

3.1.2) Abordagem político-pedagógica

Sobre trabalhar numa comunidade popular, local de relativo abandono por parte do poder público, digo que dar aula é sempre igual apesar de ser sempre diferente, pois depois que fechamos a sala somos só nós: professor(es) e alunos, indivíduos humanos.

Muitos projetos se fazem aqui sobre a arte, mas na questão do teatro especificamente, nunca tinha visto antes algo que nos tratasse como pessoas comuns em suas necessidades de criação e inspiração artística e não como moradores com problemas sociais os quais precisavam ser evidenciados em todo trabalho artístico. (depoimento de Matheus Melo, aluno do projeto, via e-mail)

Dialogar com o espaço em torno, trazer à tona questões sociais e comunitárias é muito importante, mas enxergar que não tem nada de diferente ali é o primeiro passo para relacionar-se realmente com as pessoas e indignar-se com os absurdos por entender que sendo iguais merecemos condições iguais.

Sendo a formação, discutida no capítulo anterior, comum a todos os bolsistas, temos pressupostos comuns e um repertório de jogos por onde começar, mas trabalhar com teatro pode ter muitos fins.

O projeto se delineou sobre as bases ideológicas do teatro em comunidades, onde as demandas comunitárias são o norte da sucessão de encontros. Estas bases são estudadas na disciplina “Teatro em Comunidades”, pré-requisito para participar do projeto Teatro em Comunidades – Redes de teatro na Maré e, desde 2015, disciplina obrigatória do currículo do curso de Licenciatura em Teatro na Unirio. Nesta disciplina a profa. Marina apresenta os autores por ela estudados e sua pesquisa e realizamos debates acerca do tema.

Entende-se a partir destas leituras e discussões, o teatro em comunidades não apenas como um teatro que é feito na comunidade enquanto espaço físico, mas o teatro que leva em conta, ou mias, parte da comunidade. Ideias de pedagogias baseadas em transferência de conhecimento, postura superior do professor, demandas externas e outras propostas não democráticas e dialógicas são rejeitadas, dando lugar à ideia de construção coletiva do conhecimento e de valorização das demandas locais.

Nogueira (2002) define a prática do teatro em comunidades da seguinte forma: “Trata-se de um teatro que envolve a comunidade em todo o processo teatral, incluindo a criação de texto e representação que são baseadas em problemas apontados pelos participantes” (NOGUEIRA, 2002, p.70).

Nesta mesma obra, a autora nos fala sobre o *método dialógico de teatro para o desenvolvimento*, sistematizado por ela a partir de dois workshops em que participou na Nigéria e no Zimbábue, que explica um pouco da postura que buscamos adotar.

O grupo de facilitadores cria um repertório comum, antes de ir para a prática. Seu papel deixa de ser o do especialista, do profissional que vem com um projeto pronto, e passa a ser o de alguém que vai coordenar um processo aberto para as contribuições dos membros da comunidade. O facilitador faz perguntas no lugar de dar respostas (NOGUEIRA, 2002).

A autora nos fala ainda do conceito de *codificação* cunhado por Paulo Freire que é utilizado para conscientizar sem impor a visão dos facilitadores, expondo as questões de forma simbólica.

Para Freire, a realidade concreta não pode ser reduzida a fatos observáveis; ela também inclui a forma como as pessoas a percebem. Subjetividade tem que se unir com objetividade para gerar uma percepção acurada da realidade. Codificação representa uma forma de focar o diálogo - entre os facilitadores e os membros da comunidade envolvidos no projeto - objetivando desvelar a realidade, o que inclui aspectos objetivos e subjetivos. (BARBOSA, 2014)

Em muitos momentos apresentamos problemas, buscando este desvelamento da realidade. Um exemplo desta busca que figura como importante escolha político-pedagógica do projeto é a busca pela apropriação da cidade por parte dos moradores da periferia, estudada por Caroline Barbosa (2014) em seu trabalho de conclusão de curso que discute a divisão da cidade e o papel do teatro enquanto promotor do questionamento das estruturas invisíveis que separam comunidades de uma mesma cidade.

Sobre os espaços destinados às classes distintas, percebemos na cidade, constantemente, essas delimitações muitas vezes invisibilizadas (assim como os jovens). É preciso dar maior atenção para elas, visto que se considera importante a ligação do território com a formação do sujeito social e, sobretudo, com a transformação da sociedade. (BAARBOSA, 2014)

3.2 – Em busca de uma metodologia para nossas aulas

Quando ingressei no projeto, no início do ano letivo de 2012, havia já duas turmas cujo trabalho se iniciou em 2011, uma na Nova Holanda, na sede da Redes de Desenvolvimento da Maré, e outra em Ramos, no posto de saúde Américo Veloso; e eu e a colega Giselle Santyago iríamos receber os novos interessados da Nova Holanda. Como os alunos do ano anterior já haviam divulgado as aulas de teatro para seus amigos, não tivemos problemas em formar uma nova turma.

A recepção foi bem tímida, eles esperavam um texto para montar uma peça, pois muitos haviam assistido à montagem final do ano anterior, mas conversamos, fizemos alguns exercícios de apresentação e o grupo manteve certa assiduidade, ao longo do ano acolheu quem mais aparecesse e se despediu de alguns que quiseram sair ou não puderam continuar; além de novos alunos, acolhemos uma nova colega da Licenciatura, a Marcelle Seba. Fomos criando aula a aula em coletivo, descobrindo uma maneira de como o teatro seria trabalhado ali, ou seja, que não eram ensaios, mas aulas da linguagem teatral.

Somamos a toda experiência das disciplinas da universidade, as nossas vivências como atrizes. Eu e Giselle, por gostarmos de linguagens muito afins como palhaço, máscaras, um teatro físico e gestual, pautamos nossos jogos e exercícios em desconstrução do corpo e voz cotidianos, através de exaustão e da criação de novas formas corporais e novas possibilidades vocais. Claro que discordávamos em alguns pontos na preparação da aula, mas a linha de trabalho era muito semelhante.

A chegada de Marcelle abalou esta linha, pois seu modo de trabalho muito se diferenciava do nosso. Ela partia mais de estímulos soltos, de uma aula mais aberta, que não se prendesse a um objetivo fechado e se preocupasse apenas em provocar e estimular os alunos a se questionarem, questionarem o mundo.

Equilibrar modos de trabalho e diferentes visões teatrais é o grande desafio de dar aula em grupo. Mas, este não é o único embate que se trava, há ainda a turma, a aula em si.

Atrair a atenção e o interesse dos alunos me pareceu tão mais difícil do que entreter uma plateia de teatro. Estavam ali todos por vontade própria, mas por que não se entregavam ao jogo, às atividades que propúnhamos? Cabia a nós, facilitadores, criar um ambiente de confiança, de não julgamento, nosso primeiro desafio.

Coincidentemente eu e Giselle gostávamos de trabalhar a linguagem do palhaço, decidimos então partir de um de seus pressupostos para instaurar o ambiente que queríamos. Valorizar o ridículo foi nossa primeira decisão pedagógica. Mas, foi interessante notar que os outros grupos do projeto, orientados por outros colegas da Licenciatura, foram por outros caminhos e chegaram a turmas coesas e alunos que se arriscavam à exposição.

Além de criar um *ambiente arejado*, precisávamos engajar os alunos. Sobre este ponto pesou estar trabalhando num ambiente de abandono do Estado. O ambiente das comunidades populares é historicamente um ambiente de abandono, o aluno de escola pública, maioria dos nossos o eram, está acostumado ao descaso e, portanto, age com descaso. Era nosso papel mostrar que eles faziam diferença, que o comprometimento deles teria reflexo direto no nosso resultado, ainda mais, que o comprometimento de um interfere no resultado de todos, posto que teatro é coletivo. Para conseguir este tipo de postura, agimos com extrema rigidez, tanto conosco quanto com os alunos, valorizando e incentivando assiduidade e pontualidade, além de engajamento real nas atividades propostas.

As aulas acabaram obedecendo a uma estrutura de recepção, onde cada um podia falar algo caso desejasse, aquecimento/alongamento, jogos – aqui trabalhávamos os atributos do ator como de desconstrução corporal, interação, experimentação vocal e outros-, improvisações e, por fim, discussão sobre o que foi feito e o que queríamos fazer.

O próprio suceder das aulas, assim organizadas, nos permitiu criar um grupo coeso, criar intimidade com cada aluno, além, é claro, de desenvolvermos nossas potencialidades. Foi muito gratificante notar as mudanças que vimos acontecerem em cada um, a entrega que foram se permitindo em pequenas coisas, como ir com uma roupa de trabalho, deixar de fazer outros programas no sábado de manhã para ir às aulas etc.



Fig.23: Aulas na sede da Redes de Desenvolvimento da Maré. Rio de Janeiro / 26 de maio de 2012.



Fig.24: Aulas na sede da Redes de Desenvolvimento da Maré. Rio de Janeiro / junho de 2013.

Quanto às demandas daquele grupo, é interessante notar que o que os unia enquanto comunidade não parecia ser de interesse imediato do grupo, poucos temas trazidos falavam da comunidade, ficavam mais restritos às personalidades, mas, no desenrolar do trabalho, a relação individual com a realidade comunitária começou a uni-los enquanto pertencentes a uma mesma comunidade e a trazer à tona questões que os impediam de desenvolver suas potencialidades.

Um exemplo interessante disto é que no segundo ano de trabalho (2013), quando propusemos diversas ambientações para *Sonho de Uma Noite de Verão* de W. Shakespeare, eles escolheram ambientar a obra na comunidade, em meio ao tráfico de drogas; porém, como a peça acontece em uma esfera mais realista e outra fantástica, foi muito rico criar o ambiente fantástico de forma diferente da realidade do grupo: o mundo da moda. Não irei detalhar esta montagem porque me afastei enquanto orientadora na fase final do processo por questões pessoais.

3.3 – Montagem final, um produto em processo.

A necessidade de um produto é um questionamento em diversos textos do campo da Pedagogia do Teatro.

Acho simplesmente inútil a oposição radical entre o processo e o produto, entre exercícios e representação, cada vez que ela se apresenta em torno de desafios que nada têm a ver com a formação dos indivíduos. [...] continuo pensando que uma das perspectivas das oficinas consiste em definir, em cada circunstância, formas de apresentação que diversificam os rituais de acordo com os objetivos estabelecidos pelo grupo (RYNGAERT, 1945, p.31).

A princípio nos questionávamos sobre a necessidade, a importância e até a possibilidade de apresentar algum produto no fim do primeiro ano de trabalho. Achávamos que a turma estava muito crua, que ainda não estava pronta, que um texto os engessaria a esta altura, tínhamos enfim, muito receio. A professora Marina, como coordenadora, nos incentivou veementemente a montarmos um espetáculo, quaisquer que fossem as proporções possíveis. Ela nos afirmava aquilo que só pudemos constatar mais tarde: que a própria montagem dá conta de aprendizados que as aulas não dão e que nós estávamos sendo muito exigentes ao querer esperar atores prontos para

montar algo, que a comunicação e a expressão teatral se dariam com as ferramentas que até ali os alunos puderam apreender.

Montamos a peça *Tribobó City*, de Maria Clara Machado.¹ O espetáculo me surpreendeu em qualidade, acabamento, comprometimento dos alunos, mas, principalmente, em potencial pedagógico.

O período de ensaios e montagem foi tão ou mais rico pedagogicamente quanto o período de aula baseada em jogos teatrais, posto que o engajamento dos alunos se potencializou ao vislumbrar um resultado. A surpresa se deveu ao fato de que eu não fiz aquilo, os alunos fizeram! Eles se empenharam na construção daquele espetáculo, eles quiseram construir um cenário, eles quiseram cantar e dançar e nós assumimos as nossas possibilidades e limites quando, por exemplo, acatamos seus desejos de cantar e dançar, porém, propusemos coreografias simples e um fundo gravado que os desse segurança em cena. (Figuras 11, 12 e 13)

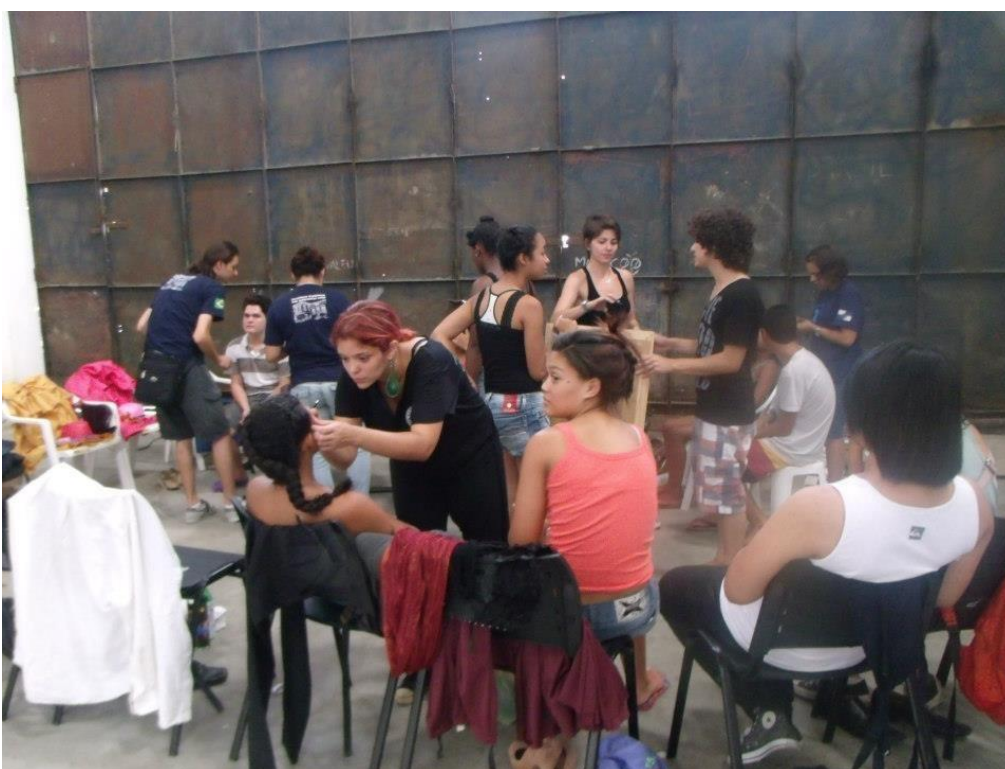


Fig.25: *Tribobó City*, grupo Unimaré. Rio de Janeiro, dez/2012: camarim no Centro de Artes da Maré.

¹ *Tribobó City* foi escrita em 1971 por Maria Clara Machado (1921-2001), autora referência da dramaturgia infanto-juvenil brasileira, além de diretora, professora e fundadora da Escola de teatro Tablado, ainda em atividade.



Fig.26: Tribobó City, grupo Unimaré. Centro de Artes da Maré, Rio de Janeiro, dez/2012



Fig.27: Tribobó City, grupo Unimaré. Centro de Artes da Maré, Rio de Janeiro, dez/2012

A circunstância de montagem de um espetáculo conseguiu instaurar um clima de responsabilidade com o trabalho, somente com o avanço dos ensaios, os alunos começaram a enxergar o que significa coletivo, que implicância tem a postura de cada um no resultado desse coletivo. Prova deste engajamento foi a necessidade que o grupo sentiu de se batizar, surgindo então o nome ‘Unimaré’ para reforçar a identidade coletiva.

Vale ainda ressaltar que a recepção do público foi das mais calorosas, a comunicação se deu acima de qualquer falha técnica. Foi emocionante assistir à peça, mas também o público. E aí voltamos necessariamente à dupla perspectiva estética-pedagógica do ensino do teatro: Se um espetáculo que possui falhas técnicas, - como volume de voz, presença do ator, pequenos lapsos entre as falas - comunica tão fortemente, não há como negar que há comunicação e que há também arte, posto que a recepção é sensível, estética e não científica e racional. Ali eu vi o poder do teatro.



Fig.28: Homenagem às bolsistas professoras depois da apresentação de Tribobó City, grupo Unimaré. Centro de Artes da Maré, Rio de Janeiro, dez/2012



Fig.29: Plateia das apresentações finais do projeto Teatro em Comunidades – Redes de Teatro da Maré. Centro de Artes da Maré, Rio de Janeiro, dez/2012

Como tudo isto se construiu a partir da metodologia de jogos teatrais, segue uma compilação de jogos que ilustrará a discussão e a experiência anteriores.

4 - CAPÍTULO 3 - CATÁLOGO DE JOGOS

Como discuti anteriormente a construção da metodologia do ensino do teatro pautada em jogos teatrais, julguei pertinente disponibilizar no capítulo subsequente um catálogo de jogos recolhidos das aulas de FET e do projeto Teatro em Comunidades – Redes de Teatro na Maré para dar corpo à discussão e ilustrá-la, permitindo que o leitor experimente-os em sua prática e avalie a pertinência da discussão proposta.

É importante salientar que não foi possível identificar a origem (autoria) de todos os jogos. Muitos fazem parte do repertório acumulado da professora Marina, outros foram propostos pelos estudantes cujas origens não foram lembradas. Alguns são de Augusto Boal e Viola Spolin, outros foram reelaborados a partir da obra desses e outros pedagogos do teatro.

Dividimos os jogos em categorias. Muitos deles se encaixam em mais de uma categoria, todavia escolhemos a predominante. Todos podem se adaptar à realidade do grupo.

CATEGORIA 1: apresentação e integração

Jogos que trabalham a relação interpessoal, facilitando o aprendizado de nomes e a apresentação dos colegas.

1. Nomes acumulados

Em roda. O primeiro fala seu nome, o segundo repete o do primeiro e acrescenta o seu, o terceiro repete os dois e acrescenta o seu e assim sucessivamente até que o último tenha que falar todos os nomes.

2. Bolas e nomes

Em roda, quem está com a bola diz seu nome enquanto lança-a.

Variações:

- diz o nome de para quem lança a bola.*
- Quando a bola cair todos devem bater uma palma juntos*
- acrescenta-se uma segunda bola*
- continua o exercício andando pelo espaço (retira a segunda bola e recoloca-a algum tempo depois)*
- acrescenta-se uma terceira bola*

Pontos a serem observados: clareza do destinatário da bola, não livrar-se da bola, ritmo coletivo (não travar a bola)

3. Nome de 3 maneiras

Em roda um por vez vai ao centro, diz seu nome e todos repetem. Cada nome deve ser repetido 3 vezes de 3 maneiras diferentes.

4. Nome e tapa

1 pessoa diz o nome (João) Aquela pessoa que teve o nome dito deve dar um tapinha nas costas de outra pessoa. Esta por sua vez deve dizer o nome de alguém da roda e assim por diante.

CATEGORIA 2: descontração e aquecimento

Jogos que instauram um clima leve e lúdico ao ambiente da aula e despertam os corpos dos jogadores.

1. Mãos entrelaçadas

*- sentados no chão em círculo colocam as mãos no chão cruzando os braços com os colegas dos dois lados.
- batem as mãos no chão seguindo a ordem espacial,*

Variações:

*- duas batidas invertem o sentido que roda o pulso
- um soquinho pula o próximo
- quem errar tira a mão que errou*

2. Olho no centro - olho no olho

- Em roda todos olham para o chão no ponto central do círculo. À palma do orientador todos olham para alguém do círculo. Quem encontrar um olhar recíproco (a dupla), sai.

3. Roda dentro – roda fora

*- 2 rodas (uma dentro da outra) rodam em sentidos opostos dando a mesma quantidade de passos ritmados: 8 para um lado, 8 para o outro, 4 para um lado, 4 para o outro, 2, 2, 1, - Variação:
- seguindo a mesma dinâmica, porém substituindo os passos por pequenos pulos.*

4. Seu Baltazar / macaquinho mandou

- os jogadores devem realizar tudo que Seu Baltazar mandar e não podem fazer o que ele não mandar. O orientador dá comandos alternando os que os jogadores devem cumprir (aqueles precedidos de “Seu Baltazar mandou”) e os que os jogadores não devem obedecer na tentativa

de confundi-los. Quem cumprir o comando não precedido de “Seu Baltazar mandou” deve sair do jogo, até que só sobre um.

5. Quase pique-bandeira

- duas filas, cada uma é um time, uma de frente para a outra. Os jogadores de frente um para o outro formam duplas numeradas, no centro há um objeto (tênis, por exemplo) O orientador fala um número e a dupla respectiva deve disputar o objeto do centro, quem pegar e voltar para o seu lugar dá um ponto para seu time, sendo que se um dos dois estiver com o objeto e o outro tocar nele, o ponto vai para o time do que tocou.

- o orientador pode chamar duas duplas

6. Relaxamento em pé

- o orientador deve guiar o relaxamento de cada parte do corpo, trazendo à consciência o corpo e a respiração (sem propor controle desta, apenas observação). Aos poucos, depois de relaxadas todas as estruturas corporais, vai propondo movimentos até que estejam andando.

7. Carcereiro

- 1 roda fora com a maior parte dos jogadores (carcereiros), cada jogador desta roda tem uma cadeira à sua frente, na qual os jogadores restantes (prisoneiros) irão sentar. Porém nem todos os “carcereiros” terão “prisoneiros”, os que não tiverem terão que “roubar” dos que tiverem utilizando-se de uma piscada de olho direcionada ao “prisoneiro” que quer “conquistar”; mas se o carcereiro do “prisoneiro” que está sendo “roubado” tocar nele, ele tem que voltar. Os “carcereiros” têm que ficar com as mãos para baixo.

- é excitante delimitar um período curto de tempo (1 minuto) para finalizar e os “carcereiros” sem “prisoneiros”, trocarão de lugar com eles.

8. Monstro

1 monstro persegue 1 vítima no centro. A vítima diz o nome de alguém da roda para entra no seu lugar do círculo. Aquele que entra se transforma em monstro e quem era monstro agora vira vítima.

9. Máquina de triturar

Uma pessoa fica no centro do círculo, e as outras irão “triturá-la”. Para isso, irão fazer uma conchinha com as mãos, e “batucar” no corpo do amigo.

10. Cachoeira

Uma pessoa ao centro, e os outros jogadores em volta, em círculo.

Todos passam a mão na pessoa de dentro da roda, no sentido de cima para baixo, num fluxo rápido.

CATEGORIA 3: construção de intimidade e fortalecimento do coletivo.

Jogos que proporcionam maior intimidade e cumplicidade do grupo, além de promover o autoconhecimento e autoquestionamento.

1. Fio no olhar

- duplas se ligam por um fio que liga seus olhos e devem propor movimentos, explorar planos, se afastar e aproximar sem romper esta conexão. Quando as duplas se cruzam os fios se rompem, mas logo se formam novamente com um novo parceiro (que cruzou)

- se houver número ímpar de jogadores o que sobrar vai cortar o fio de alguma dupla e “roubar” um parceiro e assim sucessivamente

Variações:

- se as duplas se cruzarem, trocam-se os parceiros

- variar planos

2. O Sol brilha para quem...

- 1 jogador em pé e os demais à sua volta sentados numa roda de cadeiras. O do centro completa a frase título do jogo (ex.: o Sol brilha para quem tomou banho hoje/ é flamenguista) e todos que se encaixarem naquela classificação devem trocar de cadeira. Durante a troca o autor da frase tentará sentar também. Aquele que restar sem cadeira formulará a próxima frase.

3. Dá medo e protege (Augusto Boal)

- andando pelo espaço cada jogador elege silenciosamente ao comando do orientador uma pessoa e depois outra, depois de escolhidas o orientador revela que a 1ª pessoa escolhida dá medo e a 2ª protege. Todos continuam andando, mas agora vão criar estas relações.

4. Hipnotismo Colombiano (Augusto Boal)

- em duplas um será o guia que guiará o outro através do olhar fixo na palma de sua mão.
- em trio, um guia usará uma mão para cada “guiado”.

5. Marcha

- um grupo marcha e os outros devem fazê-los parar. Não há restrições, mas provavelmente só todos juntos conseguirão.

6. Corrida vendada

- um jogador corre numa direção com os olhos fechados e dois outros são responsáveis por fazê-lo parar (através de um toque) antes que este se choque contra a parede ou qualquer obstáculo.

7. Abraço sonoro

- alguns no centro de olhos fechados e os outros a volta. Os de fora devem emitir sons prolongados de vogais explorando tons e volumes e se movendo para envolver os do centro.
- quando inverter os grupos propor variação de níveis para que o primeiro também tenha o elemento surpresa.

8. Vampiro

Todos devem andar pelo espaço de olhos fechados (braços por cima do colo para se proteger).

O orientador determina quem é o vampiro inicial.

Quem é o vampiro tenta "morder" os outros, apertando de leve o pescoço (nuca) da vítima com os dedos.

Quem é mordido deve dar um grito lancinante (Ah!) e automaticamente também se transforma em vampiro.

Se um vampiro é mordido ele volta a ser uma pessoa normal e deve dar uma suspiro de alívio.

9. Formando grupos

Jogadores andam pelo espaço. O orientador falará números aleatórios, e os jogadores devem se juntar em grupos com este número de integrantes.

CATEGORIA 4: trabalho de habilidades inerentes à prática teatral.

Jogos que trabalham atributos do ator; trazem o corpo e a concentração do jogador para o momento presente.

1. Siga o seguidor (Viola Spolin)

- em roda os jogadores propõem movimentos e sons que devem contagiar todo o grupo. A liderança passa de um jogador para o outro aleatoriamente e o foco é dificultar a identificação do “líder” daquele som/movimento.

Trabalha: fluidez do grupo, tomar e ceder a liderança.

2. Mosquito africano (Augusto Boal)

- em roda um jogador abaixa e os dois dos lados devem bater uma palma juntos sobre a cabeça do primeiro enquanto se olham (matar o mosquito que estava ali), o da direita do que abaixou se abaixa (o mosquito voou para a cabeça dele) e os que estão dos seus lados batem uma palma juntos sobre a cabeça dele. Assim sucessivamente o “mosquito” vai rodando na cabeça de todos.

Trabalha: ritmo e propicia um corpo mais atento.

3. Espelho (Augusto Boal)

- em duplas um guia os movimentos e o outro deve tentar reproduzi-los simultaneamente como se fosse a imagem do primeiro num espelho.

- a condução passa para o outro

- juntam-se em grupos maiores

- pode-se utilizar música

Trabalha: possibilidades corporais, concentração, fluidez de movimentos.

4. Faísca

- em roda num rápido atrito entre as mãos de um dos jogadores imagina-se a produção de uma faísca. Esta faísca deve ser direcionada a um outro jogador que deve redirecioná-la rapidamente a um outro jogador e assim sucessivamente.

- pode-se passar a faísca na ordem da roda, sendo possível devolvê-la a quem acabou de passá-la, invertendo o sentido em que ela roda.

Variação:

Zip, zap, boing

- Quando a pessoa passar a faísca para alguém imediatamente ao seu lado, fará o som ZIP.

Para alguém da roda que não esteja a seu lado, fará o som ZAP.

- O jogador que está recebendo a faísca pode devolver o raio fazendo o som BOING e movendo o corpo como se ele fosse mole.

Trabalha: prontidão, conexão do grupo.

5. Bastão em roda 1

- em roda, um no centro com o bastão que ele dá e recebe. O jogador do centro propõe corporalmente (não falar) e os outros dão e recebem somente quando ele propuser.

Variações:

- vai aumentando o número de bastões. Lembrando que as duas mãos podem ser utilizadas.
- duas pessoas no centro com as costas coladas uma na outra administram os bastões.
- pode ser interessante começar com pequenos grupos investigando os bastões e ir gradativamente juntando estes grupos

Trabalha: prontidão, relação.

6. Bolinhas/Bastão em roda 2

- um no centro com um bastão/uma bolinha que joga e recebe de todos da roda (em ordem)
- um no centro com duas bolas/dois bastões. Uma ele recebe da pessoa para quem está de frente e a outra ele passa para quem está à sua direita simultaneamente.
- em ambas as possibilidades , quem está exatamente atrás do jogador do centro pode falar “vai” e ocupar o lugar deste (que deve sair pela direita). O que entra deve substituir o outro sem pausar ou modificar o ritmo do jogo

Trabalha: prontidão, relação.

7. M, p, b

- em roda um por vez na ordem da roda propõe um som e um movimento obedecendo à ordem som com “m”, som com “p”, som com “b”. depois de cada movimento+som, todos devem repeti-lo 3 vezes.

Trabalha: aquecimento vocal.

8. O que mudou?

- um grupo sai e o orientador os orienta a construir uma forma com seus corpos. Os outros devem observar esta forma. O grupo sai e entra novamente e agora o grupo que observou vai reconstituir a forma modelando os corpos dos que saíram.

- muda detalhes na forma e os observadores têm que apontar que detalhes foram modificados, o que pode ser feito com os observadores de costas ou numa segunda entrada.

Trabalha: observação atenta.

9. 007

- em roda um fala “zero” o próximo também e o terceiro fala “sete”, atira em alguém com gesto e som de “pou!”. O que recebe o “tiro” se abaixa e os que estão dos lados levantam os braços e gritam “ah!”. O que se abaixou, se levanta e começa de novo dizendo “zero” e assim sucessivamente.

Trabalha: ritmo e musicalidade.

10. Ciranda das rodas

- 2 rodas circunscritas (pode ser feito até com maior número de rodas)

- Cada uma gira para um lado, alternando a ordem das rodas. Depois o sentido de giro vai se alternando também.

- Primeiro os jogadores contam em voz alta, andando devagar. Segundo, andam mais rápido, contando ainda em voz alta. Depois fazem o mesmo exercício sem falar.

- Exemplo: 8 para direita - 8 para esquerda - 4 para direita - 4 para esquerda - 2 para direita - 2 para esquerda - 1 para direita - 1 para esquerda.

Trabalha: ritmo e musicalidade.

11. Bolas abstratas

- 1 bola maior, 1 bola menor e uma bexiga vazia.

- As bolas serão distribuídas entre os jogadores que devem movimentar as bolas pelo ambiente, enquanto os jogadores se movem pelo espaço.

- A bola maior deve ser jogada por cima, a menor deve ser rolada pelo chão e a bexiga deve ser passada de mão em mão.

- O orientador deve ir retirando as bolas do jogo, uma de cada vez. Quando a bola sai do jogo ela deve ser substituída por uma igual, imaginária. O concreto é tirado e o abstrato inserido.

Em um momento somente restarão bolas imaginárias.

- É importante o contato visual, para participação de todos e para não "perder" os objetos abstratos.

- No fim voltam para um círculo e o orientador pergunta quem está com cada bola. As vezes algum objeto se "perde" no meio do jogo.

Trabalha: fisicalização de objetos imaginários, concentração.

12. Jogo das bolas

- Cada um enche um a bexiga. Forma-se um círculo e 1 dupla vai para dentro, começando a jogar uma bolinha no ar, sem deixá-la cair no chão.

- Aos poucos os outros integrantes do círculo vão inserindo mais bolinhas, para aumentar a dificuldade. A dupla perde quando alguma das bolinhas caírem no chão.

- Quando todos já tiverem jogado como dupla, todos jogam com todas as bolas ao mesmo tempo.

Trabalha: atenção multifocal, habilidades motoras, prontidão.

13. Pulando junto

- Todos marcam um pulso, um ritmo, com a mão para frente e para trás enquanto estala os dedos. Depois aos pouco tira o estalo e diminui o ritmo das mãos, mas sempre mantendo o ritmo mentalmente.

- Depois cada um do círculo deverá pular seguindo uma ordem, sempre dentro do pulso.

Todos pulam em 1. Quando chegar ao início da roda, começam a pular de 2 em 2.

Chegando ao fim do círculo, começam a pular de 3 em 3, e assim por diante.

- Se ao chegar ao fim do círculo a quantidade de pessoas não for suficiente para juntar o nº que precisa, as próximas pessoas viram curingas e o fim do círculo muda de lugar.

Trabalha: ritmo, prontidão, coletivo.

14. Palma, pula 1, volta 1

- Em círculo, os jogadores devem bater palma em um sentido, p. ex., sentido anti-horário.

- Devem bater palma na ordem de um bate palma, pula 1 jogador, o próximo ao pulado bate palma, volta um jogador que bate palma, pula um jogador, e assim por diante.

Trabalha: ritmo, prontidão, coletivo.

15. Charapova!

- Os jogadores são divididos em 2 grupos, e cada um toma um lado do espaço, delimitados por algum objeto ou alguma fita. O campo central é neutro.

- No jogo há 3 tipos de personagens: o ANÃO, o MAGO e o GIGANTE.

A ordem de dominância é:

ANÃO ---> MAGO ---> GIGANTE ---> ANÃO

- Cada grupo deve combinar entre si que personagem será coletivamente.

- Depois que os dois grupos estiverem prontos, tomam posição gritam "Charapova!", dão três passos e se transformam no personagem, fazendo o gesto correspondente.

- Se os personagens forem iguais os jogadores se abraçam e voltam para seus lugares para tentar novamente.

- Se os personagens forem diferentes, aquele dominante deve tentar pegar os outros. Se os que estão fugindo conseguirem chegar à sua zona de proteção estão salvos. Se forem pegos, passam para o outro time.

16. Gato e rato

- Dois jogadores são escolhidos para serem o gato e o rato, enquanto os outros sentam em forma de círculo.

- Os dois jogadores são vendados e girados, para perderem a noção do espaço e da localização.

- O jogador que é o gato, tem como objetivo pegar o rato. Este por sua vez tem que pegar o "queijo", que é um objeto colocado também dentro do círculo.

- Os jogadores tem que ser o mais discretos e silenciosos possíveis para conseguirem alcançar seu objetivo sem chamar a atenção do outro.

Gato ---> Rato ---> Queijo

Trabalha: sentidos, a noção de espaço, noção do próprio corpo.

17. Elefante, Foca, Galinha, Avião e Coelho

- Em círculo, um jogador deve permanecer no centro e apontar para os jogadores dizendo no que eles devem se transformar. O jogador escolhido deve fazer o gesto e o som correspondente e os jogadores da sua lateral devem ajudar.

- Elefante - o jogador do meio deve fazer a tromba com o braço, e o jogador de cada lado deve fazer uma das orelhas.

- Foca - jogador central deve pular e jogadores laterais devem cada um uma das patas batendo palma, na frente do corpo do jogador do meio.

- Galinha - somente o jogador escolhido fará a galinha, batendo os braços como asas.
- Avião - o jogador central deve mover os dois braços na frente do corpo, enquanto os jogadores laterais fazem cada um uma asa do avião.
- Coelho - o jogador central pula e faz as patinhas do coelho e os jogadores laterais fazem cada um uma orelha.

Opções: revezar os jogadores do centro, de forma aleatória ou mandar para o centro do círculo aquele que não fizer o movimento correspondente.

Trabalha: prontidão, coletivo, exposição ao ridículo.

18. Os 10 Movimentos

- O orientador pedirá aos jogadores para formarem 2 ou 3 filas (dependendo da quantidade de pessoas), um atrás do outro.
- Os jogadores deverão criar movimentos relacionados a números, de 1 a 10.
- Por exemplo, o número 1 é um pulo, o 2 é agachar, o 3 é bater palmas. Devem também adicionar sons ou nomes para cada movimento. O número 0 é a posição de descanso.
- Cada vez que o grupo criar um movimento o orientador deve repassar os movimentos anteriores para ajudar na memorização.
- Quando todos os 10 movimentos tiverem sido criados o jogador irá começar um jogo, onde falará os números de forma aleatória e os jogadores devem associar o movimento.
- Pode adicionar uma competição, tirando aqueles que fizerem movimentos trocados.

Trabalha: memória, concentração, liderança.

CATEGORIA 5: produção criativa e improvisação

Jogos de criação artística

1. Expressão livre com objeto

- em duplas cada um com uma cadeira deve explorar espaço, as cadeiras, os planos, os corpos, etc. sem entrar na composição de personagem. o orientador deve ir guiando de acordo com as respostas do grupo.

Obs: o orientador deve perceber o momento de propor este exercício ao grupo, pois exige certa disponibilidade.

Trabalha: produção criativa sem preponderância racional, possibilidades extra-cotidianas do corpo e do objeto.

2. Encaixes

- em duplas. Um propõe uma configuração corporal, o segundo deve propor uma configuração que se encaixe na primeira, então o primeiro sai e propõe um encaixe diferente na segunda e assim sucessivamente.

- o mesmo em trios

- duplas/trios escolhem a “melhor” posição e mostram para o grupo.

3. Diálogo Números = sons + movimentos

- em duplas (A e B) contam de 1 a 3 alternando (ex.: A -1, B-2, A-3, B-1, A-2...). Ao comando do orientador a dupla substitui cada número por um som e um movimento (ex.: A - som + movimento, B-2, A-3, B- som + movimento, A-2...). O orientador deve orientar a substituição de um número de cada vez até que a seqüência de números se transforme numa seqüência de sons e movimentos.

- depois as duplas podem mostrar seus diálogos para a turma.

4. Siameses

- jogadores na platéia e apenas uma dupla No espaço de representação. Esta dupla deve ser uma pessoa só que fala e se movimenta junto e ao mesmo tempo.

- acrescenta-se uma segunda dupla e estas duplas (que funcionarão como 2 pessoas apenas) devem dialogar.

5. Máquina (Augusto Boal)

- 1 dos jogadores propõe um movimento e um som cíclicos e os outros (um de cada vez) devem se encaixar no primeiro propondo outro som e outro movimento com o intuito de formarem uma máquina da qual todos são engrenagens. Têm que sempre encaixar no último para que não haja tempo de planejar.

- dar estímulos nomeando as máquinas antes do 1º começar (ex.: máquina do amor, do ódio, do teatro, etc.)

6. Fluido invisível de modelar (Viola Spolin)

- em roda o orientador propõe a existência de um fluido elástico, modelável, invisível e polivalente. O orientador a modela o fluido transformando-o num objeto que ele usa para que todos compreendam do que se trata; então passa para o próximo que deve fazer o mesmo e assim sucessivamente até que chegue novamente no orientador.

- agora o orientador modelará o fluido, mas quem o utilizará será o próximo jogador; que passará para o terceiro que modelará para que o quarto utilize e assim sucessivamente. É importante frisar que quem recebe o objeto não deve hesitar, deve agir como se soubesse exatamente do que se trata. É bom que esta variação rode 2 vezes para que todos modelem e usem.

- com um objeto real, todos devem utilizá-lo como se fosse qualquer coisa diferente do que objetivamente é sem repetir.

7. Poesia picada

- cada jogador recebe um fragmento (numerado) de um poema.

-Todos lêem seus fragmentos na ordem dos números

-Cada um lê sua parte, todos ao mesmo tempo. Continuam repetindo.

-Continuam lendo e andando pelo espaço.

-Só os que têm fragmentos de números pares lêem, depois só os ímpares.

-Metade dos jogadores se senta e fecha os olhos e os outros devem falar seu fragmento para cada um deles explorando diferentes maneiras, depois inverte. Depois duplas/ vários lêem para um.

- 2 grupos buscam um espaço e jogam com o espaço e os fragmentos da maneira que quiserem. Têm alguns minutos para combinar e depois apresentam para o outro grupo.

8. O que você está fazendo?

Um jogador e por vez entra no círculo e os outros perguntam o que ela está fazendo. Ela então realiza uma ação.

P. ex.: Estou pulando corda.

9. Massinha de modelar

- Em duplas, uma será a massinha de modelar e o outro será o escultor. O escultor irá transformar sua "massinha" em uma pose.

Variação:

- 2 modelam 1

10. 4 cantos

- 4 pessoas. Cada pessoa ficará em um canto. Cada um fará uma pose e irá observar cuidadosamente a pose dos outros jogadores. Ao sinal, todos trocarão de lugar e irão imitar a pose do colega.

11. Imagens da palavra

Em um círculo, cada jogador em sua vez vai para o centro da roda e deve fazer um gestual com som, relacionada a uma palavra-chave que o orientador propor (ex.: fogão, aquário, vulcão).

Variações:

- Em trios, onde todos devem fazer os gestuais coletivamente
- pelo espaço, a turma toda deve criar as imagens. Neste caso o professor pode pedir que todos olhem para alguma delas.
- aumentar gradativamente o nível de dificuldade. (Ex.: ônibus, fogão, Rio de Janeiro, Torre Eifel).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluo que a extensão universitária foi muito importante na minha formação enquanto professora. O curso de Licenciatura em Teatro, que contempla o preparo para a atividade docente em diversos espaços, somado à experiência na extensão me proporcionaram descobrir que o teatro existe além do circuito profissional e esta descoberta da riqueza, da força que o teatro adquire fora das salas de espetáculo me encantou muito.

O universo das práticas que se apresentam em ambientes diversos, se abriu como um espaço de latência da arte e de carência de estudos acadêmicos.

A possibilidade da atividade docente contínua da extensão paralela ao curso potencializa a formação acadêmica numa proporção que não se compara à reflexão dissociada do professor, graduado, que inicia sua atividade profissional.

A importância das disciplinas de metodologia também se evidenciou como parte concreta da atividade docente, dando forma ao aporte ideológico. É ali que descobrimos como usar nossas aulas para chegar onde desejamos; como preparar uma aula, que atividades escolher, como elas irão formar nossos alunos no dia a dia da sala de aula.

A séria implicação da atividade docente nas vidas de outrem me mostrou que nossos atos e escolhas nunca passam impunes. Assim como na cena de teatro, toda informação visual, auditiva e sensível comunicam à plateia; em sala de aula, toda informação visual, auditiva e sensível comunicam ao aluno e interferem na sua recepção e formação.

Torna-se imperativo então para uma comunicação clara e respeitosa, nos assumir enquanto atores sociais, indivíduos humanos e escolher por que afinal lecionamos: para libertar ou para subjugar. Além de ser exercício de ética deixar estes fins claros para o aluno, dando a ele clareza e autonomia sobre sua formação.

Considero também a importância de fomentarmos práticas teatrais nos mais diversos ambientes, de democratizar esta linguagem verdadeiramente, possibilitando a todos se utilizar do teatro em sua construção pessoal, contribuindo para uma sociedade composta de indivíduos que se questionam e que dispõe de ferramentas de comunicação sensível e racional, plástica e textual, enfim, de toda ferramenta possível.

Outro ponto essencial é a conclusão de que a democratização das linguagens artísticas faz parte do direito à real comunicação, posto a amplitude do ato de comunicar-se.

E quando falamos de democratizar a linguagem teatral, muito ao contrário de uma ideia de popularizar o teatro, simplificando-o, queremos compartilhar as ferramentas da linguagem para que todos se comuniquem em alto nível de complexidade e profundidade.

5 – REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais. PCN Arte. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BROOK, Peter. O Teatro e seu espaço. Petrópolis: Vozes, 2009.

COUTINHO, Marina Henriques. COUTINHO, Marina Henriques. A favela como palco e personagem. Petrópolis: DP et Alli, FAPERJ, 2012.

.....O uso da abordagem dialógica do teatro em comunidades na experiência do grupo Nós do Morro, da favela do Vidigal, no Rio de Janeiro. In: Revista Interações Cultura e Comunidade. V1. n1./2006; Revista da Faculdade Católica de Uberlândia. P.108- p.123.

.....Caminho de Volta, Revista Sala Preta, São Paulo: USP, 2012.

DESGRANGES, Flávio. Pedagogia do Teatro: provocação e dialogismo. São Paulo: Hucitec, Edições Mandacaru, 2006.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

..... Ação cultural para a liberdade e outros escritos. Rio de Janeiro, 9^a.ed., 2001.

GAMA, Joaquim. Produto ou processo: em qual deles estará a primazia? Revista Sala Preta, São Paulo: USP, 2002.

KOUDELA, Ingrid. Jogos Teatrais. São Paulo: Perspectiva, 1984

NOGUEIRA, Márcia Pompeo. Teatro na Educação: uma proposta de superação da dicotomia entre processo e produto. In: Ensino da Arte em foco. Florianópolis, UFSC, 1994.

..... Buscando uma interação teatral poética e dialógica com comunidades. In: Revista Urdimento 4/2002.

-A opção pelo Teatro em Comunidades: alternativas de pesquisa.
In: Urdimento – Programa de Pós-Graduação em Teatro. Revista de Estudos em Artes Cênicas.
Universidade do Estado de Santa Catarina. Vol 1, no.10. Florianópolis: UDESC/CEART. 2008.
- PUPO, Maria Lúcia. Para desembaraçar os fios. Revista Educação e Realidade. Rio Grande do Sul: UFRGS, 2005.
- RYNGAERT, Jean Pierre. Jogar, representar. São Paulo: Cosac Naify, 2009.
- SOARES, Carmela. Pedagogia do jogo teatral uma poética do efêmero. São Paulo: HUCITEC, 2010.
- SPOLIN, Viola. Improvisação para o teatro. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- TELLES, Narciso (org.) Pedagogia do Teatro – práticas contemporâneas na sala de aula. Campinas, SP: Papyrus, 2013.