas Bakk e música de Lenine).

AMARAL, Ana Maria. *O ator e seus duplos: máscaras, bonecos, objetos*. São Paulo: SENAC, 2002.

_____. *Teatro de bonecos no Brasil e em São Paulo de 1940 a 1980*. São Paulo: COM – ARTE, 1994.

_____. *Teatro de formas animadas: máscaras, bonecos, objetos*. São Paulo: USP, 1996.