

**TEATRO
FLEXÍVEL**

CATÁLOGO DE DRAMA

**PROPOSTAS DE PROCESSOS DE DRAMA
PARA PESSOAS SURDAS**

**DOUGLAS LEOPOLD
MARCIA BERSELLI**



UFESM
Pró-Reitoria de
Extensão



L587c Leopold, Douglas

Catálogo de drama [recurso eletrônico] : propostas de processos de drama para pessoas surdas / Douglas Leopold, Marcia Berselli. – Santa Maria, RS : UFSM, CAL, Departamento de Artes Cênicas, Grupo de Pesquisa Teatro Flexível: Práticas Cênicas e Acessibilidade : UFSM, Pró-Reitoria de Extensão, [2023].

1 e-book : il.

Produto da pesquisa para trabalho de conclusão de curso “Entre telas, ficções, espaços e tempos: processos de drama em sessões únicas com surdos em ambiente virtual”, de Douglas Leopold, em 2023.

Inclui referências.

ISBN 978-85-64049-34-5

1. Teatro – Educação 2. Teatro – Ensino à distância 3. Surdos - Educação
4. Inclusão escolar 5. Acesso à educação 6. Pessoas com deficiência e artes cênicas 7. Artes cênicas – Práticas 8. Adolescentes com deficiência I. Berselli, Marcia

CDU 792-056.263

792:37-056.263

SUMÁRIO

As Pedras do Destino

Pág. 6



O Plano Perfeito

Pág. 11



T3RR4

Pág. 16



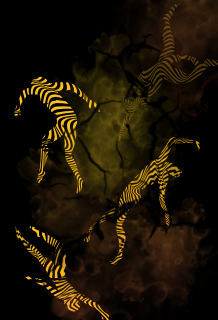
TERIANTROPOS

Pág. 22



Dança dos olhos

Pág. 28



APRESENTAÇÃO

ESTE MATERIAL NASCEU DA PESQUISA DESENVOLVIDA NO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO *ENTRE TELAS, FICÇÕES, ESPAÇOS E TEMPOS: PROCESSOS DE DRAMA EM SESSÕES ÚNICAS COM SURDOS EM AMBIENTE VIRTUAL* (LEOPOLD, 2023). A PRÁTICA DESENVOLVIDA FEZ PARTE DO PROJETO DE EXTENSÃO *OFICINAS ONLINE DE TEATRO PARA SURDOS (FIEX/CAL/PRE/UFSM)*, DESENVOLVIDO NO GRUPO *TEATRO FLEXÍVEL : PRÁTICAS CÊNICAS E ACESSIBILIDADE (CNPq/UFSM)*, LIDERADO PELA PROF.^a DR.^a MARCIA BERSELLI.

O CATÁLOGO FOI DESENVOLVIDO PARA PROFESSORES QUE DESEJAM REALIZAR PRÁTICAS TEATRAIS COM GRUPOS DE PESSOAS SURDAS EM AMBIENTE VIRTUAL.

AQUI, VOCÊ VAI ENCONTRAR INFORMAÇÕES SOBRE A PREPARAÇÃO E REALIZAÇÃO DE **05 DRAMAS** QUE FORAM DESENVOLVIDOS EM **SESSÕES ÚNICAS COM SURDOS NO AMBIENTE REMOTO**. ESTE MATERIAL NÃO TEM A INTENÇÃO DE SER UM MANUAL, MAS SIM, DE APRESENTAR UMA INVESTIGAÇÃO REALIZADA EM UM DETERMINADO CONTEXTO. ESTAS PRÁTICAS FORAM REALIZADAS NA PLATAFORMA GOOGLE MEET, MAS VOCÊ PODE DESENVOLVÊ-LAS EM OUTRAS PLATAFORMAS DE VÍDEOCHAMADAS, BEM COMO, PENSÁ-LAS PARA O FORMATO CONVIVAL. **RECORTE, REMONTE, REPENSE, RESSIGNIFIQUE** TODAS AS INFORMAÇÕES DESTE MATERIAL! OLHE PARA O CONTEXTO EM QUE VOCÊ E O GRUPO SE ENCONTRAM!

O QUE É O DRAMA?

NA PRÁTICA DO DRAMA CONSTRUIMOS, EM COLETIVO, **UNIVERSOS FICCIONAIS, VIVEMOS PAPÉIS** DIFERENTES, **EXPLORAMOS ESPAÇOS** DIVERSOS E REALIZAMOS VÁRIOS **EXERCÍCIOS E JOGOS TEATRAIS**. A IDEIA É FOCAR NO **PROCESSO** E NÃO EM UM PRODUTO FINAL.

O QUE É PRECISO PARA PARTICIPAR?

AS PROPOSTAS FORAM PENSADAS PARA SEREM DESENVOLVIDAS COM PESSOAS **SURDAS** ACIMA DOS **13 ANOS DE IDADE**. PARA PARTICIPAR ONLINE SE MOSTRA IMPORTANTE O ACESSO AO **GOOGLE MEET** OU OUTRA PLATAFORMA, UTILIZANDO UM **APARELHO CELULAR, COMPUTADOR OU NOTEBOOK**. ALGUNS MATERIAIS, TAMBÉM, PODEM SER NECESSÁRIOS PARA CADA DRAMA, POR ISSO, PENSANDO NA ACESSIBILIDADE, FORAM SELECIONADOS **OBJETOS DE USO DIÁRIO OU QUALQUER OBJETO QUE O PARTICIPANTE TENHA NO ESPAÇO ONDE SE ENCONTRA**. ALÉM DISSO, É NECESSÁRIO MUITA DISPONIBILIDADE PARA CRIAR, JOGAR, EXPERIMENTAR E DEIXAR A IMAGINAÇÃO VIAJAR!

LEGENDAS

NESTE ÍCONE VOCÊ PODERÁ ACESSAR A SESSÃO DO **CATÁLOGO NA LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS (LIBRAS)** NO YOUTUBE. ESTES VÍDEOS FORAM GRAVADOS PARA DIVULGAR AS OFICINAS PARA AS PESSOAS SURDAS DE UMA FORMA MAIS ACESSÍVEL.



DICA: É IMPORTANTE VOCÊ DIVULGAR EM LIBRAS AS INFORMAÇÕES SOBRE AS PRÁTICAS POR MEIO DE VÍDEOS CURTOS

ESTA FIGURA INDICARÁ ALGUMAS **DICAS** PARA CADA DRAMA.



AS PEDRAS DO DESTINO



QUANDO UM METEORO EXPLODIU AO PASSAR PELO PLANETA TERRA, VÁRIOS PEDAÇOS SEUS FORAM ENCONTRADOS EM TODOS OS CONTINENTES. PEDRAS VERMELHAS, VERDES, AZUIS, AMARELAS E ROXAS, CADA UMA CONTENDO UMA HABILIDADE DIFERENTE. UM GRUPO DE SUPER ESTUDANTES FARÁ UM TREINAMENTO UTILIZANDO AS PEDRAS DO DESTINO E, AO FINAL, IRÃO FORMAR-SE NA SUPER ACADEMIA DE HERÓIS E VILÕES!



AS PEDRAS DO DESTINO

PARA COMEÇAR

PRÉ TEXTO: FILMES DA MARVEL; SKY HIGH: SUPER ESCOLA DE HERÓIS (2005)

CONTEXTO FICCIONAL: UM GRUPO DE ESTUDANTES PRECISA TREINAR O USO DOS PODERES DAS PEDRAS DO DESTINO PARA FORMAR-SE SUPER.

PAPEL DOS PARTICIPANTES: ESTUDANTES COM SUPERPODERES.

TEMA: O USO DO PODER: A RELAÇÃO DAS PESSOAS COM O PODER.

ESTRATÉGIAS: MANTO DO PERITO; PROFESSOR NO PAPEL DE SUPER PROFESSOR (DE UNIVERSIDADE OU DE ESCOLA) ; RECURSOS MATERIAIS, NARRAÇÃO.



MOMENTOS

OBJETIVOS E PROPOSTAS

RECURSOS

1. APRESENTAÇÃO



- SERÁ CONTADA A HISTÓRIA DAS PEDRAS DO DESTINO E FALADO SOBRE O TREINO QUE O GRUPO FARÁ. PEÇA QUE O GRUPO SE APRESENTE JÁ NO CONTEXTO DO JOGO, EX: QUESTIONE SE TEM ALGUÉM COM SUPERPODERES NA FAMÍLIA, ALGUÉM QUE JÁ ESTUDOU ALI, SE A PESSOA É VILÃ OU HEROÍNA...

2. PEDRA VERMELHA: HIPNOSE



- JOGO DO ESPELHO: (GRUPO OU DUPLAS) UMA PESSOA CONDUZ AS DEMAIS E TUDO QUE ELA FIZER, AS OUTRAS PRECISAM IMITAR;
- HIPNOSE COM A MÃO: A MÃO DE UMA PESSOA IRÁ CONDUZIR AS DEMAIS. A MÃO SE AFASTA, SE APROXIMA DA TELAS, VAI PARA OS LADOS E AS OUTRAS JOGADORAS PRECISAM ACOMPANHAR, COM O CORPO TODO, A MÃO. VOCÊ PODE INDICAR A TROCA DE HIPNOTIZADOR.

3. PEDRA ROXA: SUPER AGILIDADE



- JOGO COM AS IMAGENS NA TELA - COMO DESVIO DE LASERS? COMO ANDAR NUM CHÃO COM RATOEIRAS? COMO ESCALAR UM LUGAR ALTO?
- JOGO DESVIAR EM CÂMERA LENTA (MATRIX): MEDIADORES "ATIRAM" E ESTUDANTES DESVIAM EM CÂMERA LENTA DOS PROJÉTEIS.

IMAGENS DE ARMADILHAS, LASERS, ESCADAS DE CORDAS, RATOEIRAS OU VIDRO QUEBRADO NO CHÃO... ARMA DE BRINQUEDO.

4. PEDRA AZUL: RESPIRAÇÃO AQUÁTICA



- O GRUPO FICARÁ SUBMERSO NA ÁGUA POR UM LONGO TEMPO, CADA UM PRECISA PROCURAR 3 OBJETOS PELO OCEANO. EX: OBJETOS PESADOS, COLORIDOS, DE MADEIRA, METÁLICOS, LEVES...
- OBJETIVO: IMAGINAR-SE SUBMERSO, PENSANDO EM SEU DESLOCAMENTO - UM DESLOCAMENTO DIFERENTE DE SEU COTIDIANO, COM UMA OUTRA QUALIDADE, COMO SE ESTIVESSE DEBAIXO D'ÁGUA. ESTIMULAR A EXPLORAÇÃO DOS CÔMODOS DE CASA COM OUTRO OLHAR. MAIS IMPORTANTE QUE ENCONTRAR OS OBJETOS, É O MOMENTO DA BUSCA POR ELES.

VÍDEO: FUNDO DO MAR.



MOMENTOS

OBJETIVOS E PROPOSTAS

RECURSOS

5. PEDRA AMARELA: TELETRANSPORTE



- VIAJAR PARA ALGUM LUGAR DA TERRA OU DO UNIVERSO E VOLTAR COM ALGUMA COISA DAQUELE LUGAR (5-8 MIN.). CONTAR PARA O GRUPO O QUE É E ONDE O PEGOU. COMO ERA O LUGAR? ESTE OBJETO É TÍPICO DE LÁ? A HISTÓRIA PODE SER FICCIONALIZADA.

6. PEDRA VERDE: METAMORFOSE



- TRANSFORMAR-SE EM OUTRAS PESSOAS: USO DE FIGURINOS, MAQUIAGEM, ORGANIZAÇÃO DA ESTRUTURA CORPORAL;
- INDICAÇÃO: MUDAR PELO MENOS 3 COISAS NO VISUAL;
- VÁ LANÇANDO ALGUNS QUESTIONAMENTOS AO GRUPO, EX: SE EU ME TRANSFORMO EM POLICIAL, COMO ORGANIZO MEU CORPO? O ROSTO É SÉRIO? OU SE EU ME TRANSFORMO EM UMA PESSOA MAIS VELHA, O QUE MUDA NA MINHA POSTURA? PARA ALÉM DOS ELEMENTOS CÊNICOS, TRABALHE A CONSCIÊNCIA CORPORAL DO GRUPO.
- CADA PESSOA SE APRESENTA COMO O PERSONAGEM QUE SE TRANSFORMOU. VOCÊ PODE CONDUZIR UM JOGO DE ENTREVISTAS PARA SABER SE A PESSOA FEZ UMA BOA TRANSFORMAÇÃO (COMO PARTE DO TREINAMENTO).

7. CERIMÔNIA DE FORMATURA



- ESCOLHER ROUPA DE SUPER HERÓI OU VILÃO (DÊ UM TEMPO PARA QUE PROCUREM ROUPAS E OUTROS MATERIAIS PARA COMPOR SEUS TRAJES);
- ESCOLHER FORMAR-SE HERÓI OU VILÃO, UM NOME, UM SUPERPODER (QUE NÃO NECESSITA SER UM DOS TREINADOS). ESTIMULE QUE FAÇAM UM PEQUENO DISCURSO DE FORMATURA, DIZENDO O QUE FARÃO COM ESTE SUPERPODER, ESTA RESPONSABILIDADE, ESTA FUNÇÃO (HERÓI/VILÃO)...
- POSAR PARA A FOTO: JOGO DE COMPOSIÇÃO NO QUAL OS PARTICIPANTES CRIARÃO IMAGENS CORPORAIS (POSES) NA TEMÁTICA INDICADA POR VOCÊ, EX: VILÕES X HERÓIS; POSE DE SUPER; POSE DE VITÓRIA...
- POR FIM, VOCÊ PODE MONTAR UM DIPLOMA PARA CADA PARTICIPANTE UTILIZANDO AS FOTOS DO JOGO ANTERIOR.

- FIGURINOS, MAQUIAGEM E OBJETOS VARIADOS.
- DIPLOMA DE HERÓI/VILÃO COM NOME REAL, CODINOME, SUPERPODER, FUNÇÃO E FOTO DE CADA ESTUDANTE.



DICAS

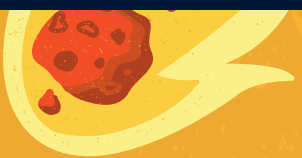
FIGURINO: CAMISETA, ÓCULOS, CHAPÉU, TECIDOS, PERUCA, CACHECOL, LENÇOL, MÁSCARA... VOCÊ PODE APRESENTAR IMAGENS DE SUPER HERÓIS E VILÕES PARA O GRUPO PODER SE INSPIRAR

PROVOQUE O GRUPO A PENSAR SOBRE O USO DOS PODERES, TANTO PARA ATITUDES MORALMENTE CORRETAS, QUANTO PARA ERRADAS. O QUE VOCÊ FARIA SE TIVESSE ESTE PODER?

ESTEJA ABERTO PARA SURPRESAS. O PROCESSO TEM UMA ESTRUTURA PRÉVIA, PORÉM O MEDIADOR PRECISA ESTAR EM ESTADO DE JOGO, NÃO IGNORANDO AS SITUAÇÕES QUE ACONTECEM, O CONTEXTO DOS PARTICIPANTES, AS REVIRAVOLTAS INESPERADAS...

EXPLORE O USO DE IMAGENS E VÍDEOS NO PLANO DE FUNDO COMO PARTE DA AMBIENTAÇÃO CÊNICA.

AJUSTE O PROCESSO DA MANEIRA QUE DESEJAR, LEVANDO EM CONTA O CONTEXTO DO GRUPO, O ESPAÇO E O TEMPO QUE VOCÊ ESTÁ TRABALHANDO. ESTE MATERIAL PRETENDE SER UM ESTÍMULO, NÃO UM MANUAL.



O PLANO PERFEITO



Um grupo de assaltantes é reunido para realizar o maior roubo do século. Mas será que eles têm o que é necessário para desempenhar esta tarefa?



destrua esta mensagem
tome muito cuidado



<https://youtu.be/3adllsES0tc>



PARA COMEÇAR

PRÉ-TEXTO: LA CASA DE PAPEL (NETFLIX, 2017-2021)

CONTEXTO FICIONAL: UM GRUPO DE ASSALTANTES FOI CONVOCADO PARA UMA REUNIÃO SECRETA, NA QUAL, PASSARÃO POR UM TREINAMENTO PARA QUE REALIZEM, CADA UM, UM ASSALTO DIFERENTE.

TEMA: MORAL

PAPEL DOS PARTICIPANTES: ASSALTANTES

ESTRATÉGIAS: MANTO DO PERITO; PROFESSOR NO PAPEL DE ASSALTANTE LÍDER DO GRUPO; AMBIENTAÇÃO CÊNICA; RECURSOS MATERIAIS; NARRAÇÃO

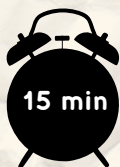


MOMENTOS

PROPOSTAS E OBJETIVOS

RECURSOS

1. APRESENTAÇÃO



-Mediador apresenta-se e sugere que cada participante escolha um codinome - um número, cor ou outro tema.

-Mediador apresenta dois assaltos que já realizou - você pode utilizar montagens para esta apresentação.

-Perguntar: qual o maior roubo que já viram? Seja na vida real ou na ficção e como ele foi realizado?

MONTAGENS DE ASSALTOS DO MEDIADOR

2. TREINAMENTO



-Esta proposta será para o grupo ter repertório de armadilhas e também para realizar um alongamento e aquecimento.

-**Alongamento** da cabeça aos pés: girar pescoço, articulações, massagear rosto, girar quadril, mobilizar os músculos... Monte uma sequência e solicite que o grupo também indique algum alongamento.

-**Treinamento** em diversas salas com armadilhas: lasers no chão, *lasers* por todo lugar, chão que cai, eletricidade, desviar de dardos/tiros...

- Apresente as imagens na tela para que os participantes joguem com elas. A ideia é que, a partir da imagem apresentada, um chão com cacos de vidro, por exemplo, os jogadores realizem em seu espaço físico as interações com a imagem. Ex: Como você desvia dos cacos? Como pode passar por eles? Como você passa pelos *lasers*? Estão em todos os lugares, se agache, pule...

IMAGENS DE ARMADILHAS COMPARTILHADAS NA TELA

3. O ALVO



-Cada participante escolhe um local para assaltar - podem pesquisar imagens do local na *internet* e apresentar na tela. Pode indicar para que escolham um local da cidade ou Estado em que cada participante se encontra.

-Após definir um local, cada pessoa terá um tempo para desenhar a planta daquele lugar. A planta pode ser inventada. Indique que pensem nas entradas, saídas, objetos, segurança do lugar e, no mínimo, coloquem **2 armadilhas**, por exemplo: alarmes, lasers, câmeras, paredes que se fecham, chão que cai, teto que baixa, cachorros bravos...

-Também irão escolher o que roubar: Dinheiro, um objeto, informações... O que posso roubar no lugar que escolhi?

PAPEL, LÁPIS, CANETAS, COLA, TESOURA, IMAGENS... MATERIAIS PARA A CONFECÇÃO DE UMA PLANTA DO LOCAL



MOMENTOS

PROPOSTAS E OBJETIVOS

RECURSOS

4. DISFARCE E EQUIPAMENTOS



-Depois, irão mostrar o mapa e explicar brevemente sobre o local escolhido, bem como, as armadilhas e o que irão roubar.

-Precisamos escolher **um disfarce** para realizar o assalto. Se for durante o dia, iremos disfarçados com perucas, óculos escuros, lenços? Se for à noite, usaremos roupas pretas, touca, máscaras?

-Cada pessoa monta seu disfarce, pode escolher qualquer roupa e maquiagem que tenha.

-Também irão escolher **um objeto** que lhe ajudará na sua missão e contar/mostrar o que aquele objeto faz. Ex: caneta que corta qualquer coisa, casaco à prova de balas, incenso bomba de fumaça... Este é **um jogo de ressignificação de objetos**.

FIGURINO,
MAQUIAGEM, OBJETOS
VARIADOS

5. O ASSALTO



-Após eles terem determinado o local, e os objetos que serão assaltados. Os participantes executam a ação de irem assaltar esta coisa.

-Cada participante irá se deslocar pela sua casa, observando a planta que desenhou, explorando a relação com as armadilhas escolhidas. A ideia não é vermos o que estão fazendo, mas que eles/as mesmos/as explorem seus locais e depois voltem para a frente do computador.

-Precisam se deslocar por este local e roubarem um ou mais objetos - pode ser semelhante ao que escolheram ou outro.

OBJETOS QUE
POSSUEM EM CASA, A
PARTIR DO QUE CADA
UM DETERMINOU NO
MOMENTO 3.

6. O COMPARTILHAMENTO



-Contar sobre o objeto e mostrar como fez para roubar.

-Questione: O que você vai fazer com esse objeto? Vender? Guardar? Doar? E se vender, o que vai fazer com o dinheiro?


DICAS



Provoque a criatividade dos participantes.
Um simples lápis pode virar uma potente
espada ou um apagador de memórias.

Cada processo possui um tema diferente. O
tema é a ponte entre o contexto ficcional e o
contexto real. Aproveite para levantar
questões pertinentes, provocar o senso
crítico, estimular debates...





O LIXO PRODUZIDO PELOS HUMANOS ESTÁ DESTRUINDO A TERRA E AFETANDO OUTROS PLANETAS DO SISTEMA SOLAR; MÁQUINAS QUE VIVEM HÁ MUITOS ANOS EM MARTE PRECISAM VIAJAR AO PLANETA TERRA PARA ACABAR COM A SUJEIRA QUE OS HUMANOS ESTÃO FAZENDO.



TERRA



T3RR4

PARA COMEÇAR

PRÉ-TEXTO: FILMES DE FICÇÃO CIENTÍFICA

CONTEXTO FICCIONAL: ROBÔS NASCIDOS EM MARTE SOFREM COM A POLUIÇÃO ESPACIAL QUE OS HUMANOS DA TERRA ESTÃO PRODUZINDO. AGORA, NOVOS MEMBROS DO EXÉRCITO MARCIANO TÊM UMA MISSÃO: VIAJAREM ATÉ A TERRA E LIMPAREM O PLANETA, DA MANEIRA QUE JULGAREM SER MAIS EFICAZ.

PAPEL DOS PARTICIPANTES: SOLDADOS ROBÔS MARCIANOS

TEMA: POLUIÇÃO

ESTRATÉGIAS: MANTO DO PERITO; PROFESSOR NO PAPEL DE LÍDER DO EXÉRCITO MARCIANO; RECURSOS MATERIAIS.



MOMENTOS

OBJETIVOS E PROPOSTAS

RECURSOS

1. PREPARAÇÃO PARA A VIAGEM



“BEM VINDOS, VOCÊS ACABARAM DE NASCER. PARA ENTENDEREM MELHOR, NÓS SOMOS ANDROIDS MARCIANOS. NOSSA COMUNIDADE VIVE AQUI EM MARTE HÁ MUITAS VOLTAS NO SOL. VOCÊS FORAM CONSTRUÍDOS PARA SEREM SOLDADOS DE NOSSO EXÉRCITO E HOJE NÓS TEMOS QUE CUMPRIR UMA GRANDE MISSÃO, MAS PRIMEIRO, PRECISAMOS TREINAR VOCÊS!”

- **ALONGAMENTO ARTICULAÇÕES ROBÓTICAS:** OLHAR PARA A ESQUERDA, DIREITA, BAIXO E CIMA, GIRANDO O PESCOÇO, ABRIR E FECHAR A BOCA ENQUANTO OLHA PARA OS LADOS; GIRAR OMBROS PARA FRENTE E TRÁS; BRAÇOS ESTICADOS PARA FRENTE - PALMAS PARA FRENTE, MOVER OS DEDOS - ABRIR E FECHAR AS MÃOS; BRAÇOS ESTICADOS PARA OS LADOS, PENDER OS ANTEBRAÇOS COMO SE TIVESSEM DOBRADIÇAS NOS COTOVELOS - BALANÇAR OS ANTEBRAÇOS; DEIXAR TRONCO ERETO, GIRANDO O QUADRIL; LEVANTAR A PERNA, DEIXAR A COXA “FIRME”, PENDENDO A PANTURRILHA E PÉS COMO SE TIVESSE DOBRADIÇAS NO JOELHO - BALANÇAR A PANTURRILHA PARA FRENTE E TRÁS - REPETIR COM A OUTRA PERNA; LEVANTAR UM POUCO A PERNA E FAZER PONTA E FLEXIONAR O PÉ - REPETIR COM OUTRO PÉ.

NOMES: PARTICIPANTES ESCOLHEM NOMES DE ROBÔS, EX: 00, 01, 77, 45...

2. A PARTIDA



- **OS PARTICIPANTES DEVERÃO ESCOLHER** OBJETOS INDISPENSÁVEIS PARA UMA MÁQUINA VIAJAR POR UMA LONGA DISTÂNCIA: ESCOLHER UM OBJETO COMO PARTE DE SEU CORPO, EX: TAMPA DE PAMELA, PEQUENOS ESPELHOS, COLHERES, CINTO, FITA ISOLANTE, PAPEL ALUMÍNIO, FIOS, LANTERNAS... - A IDEIA AQUI É CRIAR UM FIGURINO COM OBJETOS NÃO CONVENCIONAIS E QUE PODEM SER AMARRADOS, COLADOS, PRESOS NA ROUPA DAS PESSOAS.
- PENSAR EM UMA FUNÇÃO PARA O OBJETO, EX: TAMPA DE PAMELA É UM ESCUDO; ESPELHOS SÃO PARA REFLETIR O SOL; COLHERES SÃO EQUIPAMENTOS PARA REDUZIR OS EFEITOS DA GRAVIDADE; A IMAGINAÇÃO É O LIMITE.

OBJETOS DE CASA PARA COMPOR O FIGURINO.

3. A VIAGEM



- **JOGO DO PILOTO:** AGORA TRÊS PESSOAS PILOTAM: UMA MOVE A ASA PARA A DIREITA, OUTRA, PARA A ESQUERDA E OUTRA PESSOA ACELERA. ELAS IRÃO GUIAR NOSSOS MOVIMENTOS, ENTÃO, SE A NAVE FOR PARA A DIREITA, TODOS VÃO PARA A DIREITA...

IMAGEM: NAVE ESPÁCIAL;

VÍDEO/IMAGEM: ESPAÇO, OU FUNDO DE NAVE DO GOOGLE MEET.



MOMENTOS

OBJETIVOS E PROPOSTAS

RECURSOS

INDIQUE AO GRUPO QUE COMEÇARAM A SENTIR OS EFEITOS DO ESPAÇO:

GRAVIDADE 0 - FLUTUAÇÃO: MOVIMENTOS EM CÂMERA LENTA;

SOLAVANCOS;

DESVIAR DE ASTERÓIDES - QUEM PILOTA MEXE MUITO BRUSCAMENTE A NAVE PARA OS LADOS, DESVIANDO DOS CORPOS CELESTES;

- DEPOIS DE UM TEMPO, CADA PARTICIPANTE PODE EXPERIMENTAR EFEITOS DIFERENTES, NÃO PRECISANDO O MEDIADOR DIZER QUAL ESTÁ ACONTECENDO, OU PODE-SE ESCOLHER UM CONDUTOR DOS EFEITOS A CADA MOMENTO;

4. A MISSÃO



- APÓS A DECOLAGEM, E DE SENTIREM UM POUCO DO ESPAÇO SIDERAL, O MEDIADOR IRÁ CONTAR O OBJETIVO DE ELES ESTAREM INDO ATÉ A TERRA: OS HUMANOS ESTÃO FAZENDO TANTA SUJEIRA (DENTRO E FORA DO PLANETA), QUE ESTÁ COMEÇANDO A AFETAR TODOS OS OUTROS PLANETAS, E NOSSA MISSÃO É **LIMPAR O PLANETA TERRA!**

- COMO LIMPAMOS? DESTRUIREMOS O PLANETA TODO? NÓS LIMPAREMOS O AMBIENTE?
- PRIMEIRO, PRECISAMOS ANALISAR O PLANETA PARA DEPOIS DECIDIR O QUE FAREMOS.

5. A GRANDE CHEGADA



- CADA PARTICIPANTE DESCEU EM UM LUGAR DIFERENTE (A CIDADE ONDE ESTÁ TERRITORIALMENTE LOCALIZADO);

- **DISFARCES:** PARA NÃO SEREM DESCOBERTOS, IRÃO ESCOLHER DISFARCES DE HUMANOS E COLOCAR POR CIMA DOS OBJETOS QUE JÁ HAVIAM ESCOLHIDO - EX: AMARREI A TAMPA DE PAMELA NA CABEÇA, CUBRO COM UM LENÇO, PERUCA OU CHAPÉU. NESTE MOMENTO, INVISTA NO RIDÍCULO, ABRACE AS RISADAS.

- CADA UM IRÁ ANDAR PELA CIDADE (UTILIZANDO O **GOOGLE MAPS** OU **DESENHANDO UM MAPA** DE ALGUMA PARTE DA CIDADE). OBJETIVO: ANALISAR A CIDADE, PENSANDO O QUE ESTÁ RUIM (RUAS, CALÇADAS, PARQUES, POLÍTICA, SINALIZAÇÃO DE TRÂNSITO, ACESSO DAS PESSOAS AOS SERVIÇOS PÚBLICOS...). DEPOIS PENSAR O QUE ESTÁ RUIM NO BRASIL. ANOTAR PELO MENOS TRÊS COISAS;

- TRAZER A DISCUSSÃO PARA O GRUPO: QUAIS OS PROBLEMAS QUE PERCEBERAM? AS PESSOAS CUIDAM DO AMBIENTE? QUAIS AS POSSÍVEIS SOLUÇÕES? O QUE VAMOS FAZER? DESTRUIR TODOS OS HUMANOS OU LIMPAR O PLANETA?

FIGURINO E MAQUIAGEM;

PAPEL E LÁPIS/CANETAS OU ACESSO AO **GOOGLE MEET**.

MOMENTOS

OBJETIVOS E PROPOSTAS

RECURSOS

6. A LIMPEZA



- INDEPENDENTE DA RESPOSTA QUE DERAM ANTERIOEMENTE: **(DESTRUIR)** PRECISAMOS CONSTRUIR UMA MÁQUINA PARA DESTRUIR TODO MUNDO, PARA ISSO, SELECIONAR OBJETOS QUE PODEM SERVIR PARA A DESTRUIÇÃO/ **(LIMPAR)** ESCOLHER OBJETOS QUE PODERIAM SERVIR PARA LIMPAR OS DIVERSOS TIPOS DE PROBLEMAS;
- **MÁQUINA DE MOVIMENTOS:** CADA PARTICIPANTE INICIARÁ UM MOVIMENTO COM O OBJETO ESCOLHIDO E OS PRÓXIMOS PARTICIPANTES PRECISAM ENCAIXAR COMO ENGRENAGENS DE UMA MÁQUINA;

REPITAM O JOGO QUANTAS VEZES JULGAREM SER NECESSÁRIO, ESTIMULANDO DIFERENTES PROPOSTAS DE MOVIMENTOS E COMPOSIÇÕES. EX: DESTRUIR - QUAL O TIPO DE MÁQUINA? ELA CONGELA? DESINTEGRA? TRANSFORMA HUMANOS EM ANIMAIS? LIMPAR: COM ÁGUA? VARRENDO? DESINTEGRAR O LIXO? CONSERTAR AS COISAS? É UMA MÁQUINA DE PLANTAR ÁRVORES?

7. O RETORNO



- **ANTES DE VOLTARMOS,** PRECISAMOS DEIXAR UMA MENSAGEM GRAVADA PARA SER TRANSMITIDA NA TERRA - PODEMOS AMEDRONTAR OS HUMANOS (CASO AINDA EXISTIREM), OU CONSCIENTIZÁ-LOS SOBRE A IMPORTÂNCIA DOS CUIDADOS COM O PLANETA...
- O MEDIADOR LEVARÁ OS PARTICIPANTES DE VOLTA PARA O PLANETA VERMELHO. O RETORNO AO PLANETA PODE SEGUIR COM OS MESMOS EXERCÍCIOS DA VIAGEM ATÉ A TERRA. PODE-SE FINALIZAR, TAMBÉM, COM UMA SEQUÊNCIA DE RELAXAMENTO, INDICANDO QUE AS MÁQUINAS PRECISAM ENTRAR EM MODO REPOUSO PARA AGUENTAR A VIAGEM DE VOLTA À MARTE.



DICAS

EM QUALQUER EXERCÍCIO, TENDE INVESTIR NA VISUALIDADE, UTILIZANDO VÍDEOS E IMAGENS, POR EXEMPLO. É INTERESSANTE QUE VOCÊ TENHA UM CUIDADO COM O FIGURINO E A MAQUIAGEM, TIRANDO UM TEMPO PARA PENSÁ-LOS E PREPARÁ-LOS PREVIAMENTE.

CASO VOCÊ PROPONHA UM MOMENTO DE RELAXAMENTO, TOME CUIDADO COM INDICAÇÕES COMO “FECHAR OS OLHOS”, “DEITAR-SE”, POIS PODEM IMPEDIR OS PARTICIPANTES DE ACESSAREM AS INFORMAÇÕES.

NOS EXERCÍCIOS QUE HÁ A NECESSIDADE DE TIRAR O FOCO DA CHAMADA PARA REALIZAR OUTRAS TAREFAS (DESLOCAR-SE, ACESSAR UM SITE, DESENHAR...), COMBINE COM O GRUPO UM TEMPO PARA REALIZAREM A ATIVIDADE E RETORNAREM À CHAMADA.

AJUSTE O PROCESSO DA MANEIRA QUE DESEJAR, LEVANDO EM CONTA O CONTEXTO DO GRUPO, O ESPAÇO E O TEMPO QUE VOCÊ ESTÁ TRABALHANDO. ESTE MATERIAL PRETENDE SER UM ESTÍMULO, NÃO UM MANUAL.

TERIANTROPOS

PODER TRANSFORMAR-SE EM ANIMAIS PARECE UMA IDEIA INCRÍVEL. IMAGINE VOAR DE UM CANTO A OUTRO DO PLANETA COM AS PRÓPRIAS ASAS. OU ENTÃO, EXPLORAR O FUNDO DO OCEANO SEM NENHUM EQUIPAMENTO. PARA OS TERIANTROPOS ISTO É POSSÍVEL, POIS ELES POSSUEM A HABILIDADE DE MUDAR SEUS CORPOS PARA A FORMA DE ANIMAIS. MAS TODOS QUE SÃO DIFERENTES EM NOSSA SOCIEDADE, GERALMENTE, ESTÃO EM PERIGO.

AQUI, UM GRUPO DE TERIANTROPOS QUE ENCONTROU SEU ESPAÇO EM MEIO A CIDADE, A QUAL CRESCE E DEVORA O VERDE CADA DIA MAIS, PRECISA REALIZAR UMA SÉRIE DE TESTES A FIM DE ESCOLHER UM NOVO LÍDER PARA PODEREM SE MANTER VIVOS.





TERIANTROPOS

PARA COMEÇAR

**PRÉ-TEXTO: SÉRIE "SWEET TOOTH"
(NETFLIX, 2021 - PRESENTE)**

**CONTEXTO FICCIONAL: UM GRUPO DE TERIANTROPOS
PRECISA PASSAR POR DIVERSOS TESTES PARA
ELEGER O NOVO LÍDER DE SUA COMUNIDADE.**

**TEMA: ELEIÇÃO DE UM NOVO LÍDER DO GRUPO DE
HÍBRIDOS DE PESSOAS COM ANIMAIS; GRUPOS
MINORITÁRIOS**

PAPEL DOS/DAS PARTICIPANTES: TERIANTROPOS.

**ESTRATÉGIAS: PROFESSOR NO PAPEL DE
TERIANTROPO; RECURSOS MATERIAIS; NARRAÇÃO.**

1. APRESENTAÇÃO



- **DISCURSO INICIAL:** INICIE CONTANDO A HISTÓRIA DA COMUNIDADE, DE SUA LUTA PELA SOBREVIVÊNCIA, TRAZENDO A EXPLICAÇÃO DO QUE SÃO OS TERIANTROPOS NO PRÓPRIO DISCURSO. EXPLIQUE SOBRE A NECESSIDADE DE ESCOLHER UM NOVO LÍDER A PARTIR DE UMA SÉRIE DE TESTES. UTILIZE O DISCURSO PARA INTRODUIR O CONTEXTO FICCIONAL PARA O GRUPO. ELABORE-O PREVIAMENTE;
- **APRESENTAÇÃO** DE SEU NOME, QUAL ANIMAL MAIS GOSTA DE SE TRANSFORMAR E QUAIS AS HABILIDADES DESTE ANIMAL;

2. PRIMEIRA PROVA:
VELOZES

- **PRIMEIRA PROVA:** TRANSFORMAR-SE EM UM ANIMAL QUE SE DESLOQUE POR TERRA E BUSCAR UM OBJETO DE METAL QUE ESTÁ MUITO DISTANTE;
- **VOCÊ AUXILIA NA TRANSFORMAÇÃO:** LENTAMENTE VAMOS PERCEBENDO NOSSO CORPO PARTE POR PARTE: COMECANDO PELOS DEDOS DAS MÃOS E BRACOS, MOVIMENTANDO-OS DEVAGAR – ELES VIRAM GARRAS? SE JUNTAM COM O RESTO DO CORPO? VIRAM ASAS? QUAL MOVIMENTO O ANIMAL ME CONVOCA A FAZER COM OS BRACOS? É LEVE OU PESADO? COMO ESTÃO MINHAS PERNAS? ELAS AUMENTAM OU DIMINUEM? E MEUS PÉS? TEM CASCOS, GARRAS OU ALGO DIFERENTE? COMO EU TRANSFORMO MEU CORPO TODO? COMO É O CORPO DO ANIMAL? ELE É ERETO? BÍPEDE OU QUADRÚPEDE? E MEU ROSTO? TENHO UM BICO, DENTES AFIADOS, OLHOS ARREGALADOS?
- **APÓS, DESLOCAR-SE PELO ESPAÇO, EXPLORANDO ESTE CORPO DIFERENTE E BUSCANDO UM OBJETO DE METAL QUE ESTÁ LONGE:**
- **O OBJETIVO É QUE explorem outras possibilidades de movimentos no espaço que estão:**
- **VOLTA:** MOSTRAR O OBJETO E DEIXÁ-LO PERTO DE SI.

3. SEGUNDA PROVA:
MUITO ALTO

- **SEGUNDA PROVA:** SUBIR EM UM LOCAL MUITO ALTO PARA BUSCAR UM OBJETO VERDE, AMARELO, VERMELHO OU AZUL.
- VOCÊS VÃO SE TRANSFORMAR EM AVES? INSETOS? MORCEGOS? COMO É O CORPO DO ANIMAL QUE EU ME TRANSFORMO? É MUITO PEQUENO? COMO SÃO MINHAS ASAS? ELAS SÃO LONGAS? PODE USAR OBJETOS COMO TECIDOS, SACOLAS PLÁSTICAS PARA CRIAR SUA TRANSFORMAÇÃO: CADA PESSOA AOS POUCOS VAI EXPLORANDO SUA PRÓPRIA TRANSFORMAÇÃO:
- **OBJETIVO:** EXPLORAR DIFERENTES MOVIMENTAÇÕES PELO ESPAÇO E/OU UTILIZAR O VISUAL VERNACULAR COMO RESPOSTA AO EXERCÍCIO (VER: LEOPOLD, 2023, P. 49-50).

4. TERCEIRA PROVA:
ENROLADOS

- **TERCEIRA PROVA:** TRANSFORMAR-SE EM COBRAS PARA PEGAR UM OBJETO MUITO PEQUENO. PARA ISSO SERÃO UTILIZADOS OBJETOS MALEÁVEIS COMO ROUPAS, TECIDOS E SACOLAS:
- EXPLORAR A TRANSFORMAÇÃO JUNTO DO OBJETO: SOMENTE O TECIDO VIRA COBRA? EU VIRO JUNTO COM O TECIDO? POSSO EXPERIMENTAR AMARRAR VÁRIAS SACOLAS PLÁSTICAS, OU VÁRIAS ROUPAS...
- **OBJETIVO:** RESSIGNIFICAÇÃO DE OBJETOS E COMPOSIÇÃO COM OBJETOS

TECIDOS, ROUPAS,
SACOLAS
PLÁSTICAS,
LENÇOS...

5. QUARTA PROVA:
COLORIDOS

- “NA NATUREZA, MUITOS ANIMAIS SE DESTACAM POR SEREM COLORIDOS, COMO POR EXEMPLO: PAVÃO, CARPA, CAMALEÃO, SAPOS, COBRAS, INSETOS... AS CORES PODEM SERVIR PARA AFASTAR PREDADORES OU PARA CHAMAR A ATENÇÃO DE OUTROS ANIMAIS.”
- NESTA PROVA, CADA PESSOA VAI PENSAR EM UM ANIMAL COLORIDO E SE TRANSFORMAR NELE, UTILIZANDO MATERIAIS COMO OS DESCRITOS AO LADO:
 - APÓS, APRESENTAR O ANIMAL QUE SE TRANSFORMOU.

TECIDOS, ROUPAS,
SACOLAS
PLÁSTICAS, LENÇOS,
MAQUIAGEM...

6. ÚLTIMA PROVA: O
DEBATE

- NESTA PROVA, CADA PESSOA IRÁ ESCOLHER OUTRA PARA FAZER PERGUNTAS. INDIQUE QUE AS PERGUNTAS SEJAM RELACIONADAS ÀS PREOCUPAÇÕES DE NOSSA COMUNIDADE, COMO PROTEÇÃO, CUIDADOS AO MEIO AMBIENTE, RECURSOS...
- NESTE MOMENTO, VOCÊ PODE FOMENTAR UM DEBATE SOBRE TEMAS COMO: POLUIÇÃO; GRUPOS MINORITÁRIOS E COMO SÃO TRATADOS PELA SOCIEDADE; ESPECISMO; CRIMES AMBIENTAIS; ABORDAR SOBRE TERMOS QUE ESCONDER DOS OUTROS QUEM SOMOS DE VERDADE (ENQUANTO TERIANTROPOS)...

7. FINALIZAÇÃO:
VOTACÃO E DISCURSO

- APÓS AS PERGUNTAS, FAREMOS UMA VOTACÃO, LEMBRANDO QUE A MISSÃO DE QUEM É LÍDER DO GRUPO É MUITO IMPORTANTE E EXIGE MUITA RESPONSABILIDADE;
- VOCÊ PODE FAZER A VOTACÃO COMO PREFERIR: UM POR UM DIZ EM QUEM VOTA (E O PORQUÊ); CADA UM ESCREVE NO CHAT SEU VOTO; ESCREVEM EM PAPÉIS E MOSTRAM...
- AO FINAL, QUEM VENCEU REALIZA UM DISCURSO DE POSSE. É POSSÍVEL VOCÊ INDICAR QUE A PESSOA VENCEDORA DISTRIBUA CARGOS/FUNÇÕES PARA AS OUTRAS, COMO SEGURANCA, ENSINO, SAÚDE, ALIMENTACÃO... É INTERESSANTE ASSOCIAR OS CARGOS À ANIMAIS, EXEMPLO: QUAL ANIMAL PODERIA PROTEGER NOSSA COMUNIDADE? QUAL PODERIA BUSCAR ALIMENTOS?...



APROVEITE O POTENCIAL DA LIBRAS E BRINQUE COM O USO DO VISUAL VERNACULAR PARA MOSTRAR O QUE ESTÁ ACONTECENDO OU PARA SUBSTITUIR O DESLOCAMENTO FÍSICO. POR EXEMPLO, COMO EU MOSTRO QUE ESTOU SUBINDO EM UM LOCAL ALTO? PODE SER DE MANEIRA LITERAL, PODE SER COM O CORPO TODO OU UTILIZANDO RECURSOS DA LIBRAS.

CRIE A HISTÓRIA, CONVENÇA O GRUPO. POR QUE ESTÃO REALIZANDO DETERMINADO EXERCÍCIO? EXPLIQUE DENTRO DO CONTEXTO DO PROCESSO.

AJUSTE O PROCESSO DA MANEIRA QUE DESEJAR, LEVANDO EM CONTA O CONTEXTO DO GRUPO, O ESPAÇO E O TEMPO QUE VOCÊ ESTÁ TRABALHANDO. ESTE MATERIAL PRETENDE SER UM ESTÍMULO, NÃO UM MANUAL.



DANÇA

DOS

OLHOS



QUANDO DORMIMOS, MUITAS VEZES NOSSO CORPO ENTRA NA FASE REM - ESTE É O MOMENTO NO QUAL ACONTECEM NOSSOS SONHOS. A FASE REM INDICA O MOVIMENTO RÁPIDO DOS OLHOS. É COMO SE ELES DANÇASSEM.

VOCÊ JÁ PENSOU COMO SERIA PERMANECER EM UM SONHO?



DANÇA DOS OLHOS

PARA
COMEÇAR

**PRÉ-TEXTO: CORALINE E O MUNDO SECRETO
(2009)**

**CONTEXTO FICCIONAL: CONDUZIDO POR UM GUIA, O GRUPO
FARÁ UMA VIAGEM ATÉ O MUNDO DOS SONHOS. LÁ,
QUALQUER COISA PODE ACONTECER...**

TEMA: IMAGINAÇÃO

**PAPEL DOS PARTICIPANTES: NÃO HÁ UMA DEFINIÇÃO DE PAPÉIS, POIS ESTE
PROCESSO BUSCA PENSAR UMA PRÁTICA QUE ABORDE PROPOSTAS
VISUAIS MAIS PERFORMÁTICAS**

**ESTRATÉGIAS: PROFESSOR NO PAPEL DE GUIA DOS
SONHOS; RECURSOS MATERIAIS; NARRAÇÃO**

MOMENTOS

PROPOSTAS E OBJETIVOS

RECURSOS

1. INTRODUÇÃO



- Inicie contextualizando os participantes do processo. Pode ser que os participantes estejam em um spa de última geração, especializado em estimulação de sonhos. Ou estão em uma outra dimensão, na qual a linha entre realidade e sonho é muito tênue. Você irá guiá-los nesta jornada.

2. BONS SONHOS



- Relaxamento de cada parte do corpo: Tensionar (fazer força com) as mãos e relaxar; tensionar o rosto e relaxar. Os ombros, os braços, o peito, a barriga, as coxas, panturrilhas e pés. Foco na respiração. Inspira pelo nariz, enche a barriga; depois expira pela boca.
- Professor entra no papel de guia dos sonhos irá apresentar aquele novo espaço. Solicita, então, que os sonhadores peguem um tecido mais leve (roupas, toalha, pano...) ou sacola plástica nas cores AZUL ou BRANCO.
- Aos poucos, juntos, vão criando o mar no qual irão navegar. Comecem a jogar com esse objeto, como se ele puxasse vocês para um lugar desconhecido. Dancem com ele. Este momento pode render composições visuais interessantes de serem registradas em vídeo ou anotadas em um documento para serem retomadas mais tarde.

TECIDOS: ROUPAS,
TOALHAS, LENÇOL,
LENÇOS, PANOS DE
COPA... AZUIS OU
BRANCOS;

SACOLA PLÁSTICA AZUL
OU BRANCA

3. A CHEGADA



- O lugar no qual chegaram é muito escuro e precisa ser iluminado. Objetivo: Utilizar objetos que possam produzir algum tipo de iluminação ou brilho para compor imagens.
- Vocês irão brincar com luz e sombra. Como podemos brincar com a luz? No rosto, no corpo, no braço, na parede...? E com a sombra? Quais imagens podemos criar com a luz e a sombra?
- Depois, proponha que criem um tipo de entrada com os objetos de iluminação. Uma porta, um buraco, uma cortina de luz, um túnel, um portal... E, então, passem por estas entradas.

LANTERNAS, LUZES DE
NATAL, LANTERNA DE
CELULAR, LED, RING
LIGHT, ESPELHOS OU
OUTROS OBJETOS QUE
REFLETEM A LUZ

MOMENTOS

PROPOSTAS E OBJETIVOS

RECURSOS

4. QUEM ESPERA DO OUTRO LADO?



“Ao atravessarem a porta, uma figura sinistra está parada do outro lado. Será um pesadelo?”

- Utilizando figurinos, luzes, tecidos e objetos variados vocês irão criar um monstro. A ideia é montar algo como uma escultura. Vá indicando que experimentem a luz e sombra, tecidos de outras cores... Fique atento a cada criação.
- Ao final, criar uma breve história/explicação deste monstro. Você já sonhou com ele? Ele te traz quais memórias? Por que ele te dá medo?

OBJETOS VARIADOS,
TECIDOS, ROUPAS, LUZ...

5. MEMÓRIAS



- Neste exercício, **pensem nos sonhos que já tiveram e cada sonhador seleciona um**. O objetivo é recriar o sonho em uma cena. Dê um tempo para que os sonhadores organizem os materiais necessários e ensaiem. Depois, cada pessoa vai apresentar sua cena.
- **Estimule a plateia com perguntas sobre as cenas apresentadas**: o que vocês entenderam do sonho do outro? Alguém montaria diferente? Aproveite para provocar um olhar crítico e atento sobre a cena.

FIGURINOS,
MAQUIAGEM, OBJETOS
VARIADOS,
ILUMINAÇÃO, CENÁRIO.

6. FILTRO DOS SONHOS



- Neste exercício, os sonhadores irão “capturar os sonhos” uns dos outros. A ideia é que **retomem as imagens e cenas apresentadas** pelas outras pessoas e escolham algumas para apresentar. A indicação dada é que brinquem com essas cenas e façam da sua maneira, misturando com suas cenas, realizando-as de maneira mais acelerada, mais lenta, mais engraçada, pegando apenas o tema principal e apresentando outra cena relacionada ao tema...

“Os sonhos muitas vezes são confusos, embaralhados, misturados, sem cronologia, então podem misturar tudo que quiserem.”

- Apresentação das cenas e conversa sobre elas.

FIGURINOS,
MAQUIAGEM, OBJETOS
VARIADOS,
ILUMINAÇÃO, CENÁRIO.

7. FIM?



- Você pode finalizar realizando **um exercício que os leve a despertar o corpo**. Irão relaxar novamente, passando para movimentos de espreguiçar. Indique que prestem atenção a cada parte. Movam primeiro os dedos, depois as mãos, braços... Como se cada parte do corpo estivesse acordando aos poucos. Bocejos são bem vindos.
- Independente do contexto de seu processo, ao retornarem do mundo dos sonhos, finalize de maneira coerente. Se estavam no spa, pode ser que já passou o tempo daquela sessão. Ou alguém que monitorava os sonhos já conseguiu reunir as informações que precisava. Enfim, seja criativo!

LANTERNAS, LUZES DE NATAL, LANTERNA DE CELULAR, LED, RING LIGHT, ESPELHOS OU OUTROS OBJETOS QUE REFLETEM A LUZ



DICAS

ESTE PROCESSO TEVE POR OBJETIVO TRABALHAR COM A COMPOSIÇÃO DE CENAS E IMAGENS. HÁ ASPECTOS DO DRAMA QUE NÃO SÃO CONTEMPLADOS NA SUA ELABORAÇÃO, ENTRETANTO, CABE AO MEDIADOR ORGANIZÁ-LO DE MANEIRA QUE SE APROXIME MAIS COM SEU INTERESSE DE PROPOSTA.

- AS CENAS PODEM SER REALIZADAS EM DUPLAS OU PEQUENOS GRUPOS. ESTIMULE QUE JOQUEM UNS COM OS OUTROS, AINDA QUE O CONTATO ENTRE OS PARTICIPANTES NO AMBIENTE REMOTO OCORRA DE MANEIRA DIFERENTE.

REFERÊNCIAS

CABRAL, Beatriz. Drama como método de ensino. São Paulo: Editora Hucitec, 2006.

CORALINE e o Mundo Secreto. Direção: Henry Selick. Produção de Laika Entertainment, Estados Unidos: Focus Features. 2009. 1 DVD.

LA Casa de Papel. Criação de Álex Pina e Javier Gómez. Espanha: Netflix. 2017 - 2021. son., color. Acesso em: 29 dez. 2021.

LEOPOLD, Douglas Vicente. Entre telas, ficções, espaços e tempos: processos de Drama em sessões únicas com surdos em ambiente virtual. Orientadora: Marcia Berselli. 2023. 69 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Curso de Licenciatura em Teatro, Departamento de Artes Cênicas, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria. 2023. Disponível em: <http://repositorio.ufsm.br/handle/1/27754>. Acesso em: 07 de nov. de 2023.

PEREIRA, Diego de Medeiros. Drama na educação infantil: experimentos teatrais com crianças de 02 à 06 anos. 2015. Tese (Doutorado) - Programa de Pós-graduação em Teatro, Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

PEREIRA, D. de M.; BERSELLI, M.; LEOPOLD, D. V.; JARDIM, P. L. Luzes, câmera, ação!: Práticas teatrais com surdos em ambiente virtual. Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas, Florianópolis, v. 2, n. 41, p. 1-25, 2021. DOI: 10.5965/1414573102412021e0113. Disponível em: <https://periodicos.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/20344>. Acesso em: 10 jul. 2022.

SKY High – Super Escola de Heróis. Direção: Mike Mitchell. Produção de Andrew Gunn. Estados Unidos: Buena Vista Pictures, 2005. 1 DVD.

SWEET Tooth. Criação de Jim Micklez. Estados Unidos: Netflix. 2021 - presente. son., color. Acesso em: 11 jan. 2023

Em nosso site você encontra outros materiais didáticos acessíveis. Nos siga no Instagram para acompanhar o que o grupo vem desenvolvendo.



www.teatroflexivel.com.br



@teatroflexivel