

The background of the cover features a large, light gray silhouette of two figures in a theatrical or dance pose. One figure stands on the left, leaning slightly forward, while the other stands on the right, leaning back. The figures are set against a white background with a dark gray gradient at the bottom. The top of the cover has a solid orange band.

TEATRO FLEXÍVEL

GUIA PARA O DESENVOLVIMENTO
DE OFICINAS DE TEATRO E DANÇA
COM ALUNOS SURDOS

*Marcia Berselli
Sergio A. Lulkin
Jonas Ferrari*

TEATRO FLEXÍVEL

GUIA PARA O DESENVOLVIMENTO DE OFICINAS
DE TEATRO E DANÇA COM ALUNOS SURDOS

Marcia Berselli
Sergio A. Lulkin
Jonas Ferrari

Porto Alegre
2015



Equipe da Ação de Extensão Teatro e Dança com Alunos Surdos

Coordenador:

Prof. Dr. Sergio A. Lulkin

Facilitadora das oficinas:

M.^a Marcia Berselli

Bolsista 2015:

Jonas Ferrari

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)

Teatro flexível : guia para o desenvolvimento de oficinas de teatro e dança com alunos surdos / Sergio A. Lulkin, Marcia Berselli, Jonas Ferrari (organizadores). Porto Alegre: PROEXT UFRGS, 2015.

24 p. + 12 fl.

Inclui sugestões de jogos teatrais.

1. Educação – Guia. 2. Teatro. 3. Dança. 4. Metodologia de ensino. 5. Didática. 6. Jogos teatrais. 7. Surdo. I. Lulkin, Sergio A. II. Berselli, Marcia. III. Ferrari, Jonas. IV. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Pró-Reitoria de Extensão.

CDU 792:376.352(036)

Bibliotecária: Andréa Regina Santos de Freitas CRB-10/1948

Elaboração:

Núcleo de Criação e Editoração
Gráfica da UFRGS

Projeto Gráfico:

Jonas Ferrari
Ramiro Bastos Barros

Capa e Editoração:

Ramiro Bastos Barros

Revisão:

Eduardo Cardoso de Moraes
Tayná Werlang

- 5 APRESENTAÇÃO
- 7 PREFÁCIO
- 8 INTRODUÇÃO
- 10 SOBRE O GUIA
- 12 METODOLOGIA
- 14 ESTRUTURA DAS AULAS
- 22 CONCLUSÃO
- 23 REFERÊNCIAS
- 24 GLOSSÁRIO

APRESENTAÇÃO

A Ação de Extensão Teatro e Dança com Alunos Surdos desenvolve-se desde 2013, a partir de uma parceria entre pesquisadores e profissionais das artes, a Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) e a Escola Municipal de Ensino Fundamental de Surdos Bilíngue Salomão Watnick. A EMEF de Surdos Bilíngue Salomão Watnick, localizada na cidade de Porto Alegre/RS, atende alunos surdos com ou sem outras necessidades especiais. Como escola bilíngue, a LIBRAS (Língua Brasileira de Sinais) é a língua de instrução, a primeira língua, e a Língua Portuguesa é trabalhada em sua modalidade escrita.

O objetivo principal desta ação é investigar os princípios da dança Contato Improvisação relacionados a jogos teatrais para desenvolver práticas cênicas com alunos surdos. Os encontros semanais ocorrem nas dependências da escola – em sala de aula ou no pátio – no turno oposto ao das aulas regulares dos participantes, com a duração de 1h30min. Desses encontros participam dez alunos, com idade entre 9 e 27 anos, a facilitadora do processo, professora de Teatro e mestre em Artes Cênicas, e um bolsista de graduação, responsável pelo registro e pela edição de imagens. Além dos encontros na escola, a equipe de pesquisadores, formada pela facilitadora, pelo bolsista e pelo coordenador do projeto, professor da Faculdade de Educação, se reúne em encontros regulares, a fim de avaliar e planejar as atividades desenvolvidas.

No formato de Ação de Extensão da UFRGS, em 2015 ocorre a terceira edição deste projeto. Em 2013, primeiro ano dessa Ação, o objetivo estava centrado em desenvolver primeiras experimentações de jogos e exercícios teatrais e dramáticos. Investigamos a elaboração e o desenvolvimento das propostas na articulação da LIBRAS (Língua Brasileira de Sinais) – língua dos participantes – com o Português – língua da facilitadora dos encontros.

No ano de 2014, buscou-se aprofundar as propostas com o Contato Improvisação, forma de dança apresentada aos alunos no ano de 2013. Essa dança foi relacionada a jogos e exercícios teatrais, em busca de composições que engajem o corpo no espaço.

Para a terceira edição da Ação, que se realiza no presente ano, a proposta continua sendo o aprofundamento das relações entre Contato Improvisação e jogos teatrais e busca capacitar os alunos para o registro das práticas desenvolvidas. Essa proposta visa a ampliar a reflexão sobre as atividades, englobando também as perspectivas dos sujeitos participantes.

Paralelamente, preparamos este livreto e o fichário que o acompanha. Nosso objetivo é difundir as práticas desenvolvidas com os alunos. Assim, aqui você encontrará o detalhamento da estrutura dos encontros, bem como indicações e explicações de alguns exercícios e jogos praticados com os alunos. Pretendemos, com essa proposta, compartilhar nossas experimentações e descobertas, para que outros professores e profissionais da arte e da educação possam se aproximar dos alunos do modo como organizamos nossa prática.

PREFÁCIO

Prezado leitor, esta publicação chega até você devido ao esforço conjunto de pessoas e instituições: o apoio e o fomento da Pró-Reitoria de Extensão (PROREXT UFRGS), o acolhimento e o entusiasmo da equipe da EMEF de Surdos Bilíngue Salomão Watnick, a persistência e a disciplina da Mestra Marcia Berselli e a generosa colaboração de Jonas Ferrari, bolsista de Extensão em 2015. Para mim, é um orgulho estarmos na terceira edição da Oficina de Teatro e Dança, constatando o desenvolvimento e a criatividade dos dedicados alunos, fundamentais ao crescimento e ao avanço de nosso trabalho.

Essa publicação não pretende tornar-se um manual infalível nem um método a ser repetido sem abertura aos acasos e às peculiaridades de cada contexto. Portanto, façam bom uso do que temos para oferecer de melhor, entre as sugestões de jogos, brincadeiras e exercícios dramáticos, e boas jornadas de reflexão sobre essas atividades. Esse documento também serve como memória e registro do nosso empenho na pesquisa, na extensão e no ensino – dessa forma, ampliamos o espaço de interação e os nossos conhecimentos junto aos alunos de graduação que nos acompanham na condição de bolsistas. Teatro e dança com alunos surdos é uma forma efetiva e afetiva de assumirmos a igualdade como um princípio da educação e o reconhecimento da alteridade como ética fundamental do nosso tempo.

Sergio Lulkin

INTRODUÇÃO

No ano de 2010, durante a graduação em Teatro, em uma das primeiras aulas de LIBRAS, um pensamento nasceu em mim e não me abandonou mais: naquele dia, comecei a refletir sobre como se daria o desenvolvimento de atividades cênicas com surdos. Em busca das respostas aos meus questionamentos, encontrei algumas pessoas que compartilharam comigo seus saberes, que me incentivaram, apontando possíveis direções. Estudei bastante, procurei teorias e me envolvi com práticas. Descobri que havia mais questionamentos do que respostas pelo caminho.

Em meio aos conhecimentos que fui adquirindo a respeito das práticas cênicas com surdos e, essencialmente, sobre a comunidade surda, pude compreender motivações e interesses específicos e particulares. Nessa trajetória, assumindo meus questionamentos sobre o teatro com surdos a partir do meu ponto de vista de atriz e facilitadora de processos criativos, conheci a EMEF de Surdos Bilíngue Salomão Watnick. Encontrei, ali, meu lar. No apoio de seus profissionais e no interesse e na disponibilidade dos seus alunos, encontrei um lugar seguro e desafiador. Desde 2012 a escola abre suas portas para que, junto aos alunos, eu desenvolva práticas que me instigam e apaixonam.

O encontro entre a academia e a escola, possível através do Programa de Extensão da UFRGS, permitiu o desenvolvimento de nossa pesquisa sobre teatro e dança com alunos surdos. O comprometimento, a coragem

e a disponibilidade dos alunos tornaram a prática, que completa três anos, possível. Assim, meus agradecimentos se estendem desde os alunos a todas as outras pessoas que mantêm, com amor e dedicação, essas instituições de ensino. Alunos, professores, gestores e demais profissionais que se engajam com muito empenho, acreditando na educação.

Em minha trajetória, diversos profissionais estiveram envolvidos na construção de conhecimentos sobre as práticas cênicas com surdos, e meu agradecimento a elas é eterno. Todas as vivências, desde 2010, contribuíram para o desenvolvimento dos procedimentos e das práticas aqui expostos.

O material acerca de teatro e da dança com surdos ainda é escasso no Brasil. Dessa forma, acreditamos que esse material possa auxiliar profissionais que, assim como nós, têm o desejo de desenvolver práticas cênicas com surdos e, muitas vezes, não encontram suporte nem materiais que os auxiliem. Desenvolvemos as propostas a partir do cruzamento de jogos teatrais e de práticas de Contato Improvisação. Assim, essas propostas podem e devem ser reorganizadas, transformadas e alteradas de acordo com cada grupo, em cada contexto. Tratamos primordialmente do aluno surdo, mas isso não impede que as propostas sejam aplicadas com grupos diversos.

Por fim, desejo que esse material seja mais um recurso para os profissionais que buscam ampliar o acesso às artes cênicas.

Marcia Berselli

SOBRE O GUIA

Este guia pretende promover o acesso às descobertas que envolvem a Ação de Extensão da UFRGS Teatro e Dança com Alunos Surdos. Nossa intenção aqui é tornar acessível, nas versões impressa e digital, uma proposta de metodologia e um conjunto de exercícios e jogos teatrais.

A Ação de Extensão já tem grande sucesso entre os alunos nele envolvidos e uma boa repercussão no meio acadêmico. Porém, até o momento, não havia meios desenvolvidos para ampliar a divulgação das descobertas da equipe pedagógica do projeto. Além disso, era importante tornar esses conteúdos disponíveis – de forma clara e acessível – a qualquer pessoa disposta a trabalhar o tema com alunos surdos, fosse pesquisador, professor, ouvinte ou qualquer pessoa surda.

Tenho um particular interesse em tecnologia assistiva, um campo de estudo do Design, mas que em essência, é multidisciplinar. Essa simpatia, aliada a uma bagagem do Design Gráfico e cruzada com referências apresentadas pela equipe da Ação de Extensão, promoveu o pontapé inicial desse guia. O projeto gráfico inicial do *Teatro Flexível: Guia para desenvolvimento de oficinas de teatro e dança com alunos surdos* foi desenvolvido por mim, na condição de bolsista do projeto, com a participação da equipe da Ação de Extensão. O desenvolvimento, a produção, a montagem e a impressão foram realizados pela Gráfica da UFRGS, durante o segundo semestre do ano de 2015. Além dos impressos, nossa enxuta equipe desenvolveu – com recursos próprios – um *site*, que tem como propósito tornar-se um ponto de encontro e de promoção de conteúdos sobre o tema. Tudo isso disponível *on-line* e de forma gratuita.

A ideia principal desse guia é que o professor possa, com base em nossa sugestão metodológica, usar as fichas livremente para organizar sua aula, da maneira que lhe for mais conveniente, de acordo com cada contexto. Por questões práticas, o guia disponibiliza apenas alguns exercícios e jogos. Além disso, incentivamos a visita ao site do projeto, onde é possível o download de novas fichas. Esses conteúdos podem ser impressos e anexados ao guia. Lá há também a possibilidade de parceria e a partilha de novos conteúdos.

As fichas que acompanham o guia trazem conteúdos de alguns jogos e exercícios adaptados e decodificados através de símbolos e ícones ilustrados, para promover uma rápida organização da aula.

A criação do guia envolveu cerca de três anos de trabalho e estudo da equipe pedagógica mais um semestre de desenvolvimento de trabalho com Design. A versão eletrônica deste guia está disponível gratuitamente no *site* do projeto Teatro Flexível: www.teatroflexível.com.br

Jonas Ferrari

METODOLOGIA

Como são desenvolvidas as atividades cênicas com alunos surdos?

As propostas desenvolvidas com os alunos nasceram de atravessamentos entre jogos e exercícios teatrais e práticas relacionadas ao Contato Improvisação, engajando o aspecto lúdico e desenvolvendo competências criativas. Por meio das propostas, os participantes exercitam habilidades técnicas relacionadas ao processo criativo: atenção, concentração, ação-reação, disponibilidade, abertura ao outro e ao espaço, imaginação, comunicação, adaptação, consciência de si e do outro e capacidade de agenciamentos e ajustes em relação aos elementos da composição.

Nos ajustes de jogos e exercícios, desenvolvidos em um primeiro momento para ou por ouvintes, são construídos procedimentos didáticos para que a realização das propostas seja possível. Para tanto, há uma sistematização diferenciada, criando novos jogos, misturando outros e transformando outros em algo diferente. Evidencia-se então que na prática cênica com participantes surdos, os jogos e exercícios não são apenas traduzidos para a LIBRAS, mas há também uma série de ajustes e reorganizações que, com a prática e a reflexão, transformam propostas e abrem caminho a possibilidades criativas fundadas na cultura, vivências, nos desejos e nas possibilidades dos participantes.

Ao longo dos encontros, desenvolvemos uma estrutura de acontecimentos que, embora flexível, mantém alguns elementos fixos, em busca da criação de uma unidade. Com essa estrutura, que sempre pode ser modificada de acordo com as necessidades, os alunos apropriam-se de maneira mais efetiva das atividades propostas, sendo que há uma projeção conjunta sobre a trajetória da aula. Essa estrutura também permite que os participantes compreendam os encontros como a totalidade de um trabalho, e não como atividades fragmentadas a serem realizadas semanalmente.

Qual o formato das aulas?

No contato com os participantes durante a prática das atividades, são traçadas as trajetórias do encontro (as etapas do trabalho), sempre com amplo espaço para reorganizações e novas estruturas. O encontro segue uma ordem predefinida que, apesar de delimitada, é bastante flexível, tendo em vista novas organizações.

Assim, nossa estrutura está organizada em sete momentos definidos em:

1. Conversa inicial;
2. aquecimento/sensibilização: visando a sensibilização de corpos e a disponibilidade física e espiritual;
3. exercício: com propostas que apresentam relações com espaço e movimento, trabalhando com níveis, velocidades e contato físico;
4. jogo: o exercício trabalhado no momento anterior passa a ser direcionado no sentido de engajar a imaginação dos participantes;
5. composição: delimitação de espaço e criação de realidade para além do real imediato na composição de cenas;
6. conversa final: momento de acalmar as energias, conversando sobre as práticas realizadas no encontro e definindo o responsável pelo registro no Diário de Trabalho; e
7. encerramento: finalização do encontro com a *passagem de energia*.

ESTRUTURA DAS AULAS

Conversa

Objetivos:

Estabelecer o primeiro contato do encontro; compartilhar com o grupo o registro realizado no *Diário de Trabalho*; conversar sobre o encontro anterior e abrir espaço para colocações acerca dos efeitos e relações das atividades com o cotidiano de cada aluno.

Tempo necessário:

Dez minutos.

Número de pessoas:

Duas ou mais, sem limite.

Como fazer:

O grupo senta no chão, em círculo. A facilitadora pode iniciar perguntando sobre o dia dos alunos, sobre as lembranças do encontro anterior, etc. É importante permitir que os alunos expressem suas inquietações e suas sensações, com espaço para questões diversas.

Habilidades desenvolvidas:

Atenção, reflexão.

Dicas:

Permita que diferentes assuntos atravessem esse momento inicial de conversa. Por vezes, relatos acerca de acontecimentos cotidianos revelam reverberações das aulas no cotidiano dos alunos.

Estrutura da conversa:

1. Reunir círculo;
2. compartilhar com o grupo o registro realizado no *Diário de Trabalho*;
3. conversar sobre o registro e levantar questões e reflexões sobre as práticas do encontro anterior;
4. definir o próximo aluno responsável pelo registro do encontro atual.

Massagem

Objetivo:

Sensibilizar e ativar os corpos, atingindo um estado de disponibilidade corporal.

Tempo necessário:

Dez minutos.

Número de pessoas:

No máximo cinco pessoas em cada pequeno grupo.

Como fazer:

Organizar os alunos em pequenos grupos. Formar círculos com um dos alunos no centro. Aquele que fica na posição central assume uma atitude mais passiva, enquanto os colegas manipulam seu corpo de acordo com quatro etapas indicadas posteriormente. Todos devem passar pelo centro do círculo.

Habilidades desenvolvidas:

Atenção, concentração, disponibilidade, consciência de si.

Dicas:

O facilitador deve iniciar estimulando o respeito entre os colegas, muito necessário nas práticas teatrais. É importante esclarecer que vamos tocar nos corpos, de modo a “acordá-los”, sem nenhuma conotação sexual. Advertir sobre as áreas que não devem ser manipuladas (regiões genitais, seios, nádegas) e avisar que sentir cócegas ou sensações diferentes é normal. Todas essas explicações são imprescindíveis nos primeiros encontros em que a massagem é realizada, mas são rapidamente apreendidas pelo grupo. Aos poucos, o momento de massagem é realizado com concentração pelos alunos, sem ser necessário retomar essas indicações gerais.

Estrutura da massagem:

1. Organizar grupos de, no máximo, cinco alunos.
2. Iniciar a manipulação em quatro etapas, que duram no máximo um minuto cada.
 - a. Apertar: Com a ponta dos dedos, apertar o corpo do colega, como se estivesse amassando um pão, mas com delicadeza e sem força.
 - b. Esfregar: com os punhos fechados, esfregar suavemente o corpo do colega, como se o estivessem banhando, com a mão servindo de esponja de banho.
 - c. Estapear: com as mãos em forma de concha, os alunos dão leves tapas no corpo do colega, sem pressão ou força.
 - d. Energizar: erguer os braços acima da cabeça do colega e, com a intenção de dar-lhe energia, deslizar as mãos suave e rapidamente pelo corpo dele até os pés.

Exercícios

Os exercícios encontrados nas fichas são realizados em busca do engajamento físico, trabalhando com diferentes ritmos e níveis e direcionando a atenção para o corpo em relação ao espaço e do tempo. Os exercícios envolvem caminhadas pelo espaço, trabalho com níveis, pausas, direções e compartilhamento de peso entre os colegas. Nesses exercícios, iniciamos o desenvolvimento do Contato entre os participantes. Esse Contato é entendido como uma relação afetiva entre os jogadores, criando um ente que não é individual, mas existe somente na relação entre os participantes. Augusto Boal (2000, p. 143), teatrólogo brasileiro, fala desse Contato entre os atores do jogo ao dizer que “Teatro pra mim sempre foi essa energia que passa de um a outro, entre os dois. Como o amor, que não está contido em um ou outro amante, mas existe intenso entre um e outro”.

O estabelecimento do Contato se dá a partir de exercícios que nascem de cruzamentos entre práticas de Contato Improvisação e jogos teatrais,

desenvolvendo assim competências técnicas. Disponibilidade, abertura ao outro e ao espaço, atenção, concentração, comunicação, imaginação, adaptação, capacidade de agenciar e ajustar o corpo em relação aos outros jogadores e aos elementos com os quais se compõe, capacidade de ação-reação e consciência de si e do outro são competências desenvolvidas no estabelecimento do Contato entre os jogadores.

Jogos

Os jogos encontrados nas fichas têm a finalidade de engajar, de forma mais efetiva, a imaginação dos participantes, através da construção de imagens que surgem em organizações corporais, em estruturas como esculturas, fotografias, modelagens de corpos, etc. No estabelecimento do *estado de jogo* com os participantes engajados nas atividades, começa a se desenvolver uma realidade para além do real imediato. Ou seja, cria-se pequenos contextos específicos a partir de situações ficcionais em que as relações estabelecidas são reais.

Composição

Com as competências desenvolvidas nas etapas anteriores, colocando os corpos em situação de Contato, chega-se ao momento de compor e criar pequenas cenas, buscando recuperar elementos evidenciados nos exercícios e jogos. Estas composições podem ser realizadas a partir de algum momento diferenciado surgido durante os exercícios e jogos anteriores, através de temas ou assuntos previamente escolhidos pelo grupo, ou mesmo seguindo um roteiro que algum aluno iniciou e que foi desenvolvido por todos, em conjunto. Improvisa-se compondo as cenas, que podem ser recuperadas algumas vezes, em busca de apropriação, aprofundamento e memorização, a fim de possibilitar sua retomada em um próximo encontro, caso seja o desejo do grupo. Também é possível

desenvolver ou improvisar cenas imediatas, criadas em tempo real, sem a intenção de serem retomadas ou fixadas. A seguir, detalhamos esses dois modelos de composição:

Composição Recuperada

Objetivo:

Produzir uma pequena composição cênica que possa ser recuperada ou retomada posteriormente.

Tempo necessário:

Vinte minutos.

Número de pessoas:

De duas a trinta. Em grupos com mais de oito pessoas, é aconselhável organizar pequenos grupos de cinco ou seis alunos.

Como fazer:

A partir dos jogos trabalhados anteriormente, é possível definir uma temática para a composição. Assuntos relacionados ao contexto dos alunos sempre geram boas ideias (situações escolares, conflitos na família, namoros, atividades realizadas fora da escola etc.). Assim, no desenvolvimento dos jogos selecionados, a situação de composição vai sendo conduzida pelo facilitador.

Habilidades desenvolvidas:

Disponibilidade, abertura ao outro e ao espaço, atenção, concentração, comunicação, imaginação, adaptação, capacidade de agenciar e ajustar o corpo em relação aos outros jogadores e aos elementos com os quais se compõe, capacidade de ação-reação e consciência de si e do outro.

Dicas:

O facilitador acompanha todo o processo, interferindo quando for necessário, com o cuidado de não direcionar demasiadamente os alunos. É importante o espaço para que os alunos desenvolvam a composição, e o facilitador auxilia pontuando marcações espaciais, ritmos, coerências de situações (ou a exploração de ações inusitadas se a situação permitir) e clareza de ações e movimentações corporais.

Composição Imediata

Objetivo:

Desenvolver uma composição que não se pretende retomar ou recuperar.

Tempo necessário:

Dez minutos.

Número de pessoas:

De duas a trinta. Em grupos com mais de oito pessoas, é aconselhável organizar pequenos grupos de cinco ou seis alunos.

Como fazer:

A partir dos jogos trabalhados anteriormente ou de algum elemento específico que foi explorado (ritmos, níveis, relação com objetos etc.), os alunos executam ações no espaço definido como área de atuação. Quando a composição imediata inicia, tudo o que acontece na área de atuação faz parte da criação – falas, perguntas, pausas, movimentos –, e o final é definido em tempo real pelo grupo.

Habilidades desenvolvidas:

Disponibilidade, abertura ao outro e ao espaço, atenção, concentração, comunicação, imaginação, adaptação, capacidade de agenciar e ajustar meu corpo em relação aos outros jogadores e aos elementos com os quais se compõe, capacidade de ação-reação e consciência de si e do outro.

Dicas:

Aqui o facilitador acompanha todo o processo, com o mínimo de interferência, da área externa à de atuação. Se quiser, o facilitador pode também entrar em cena. Contudo, deve observar as regras que dizem respeito a tudo que faz parte da composição.

Conversa final

Objetivo:

Conversar sobre as atividades do dia; apontar questões específicas relativas aos exercícios e jogos; debater sobre as cenas criadas, com atenção especial ao modelo utilizado (composição recuperada ou imediata).

Tempo necessário:

Dez minutos.

Número de pessoas:

De duas a trinta.

Como fazer:

Após as experimentações de composição, retomar o círculo em uma nova conversa, na qual ocorrerá breve debate sobre as atividades realizadas no encontro. O facilitador pode questionar os alunos a respeito das competências desenvolvidas, do que eles acharam mais interessante na aula, como se sentiram, o que pensam sobre a composição etc. Neste momento, também podem ser escolhidas as atividades para o próximo encontro, como retomada de exercício e jogos e composições a serem retomadas.

Habilidades desenvolvidas:

Atenção, reflexão.

Dicas:

Permita que os alunos exponham suas impressões, mas sem forçá-los a fazer isso. É normal que, nos primeiros encontros, poucos alunos sintam-se seguros para compartilhar suas percepções. Com o tempo, ao ver que você está disposto a ouvi-lo sem julgamentos, os participantes passam a alimentar esse momento de conversa.

Estrutura da conversa:

1. Reunir círculo;
2. falar dos exercícios e dos jogos;
3. debater acerca da composição;
4. comentar sobre os problemas e as soluções encontrados;
5. definir atividades a serem retomadas na próxima aula.

Encerramento

Terminada a conversa, encaminha-se o encontro para o final. De modo a criar um “ritual” para a finalização, bem como para acalmar os ânimos dos alunos, é realizada a *passagem de energia*.

Objetivos:

Concluir o encontro; acalmar os ânimos; e agradecer aos parceiros pela experiência compartilhada.

Tempo necessário:

Dois minutos.

Número de pessoas:

De duas a trinta.

Como fazer:

Em pé e dispostos em círculo, os participantes dão-se as mãos. O facilitador explica que uma “energia” (similar à energia solar – que alimenta as plantas e alegra as pessoas – e também à energia elétrica que alimenta as lâmpadas) será passada de um participante a outro. Por meio de leves apertos de mãos, essa “energia”, que não tem início ou fim determinados, é criada e compartilhada de mão em mão, até esvair-se no espaço, indicando que chegou-se ao final do encontro.

Habilidades desenvolvidas:

Atenção, concentração.

Dicas:

O facilitador pode iniciar a proposta orientando os participantes a respirarem profundamente antes de começar a passagem de energia. Isso evita que não haja mais do que uma “energia” (aperto de mãos) circulando.

CONCLUSÃO

Nos ajustes dos jogos e dos exercícios, realizados em um primeiro momento para ou por ouvintes, foram construídos procedimentos didáticos que possibilitam a realização das propostas. Para tanto, houve uma sistematização diferenciada, criando novos jogos e misturando outros, que são transformados em algo diferente. Evidencia-se então que na prática cênica com participantes surdos, os jogos e os exercícios não são apenas traduzidos para a LIBRAS, mas há também uma série de ajustes e reorganizações que, com prática e reflexão, transformam propostas e abrem caminho a possibilidades criativas fundadas na cultura, nas vivências, nos desejos e nas possibilidades dos participantes.

Assim, cabe ao facilitador estar atento ao desenvolvimento das atividades pelo grupo, disponibilizando-se a efetuar alterações nas propostas aqui evidenciadas. O importante é incentivar os alunos a criar a partir das sugestões apresentadas, e utilizar os elementos descobertos durante as práticas. Nesse sentido, manter um diário pessoal das atividades pode ser interessante para identificar possibilidades de aprimoramento, bem como para desenvolver uma reflexão que auxilie as práticas com os alunos.

REFERÊNCIAS

- ALBRIGHT, Ann Cooper. Movendo-se através da diferença: dança e deficiência. PPGAC/UFRGS, Porto Alegre. *Revista Cena*, n. 12, 2012.
- BOAL, Augusto. *Hamlet e o filho do padeiro: memórias imaginadas*. Rio de Janeiro: Record, 2000.
- _____. *Jogos para atores e não atores*. 15. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012.
- BROOK, Peter. *El espacio vacío: arte y tecnica del teatro*. Barcelona: Península, 1973.
- CABRAL, Beatriz A. V. Avaliação em Teatro: implicações, problemas e possibilidades. *Revista Sala Preta*, São Paulo, v. 2, n. 1, p. 213-220, 2002.
- COPEAU, Jacques. *Hay que rehacerlo todo: escritos sobre el teatro*. Madrid: Asociación de Directores de Escena de Espana, 2002.
- GROTOWSKI, Jerzy. *Em busca de um teatro pobre*. Tradução de Aldomar Conrado. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1987.
- LARROSA, Jorge. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. In: *Revista Brasileira de Educação*, Rio de Janeiro, n. 19, p. 20-28, jan./abr. 2002.
- LEITE, Fernanda Hübner de Carvalho. Contato improvisação (contact improvisation): um diálogo em dança. *Movimento*, Porto Alegre, v. 11, n. 2, p. 89-110, maio/ago. 2005.
- RYNGAERT, Jean-Pierre. *Jogar, representar: práticas dramáticas e formação*. Tradução de Cássia Raquel da Silveira. São Paulo: Cosac Naify, 2009.
- STANISLAVSKI, Constantin. *A preparação do ator*. Tradução de Pontes de Paula Lima. 30. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013.

GLOSSÁRIO

Contato Improvisação: Forma de dança desenvolvida pelo bailarino e *performer* norte-americano Steve Paxton na década de 70. Envolve transferência de peso, quedas, rolamentos, carregamentos, tomadas de decisão em conjunto etc. Sem apresentar passos pré-definidos, a dança se desenvolve a partir de um ponto de contato físico entre dois ou mais praticantes.

Diário de Trabalho: Caderno que fica sob a responsabilidade de um aluno diferente a cada encontro, com o intuito de fazer o registro da aula. Isso pode ser feito através da escrita, com frases ou palavras soltas, bem como por meio de desenhos, cores, formas, recortes etc. O objetivo é instigar o aluno à reflexão sobre as atividades desenvolvidas, criando também uma memória concreta e compartilhada dos encontros. Colocando no papel indícios das atividades realizadas, evidenciamos um repertório construído e alimentado a cada dia de trabalho.

Facilitador: Ao propor que os jogos sejam transformados a partir do convívio com os participantes surdos, movimenta-se hierarquias fortemente estabelecidas no cotidiano escolar, como a relação professor-aluno. Esse é um dos motivos da escolha do termo *facilitador*. Bastante presente no contexto do Contato Improvisação, o facilitador é o sujeito que apresenta propostas, oferece possibilidades e guia – sem comandar –, desenvolvendo as práticas em contato com os participantes. Os facilitadores, mais do que alunos, assumem, portanto, uma posição de propositores nessa experiência sensível, na qual suas habilidades são convocadas a partir de suas possibilidades.

Onde encontrar mais jogos e exercícios?

Marcia Berselli mantém um *site* com o intuito de compartilhar suas experiências e reflexões sobre modos de ampliar o acesso às Artes Cênicas, flexibilizando as práticas de criação. Em seu endereço <www.teatroflexivel.com.br>, você pode encontrar mais materiais sobre o assunto, bem como baixar fichas com novos exercícios e jogos, além de encontrar espaço para enviar suas dúvidas ou compartilhar suas experiências.

MÁQUINA DE MOVIMENTOS

COMPETÊNCIAS DESENVOLVIDAS

Disponibilidade, atenção, concentração, imaginação, adaptação, ação-reação e consciência de si e do outro.

15 ↻ MINUTOS

3-30 🧑 PESSOAS

☐ ESPAÇO PEQUENO

Objetivo:

Trabalhar com ritmos e composições de corpos em movimentos coletivos por meio de níveis e de sequências de movimentos; desenvolver a imaginação em composições que envolvam o coletivo.

Como fazer:

Reunir os participantes em círculo, delimitar um espaço como área de atuação e explicar a regra geral do jogo: um participante entra no espaço demarcado e faz um movimento simples, que deverá ser repetido constantemente, sempre na mesma forma e no mesmo ritmo. Cada participante, em sequência, entra na área de atuação realizando um movimento que complemente o movimento do colega, encaixando um movimento ao outro.



DICAS

O facilitador pode sugerir que todos os alunos, juntos, em movimentação, componham uma grande máquina. Pode-se escolher funções para a máquina: máquina de fazer chocolate, máquina de talhar madeira etc. Experimentar ritmos variados.

ESCULTURA EM DUPLAS

8 ↕ MINUTOS

2-30 🧑 PESSOAS

□ ESPAÇO MÉDIO

COMPETÊNCIAS DESENVOLVIDAS

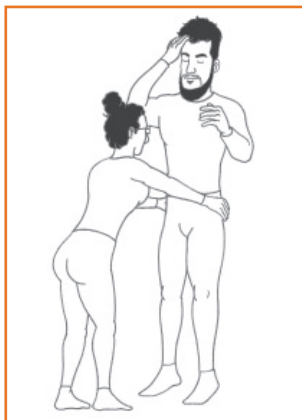
Atenção, concentração, comunicação e imaginação.

Objetivo:

Mobilizar estruturas corporais, investindo na imaginação para a representação por meio da moldagem dos corpos.

Como fazer:

Reunir os participantes em círculo e explicar-lhes a regra geral do jogo: em duplas, um participante será o escultor, que vai moldar uma estátua, e seu parceiro será essa estátua. As duplas organizam-se no espaço, com um parceiro de frente para o outro. O escultor molda a estátua tocando em seu corpo, cuidando para expressar os mínimos detalhes por meio da organização corporal do parceiro. A estátua deve ficar imóvel na posição organizada pelo escultor. O escultor deve produzir sua estátua sem mostrar o movimento que deseja que o colega reproduza. O primeiro escultor molda três estátuas, que devem ser memorizadas, e, em seguida, a estátua passa a ser o escultor, invertendo os papéis e moldando outras três estátuas. A seguir, as duplas escolhem uma de suas estátuas para serem compartilhadas com o grupo.



DICAS

O facilitador pode sugerir temáticas variadas para as estátuas. As temáticas podem ser situações (sala de aula, compras, discussão etc.), emoções (amor, alegria, raiva etc), profissões (pedreiro, professor, médico etc.).

HIPNOTISMO

10 ↕ MINUTOS

2-30 🧑 PESSOAS

□ ESPAÇO MÉDIO

COMPETÊNCIAS DESENVOLVIDAS

Disponibilidade, abertura ao outro e ao espaço, atenção, concentração, comunicação, adaptação e ação-reação.

Objetivo:

Desenvolver a atenção e a conscientização corporal, explorando espaço, níveis e ritmos.

Como fazer:

Reunir os participantes em círculo e explicar-lhes a regra geral do jogo: em duplas, um participante coloca a palma da sua mão em frente ao rosto do parceiro, como se o estivesse hipnotizando, e realiza movimentos lentos pelo espaço da sala. O “hipnotizador” deve estar atento para fazer movimentos em uma velocidade que o parceiro consiga acompanhar; e este, que estará “hipnotizado”, deve prestar atenção para manter o rosto sempre à mesma distância da mão do “hipnotizador”.



DICAS

O facilitador pode instigar os alunos a explorar os níveis (alto, médio e baixo), recordando que o objetivo é fazer com que o “hipnotizado” consiga acompanhar as movimentações propostas pelo “hipnotizador”. Os ritmos podem variar, de acordo com as possibilidades da dupla.

MOLDAR COISA

10 ↕ MINUTOS

4-30 🧑 PESSOAS

□ ESPAÇO MÉDIO

COMPETÊNCIAS DESENVOLVIDAS

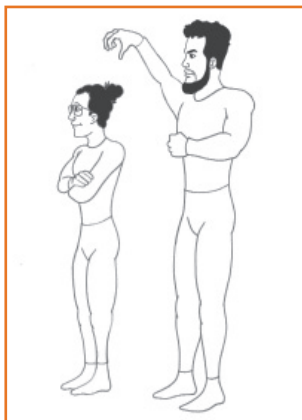
Atenção, comunicação, imaginação e adaptação.

Objetivo:

Desenvolver a imaginação através de mobilizações e manipulações corporais.

Como fazer:

Reunir os participantes em círculo e explicar-lhes a regra geral do jogo: os participantes devem moldar os corpos dos colegas, “transformando-os” em objetos a serem manipulados. Define-se uma temática referente a um espaço: cozinha, sala de aula, banheiro etc. Com os participantes organizados em grupos de quatro ou cinco alunos, um deles é o responsável por moldar e utilizar objetos. Por exemplo, se o espaço definido for a cozinha, ele poderá moldar um colega no formato de uma geladeira, outro em forma de pia, outro de fogão etc, explorando as possibilidades corporais para dar conta das especificidades de cada objeto (os braços do colega podem ser a porta da geladeira, as mãos de outro podem ser as bocas do fogão e assim por diante). Cada aluno apresenta sua manipulação e, em seguida, um aluno que foi “moldado” ocupa a função de moldagem.



DICAS

O facilitador deve instigar os alunos a utilizar os níveis e os apoios corporais (quatro apoios, por exemplo) e a buscar organizações corporais diversificadas. Cada grupo pode ficar responsável por criar de acordo com uma temática diferente.

ÁRVORE:

TRONCO E FOLHAS

COMPETÊNCIAS DESENVOLVIDAS

Disponibilidade, abertura ao outro e ao espaço, atenção, concentração, comunicação, imaginação, adaptação, ação-reação e consciência de si e do outro.

10

↳ MINUTOS

2-30

↳ PESSOAS



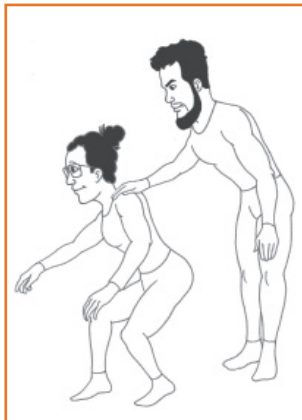
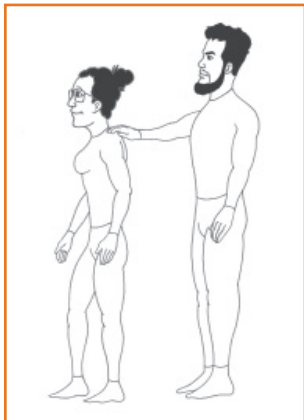
↳ ESPAÇO MÉDIO

Objetivo:

Explorar organizações corporais diversas por meio de diferentes níveis e do contato mantido com o parceiro; e desenvolver a imaginação a partir das formas criadas e das composições espaciais.

Como fazer:

Reunir os participantes em círculo e explicar-lhes as regras: os alunos formam duplas e, como uma árvore, um deles será o tronco e o outro será as folhas. Deve-se buscar movimentações diversas mantendo a estrutura de árvore: os pés do tronco não podem se mover e as folhas não podem se desligar do tronco. Os alunos organizam-se no espaço de modo que a movimentação seja possível sem que as duplas esbarrem umas nas outras. O participante que é tronco fica livre para movimentar-se, com exceção dos pés, que devem estar fixos no chão. O parceiro, que representa as folhas, fica com uma mão do tronco presa ao seu ombro. Esta mão não pode soltar o ombro do colega. A dupla deve buscar movimentação dentro destas limitações, sem perder os pontos de contato. Após um tempo de experimentações, quem é tronco passa a ser folhas e vice-versa.



DICAS

Estimule os participantes a explorar os limites de movimentos sem que o contato seja perdido. Sugerir que as folhas imaginem uma ventania pode estimular as movimentações.

OBJETO IMAGINÁRIO

15 ↻ MINUTOS

2-30 🧑 PESSOAS

☐ ESPAÇO PEQUENO

COMPETÊNCIAS DESENVOLVIDAS

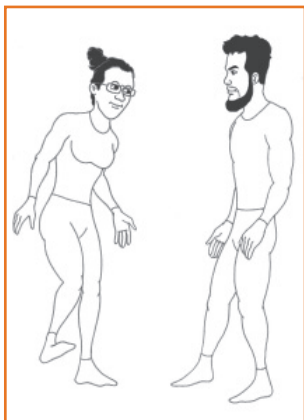
Atenção, concentração, imaginação, adaptação e ação-reação.

Objetivo:

Desenvolver a concentração e a consciência corporal por meio de gestos precisos e definidos; e estimular a imaginação e a memória.

Como fazer:

Primeiramente, deve-se definir um espaço de atuação. Em seguida, com os participantes reunidos em círculo, explicar-lhes a regra geral do jogo: um participante entra no espaço de atuação, encontra um objeto imaginário e passa a manipulá-lo; na sequência, um parceiro também entra no espaço e recebe o objeto imaginário do participante anterior, que deixa o espaço de atuação. O participante que entrou deve transformar o objeto do colega em outro objeto imaginário. Segue-se assim até que todos os participantes tenham manipulado objetos no espaço de atuação.



DICAS

Após a primeira rodada, o facilitador pode propor aos alunos que desenvolvam uma situação a partir da manipulação do objeto imaginário (um jogo de futebol com uma bola imaginária, uma refeição preparada com utensílios e alimentos imaginários etc).

CAMINHADA COM PONTO DE CONTATO

COMPETÊNCIAS DESENVOLVIDAS

Atenção, concentração e adaptação.

10

↕ MINUTOS

2-30

🧑 PESSOAS



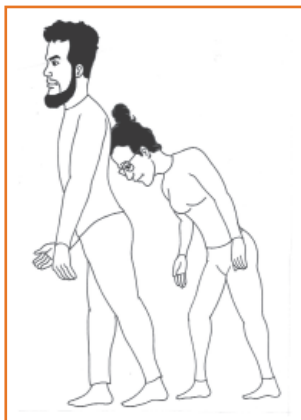
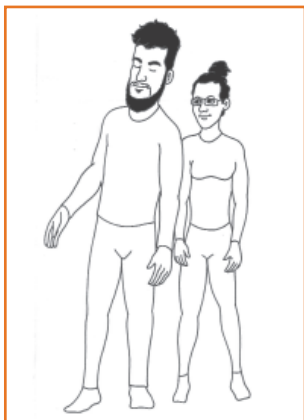
ESPAÇO MÉDIO

Objetivo:

Explorar diversos pontos de contato físico possíveis, buscando experimentar os três níveis (baixo, médio e alto) e variadas velocidades e organizações corporais em todo o espaço da sala. O facilitador deve instigar os participantes a explorarem pontos incomuns de contato.

Como fazer:

Reunir os participantes em círculo e explicar-lhes a regra geral do jogo: em duplas, caminhar pelo espaço mantendo um ponto de contato, explorando os níveis (indicar os níveis: alto quando estamos em pé, médio enquanto nos posicionamos sentados ou agachados e baixo na posição deitada ou muito próxima ao chão), variando entre velocidades mais lentas e mais rápidas e buscando diferentes pontos do corpo para manter em contato com o colega. Desse modo, os participantes caminham pelo espaço compartilhando um ponto de contato físico. A caminhada inicia em duplas e pode se desdobrar em trios, quartetos e grandes grupos, desde que se mantenha o contato físico.



DICAS

As alterações da organização de duplas para trios devem ser realizadas após o primeiro momento ter sido finalizado, voltando a reunir os participantes e indicando a nova proposta.

CAMINHADA COM PAUSA

10

↳ MINUTOS

3-30

PESSOAS

COMPETÊNCIAS DESENVOLVIDAS

Disponibilidade, atenção, concentração, comunicação e ação-reação.



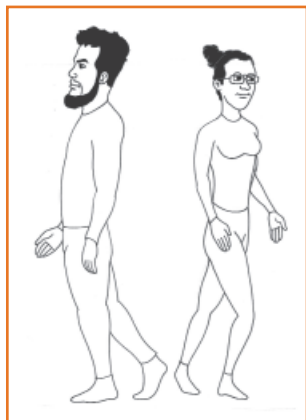
ESPAÇO MÉDIO

Objetivo:

Desenvolver a atenção e a percepção dos participantes como grupo, por meio de rápida reação às atitudes dos colegas; e ampliar os sentidos, explorando o espaço e mantendo em foco as movimentações do grupo.

Como fazer:

Reunir os participantes em círculo e explicar-lhes a regra geral do jogo: caminhar pelo espaço e, quando um participante parar sua caminhada, ficando em pausa, todos devem imediatamente parar. Também quando um participante retomar a caminhada, todos devem também retomá-la.



DICAS

“Parar igual pedra” pode ser um bom exemplo para indicar a pausa sem movimentação aparente.

TRANSFERÊNCIA DE PESO

8 ↻ MINUTOS

2-30 🧑 PESSOAS

☐ ESPAÇO PEQUENO

COMPETÊNCIAS DESENVOLVIDAS

Atenção, concentração, disponibilidade e comunicação.

Objetivo:

Desenvolver a consciência corporal; experimentar noções de peso, leveza, equilíbrio e desequilíbrio; estabelecer a confiança entre os parceiros; e explorar os suportes e encaixes corporais.

Como fazer:

Reunir os participantes em círculo e explicar-lhes a regra geral do jogo: em duplas, um de frente para o outro, com um espaço de trinta a cinquenta centímetros entre os corpos, cada participante vai transferir um pouco de peso ao colega e suportar o peso recebido dele, ao mesmo tempo em que o colega faz a mesma movimentação. Cada parceiro inclina seu tronco em direção ao colega, com braços e mãos em posição de apoio (ver figura abaixo). Cada um sai de seu centro de equilíbrio (quando estamos em pé, parados, estamos em nosso centro de equilíbrio), direcionando-se a um equilíbrio compartilhado com o colega. Em seguida, ambos retornam juntos à posição inicial.



DICAS

O facilitador pode propor outros movimentos que levem os participantes a uma exploração de equilíbrio compartilhado. Uma opção é dispô-los um ao lado do outro, movimentando-se de modo que as laterais dos corpos se apoiem. Para tanto, após a experimentação frontal, é necessário reunir os participantes e apresentar a nova instrução.

TRÊS NÍVEIS

15 ↗ MINUTOS

2-30 🧑 PESSOAS

□ ESPAÇO GRANDE

COMPETÊNCIAS DESENVOLVIDAS

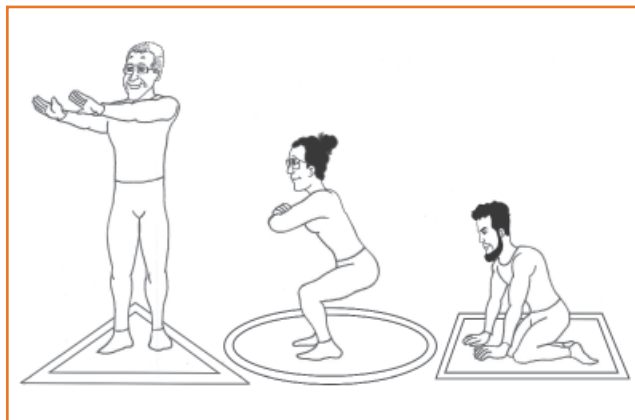
Atenção, concentração, disponibilidade, ação-reação e adaptação.

Objetivo:

Explorar três níveis – baixo, médio e alto.

Como fazer:

Com auxílio de fita crepe, desenhar três formas geométricas no chão: um quadrado, um círculo e um triângulo. Cada forma corresponde a um nível: de quadrado corresponde ao nível baixo, o círculo ao nível médio e o triângulo ao nível alto. Reunir os participantes em círculo e explicar-lhes a regra geral do jogo: os participantes caminham pelo espaço e, quando a luz piscar, colocam-se dentro de uma das formas desenhadas, posicionando-se com o corpo em pausa, de acordo com o nível correspondente à forma desenhada. A luz pisca novamente, os participantes retomam a caminhada e assim por diante.



DICAS

Desenhe as formas em tamanhos que possam acolher várias pessoas. De acordo com o número de participantes, amplie o tamanho das formas. Assinale que os participantes devem manter sua posição estática quando dentro da forma. Dê alguns segundos entre as piscadas e alterne o tempo, de modo a dinamizar o exercício.

ZIP ZAP

5 ↻ MINUTOS

4-30 🧑 PESSOAS

□ ESPAÇO PEQUENO

COMPETÊNCIAS DESENVOLVIDAS

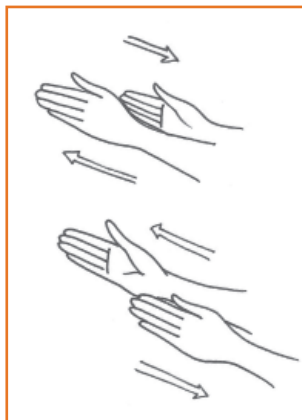
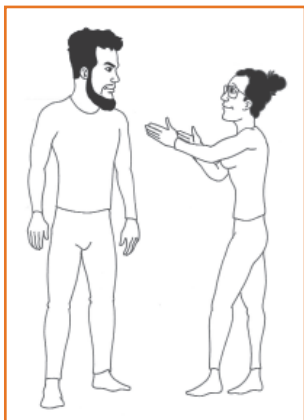
Atenção, concentração, disponibilidade e ação-reação.

Objetivo:

Desenvolver a atenção e a concentração, instaurando o *estado de jogo* entre os participantes.

Como fazer:

Reunir os participantes em círculo e explicar-lhes a regra geral do jogo: o participante passa uma energia ao colega que está ao seu lado, no círculo, através das palmas das mãos, que deslizam, uma sobre a outra, em direção ao colega. A energia passa, então, ao próximo que está ao lado. Após algumas rodadas de energia em uma mesma direção, finalizar essa etapa e explicar aos participantes que a energia também pode ser lançada em outras direções: para quem está ao lado direito ou esquerdo, bem como para qualquer colega que esteja no círculo.



DICAS

É importante notificar aos participantes que eles devem olhar para o colega que vai receber a energia. Engajar o grupo no sentido de que a energia não seja perdida, ou seja, que não haja pausas nem energias lançadas sem foco.

MESTRE DE MOVIMENTOS

10

↳ MINUTOS

3-30

↳ PESSOAS

COMPETÊNCIAS DESENVOLVIDAS

Atenção, concentração, disponibilidade e adaptação.



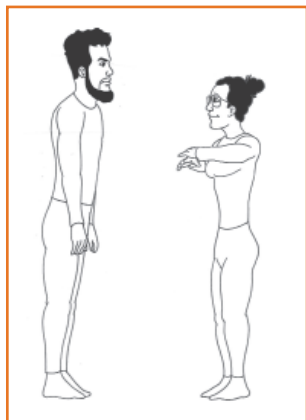
↳ ESPAÇO MÉDIO

Objetivo:

Experimentar diversas organizações corporais e de movimento a partir de observação e reprodução de movimentos criados por todos os participantes do grupo; e explorar níveis e espaço em movimentos não cotidianos.

Como fazer:

Reunir os participantes em círculo e explicar-lhes a regra geral do jogo: um participante inicia um movimento simples, que será reproduzido pelos demais colegas. Inicialmente, define-se um participante que iniciará propondo um movimento. Primeiramente, o participante realiza o movimento individualmente. Na sequência, todo o grupo reproduz esse movimento por três vezes. A seguir, outro participante propõe outro movimento e assim sucessivamente. Na segunda rodada, não há pausa para a troca do participante que propõe o movimento, mas um encadeamento entre um movimento e o seguinte.



DICAS

O facilitador deve estabelecer um início e um final para o movimento. Também é importante que os participantes busquem reproduzir o movimento o mais fielmente possível, e que os movimentos propostos sejam acessíveis a todos.

ENTRE EM CONTATO
contato@teatroflexivel.com.br

SAIBA MAIS
www.teatroflexivel.com.br

