

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
DEPARTAMENTO DE FOTOGRAFIA, TEATRO E CINEMA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM TEATRO

Texto, jogo e memórias da infância:
um processo de criação dramatúrgica.

JULIANA SOUTO LEMOS

Belo Horizonte

2012

Juliana Souto Lemos

Texto, jogo e memórias da infância:
um processo de criação dramatúrgica.

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Graduação em
Teatro da Escola de Belas Artes da
Universidade Federal de Minas Gerais
para obtenção do título de licenciada em
Teatro.

Orientadora: Profa. Adélia Aparecida da
Silva Carvalho

Belo Horizonte

2012

JULIANA SOUTO LEMOS

Texto, jogo e memórias da infância:
um processo de criação dramatúrgica.

Banca Examinadora:

Profa. Adélia Aparecida da Silva Carvalho
Professora Orientadora

Prof. Dr. Eugênio Tadeu Pereira

Profa. Letícia de Freitas Castilho

Belo Horizonte, 28 de junho de 2012.

Às minhas memórias que me
revisitaram a todo instante neste trabalho.

Agradecimentos

Aos amigos que conheci neste trabalho Bebé, Ju, Gabi, Bochecha, Ana Lóiz, Pequetita, Bocão do Royal, Bebé, Dídio, Théita, Lekinho, Cacá, Camilinha, Pintinha e Iguéts, vocês foram parte fundamental.

À professora Adélia por toda calma, instrução e paciência.

À Teatro e Cia Condalon pela parceria.

À Dri, Riq, João e mãe por entenderem minha distância.

À minha avó pelas “comidinhas com verdinhos” que salvaram as longas semanas com miojo.

À Luna e Hélios, por me distraírem quando não dava mais para concentrar.

À Dorothy por não me deixar na mão.

Ao Pablo por não me deixar desistir.

À Lu pelos livros incansavelmente renovados na biblioteca da UEMG.

Enfim, a todos que de forma implícita ou explicitamente contribuíram para o desenvolvimento deste trabalho.

“Ninguém escreve teatro com base em receitas ou regras fixas. A dramaturgia é (ou deveria ser) um ato de criação”.

FERNANDO PEIXOTO

Resumo

A presente pesquisa discorre a respeito da criação dramatúrgica a partir de jogos tradicionais infantis, uma proposta inicialmente desenvolvida por Adélia Nicolete e que foi tomado como um referencial metodológico utilizado neste trabalho, pautado pela importância do desenvolvimento da escrita de forma criativa e livre. Para tanto, são apresentados os conceitos de brinquedo, brincadeira e jogo no contexto em que foram utilizados, além de ser apresentado também o processo desenvolvido em relatos de experiência partindo de dois pontos de vista, o do aluno com a utilização de protocolos e o da condutora do trabalho utilizando a observação enquanto instrumento de avaliação.

Palavras chave: jogos tradicionais, escrita dramatúrgica e criatividade.

SUMÁRIO

Introdução.....	9
Capítulo 1: Conceitos	
1.1 – O que é dramaturgia.....	12
1.2 – Significado dos termos, brinquedo, brincadeira e jogo.....	16
1.3 – Origem dos jogos tradicionais infantis.....	19
1.4 – Dramaturgia, jogos teatrais e ensino.....	20
Capítulo 2: Proposta e processo	
2.1 – O local de realização e as pessoas envolvidas.....	22
2.2 – A proposta da oficina.....	22
2.3 – Os encontros.....	24
2.4 – O processo.....	25
Capítulo 3: Considerações finais	
3.1 – Conclusão.....	43
Referências Bibliográficas.....	46
Anexos	
Jogos teatrais.....	49
Jogos tradicionais infantis.....	51
Texto final produzido pelos alunos.....	53

Introdução

Com a participação na disciplina Prática de Ensino C – Laboratório de Práticas Teatrais Dramatúrgicas, ministrada pela professora Adélia Carvalho e ofertada pelo curso de Graduação em Teatro da UFMG, iniciou o interesse pelo aprofundamento em pesquisas a respeito dos processos de criações dramatúrgicas.

Durante as aulas, foi possível resgatar a vontade de escrever, remetendo-me ao período da infância quando era possível colocar no papel as histórias oriundas da imaginação, pena nenhuma dessas histórias terem sido guardadas. Estabeleceu-se uma dúvida relacionada ao momento do fim da produção desses textos de infância e a razão disso ter acontecido, gerando um questionamento sobre quantas pessoas em seus processos de desenvolvimento e amadurecimento, se esquecem do que são capazes e criam barreiras difíceis de serem rompidas como o medo de não serem criativas.

Ocorreu então o acesso ao conceito de APROVAÇÃO/DESAPROVAÇÃO desenvolvido por Viola Spolin, referindo-se ao jogo. A autora afirma que “O primeiro passo para jogar é sentir liberdade pessoal” (SPOLIN, 2010, p.6 a 8), tal liberdade é desenvolvida quando estamos em contato com o mundo que nos circunda, quando o estudamos, tocamos e o sentimos. Dessa forma, optamos por aceitá-lo ou rejeitá-lo, o que nos proporciona o desenvolvimento da auto expressão e autoconsciência, elementos importantes para o desenvolvimento do ser e que também são importantes para o fazer teatral. No entanto, poucos são capazes de exercer sua liberdade pessoal com segurança, afinal, o mais simples movimento em relação ao ambiente é interrompido pela necessidade de comentários favoráveis, vindos de fora, por uma autoridade estabelecida. Por medo da desaprovação, tais comentários são recebidos e aceitos sem na maioria das vezes serem questionados ou analisados. Desta forma, a aprovação/desaprovação, passou a ser de modo geral, o regulador de esforços e posições diante do ambiente em que vive e a liberdade pessoal foi dissipada.

Abandonados aos julgamentos arbitrários dos outros, oscilamos diariamente entre o desejo de ser amado e o medo da rejeição para

produzir. Qualificados como “bons” ou “maus” desde o nascimento (um bebê “bom” não chora) nos tornamos tão dependentes da tênue *base de julgamento* de aprovação/desaprovação que ficamos criativamente paralisados. Vemos com os olhos dos outros e sentimos cheiro com o nariz dos outros. (SPOLIN, 2010, p.6).

Dessa forma, foi possível entender o porquê da falta de coragem/criatividade – (grifo meu) para escrever, necessitando sempre de originalidade e ou novidade e de um leitor que aprove o que foi produzido, talvez por isso algumas pessoas escrevem e guardam em segredo o que foi produzido, ou então desistem definitivamente de produzir.

Partindo da definição da noção de criatividade defendida por Chomsky (apud. KISHIMOTO, 2008, p.30) existem dois tipos de criatividade, a que modifica regras e a que cria as próprias regras. O aspecto criador da língua evidencia a capacidade humana de inovar. Um locutor pode pronunciar enunciados que jamais ouviu, mas que já foram feitos por outras pessoas, utilizando palavras e estruturas gramaticais conhecidas por ele mesmo e por milhares de outras pessoas. Dessa forma, “Criatividade não significa originalidade. (...) Cada pessoa pode criar no seu nível pessoal, sem que isso signifique uma criação da humanidade tomada globalmente.” (KISHIMOTO, 2008, p.30).

Seguindo este conceito de criatividade, no qual não é necessário ser original para ser criativo, destaco neste contexto, o trabalho desenvolvido por Vogler, que apresenta a “Jornada do Herói”, no qual o protagonista de qualquer história é sempre um herói, traçando uma jornada que pode acontecer em sua própria mente ou relacionada a outras pessoas.

No fundo, apesar de sua infinita variedade, a história de um herói é sempre uma jornada. Um herói sai de seu ambiente seguro e comum para se aventurar em um mundo hostil e estranho. Pode ser uma jornada mesmo, uma viagem a um lugar real: um labirinto, floresta ou caverna, uma cidade estranha ou um país estrangeiro, um local novo que passa a ser a arena de seu conflito com o antagonista, com forças que o desafiam. Mas existem tantas histórias que levam o herói para uma jornada interior, uma jornada da mente, do coração ou do espírito. Em qualquer boa história, o herói cresce e se transforma, fazendo uma jornada de um modo de ser para outro: do desespero à esperança da fraqueza à força, da tolice à sabedoria, do amor ao ódio e vice-versa. (VOGLER, 2011, p. 60 - 61).

Dessa maneira, Vogler descobriu que, por coincidência ou não, todas as histórias antigas ou novas seguem os “antigos padrões do mito” (VOGLER, 2011, p. 56).

Embasando-se destas reflexões a respeito da aprovação/desaprovação e criatividade, surgiu a ideia do projeto de pesquisa e prática pedagógica para a produção da monografia, com o objetivo de proporcionar a outros o resgate da criatividade com relação à escrita dramatúrgica, através de uma prática que desenvolvesse o encontro e ou reencontro da vontade de escrever, sem medo de errar e sem a obrigação de ser original. Assim, buscando-se não perder o entusiasmo daquele momento de *insight*, foi feito o convite à professora Adélia Carvalho para ser orientadora deste trabalho. O convite foi aceito e acrescido do incentivo realizado à relevância da pesquisa em função de ser uma questão ainda pouco abordada no ensino do teatro e possível de ser realizada.

Valendo-se de revisão bibliográfica, aos poucos tornou-se pertinente a estruturação de um projeto pedagógico que pudesse ser interessante, produtivo e prazeroso ao mesmo tempo. Foram feitos os contatos necessários junto a pessoas que efetivamente colaboraram para a realização da parte prática para constituir a oficina de criação dramatúrgica.

O primeiro capítulo tratará de breve apresentação a respeito dos conceitos utilizados para a prática pedagógica, tais como o conceito de dramaturgia e o de jogos tradicionais infantis que serão objetos de trabalho.

O segundo capítulo discorre sobre o processo de desenvolvimento dos encontros realizados com os alunos da disciplina de criação dramatúrgica desenvolvida através de relatos dos protocolos e cadernos utilizados como meios de avaliação do processo, validando-se dos apontamentos mais relevantes.

O terceiro capítulo, por sua vez, desenvolve-se a conclusão e as considerações finais a respeito do trabalho. Nos anexos, serão apresentados alguns jogos e o resultado textual do trabalho.

Capítulo 1: Conceitos

1.1 – O que é dramaturgia

De acordo com o Dicionário Aurélio (2008, p.330). “**Dra.ma.tur.gi.a:** 1. Arte dramática; teatro. 2. Arte e técnica de compor peças teatrais.” Complementado por (PAVIS, 2008, p.113) “Do grego, *dramaturgia*, compor um drama”. Dessa maneira, dramaturgia é segundo Pallottini (2006, p.13), a arte de composição do texto destinado à representação feita por atores. A palavra drama vem do grego e significa ação. Desse modo, o texto dramático é aquele que é escrito especificamente para representar a ação. É a técnica da arte dramática que procura estabelecer os princípios de construção de uma obra, por meios indutivos ou dedutivos. Os meios indutivos são os que partem de exemplos concretos, “induzidos” pela observação de fatos, como o exemplo da Poética de Aristóteles, dado por Pallottini (2006, p.19), tal filósofo após observar várias tragédias de seu tempo, escolheu as que mais lhe interessavam, analisou-as e em forma de aulas, apresentou suas conclusões aos seus discípulos, que as organizaram e registraram por escrito dando origem a Poética.

Os meios dedutivos por sua vez são os que partem de princípios abstratos, ou ainda dos que contém silogismos, “tipo de discurso em que, postas algumas coisas, outras se seguem necessariamente.” (PALLOTTINI 2006, p.20). Um exemplo deste tipo de dramaturgia dado pela mesma autora é a de Bertolt Brecht, que acompanha segundo ela, o raciocínio de que a felicidade do homem é consequência de uma sociedade mais justa e que o teatro político pode colaborar para a construção de tal sociedade, sendo assim o teatro pode contribuir para a felicidade do homem.

Pallottini (2006, p.15) aponta que para dar início a um bom texto, é necessário ter um conteúdo. Segundo a autora, tal conteúdo está presente no interior de cada pessoa e pode ser resgatado através de emoções, lembranças, ideias, sensações, observações, etc.. E poderá ser expresso por meio de palavras verbalizadas ou mostradas através de recursos mímicos realizados por atores em seus personagens. O conteúdo também pode ser expresso em

rubricas, que são as indicações do autor para orientar o diretor ou ator sobre descrições de lugares, épocas e outras informações necessárias para a composição do espetáculo, ou dos personagens. “*Texto* é, dessa maneira, tanto aquilo que se diz quanto o que não se diz, mas aparece sob outra forma, como gesto, expressão, entonação, descrição, no espetáculo final.” (PALLOTTINI, 2006, p.16).

No período clássico, alguns autores dramáticos como Aristóteles, Corneille e Lessing, tinham como meta descobrir e compilar para outros autores as regras, receitas ou fórmulas de composição para uma peça. Com este intuito J.Sherer (apud PAVIS, 2008, p.113) define duas estruturas em uma peça: a estrutura interna enquanto dramaturgia no sentido estrito, ou seja, o conjunto de elementos constituintes do que o autor quer dizer, o assunto da peça. E a estrutura externa, diretamente ligada à representação do texto, é um conjunto de formas, que colocam em ação modalidades do texto escrito.

Corroborando com Pavis (2008, p.113) a *dramaturgia clássica* não se preocupa diretamente com a estrutura cênica do espetáculo, mas sim, valoriza o trabalho do autor e a estrutura narrativa da obra buscando elementos constitutivos do texto clássico como: exposição, nó, conflito, epílogo e etc. O que segundo o autor “(...) explica um certo descaso da crítica atual por esta disciplina, ao menos em seu sentido tradicional.” (PAVIS, 2008, p.113)

Com o passar dos anos e do desenvolvimento dos trabalhos direcionados ao teatro, a noção de dramaturgia foi ampliada. Partindo de teorizações a respeito do teatro dramático e épico, realizadas por Brecht, estabeleceu-se a junção de forma e conteúdo ou estruturas internas e externas, apresentadas anteriormente por Scherer, abrangendo o texto de origem e os meios cênicos empregados pela encenação.

Assim, “dramaturgia épica” designa, para BRECHT, uma forma teatral que usa os procedimentos de comentário e de colocação à distância épica para melhor descrever a realidade social a ser encarada e contribuir assim para sua transformação. (PAVIS, 2008, p.113)

Surge então deste novo modelo de dramaturgia, iniciado por Brecht, a figura do *dramaturgista* ou *dramaturg*, “(...) pessoa que procurando extrair

todas as possibilidades do texto escolhido para ser encenado, colocando-o no seu contexto, prepara a montagem juntamente com o diretor” (PALLOTTINI, 2006, p.15).

Assim como a noção de dramaturgia foi sendo modificada ao longo dos anos, adquirindo novos elementos, os tipos de escrita dramática também tiveram modificações com o passar do tempo, favorecidos pelo desenvolvimento dos meios de comunicação, que proporcionaram a troca e o acesso de informações com mais facilidade. Os processos de criação dramática passaram por diferentes tipos de experimentações individuais ou em grupos o que ocasionou diferentes formas de escrita.

Traçando um breve histórico da trajetória da escrita dramática podemos observar as principais variações sofridas pela dramaturgia desde a Grécia antiga até a contemporaneidade:

Aristóteles definiu dramaturgia como a organização de ações humanas, realizadas de forma coerente, provocando fortes emoções, alegres ou tristes.

Segundo Berthold (2004) sobre a comédia constatou-se poucos registros. Nos festivais de teatro da Grécia Antiga (Grandes Dionisiacas) as comédias tinham menor valor e tempo bem como eram julgadas por integrantes da plateia. Basicamente se estruturava na imitação do homem comum, nas situações cotidianas, bem como a exposição ao ridículo.

A tragédia, por sua vez, foi definida por Aristóteles como a imitação de uma ação de caráter elevado por meio de atores, personagens que agem para suscitar o terror e a piedade visando a purificação dessas emoções. “A ação deve ser completa, constituindo um todo de certa grandeza. Todo é aquilo que tem princípio, meio e fim.” (ARISTÓTELES, 1992, p. 42).

De acordo com Aristóteles, a catarse refere-se à purificação das almas por meio de uma descarga emocional provocada por um drama. Ou seja, é preciso que o herói trágico passe da felicidade para a infelicidade por alguma desmedida sua para atingir a catarse.

No drama realista o conteúdo deve ter uma ideia central, que é verdadeiramente o que se quer dizer com o texto, podendo ser o ponto de partida do trabalho ou surgir como consequência do trabalho já concluído, sendo algo que precisava ser dito, mas que não era claro no início.

A ideia central, presente no drama realista, segundo Pallottini (2006, p.16 - 18) constitui a unidade de ação, é a ação principal do texto que busca um objetivo. Objetivo neste caso é o que o protagonista da peça tenta conquistar. Porém, na caminhada em busca do objetivo, o personagem encontra vários obstáculos, constituídos por entraves e dificuldades que o impedem de alcançar seu objetivo. Esta caminhada dá origem à ação dramática, que acompanhada de conflitos já existentes sugere mudança, movimento e dinâmica. Necessita, todavia de um passo a frente, fazendo-se necessário um novo acontecimento e a situação dramática estabelecida até o momento torna-se outra. Segue-se com o desfecho, com a resolução da unidade de ação. Todos esses aspectos compõem o objetivo do drama realista, envolver a plateia, imitando a realidade, sobretudo as ações psicológicas promovendo emoção e envolvimento.

Diferentemente do objetivo do drama realista, o texto narrativo caracteriza-se do tipo de escrita épico-dramática, no qual o ator é chamado de “ator rapsodo”, o que conta a história. “O discurso narrativo direto é assumido integralmente: os atores tornam-se porta vozes do autor-contador.” (NUNES, 2000, p.40) Os personagens assumem diálogos em voz direta, ainda assim é o narrador quem lhes dá a palavra e as reações.

De acordo com Rosenfeld (2010, p.146), em 1926, Bertold Brecht passou a chamar suas peças de teatro-épico, visto que o cunho narrativo de seus textos só fazia sentido e só era completo diante de uma plateia. Suas peças eram sempre voltadas ao contexto social em que vivia e o objetivo era de provocar reflexão e movimento, atitude social. Para tanto na peça *Homem é Homem*, fez uma interrupção da ação para abrir espaço a um comentário direto à plateia.

Na dramaturgia colaborativa, segundo o artigo denominado *Processo Colaborativo* e publicado por Luis Alberto de Abreu e Adélia Nicolete, o texto não é pré-existente, será construído aos poucos com as ideias, experiências e talentos de todos os participantes envolvidos, que colocam em forma de cena escrita ou representada/improvisada suas criações. Em geral este trabalho se organiza partindo da escolha de um tema de estudos comum ao grupo. Para tal é necessário o acompanhamento de um dramaturgo para fazer registros e propor uma estruturação das ideias, o que também pode contar com a interferência de todos.

Na escrita pós-dramática “[...] Cada etapa do trabalho é uma investigação de identidade e de pontos de partida, sem que o processo se complete numa única obra.” (BAUMGARTEL, 2011 p.2) Ao contrário do drama realista, apresenta o fantástico e o surreal como lugares e tempos de ação e a linguagem pode ser poetizada ou ainda utiliza de jogos de palavras.

É muito problemático propor uma definição de texto dramático que o diferencie dos outros tipos de textos, pois a tendência atual da escritura dramática é reivindicar não importa qual texto para uma eventual encenação; a etapa “derradeira”- a encenação da lista telefônica- quase não parece mais uma piada e uma empreitada irrealizável! Todo texto é teatralizável, a partir do momento que o usam em cena. O que até o século XX passava pela marca do dramático – diálogos, conflito e situação dramática, noção de personagem – não é mais condição *sine qua non* do texto destinado à cena ou nela usado. (PAVIS, 2008, p.405).

Se fez necessário este breve panorama a respeito dos tipos de escrita dramática para concluir- se que atualmente não existe uma regra única ou fixa para a produção de textos dramáticos, sendo possível ainda a utilização de várias estruturas dramáticas em um só texto.

1.2 - Significado dos termos, brinquedo, brincadeira e jogo.

Para se construir o bom entendimento da presente pesquisa torna-se necessário a apresentação dos conceitos de brinquedo, brincadeira e jogo dentro do contexto em que foi desenvolvida a oficina pedagógica que deu origem a este trabalho de conclusão de curso. Tais palavras são carregadas culturalmente de sentidos variados, tornando complexas suas definições e

entendimentos. Para contribuir com tal afirmação, Juracy Saraiva apresenta sentidos etimológicos importantes:

Em latim, o substantivo *ludus* e o verbo *ludere* abarcam os jogos infantis, as competições, as representações litúrgicas e teatrais, e seu substrato semântico está presente em escola. A etimologia dessas palavras liga-se no latim clássico, à ideia da não seriedade, da ilusão e da simulação, diferindo do termo *jocus*, cuja significação se concentra em gracejar, troçar. Esse último termo ramificou-se nas línguas europeias, preservando, porém, a significação original de *ludus*, como se constata em *jeu* e *jouer*, no idioma francês; em *gioco* e *giocare*, no italiano; em *juego* e *jugar*, no espanhol; em *jogo* e *jogar*, no português. Em inglês os termos *game* e *play* e, em alemão, *Spiel* e *spielen*, recobrem o significado de jogo e brinquedo e de jogar, brincar, representar, tocar um instrumento musical, correr um risco, comprometer-se em ambas as línguas, revela-se a sobreposição do jogar e do brincar em expressões como *play a game* ou *spielen ein Spiel*. (SARAIVA, 2011, p.23).

Para o filósofo Winttgenstein (apud KISHIMOTO, 2008, p.3) “[...] certas palavras só adquirem significado preciso quando interpretados dentro do contexto em que são utilizados.” Para tanto, conforme pesquisas desenvolvidas por diferentes autores são apresentadas definições para tais palavras, tentando aproximar ao máximo do contexto em que foram utilizadas na oficina desenvolvida.

O conceito de brinquedo, apresentado pelo Dicionário Aurélio (2008, p. 188) abarca três termos que são utilizados como sinônimos: objeto para as crianças brincarem, jogo e brincadeira de crianças. Para diferenciá-los, Kishimoto (2008, p.7), utiliza o termo brinquedo como objeto, suporte utilizado em determinadas brincadeiras. Desta maneira, engloba os brinquedos criados pelo mundo adulto, para serem utilizados por crianças, como bonecas, carrinhos, bolas e etc. construídos pelas fábricas de brinquedos. Os objetos concretos, desenvolvidos para funções específicas não denominadas como brincadeiras, tais como talheres, painéis, vassouras e etc. utilizados com as mesmas funções para que foram desenvolvidos, porém em atividades lúdicas infantis. E engloba ainda os brinquedos que são criados pelas próprias crianças, especificamente para cada brincadeira, como o cabo de vassoura, por exemplo, que pelo imaginário criativo infantil é utilizado como um cavalo, ou espada. A este respeito, complementa Brougère dizendo que “[...] brinquedos construídos especialmente para a criança só adquirem o sentido lúdico quando

funcionam como suporte de brincadeira. Caso contrário, não passam de objetos.” (apud KISHIMOTO, 2008, p.8).

Para o termo brincadeira, existem também sentidos de utilização variados como o de ‘mentira’, ‘irresponsabilidade’ ou ‘coisa não séria’, apontada por Pereira (2000, p.29) nas expressões como “com o futuro não se brinca” ou “você está brincando não é?”, causando certa dicotomia entre trabalhar/seriedade x brincar/não seriedade.

O caráter não sério presente no ato de brincar é apontado por Huizinga como um aspecto social do jogo e é definido por Kishimoto (2008, p.4), pela relação com o cômico, o riso, que na maioria das vezes, acompanham o momento da brincadeira, contrapondo ao trabalho, considerado uma atividade séria. Contudo, o jogo infantil não deixa por isto de ser sério, afinal é realizado pela criança de maneira bastante compenetrada.

Para tanto, Kishimoto (2008, p.7) define sucintamente o termo brincadeira como “[...] a descrição de uma conduta estruturada, com regras”. Ou seja, a descrição de uma ação lúdica, como o caso do xadrez que envolve situações estruturadas pelo próprio tipo de material. As crianças podem utilizar suas peças de diferentes maneiras, mas o xadrez em si, é acompanhado de regras que definem a situação lúdica.

Existe também grande variedade de fenômenos denominados como jogo, de acordo com Winttgenstein (apud KISHIMOTO, 2008, p.3), tais fenômenos apresentam diferenças e semelhanças que possibilita os inserir em um mesmo grupo ou família, apresentando características comuns e especificidades. Tais semelhanças permitem classificá-los como, por exemplo, jogos de faz-de-conta, jogos de tabuleiro, de bola, de roda, de rua, de salão, jogos de animais, esportivos, político e etc., no grande grupo ou família denominado como jogos. A presença de regras é uma característica marcante em todos os jogos, elas podem ser segundo Kishimoto (2008, p.4), apresentadas de forma implícita como nos jogos de faz-de-conta ou de forma explícita presentes nos jogos de tabuleiro como o xadrez, o dominó e etc.

Como fechamento de conceitos dos termos utilizados no contexto da oficina desenvolvida, utilizo a definição sucinta de Kishimoto onde

“[...] brinquedo será entendido sempre como objeto, suporte de brincadeira, brincadeira como a descrição de uma conduta estruturada, com regras e jogo infantil para designar tanto o objeto e as regras do jogo da criança. (brinquedo e brincadeiras)”. (KISHIMOTO 2008, p.7)

Buscando-se uma melhor elucidação, imaginemos três caixas de tamanhos diferentes, pequena, média e grande. Desta forma a pequena representa o brinquedo, a caixa média, a brincadeira e a caixa grande representa o jogo. Colocando uma caixa dentro da outra: no jogo estão consecutivamente a brincadeira e o brinquedo.

1.3 – Origem dos jogos tradicionais infantis.

Segundo KISHIMOTO (1993, p.15) a modalidade denominada jogo tradicional infantil, destaca-se entre a multiplicidade de fenômenos conhecidos como jogo. Considerado como elemento folclórico, o jogo tradicional infantil faz parte da cultura popular e guarda a produção espiritual de um povo em certo período histórico. É um tipo de jogo no qual a criança brinca pelo prazer de brincar, é livre e espontâneo. Está sempre em transformação, incorporando criações anônimas transmitidas de geração a geração, sobretudo por meio da oralidade com a função de eternizar a cultura infantil e desenvolver formas de convívio social.

Não se sabe ao certo a origem de tais jogos, mas é sabido que diferentes e antigos povos como os da Grécia e do Oriente faziam algumas brincadeiras que ainda hoje são realizadas por crianças quase que da mesma forma. Como exemplo cita-se amarelinha, pedrinhas e papagaio. Muitos jogos têm com o passar do tempo sua estrutura inicial modificada e outros não, sendo transmitidos de forma oral através de conhecimentos empíricos e permanecendo na cultura infantil dos dias atuais.

Neste sentido os jogos tradicionais infantis comportam o conceito de brincadeiras infantis, dando-nos a possibilidade de utilizarmos os dois termos como equivalentes.

Como foram também utilizados alguns jogos teatrais desenvolvidos por Viola Spolin, ressaltam-se as seguintes contribuições a este respeito:

Os jogos teatrais (*theater games*) foram originalmente desenvolvidos por Viola Spolin [...], com o fito de ensinar a linguagem artística do teatro a crianças, jovens atores e diretores. Através do processo de jogos e da solução de problemas de atuação, as habilidades, a disciplina e as convenções do teatro são aprendidas organicamente. Os jogos teatrais são ao mesmo tempo atividades lúdicas e exercícios teatrais que formam a base para uma abordagem alternativa de ensino e aprendizagem. (KOUDELA, 2010, p. 15).

Vislumbrando-se uma melhor instrumentação prática de tais jogos na sala de aula, Viola Spolin fez uma seleção de seus jogos teatrais organizando-os em uma média de duzentas (200) fichas classificadas por códigos, de forma organizada em uma caixa. Tal trabalho originou *Jogos Teatrais: o Fichário de Viola Spolin*.

1.4 - Dramaturgias, jogos tradicionais e ensino

No Brasil, a reflexão crítica sobre a questão da dramaturgia tem sido mínima. A discussão teórica sobre o teatro e seus diferentes aspectos talvez só nos últimos anos venha começando a ganhar um sentido mais aprofundado, por meio de algumas nem sempre acadêmicas teses universitárias. Também o ensino de dramaturgia ainda não encontrou uma perspectiva mais eficaz, sobretudo quando o pensamos voltado para a difícil realidade do processo sociocultural e artístico-político do país. (PEIXOTO apud PALLOTTINI 2006, p.11).

Ainda segundo Peixoto, alguns estudiosos da pedagogia do teatro como Maria Lúcia de Souza Barros Pupo, Ingrid Dormien Koudela, Adélia Nicolete e Marcos Bulhões Martins, desenvolveram teses e ou artigos a respeito do ensino da dramaturgia no teatro. Atualmente seus trabalhos acadêmicos são referências para o estudo do tema e se tratam de metodologias utilizadas nas práticas pedagógicas desenvolvidas como objeto de pesquisa.

De acordo com Leite (2003, p.15), a pesquisa teórico-prática de Koudela, enfatizando os textos da fase didática de Brecht para a educação político-estética, trata-se de um marco na utilização de textos em sessões de Jogos Teatrais. Marcos B. Martins por sua vez, em *Encenação em jogo* (2001), utiliza dos Jogos Teatrais como ponto de partida para a encenação, valendo-se de fragmentos de textos desenvolvidos pelos próprios jogadores, alunos de sua

oficina. Ainda segundo Leite, é através do trabalho desenvolvido por Maria Lúcia Pupo que a pesquisa com os Jogos Teatrais aplicados a pedagogia da escrita, se torna alicerce do ensino na dramaturgia.

Adélia Nicolete, com o intuito de superar as dificuldades de atuação e escrita de textos dramáticos, causada pela falta de experiência dos alunos dos cursos superiores de Educação Artística das Faculdades Integradas Coração de Jesus, no ABC, propôs a vivência com os jogos tradicionais infantis em diálogo com os jogos teatrais e com a dramaturgia. Em tal processo, cenas foram desenvolvidas originando o registro escrito de um texto criado pelos jogadores. Foi este o trabalho descrito em seu artigo *Criação dramatúrgica a partir de jogos tradicionais*. E também foi este, o ponto de inspiração e principal norteador para o desenvolvimento da oficina por mim ministrada. Sobre o processo desta, seguem descrições nos capítulos seguintes.

2 Proposta e processo

2.1 O local de realização e as pessoas envolvidas

A pesquisa desenvolveu-se na oficina realizada no espaço da Teatro e Cia. Condylon, localizado no bairro Santa Cruz, região nordeste de Belo Horizonte. O espaço consiste em um galpão, utilizado para ensaios, escritório e onde são guardados os materiais de montagem das peças. Essa é uma companhia que utiliza o teatro, como ferramenta para a transmissão de informações pertinentes ao desenvolvimento educacional. As peças são de autoria do diretor Henrique Diana e abordam temas como o uso de drogas lícitas e ilícitas, sexualidade, pré-conceito, doenças sexualmente transmissíveis, obesidade infantil e etc. A Condylon se apresenta em escolas, o que justifica a constituição de seus elencos, formados geralmente por jovens que assistiram a algum espetáculo da companhia e tiveram interesse em integrar o grupo.

A cada ano a Condylon abre testes para novos integrantes, podendo estes ter experiência com teatro ou não, e ao longo do ano investe em cursos de formação para tais, o que facilitou a aceitação da minha proposta de oficina pelo diretor. Inicialmente, doze alunos se inscreveram e quatro deles se afastaram do processo em períodos diferentes, por motivos pessoais, e o restante permaneceu até o final.

2.2 A proposta da oficina

De acordo com Pallottini (2006, p.16) como dito anteriormente, para dar início à construção de um bom texto dramático, é necessário ter um conteúdo a ser desenvolvido. Tal conteúdo surge das ideias, emoções, observações e experiências de cada indivíduo. Partindo da observação de relatos de experiências de diversos profissionais do ensino teatral, mais especificamente da experiência relatada por Adélia Nicolette, citada anteriormente, podemos perceber que os jogos tradicionais infantis, aliados aos jogos teatrais, dão possibilidades para suscitar tais conteúdos em uma abordagem pedagógica direcionada à construção de dramaturgia.

Para tanto, com a intenção de incentivar a criatividade para resgatar o gosto pela escrita, sem a obrigatoriedade de ser uma escrita original a ser aprovada por crivo externo, foi proposto a utilização dos jogos tradicionais infantis, alguns Jogos Teatrais do Fichário de Viola Spolin, e também jogos desenvolvidos por Maria Lúcia Pupo, como ferramenta para o desenvolvimento da escrita dramática de forma criativa.

A intenção inicial da oficina caracterizou-se de forma que os alunos trabalhassem com a prática aliada à teoria. Para tanto foram apresentados conceitos teóricos de dramaturgia e cada aluno teve contato com a leitura de um texto dramático de sua escolha.

A prática da escrita, além de incentivada no decorrer de cada encontro, era também realizada em casa com a prática dos protocolos, um procedimento utilizado por Brecht durante a fase de experimentação com as peças didáticas.

Brecht protocolava as reações dos participantes com preocupação científica de compará-las e como subsídios de avaliação porque ele concebia as peças didáticas como ponto de partida ou como experimentos escritos em elos de uma mesma cadeia. (SANTIAGO apud LEITE 2003, p.99).

Os protocolos foram utilizados sob a forma de revezamento entre os alunos, em dois cadernos a cada dia. Ao final de cada encontro, dois alunos se ofereciam para fazer o protocolo sendo apresentados à turma no início de cada encontro, seguindo as orientações de Socorro Santiago:

[...] sob a forma de um relato descontraído, espontâneo, cuja única regra é ser fiel aos acontecimentos. Este relato tornará presente o encontro anterior, valendo ainda, para motivar esclarecimentos, desfazer dúvidas ou possíveis mal entendidos. Como registro distenso, o protocolo aceita a forma que lhe quiser imprimir seu autor, permitindo páginas as mais inusitadas [...] (SANTIAGO apud, KOUDELA, 1992, p.93.).

Outra forma de exercício da escrita individual foi o caderno chamado de “Memorial da Infância”, inicialmente utilizado por Nicolete.

Os alunos eram orientados a descrever os espaços, as brincadeiras, as pessoas envolvidas e as sensações vivenciadas. Dado um prazo para a entrega do trabalho, o memorial poderia conter fotos e ser confeccionado da maneira que bem entendessem. (NICOLETE, 2010, p.2).

2.3 Os encontros

Inicialmente, seriam dez encontros de 3 horas cada, ficou assim definido até o final do segundo encontro, pois nele, cinco alunos precisaram sair meia hora antes, para chegar a tempo na escola ou na faculdade. A saída destes alunos antes do horário combinado causou certo incômodo, afinal saíram sem concluir o trabalho proposto desfalcando a continuidade do trabalho com a turma. Dessa forma, já no início do terceiro encontro, antes mesmo da leitura dos protocolos foi sugerido a todos a possibilidade de chegar às 13h30min. Os alunos que estudavam pela manhã de pronto foram contra, pois se assim fosse não teriam tempo para almoçar antes de irem para a oficina. Foi então que uma das alunas sugeriu aumentar o número de encontros e diminuir meia hora a cada dia. Todos aceitaram a mudança e então foram realizados doze encontros de 2h30min cada um, em dias alternados, durante o mês de maio de 2012.

Os encontros foram inicialmente divididos em quatro momentos:

1º momento: roda de conversa para possíveis acertos e a leitura dos protocolos para relembrar o que foi trabalhado na aula anterior.

2º momento: aquecimento, era sempre um jogo ou brincadeira proposto por mim.

3º momento: sorteio de jogos tradicionais infantis: cada aluno colocou em uma caixa cinco papéis contendo em cada um, uma brincadeira que gostava quando era criança. A cada dia eram sorteadas pelo menos duas brincadeiras dependendo do tempo de execução de cada uma.

4º momento: dedicado à produção escrita e leitura do que foi produzido.

O oitavo encontro foi um marco divisor no formato dos encontros realizados até então. Nesse momento foi proposto uma aula teórica abordando conceitos e tipos de escrita dramática e os alunos apresentaram resumos dos textos dramatúrgicos que foram escolhidos por eles no segundo encontro.

A partir desse encontro, paramos de produzir materiais (toda a produção escrita) aqui chamados de conteúdos, de acordo com definição de Renata

Pallottini apresentada anteriormente, e passamos a costurar, unir tudo o que já tínhamos para a construção de um texto só.

Denomina-se como primeira parte do processo, constituída de sete encontros, como produção de conteúdo. E a segunda parte com quatro encontros, como 'costura' ou seja, a união (junção) de conteúdos produzidos anteriormente.

2.4 O Processo

Para maior entendimento do processo desenvolvido e com o intuito de registrar uma possibilidade de abordagem pedagógica a respeito da criação de dramaturgia partindo dos jogos tradicionais infantis, faz-se necessário a descrição dos encontros desenvolvidos partindo de atividades, registros de protocolos e meus relatos pessoais sobre o processo apresentados a seguir em itálico.

PRIMEIRO ENCONTRO

Com bastante ansiedade e medo do tempo não ser suficiente para a execução do plano de aula elaborado, iniciei o primeiro encontro com a apresentação do cronograma e proposta da oficina (construir dramaturgia partindo de jogos tradicionais infantis). Usei o argumento de Pallottini (2006, p.15) quando diz que para começar a escrever é necessário um conteúdo, e este todo mundo tem, está presente nas vivências de cada um. Por isso iríamos recordar e vivenciar brincadeiras, jogos e memórias, que se tornariam conteúdos. Entramos na discussão do que é dramaturgia, e o que estávamos fazendo ali, sobre o trabalho da monografia a ser desenvolvida e de como era o curso de Teatro da UFMG, quatro deles pretendem prestar vestibular para Teatro no final do ano.

As atividades foram as seguintes

- 1- Apresentação do cronograma e da proposta da oficina

- 2- Lembrar, ainda sem falar, o seu apelido de criança e uma situação engraçada que pode ter gerado o apelido ou não.
- 3- Em duplas, cada um se apresenta ao outro pelo apelido e conta sua situação engraçada.
- 4- Ainda em dupla cada um se apresenta como se fosse o outro utilizando o apelido e a situação engraçada da infância.

Alguns apelidos não tiveram relação com o nome e sim com a situação engraçada que o gerou. A princípio pensei que os alunos seriam um pouco resistentes com este exercício, por já o conhecerem na forma tradicional, mas todos aceitaram bem. Prova disso foi que pediram para que eu contasse o meu apelido e a minha situação engraçada. Contei, Uu era o meu apelido, neste momento, a meu ver abriu-se a porta para a cumplicidade necessária ao nosso trabalho. Foram então apresentados neste encontro: Bebê, Ju, Gabi, Bochecha, Ana Lóiz, Pequetita, Bocão do Royal, Bebê, Dídio, Théita, Lekinho, Cacá, Camilinha, Pintinha e Iguéts, lembrando que a maneira como está escrito foi escolhida pelos próprios alunos em seus protocolos.

- 5- Individualmente, cada um se apresenta utilizando seu apelido e um gesto que fazia quando era criança, ou que achava interessante em algum personagem que gostava.

Nesse momento, senti a necessidade de aproveitar mais, tudo o que fizemos até esse ponto e também de movimentar o corpo para “acordar” os alunos que haviam acabado de almoçar. Então, adicionei ao plano de aula nesse momento, o jogo Pegador de Nomes (ver descrição do jogo em anexo) utilizando os apelidos no lugar dos nomes. Todos se divertiram muito, inclusive eu que não pude deixar de participar.

- 6- Jogo dos seis nomes (Ficha A50 do fichário da Viola). Ver descrição no anexo.

Começamos com palavras comuns do cotidiano e depois de umas quatro rodadas do jogo, quando as palavras já caminhavam para o

contexto adulto, um pouco erótico, achei necessário dar a instrução de focarem em palavras do cotidiano infantil. Eram poucos os alunos que davam conta de lembrar as seis palavras dentro do tempo esperado. Ótimas palavras foram lembradas.

- 7- Divididos em grupos, cada pessoa deveria anotar no caderno pessoal, seis palavras que lhe chamaram a atenção no jogo anterior. Utilizando todas as palavras dos componentes, cada grupo deveria montar frases que constituíssem a mesma história.

Alguns tiveram dificuldades em lembrar seis palavras, outros já lembraram mais de seis e queriam usá-las todas, mas permaneci com a regra do jogo e pedi para selecionarem dentre todas, somente seis. O resultado causou surpresa nos alunos que de início, diziam não conseguir montar as frases utilizando as orientações dadas, contudo o texto abaixo foi construído utilizando as vinte e quatro palavras (sublinhadas) de Bebê, Ana Loiz, Bocão do Royal e Bochecha.

O palhaço Pipoca de Jurubeba tocava violão, violino, viola e violoncelo. Ele gostava de comer jamelão antes de tocar violão. Porque jamelão é bom para a voz e picolé não. Nas horas vagas, Pipoca saía com sua boneca na bicicleta para vender picolé de jamelão e caramelo em um parque que tinha um lindo carrossel. Ele adorava comer quindim na quadrilha do seu amigo urso. Ele levava o quindim para a sua casinha e comia assistindo Chiquititas depois do trabalho.

“Para começar, não posso deixar passar o quão mágico foi lembrar nossos apelidos e casos da infância. Parece que contar aquelas histórias aos nossos colegas nos torna mais próximos. [...] Eu acho que este foco em nos lembrar de coisas da infância é positivo e torna nossos encontros mais leves. [...] E montar um texto com as palavras do jogo é bem legal e é o que nos lembra que estamos em uma oficina de dramaturgia.” (Trecho de protocolo escrito por Bebê).

8- Os grupos leem suas histórias e são questionados com perguntas do tipo: Onde e quando se passa a história? Qual o personagem principal? Ou quais são os personagens? O que eles fazem?

9- Tempo para a esquematizarem a improvisação da cena (história) construída por eles. Apresentação das cenas, os grupos que assistem fazem críticas com relação ao Quem, Quando, Onde, O que?

Com a leitura dos textos e com a improvisação das cenas pude perceber que já era claro para os alunos a noção de Quem, Quando, Onde, O que da cena, pois os identificaram com facilidade quando isso foi solicitado.

10- Sílabas Cantadas. (Ficha A72 do fichário da Viola)

Os alunos demonstraram bastante interesse por este jogo, todos quiseram participar, porém neste momento não deu para conter o universo adolescente em que eles vivem, o estilo da canção escolhida foi o funk e eles se envolveram com a voz e o corpo, compondo coreografias.

11- Roda de conversas sobre a aula e entrega dos cadernos de protocolo.

Foi bom ter a experiência desta primeira aula, abriu-me para a percepção do tempo de duração das atividades e da aula como um todo, deixou-me mais tranquila com relação à aceitação por parte dos alunos e apresentou-me a necessidade de termos ‘cartas na manga’, atividades que são planejadas para serem utilizadas somente se for necessário. No caso desta aula o PEGADOR DE NOMES foi uma ótima opção para despertar os alunos, criar um ambiente de trabalho extrovertido e livre para a expressão de todos.

“O encontro fluiu bem, em minha opinião, por termos criado as histórias através de brincadeiras e lembranças. [...] Pude enxergar a dramaturgia de uma forma diferente, eu sempre tive vontade de escrever, mas achava muito difícil, realmente não é fácil, mas conseguindo concretizar o local, o tempo e os personagens da história, o enredo acaba fluindo naturalmente.” (Trecho de protocolo escrito por Ju).

SEGUNDO ENCONTRO

- 1- Reorganização dos horários da oficina devido à saída de cinco alunos antes do término no encontro anterior.

- 2- Leitura dos protocolos

“O curso está indo por um caminho legal, nada exaustivo nem chato, isso me fez ficar mais interessado para os próximos encontros.” (Trecho de protocolo escrito por Lekinho).

- 3- Apresentação dos apelidos e dos porquês de cada apelido, dos novos e dos antigos alunos, para interação entre todos. Tivemos a presença de mais cinco novos alunos.

Considereei positiva a chegada de novos alunos, mas não poderia permitir que isso acontecesse com frequência. Sendo assim, limitei o tempo de ingresso na oficina. A partir deste segundo encontro não seria mais possível a chegada de novos alunos, para não prejudicar o desenvolvimento da oficina. Todos os alunos presentes entenderam e concordaram.

- 4- Cada aluno lembra-se de cinco brincadeiras preferidas praticadas na infância e anota em um papel que será colocado em uma caixa. Diariamente serão sorteados alguns após o aquecimento. Na experiência desenvolvida por Nicolete, esta mesma atividade foi trabalhada, dando aos alunos a possibilidade de contribuírem ativamente para o desenvolvimento do encontro. Cada brincadeira sorteada era explicada e comandada por seu indicador, aquele que a anotou.

A Gabi disse: “Nossa! Antes estava difícil me lembrar de uma brincadeira, agora está difícil escolher somente cinco”. Todos se lembraram de muitas brincadeiras e se divertiram com isso fazendo comentários.

- 5- Aquecimento- Dar e tomar ficha (A74 Fichário da Viola). Ver descrição no anexo.

Surgiram movimentos interessantes e alguns bem ritmados, quase uma coreografia. Estavam tão empolgados que a dificuldade foi em ficar parado, em não movimento.

- 6- Pegador de apelidos, o mesmo utilizado no encontro anterior, agora o chamamos assim, devido a nossa modificação específica de nomes para apelidos.

É sempre bom e divertido, os alunos ainda se confundem entre apelidos e nomes, mas se divertem. E quando termina o jogo todos os alunos estão prontos para o trabalho.

- 7- Construindo a história com uma palavra, duas, três. Ir aumentando o número de palavras gradativamente a cada rodada de história.

Não fizemos esta atividade, pois o momento inicial rendeu bastante, não contava com a chegada de novos alunos e na tentativa de aproveitar bem o tempo confundi-me com as atividades e pulei esta.

- 8- Sorteio de Jogos Tradicionais: Mês e Sete Pecados. Ver descrição do jogo em anexo.

Mês: um jogo em que a maioria dos participantes ficam sentados, no entanto, causa bastante interesse, provoca disputa de quem consegue acertar mais o que o outro “quer da vida”.

Sete Pecados: este jogo é mais agitado que o anterior, os participantes precisam correr e em dado momento, ficarem totalmente paralisados com a expectativa de serem ‘queimados’ ou não com a bola jogada por determinado participante. Pareciam crianças brincando.

- 9- Lembrança da primeira memória da infância.

Partindo da proposta de Adélia Nicolete, os alunos farão um “memorial da infância” onde serão contadas suas histórias de criança, as brincadeiras, os brinquedos, as sensações, as pessoas e os lugares onde passaram podendo usar materiais ilustrativos como fotografias, recortes e desenhos. Este trabalho deve ser feito em casa.

“Esse encontro com o passado trouxe a tona todas as cores, as sensações, o sentimento de liberdade presente na infância, apesar do tempo continuam guardados em nós, podendo reaparecer a qualquer instante.” (Trecho de protocolo escrito por Iguéts).

- 10-Do que foi escrito anteriormente cada aluno deve escolher três verbos para criarem ações. A tentativa é criar um repertório de ações que pode ser utilizado posteriormente.

Alguns alunos experimentaram no espaço suas ações, outros não. Contudo este foi um trabalho que se perdeu no processo, não foi utilizado novamente e não foi necessário lançar mão do repertório de ações sugerido inicialmente.

- 11- Mostrar aos colegas as ações criadas, não precisa contar a história. Este exercício será o ponto de partida para a construção do memorial da infância.

Os verbos foram mostrados de várias formas, alguns fizeram ligação entre eles, outros não. Alguns alunos não conseguiram finalizar a história dentro do tempo estipulado. A maioria quis ler a sua história, mas não dava tempo, deixamos para a próxima aula.

“O que achei mais produtivo nesse encontro foi o exercício de relembrar o momento mais antigo e interpretá-lo em forma de três verbos, fazendo com que na cena eles ficassem bem nítidos” (Trecho de protocolo escrito por Ana Loiz).

TERCEIRO ENCONTRO

- 1- Leitura dos cadernos de protocolo.

- 2- Leitura das histórias da aula anterior.

Alguns alunos deram continuidade ao trabalho em casa e despertaram o interesse dos ouvintes quando foram lidas.

- 3- Construindo a história com uma palavra, duas e assim por diante.

Foi interessante este jogo, fizemos três rodadas e as histórias tomaram rumos bem diferentes. A primeira rodada foi usando somente uma palavra. A segunda rodada, usando duas palavras e a terceira era possível falar o quanto quisesse. E o jogador seguinte deveria continuar a história de onde o anterior parou.

- 4- Sorteio de dois jogos tradicionais. Brincar de boneca e Espiões. (Ver descrição do anexo)

As duas brincadeiras sorteadas estavam no universo do faz-de-conta, como não consegui levar bonecas para a sala, pedi que eles se dividissem entre quem gostaria de ser boneca e quem gostaria de ser a pessoa que brincava com a boneca. Todos se envolveram nos dois jogos, o que na verdade pensei que não fosse acontecer.

“Brincar de boneca não poderia ser melhor, pois era a minha brincadeira preferida. Porém, dessa vez inverti os papéis e não controlei as bonecas, mas sim fui controlada. Ah! Foi bom demais! Sério! Uma experiência muito boa, ainda mais com uma ‘mamãe’ como a Bebê! Há há! Foi difícil de concentrar, mas lembrei que eu brincava da mesma forma, super conversando com as bonecas, como se elas fossem reais mesmo. Deu até saudade! A brincadeira dos espiões foi chatinha. O rumo que ela tomou foi o tipo de brincadeira que eu nunca gostei. Aquela correria louca, o povo se jogando no chão... e eu? Eu fiquei parada só olhando. E estava sendo igualzinho quando eu era criança, ficava desse jeito, era até a chamada ‘carta branca’ nessas brincadeiras.”
(Trecho de protocolo escrito por Cacá).

- 5- Junção das histórias produzidas no dia anterior e lidas no encontro atual.

Em grupos formados por elementos de ligação das histórias, como tipos de personagens comuns, ou lugares e etc. Cada grupo deveria formar uma só história utilizando os elementos mais importantes das histórias de cada componente. Mais uma vez, acharam difícil no início e se surpreenderam no final. O texto a seguir foi construído por Dídio,

correspondente à fonte em negrito, Pequetita com a fonte em itálico e Bebé correspondente à fonte sublinhada.

“Eu ainda morava na minha antiga casa e ela ainda não tinha sido reformada. Eu e minha mãe estávamos no quintal, ela estendendo roupas e eu a observava maravilhada. Não sabia ao certo quem era ela, mas achava a mulher mais bonita do mundo. Só mais tarde tive consciência de que ela era minha mãe.

De repente meu pai passou pelo quintal bem nervoso e eu fui atrás.

Pai, pai! O que houve?

Meu pai não respondeu e entrou no meu quarto, pegou todas as nossas fotos e começou a rasgar as partes que ele aparecia. Quando passou por uma foto em que eu estava de blusa verde e rosa, me lembrei o quão bem me senti naquele dia. Meu pai levantou de repente e me abraçou, disse que não estava se separando de mim. E com ele foram-se todas as fotos dele.”

6- Leitura dramática das histórias.

7- Cada um escolhe um texto dramático para ler no final de semana e fazer uma análise no caderno.

Disponibilizei para os alunos alguns textos dramáticos que tinha em casa e deixei livre para que escolhessem um texto por dupla. A proposta era apresentar-lhes a escrita dramática e suas variadas possibilidades e assim facilitar a produção de cada um. A leitura deveria ser em dupla, para provocar o diálogo sobre o texto lido, já que deveriam apresentar o resumo juntos posteriormente.

“Criar uma história com todas as histórias do grupo foi difícil. A princípio fiquei sem saber como isso ia ficar e meio que bateu um desespero, pois de fato a “coisa” não estava saindo. Mas depois foi fluindo e os resultados foram bons.”
(Trecho de protocolo escrito por Cacá).

QUARTO ENCONTRO

Nesse encontro os alunos estavam a meu ver, desanimados e também um pouco dispersos. Iniciamos com a leitura dos protocolos e ao pedi-los pra levantarem e iniciarmos as atividades percebi ainda mais forte a resistência física que prevalecia. Então perguntei: O que vocês querem fazer? E uma das alunas respondeu: “Acho que uma massagem seria ótimo!” E foi o que fizemos. Organizamo-nos sentados no chão, em círculo, de modo que todos conseguissem receber e fazer massagem. Durante esta atividade cada aluno iniciou um tipo de movimento a ser desenvolvido como massagem, tapinhas, soquinhos, etc. Foi também utilizado o jogo do Pêndulo, ainda em círculo, porém de pé, um aluno por vez fica no meio do círculo sendo manipulado pelo restante da turma, como se seu próprio corpo fosse um pêndulo. Outra atividade desenvolvida como despertar dos corpos neste início de encontro foi a de Ritmo e Movimento, caminhando pela sala, orientados pelo ritmo da minha palma, caminhavam em tempos lento, moderado e rápido e quando a palma parasse deveriam pular e dar um grito. Neste momento, todos já estavam visivelmente presentes no espaço do encontro com corpos disponíveis para o trabalho. Para concentrar um pouco, fizemos o jogo do Bastão, em círculo, de pé, um bastão é lançado entre os alunos, que se comunicam com o corpo e principalmente com o olhar, para fazer a transferência do material com segurança sem deixá-lo cair e sem se machucar. Só então dei efetivamente início ao encontro que foi preparado previamente, contendo as seguintes atividades:

- 1- Pegador de apelidos
- 2- Sorteio de jogo tradicional: como tivemos a parte inicial mais extensa, sorteamos somente um jogo, que foi queimada. (Ver descrição em anexo)

Os alunos ficaram bastante empolgados com este jogo e não queriam mais parar de brincar

- 3- Pensar na estrutura do jogo (queimada) transportando-a para a improvisação de cenas cotidianas. Este foi um jogo realizado pelos

alunos de Nicolete, a partir dele foram criadas cenas que contribuíram para a produção do texto dramatúrgico resultante do processo.

Um grupo transpôs a estrutura da queimada para o estádio de futebol evidenciando a disputa entre torcidas. O outro grupo pensou em disputa de poderes social e aquisitivo entre pessoas de classes diferentes.

“Tínhamos que aplicar o jogo a uma situação real e fazer uma cena com estrutura de desenho animado. Foi difícil, pois eu nunca tinha feito isso antes, mas ainda assim foi diferente e divertido.” (Trecho de protocolo escrito por Ju).

“Essa aula me fez pensar que a vida é mais que vencer sozinho, é vencer junto” (Trecho de protocolo escrito por Dídio).

- 4- Transportar a estrutura analisada e criada anteriormente para o universo infantil e desenvolver uma cena, usando como exemplo a estrutura de desenho animado.

Não deu muito certo, minhas instruções não foram esclarecedoras o suficiente para o entendimento dos alunos desenvolverem o jogo. Penso que se tivesse pedido anteriormente no momento de analisar a estrutura do jogo para pensarem no contexto infantil pudesse ser melhor. Como esta instrução não foi dada e o encontro teve necessidades especiais para serem desenvolvidas, quando disse para pensarem na estrutura do jogo as situações foram para o adulto automaticamente.

QUINTO ENCONTRO

Foi bem ruim ouvir ao telefone que dois alunos faltariam ao encontro. As faltas foram justificadas pela necessidade de tempo para terminarem um trabalho da escola. No momento pensei em duas opções, a primeira foi que esta era uma desculpa para faltar, porque os encontros não estavam sendo interessantes o suficiente. A segunda foi porque eles não consideravam necessário ter comprometimento com o trabalho que estava sendo desenvolvido e aí qualquer coisa poderia ser mais

importante. Mas para não me deixar abater pela falta resolvi aceitar a justificativa dada.

Substituí o Pegador de Apelidos pela atividade de caminhar pela sala em ritmos variados, que havia sido aceita nos encontros anteriores. Isso fez com que não se chamassem por apelidos durante os jogos. Então, em dado momento, 'Bocão do Royal' disse "gente, vamos nos chamar pelos apelidos, é mais legal!" Achei interessante a observação e reforcei o pedido.

Substituí a atividade por ter pensado que já estava ficando sem graça, mas com o comentário feito pelo aluno percebi que é necessário às vezes algo que crie rotina para estabelecer certa ordem no trabalho.

- 1- Sorteio dos jogos tradicionais: Elástico, Jipe, Estrear o novo toco e Boca de forno. (Ver descrição no anexo)

Os jogos sorteados eram conhecidos por todos, menos o Jipe, que era um jogo de faz-de-conta, proposto por 'Bocão do Royal' Ele utilizou a tampa da lixeira e um tamborete para representarem o volante e o banco do motorista de um Jipe. O restante dos participantes, ficavam sentados no chão ou de pé, como em um Jipe de trilha, o motorista ia dando as instruções, uma curva para a direita, um buraco à frente, quebra-molas e etc. e todos se movimentavam como se realmente estivessem dentro do Jipe passando por tais situações. O motorista era trocado a cada vez que um deles caía do banco do motorista.

“Me senti realmente uma criança, com sede de brincar. Brincar sem tempo e sem limites. Enquanto brincávamos me chamou a atenção o momento em que o Iguéts, foi lá fora abraçar uma mulher para pagar a prenda da brincadeira Boca de forno. Achei interessante porque quando a gente é criança, a gente faz as coisas muito sem noção e criança é inocente. Se eu estivesse fora daquele momento, iria morrer de vergonha de abordar alguém na rua do nada para dar um abraço. KKK” (Trecho de protocolo escrito por Théita).

Cacá teve dificuldades com o elástico, preferia ficar segurando e não pular, mas acabou ficando até a brincadeira esgotar.

Estrear o novo toco e Boca-de-forno foram brincadeiras realizadas sem nenhuma dificuldade.

2- Escrever sobre as impressões dos jogos desenvolvidos

Ficaram aparentemente bem concentrados para realizar a escrita.

3- Escrever uma carta para o melhor amigo da infância: Cada um deveria se lembrar de um melhor amigo da infância, das brincadeiras, dos lugares onde brincavam juntos, as roupas que usavam, etc., e quando foi a última vez que o viu e o que gostaria de dizer. Esta atividade foi desenvolvida por Pupo no trabalho desenvolvido com os alunos do Marrocos na aula denominada 'O fio do Texto' a carta deveria ser datada de 1908. (PUPO, 2005, p.129)

Daniel,

Como você e sua família estão? Sinto sua falta. Não sei se você se lembra, mas eu me lembro do dia em que a gente se conheceu, na pracinha do quartel. Nós tínhamos cinco anos, começamos a brincar e eu não entendia uma palavra que você dizia, e você também não me entendia. Sua mãe tentava me explicar que vocês não eram brasileiros, mas isso só piorava a situação. Me lembro do dia que brigamos e fizemos uma votação com a sua avó, pois você queria ouvir "Sítio do pica-pau-amarelo" e eu queria ouvir "É o tchan". Das festas de aniversário, da minha mãe ensinando para a sua alguns costumes brasileiros, e principalmente quando fizemos uma surpresa para os seus pais, comemorando o final do encontro de casais. É... já faz tempo mas acho que nunca esquecerei. O dia que fiquei sabendo que vocês voltariam para a Bolívia, foi um dos mais tristes, eu chorei muito, minha mãe contou pro pessoal e você me "zuou"! Vocês prometeram visitar a gente sempre que viessem ao Brasil... mas não escreveram e voltaram só uma vez, te adicionei no face book mas não foi a mesma coisa... Sei que estamos muito diferentes, seu irmão não é mais um bebê e você até

ganhou mais uma irmã... eu queria ver você novamente, conversar muito, saber as novidades, mas principalmente, queria poder viver alguns dias do passado...” JU

SEXTO ENCONTRO

Neste dia parte dos alunos estavam cansados e com sono, haviam realizado a apresentação de um espetáculo da Cia Condelon, no período da manhã na cidade de Ouro Preto, por isso acordaram muito cedo, apresentaram, viajaram e foram para a oficina. Após a leitura dos protocolos, tentei utilizar as mesmas atividades desenvolvidas no quarto encontro, no entanto foi difícil de alcançar êxito, o restante da turma e eu já havíamos sido contaminados pelo cansaço deles e aí resolvi dar continuidade sem impor nada e deixar que eles mesmos resolvessem isso pessoalmente e por seus próprios meios.

“Bom! Apesar de eu estar um pouco indisposta, gostei muito da proposta de hoje. Acho que quando a gente brinca o corpo esquenta e ficamos animados. O curso está sendo bem produtivo e surpreendente a cada dia.” (Trecho de protocolo escrito por Théíta).

O jogo sorteado foi novamente a queimada, havia jogos repetidos, pois não foram selecionados antes de serem colocados na caixa. O estresse para a execução deste jogo era nítido, as regras tiveram muito mais valor, foram mais exigidas, meio pé fora da linha de limite do campo era motivo para discussão.

A dificuldade que tive de trabalhar com isso foi grande, acabei sendo vencida pelo cansaço e só fui reestabelecer-me quando fomos para o jogo de faz-de-conta, com o show de calouros dos covers de Sandy e Junior. Rapidamente se organizaram em plateia, duplas competidoras e apresentador do programa.

“Brincamos de Sandy e Junior, queimada, atenção concentração. Em Sandy e Junior preferi ficar na plateia ‘pentelhando’, pois não conheço muito as musicas

deles como a Cacá, a Gabi, o Dídio e o Iguéts. Mas foi bem divertido”. (Trecho de protocolo escrito por Lekinho).

Logo após as brincadeiras, partimos para a escrita, que nesse encontro se deu pela carta de resposta à carta escrita no encontro anterior. Os alunos se colocariam no lugar de seu melhor amigo da infância, que recebeu a carta escrita no encontro anterior, para então, respondê-la como se ainda estivesse no tempo da infância.

Esta foi mais uma atividade que ficou confusa, segundo reclamações dos alunos, pois os pedi que escrevessem a carta no tempo atual, e a carta resposta ainda no tempo da infância. Isto criou conflitos sobre o que poderia ser dito ou não nesta carta resposta.

“Escrever uma carta como se fossemos crianças foi bem difícil, pois como já amadurecemos, a escrita não fica a mesma, mas tentei chegar bem próximo.” (Trecho de protocolo escrito por Lekinho).

SÉTIMO ENCONTRO

Havia me preparado para realizar parte do encontro na rua de trás do espaço onde acontecia a oficina, uma rua plana e sem movimento de carros transitando, o espaço ideal para encerrarmos esta parte do processo, o de produção de conteúdo. Mas quando chegou a hora de iniciarmos tive a surpresa de contar com a presença de somente seis alunos, nada poderia ser mais desestimulante neste momento para mim. Começamos a conversar sobre a oficina, afinal estava preocupada com o número de faltas recorrentes de alguns alunos.

No meio da conversa começamos a contar casos macabros da infância e lembrei-me de um jogo que havia na caixa de brincadeiras, a “Cabaninha”, e propus que montássemos uma. O cenário de um dos espetáculos estava montado para ser utilizado em ensaios, eram andaimes e foi neles que montamos nossa cabaninha. Lá ficamos por um bom tempo trocando nossas experiências amedrontadoras da infância.

“O encontro de hoje foi bem interessante e inusitado, talvez tenha sido o encontro que aconteceu com mais naturalidade. Chegamos, nos sentamos no chão como de costume. Começamos a conversar sobre os encontros, sobre o que tem significado para um participar desta oficina. Estávamos nos preparando para um encontro daqueles, porque a Uu já tinha avisado que iríamos correr bastante. Mas durante a conversa começaram a surgir histórias de terror, jogo do compasso, quando de repente...rs. Calma! Não apareceu nenhum fantasma. De repente a Uu teve a brilhante ideia de fazermos uma cabaninha para contarmos histórias de terror. Foi muito legal! É muito engraçado como tudo vira espírito, fantasma e etc. quando estamos falando disso né? Rs. Algumas história, foram de fato estranhas como o gato preto dando gargalhadas do Dídio, outras nem tanto. Depois disso cada um pegou caneta e papel para escrever uma história. O tema era livre, a única coisa que era fixa para todos era a frase inicial “Era uma vez...”. Foi bem interessante observar como, depois daquela sessão de histórias de terror, as histórias que escrevemos tinham um arzinho de suspense.” (Trecho de protocolo escrito por Gabi).

OITAVO ENCONTRO

1- Leitura dos protocolos

2- Apresentação de alguns tipos de dramaturgia.

Preparei uma aula contendo informações sobre os tipos de escrita dramática e utilizei alguns vídeos do Youtube para ilustrar melhor o que dizia sobre cada gênero.

3- Apresentação dos resumos dos textos lidos. Não foi possível em função do tempo, concluir a atividade.

Os alunos se demonstraram bastante interessados nos resumos que eram apresentados pelos colegas. Dessa forma ainda houve troca de livros para os que queriam ler o texto apresentado por outro.

“Quando a Uu disse que a aula seria teórica, fiquei um pouco desanimada, achei que seria chato diferente dos outros dias. Mas na verdade não foi. A aula

foi super interessante, assistimos alguns vídeos e aprendemos sobre algumas estruturas dramáticas. A tragédia e o épico-dramático de Brecht foram as que mais me chamaram a atenção, eu já conhecia um pouquinho dos dois, mas foi muito bom aprender mais e esclarecer as dúvidas. Depois começamos a falar dos livros que lemos, fiquei com vontade de ler todos! Quando fui falar sobre o meu me empolguei mais do que pensava que empolgaria e acabei me embolando um pouco para falar, espero que todos tenham entendido a história, pois como havia dito, EU AMEI MEU LIVRO!” (Trecho de protocolo escrito por Ju).

NONO ENCONTRO

- 1- Leitura dos protocolos
- 2- Continuação dos resumos
- 3- Seleção de arquivo, conteúdo pessoal dos cadernos.

Cada aluno deveria selecionar conteúdos importantes de seu caderno sublinhando-os.

- 4- Unir todo o conteúdo selecionado em uma só história.

Acharam difícil e demoraram a concentrar para escreverem.

“No início não entendi bulhufas do que era para ser feito, mas depois deixei fluir e mais uma vez durante o curso me surpreendi.” (Trecho de protocolo escrito por Bebê).

- 5- Leitura das histórias criadas e crítica dos alunos, reescrever se der tempo e for necessário.

Alguns textos não foram concluídos, mas foram lidos. A cada texto lido discutíamos sobre os elementos interessantes ou não e todos puderam dar palpites construtivos para o trabalho do colega.

“Adorei as histórias da Bebê e do Bocão do Royal, mas a da Bebê, acho que a oficina acaba e a história não. Estou curiosa para saber qual é a maldição da família MM.” (Trecho de protocolo escrito por Ana Loiz).

DÉCIMO ENCONTRO

1- Leitura dos protocolos

2- Continuação de leitura das histórias construídas no encontro anterior.

“Primeiro li minha história que está virando novela, e constatei umas partes meio confusas.” (Trecho de protocolo escrito por Bebê).

3- Início da junção de todos os textos.

Juntos, iniciamos a junção dos textos criados, tentando estruturá-lo encaixando os textos de todos os participantes. Foi um momento diferente, todos queriam participar, dar ideias e contribuir para o trabalho. Não conseguimos terminar e ficou para o próximo encontro.

“Todos foram lendo seus textos que iam se conectando um a um, até que eu li o meu. Ficou totalmente avulso. No entanto, por ser um texto com um personagem tão diferente, acabou aparecendo possibilidades de encaixe. Passamos o resto da tarde tentando fazer dos textos uma peça. Parece que teremos um espetáculo e eu simplesmente adoro esse perigo.” (Trecho de protocolo escrito por Bocão do Royal).

DÉCIMO PRIMEIRO ENCONTRO

1- Leitura dos protocolos

2- Finalização da junção e leitura dramática do que foi criado.

“Analisamos o que cada texto tinha em comum com o outro e unimos todos os textos em um só. Pra mim essa foi a melhor parte, porque começamos a viajar em um milhão de possibilidades. Foi muito bom ver algo de concreto se formando. Mais uma vez percebemos que podemos muito mais do que imaginamos”. (Trecho de protocolo escrito por Gabi).

“Reta final! Ao mesmo tempo em que é bom poder concluir uma experiência deliciosa de relembrar a infância, de trabalhar com a dramaturgia e a leitura, é ruim ter que despedir dessas horas doces que passamos juntos nesse

exercício fantástico que é recordar. Ficaremos com saudade dessas tardes douradas. Mil beijos! Iguéts”. (Trecho de protocolo escrito por Iguéts).

DÉCIMO SEGUNDO ENCONTRO

O encerramento.

Foi uma tarde para jogos, guloseimas e conversas, um encontro para falarmos do processo e confraternizarmos, uma ideia de Pintinha, que foi acatada sem discussão por todos. Nesse encontro também recolhi os cadernos de protocolo, individuais e o memorial da infância de cada um. Um questionário foi aplicado.

3 Considerações finais

3.1 Conclusão

A prática pedagógica desenvolvida utilizando os jogos tradicionais infantis como ferramenta para o despertar da criatividade mostrou-se eficiente e possível de ser realizada.

De acordo com Spolin “Experienciar é penetrar no ambiente, é envolver-se total e organicamente com ele” (SPOLIN, 2010, p.3). Partindo deste conceito foi possível observar o envolvimento dos alunos, o que os proporcionou a capacidade de experienciar os variados momentos de jogos, e de desenvolvimento da escrita dramática propostos na oficina. Os alunos se envolveram com o trabalho e se permitiram praticar brincadeiras realizadas no período da infância, bem como se permitiram divertir e deixar que tudo acontecesse naturalmente.

De acordo com Pereira, “[...] Não se brinca por imposição. A ação do sujeito é, por natureza, volitiva, subjetiva e, se é em grupo, ela é entrelaçada pelos desejos e decisões dos brincantes envolvidos nela. [...]” (PEREIRA, 2000, p.31). O grupo de alunos participantes da oficina já se conhecia e todos

se relacionavam de forma amigável, sendo possível instaurar um espaço onde a liberdade e a cumplicidade fluíssem de maneira positiva contribuindo pragmaticamente para o trabalho.

Como condutora da oficina, procurei não interferir na criação pensando em não atribuir valores ou julgamentos, posto que segundo Spolin a expectativa de julgamento poderia interferir na fluidez e liberdade do trabalho.

O julgamento por parte do professor-diretor limita tanto a sua própria experiência como a dos alunos, pois ao julgar, ele se mantém distante do momento da experiência e raramente vai além do que já sabe. (SPOLIN, 2010, p.7).

Para não criar a expectativa de julgamento, nos momentos em que os alunos liam seus respectivos textos, poderiam ser atribuídos comentários de todos os ouvintes participantes que contribuiriam espontaneamente de forma positiva, podendo o autor de tal texto aceitar ou não a possibilidade ofertada pelo colega. Este processo de sugerir contribuições caracteriza-se por um procedimento que possibilita a diluição do medo do crivo externo no momento da produção do texto escrito. Assim, o aluno que recebe a contribuição pode discutir e refletir sobre tal, podendo aceitá-la ou não. O aluno que contribui também passa pela reflexão a respeito da forma de verbalizar sua contribuição, podendo torná-la necessária e útil, sem em momento algum atribuir julgamento. O que contribuiu para o desenvolvimento dos vários tipos de escrita observados nos registros dos cadernos de protocolos, nos memoriais de infância e no texto final produzido.

Surgiram alguns momentos difíceis de serem conduzidos. Um deles foi causado pelas faltas de alguns alunos que, mesmo sendo justificadas proporcionaram desconforto, readequação do planejamento do encontro e desfalque de conteúdo pessoal para a contribuição no trabalho final (texto disponível em anexo).

Outros imprevistos aconteceram, a chegada de novos alunos, a adequação ao tempo de desenvolvimento do encontro, o descarte de algumas atividades em função do tempo ou de necessidade de inserção no processo, etc. Para lidar com tais imprevistos se fez necessário utilizar de rigidez em

alguns momentos e em outros percebeu-se a necessidade de abrir mão desta, deixando o espaço mais aberto aos alunos. Tais imprevistos tornaram o trabalho variável na sala de aula tendo como sujeito principal a pessoa/aluno. Tornou-se assim um processo pouco rotineiro, uma vez que a rotina era embasada em momentos tais como os de jogar e os de escrever, podendo ser variada a forma como aconteciam.

Os imprevistos foram encarados de forma a contribuir para o meu desenvolvimento como docente, apresentando possibilidades diversas tais como o bom relacionamento com o aluno e a elaboração do planejamento dos encontros para garantir o alcance dos objetivos propostos. Ainda que em alguns casos seja necessário lançar mão das chamadas ‘cartas na manga’, atividades planejadas para serem executadas em segundo plano, no caso de sobrar tempo ou ter a quantidade de alunos menor que o suficiente para as atividades do primeiro plano, etc. Para tanto, a criatividade também se fez necessária para o planejamento dos encontros.

Assim, com a conclusão deste trabalho empírico foi possível constatar a possibilidade do resgate da vontade de escrever e do despertar da criatividade livre das expectativas de julgamento. Para tanto, faz-se adequado a utilização do relato de uma das alunas envolvidas para contribuir com tal afirmação. “Nossos trabalhos estão tomando um rumo muito legal, está muito bom e eu não queria que acabasse. Minha imaginação está de vento em popa.” (Trecho de protocolo escrito por Bebé).

A característica essencial do homem é a sua imaginação criativa. É esta que capacita a dominar seu meio de modo tal que ele supera as limitações de seu cérebro, de seu corpo e do universo. É este “algo mais” que o distingue dos primatas superiores. A imaginação criativa é essencialmente dramática em sua natureza. (COURTNEY, 1982, p.3)

REFERÊNCIAS:

ABREU, Luis Alberto de; NICOLETE, Adélia. *Processo Colaborativo*. Disponível em: < www.encontrosdedramaturgia.com.br > acesso em 20 de maio de 2012.

BAUMGARTEL, Stephan. *Estratégias de escrita teatral não-dramáticas e a oficina de dramaturgia no contexto contemporâneo: algumas reflexões preliminares*. Disponível em: <<http://proxy.furb.br/ojs/index.php/oteatrotranscende/article/view/2504>> acesso em 20 de maio de 2012.

BERTHOLD, Margot. *História mundial do teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2004.

COELHO, Paulo. *O teatro na educação*. Rio de Janeiro: Forense – Universitária: 1986.

COURTNEY, Richard. *Jogo teatro e pensamento*. Trad. Karen Astrid Muller. São Paulo: 1982.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. *Mini Aurélio. O dicionário da língua portuguesa*. Curitiba: Ed. Positivo, 2008. 7ª Ed.

FRANÇA, Junia Lessa; VASCONCELOS, Ana Cristina. *Manual para normalizações técnico-científicas*. Belo Horizonte: UFMG, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (Org.). *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

_____. *Jogos infantis: o jogo a criança e a educação*. Petrópolis RJ: Vozes, 1993.

_____. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Cengage Learning, 2008. 5ª reimpressão.

KOUDELA, Ingrid Dormien. (Org.). *Um vôo brechtiano: teoria e prática da peça didática*. São Paulo: Perspectiva: FAPESP, 1992.

_____. *Texto e jogo: uma didática brechtiana*. São Paulo: Perspectiva, 2010.

_____. *Brecht: um jogo de aprendizagem*. São Paulo: Perspectiva, 2007.

LEITE, Vilma Campos dos Santos. *A criação literária e o jogo teatral*. Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade de São Paulo. Escola de Comunicação e Artes. São Paulo: 2003.

NICOLETE, Adélia. *Criação dramaturgica a partir de jogos tradicionais*. Disponível em:

<http://www.portalabrace.org/vcongresso/textos/pedagogia/Adelia%20Nicolete%20-%20Criacao%20dramaturgica%20a%20partir%20de%20jogos%20tradicionais.pdf>> acesso em 13 de março de 2012.

NUNES, Luiz Arthur. O Percevejo ano 8. Nº9, 2000 (pp.39-51). Disponível em:

<http://www.islamadrasta.files.wordpress.com/2010/08/dolivroparaopalco.doc>> acesso em 18 de março de 2012.

PALLOTTINI, Renata. *O que é dramaturgia*. São Paulo: Brasiliense, 2006.

PAVIS, Patrice. *Dicionário de teatro*; tradução para a língua portuguesa sob a direção de J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira. São Paulo: Perspectiva, 2008.

PEREIRA, Eugênio Tadeu. *Brincar da adolescência: uma leitura no espaço escolar*. Dissertação (Mestrado em Educação) - FAE/UFMG: Belo Horizonte, 2000.

PUPO, Maria Lúcia de Souza Barros. *Entre o mediterrâneo e o atlântico, uma aventura teatral*. São Paulo: Perspectiva, 2005.

ROSENFELD, Anatol. *O teatro épico*. São Paulo: Perspectiva, 2010.

SARAIVA, Juracy Assmann e colaboradores. *Palavras, brinquedos e brincadeiras: cultura oral na escola*. Porto Alegre: Artmed, 2011.

SPOLIN, Viola. *Jogos Teatrais: o fichário de Viola Spolin*. Trad. Ingrid Dormien Koudela. São Paulo: Perspectiva, 2008.

_____. *Improvisação para o teatro*. Trad. rev. Ingrid Dormien Koudela e Eduardo José de Almeida Amos. São Paulo: Perspectiva, 2010.

VOGLER, Christopher. *A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores*. Trad. Ana Maria Machado. 3.ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2011.

Anexos

Segue abaixo os jogos retirados do conjunto de fichas estruturado por Viola Spolin denominado por Jogos Teatrais: o fichário de Viola Spolin, desenvolvidos na oficina.

Jogo dos seis nomes. Ficha A50.

“Todos os jogadores, menos um, que fica em pé no centro, estão sentados em círculo. O jogador no centro fecha os olhos enquanto os outros passam um pequeno objeto de um para o outro. Quando o jogador no centro bate palmas, o jogador que foi pego com o objeto na mão deve permanecer com esse até que o jogador no centro aponte para ele e lhe dê uma letra do alfabeto. (Não deve ser feito nenhum esforço para esconder o objeto do jogador no centro.) Então o jogador que está com o objeto, deve nomear seis objetos que iniciam com a letra sugerida pelo jogador no centro enquanto o objeto dá a volta no círculo, passando de mão em mão. Caso o jogador não consiga nomear seis objetos enquanto o objeto dá a volta no círculo, ele troca de lugar com aquele que está no centro. Se o círculo for pequeno, o objeto pode dar duas ou três voltas.” (SPOLIN, 2008).

Sílabas cantadas. Ficha A72

“Os jogadores sentam-se em círculo. Um deles sai da sala enquanto os outros escolhem uma palavra, por exemplo, *jabuticaba*. As sílabas da palavra são distribuídas pelos jogadores do círculo *Ja* fica com o primeiro grupo de jogadores, *bu* fica com o segundo grupo, *ti* fica com o terceiro grupo e assim por diante, até que todos os grupos tenham uma sílaba determinada. O grupo escolhe então uma melodia familiar (por exemplo: *Parabéns a Você*, ou *Atirei o Pau no Gato* etc.). Os jogadores cantam continuamente a melodia utilizando apenas a sílaba atribuída ao seu grupo. O jogador que saiu da sala volta para o jogo, caminha de grupo em grupo e procura compor a palavra utilizando tantas tentativas quantas forem necessárias. O jogo pode ser dificultado pedindo-se que os jogadores troquem de lugar depois que as sílabas forem atribuídas, dispersando-se assim os grupos. Todos os grupos devem cantar as sua sílaba a partir da mesma melodia simultaneamente.” (SPOLIN, 2008).

Dar e tomar: Aquecimento. Ficha A 74

Os jogadores formam um círculo. Um/qualquer jogador pode iniciar um movimento. Quando um jogador está em movimento, todos os outros jogadores devem parar (não-movimento). Qualquer jogador pode movimentar-se a qualquer momento, mas deve parar se outro jogador iniciar o movimento. Sons podem ser considerados como movimento se o grupo estiver de acordo com essa regra suplementar. (SPOLIN, 2008).

Segue abaixo a lista de jogos tradicionais infantis praticados no decorrer da oficina, descritos pelos alunos envolvidos.

Boca de forno:

“O jogador que comanda diz: Boca de forno.

Os outros respondem: Fogo

Jogador: Farão tudo que seu mestre mandar?

Os outros: Faremos todos.

Jogador: E se não fizerem?

Os outros: Ganharemos bolo.

Então o jogador (mestre), pede para trazerem algo, o último que trouxer, paga um mico e o primeiro comanda a próxima rodada.” Ju e Pintinha.

Cabaninha:

“Lençóis são presos em objetos quaisquer, de modo que construam uma cabaninha que caiba pessoas lá dentro. Aí é só entrar e ficar lá contando histórias de terror ou brincando de casinha mesmo.” Bebé.

Elástico:

“Duas pessoas dentro do elástico o esticam nas pernas em três estágios, tornozelo, joelho e quadril. Cada estágio tem uma forma de pular cruzando o elástico e falando alguma coisa, estabelecida no início do jogo, a medida que vai acertando vai subindo o elástico, se não acertar fica no mesmo estágio até conseguir. Ganha quem terminar primeiro os três níveis” Pintinha e Théita.

Espiões:

“Faz-de-conta que temos que salvar uma princesa, presa no fundo do oceano e lá mora o polvo gigante que a prendeu. É só dividir os papéis e brincar. Cada um pode ter um super poder para salvar a princesa. E também pode ter os guardas do castelo do polvo, que tentam impedir o salvamento.” Pequetita.

Mês:

“Começa com duas pessoas que separadas escolhem um mês para cada, depois perguntam juntas aos outros, um a um, qual mês escolhe. Quem acertar o mês escolhido por uma das duas escolhe “o que quer da vida”, que também é sugerido pelas duas pessoas anteriores. A pessoa que tiver a melhor opção, escolhida pelo jogador, continua no jogo e a que não foi escolhida é substituída pelo jogador que fez a escolha.” Ana Loiz, Cacá e Théita.

Pegador de nomes ou pegador de apelidos:

É como no pega-pega, existe um ‘pegador’ e todos os outros podem ser pegos por ele. Porém quando o ‘pegador’ vai em direção a um jogador, este pode dizer o nome de outro jogador que assume a função de ‘pegador’. Caso o jogador não consiga falar o nome de outro antes de ser tocado pelo ‘pegador’ poderá ser ‘prego’ e sair do jogo. Vence o jogador que não for ‘prego’ até o final do jogo. Este jogo foi utilizado como aquecimento e não tem origem definida.

Queimada:

“São dois times divididos por campos com espaço de jogo e do cruza. O objetivo é queimar o time adversário, a medida que são queimados vão para o cruza. Ganha o time que queimar todos os adversários.” Lekinho, Iguéts, Bocão do Royal, Gabi, Cacá e Théita.

Sete pecados:

“Um jogador com a bola na mão escolhe um grupo de coisas do tipo (cor, fruta, carro, etc) e cada jogador escolhe um dentro do grupo de coisas escolhido. Tais coisas são ditas por uma pessoa somente de modo que quem estiver com a bola na mão não saiba quem escolheu o quê. Quem está com a bola, a joga para cima escolhendo algo que foi sugerido pelos jogadores, o escolhido, pega a bola, dá sete passos e queima alguém o excluindo do jogo”. Lekinho e Iguéts

Show de talentos ou Sandy e Júnior:

“Não existe uma regra certa, é só reunir os amigos, alguns cantam, outros são jurados e alguém é o apresentador.” Ju, Théita, Gabi e Dídio.

Abaixo segue o texto criado pelos alunos envolvidos na oficina desenvolvida. Os apelidos que não estão presentes são dos alunos que abandonaram a oficina no meio do percurso.

Memórias

ANA LÓIS: (*Apresentadora infantil de um programa de culinária*) Oi! Meu nome é Nanda e essa é a minha boneca Mel, nos somos amigas a muito tempo e adoramos brincar de comidinha. Outro dia mamãe ensinou a gente a fazer picolé de jamelão e hoje no nosso programa, Nanda e Mel na Cozinha, aliás... Cozinha,... Programa, nós vamos ensinar a fazê-lo. É muito gostoso e você pode fazer de sobremesa para suas amigas né Mel! Agora vou falar os ingredientes. É... o que usa mesmo Mel? Ah já me lembrei, então vamos começar. Mas antes a sua mãe tem que deixar tá bom. Vai lá pedir pra ela vai. Vai lá, a gente te espera...

GABI: Crescer. Um processo natural que faz parte da lei da vida. O indivíduo nasce, cresce e morre. Porém, esse crescer não chega com tanta naturalidade assim. É um processo estranho e doloroso.

BEBÊ: - Quantos anos eu tinha? Ah, sei lá! Porque você quer saber? Eu tenho que falar da minha vida pra você? Não... eu não sei porque eu estou aqui. Acho que...sei lá. Minha mãe mandou e eu vim. Eu não gosto de contrariá-la. Por quê? Porque ela é minha mãe. E ela pode ficar triste também e eu tenho medo que ela fique triste comigo. Não, eu não acho que eu já sou grandinha para fazer tudo que ela quer. Tá bom, eu falo !?

JU: (*no piquenique com a Cacá, chorando e comendo chocolate*) Me lembro como se fosse ontem, do dia em que nos conhecemos, tínhamos cinco anos, começamos a brincar e eu não entendia uma palavra que ele dizia, mas mesmo assim sempre brincávamos juntos. As nossas famílias logo estabeleceram contato, e então, depois disso nos tornamos inseparáveis. Crescíamos juntos, aprendíamos juntos, não demorou muito para ele aprender o português e falar fluentemente, claro que com aquele sotaque britânico arrastado, mas falava.

BOCÃO: (*Desorientado, tentando dizer palavras que não saem, caído no chão*) Por quê? Bo... Boc... Boc...

LEKINHO: Eu sempre fui apaixonado por brincadeiras de rua... queimada e sete pecados sempre foram as minhas preferidas. Mas o destino foi cruel comigo.

BOCÃO: Bo... Boc... Boc... Boca...

GABI: É estranho pensar em como as coisas mudam com o passar dos anos. Algumas coisas tornam-se importantes, outras perdem a importância e outras ainda, passam a importar de maneiras diferentes. E é doloroso pensar em quantas coisas deixamos para trás.

JU: Naquela época eu não sabia bem o que era, mas sentia uma ligação muito forte entre nós... acho que eu me apa..apa..(Neste momento a atriz gagueja, desiste de falar e se levanta mudando o assunto, ou ela pode continuar sentada e pegar um chocolate para comer. (nhami kk))

Será que eu devo ligar? Mas faz tanto tempo... Depois de anos de companheirismo, o que eu sentia ficou ainda mais intenso e eu sabia que era recíproco, nossa amizade se transformou, era lindo ver a forma como ele passou a me tratar, sabe aquelas brincadeiras de criança? Elas sumiram e o carinho era mais forte... vivíamos coisas novas, juntos e por quase toda adolescência era assim, apenas eu e ele. É claro que tínhamos nossos amigos, mas eu era a base dele e ele era a minha. Só que eu nunca consegui dizer tudo o que eu queria. Um dia ele me perguntou o que ele era pra mim, e eu não respondi, mas não foi por mal, eu não respondi, porque ele era meu mundo, era tanta coisa... Você acha que eu deveria ligar pra dizer que... Eu vou ligar!

Mas ele foi embora tão de repente e tão chateado, me disse coisas tão rudes, difíceis de ouvir. Eu era mal compreendida, e ele precisava de mais de mim, as coisas que ele dava e eu não retribuía... as coisas já não eram mais como antes, e ele se cansou, aproveitou que a família iria se mudar e foi junto. Eu queria ter dito tudo pra ele antes dele ir embora, mas não disse... e as coisas poderiam ser diferentes hoje, mas por mais que a gente volte a se encontrar, acho que perdemos a pureza e a inocência que tínhamos na infância. O nosso maior inimigo foi o meu orgulho e o tempo...tempo, tempo, será que ainda da tempo?

BOCÃO: Bo... Boc... Boc... Boca... (*Jordan grita atordoado e se levanta*)

Logo que tive um dos primeiros contatos de forma consciente com os estranhos seres que vivem nessa sociedade, recebi esse nome de alguém que eu nem conhecia. Não entendi bem o propósito disso, até hoje não compreendo. Como não compreendo a maioria das ações desses seres desu... Desses seres humanos. Qual o sentido de realizar estudos de uma vida para no final chegar a conclusão que tudo não passou de mera especulação. Qual o sentido de aprender a tocar violão, viola, violino e violoncelo? Qual o sentido de se preparar por meses para apresentar um trabalho para outras pessoas? Aprovação? Talvez... As pessoas se dão tarefas... Conseguem um trabalho. Que não faz mais do que gerar mais trabalho. Deviam todos viver como em colônias e dividir aquilo que produzem.

IGUÉTS: Nunca fui bonito, inteligente e nem costumava ganhar as olimpíadas da escola. Esportes? (RISADA) Nem de brincadeira. Amigos? (RINDO MAIS AINDA) Só os imaginários, mas nem eles ficavam confortáveis com a minha presença e nem com a minha mente infértil. Aquele cheiro que eu exalava era de dar enjoo. O mesmo cheiro que carrego aqui. É estranho o medo ter cheiro... Ou deve ser mais um tipo de coisa que só acontece comigo. Mas também não tenho certeza...

BEBÉ: Eu tinha por volta de cinco anos quando sai de Jurubeba. Eu não tenho muitas recordações, mas sei que adorava lá. Foi lá que eu comi a sobremesa mais maravilhosa do mundo! Picolé de Jamelão. Depois que eu me mudei de lá, nunca mais pude comer picolé de Jamelão. Eu me lembro, que corria para o portão depois de almoçar para esperar o Palhaço Pipoca passar. Era ele quem vendia o picolé. Eu adorava aquela roupa engraçada que ele vestia. Depois que eu me mudei de Jurubeba, não comi mais picolé de Jamelão e passei a morrer de medo de palhaços...talvez porque nenhum outro me trouxesse a paz que ele trazia no olhar. Eu fui embora de lá com minha mãe e meu pai ficou depois de ter rasgado todas as nossas fotos. Nos mudamos pra Moroca, uma cidade muito maior que Jurubeba, mas não tinha picolé de Jamelão. Mamãe e eu fomos para a casa de uma tia chata que achava que mandava em mim. Ela falava com aquela voz grossa: (imita) Tessália arruma a mesa, Tessália você ainda não lavou a louça? Era Tessália pra cá, Tessália pra lá. E o pior é que minha mãe não fazia nada, só ficava de baixo de um cobertor azul felpudo.

Depois de um tempo me disseram que ela tinha uma tal de depressão e que eu tinha que ter paciência com ela. Não me deixavam abraça-la e muito menos me enfiar no cobertor junto dela. Afinal, o que era essa tal de depressão? Eu não sabia, só o que eu sabia era que isso a deixava triste, tão triste que nem o palhaço pipoca podia alegrar! Um dia limpando o quintal, minha mãe apareceu e me pegou pelo braço. Nós estávamos indo embora, nós íamos ficar juntas, só nós duas. E acho que essa tal depressão tinha ido embora e o cobertor azul também. E eu rezo até hoje para eles não voltarem!

IGUÉTS: (OLHANDO PARA O ESPELHO, LEVANTANDO E DISCUTINDO COM SEU REFLEXO) Medo? Medo de quê? Oras... Não me faça perguntas as quais você já sabe as respostas! Você sabe que eu odeio repetir mil vezes as mesmas coisas. Parece que nunca aprende!

(PARA, OLHA PARA O BANCO, CAMINHA LENTAMENTE. ASSENTA DE NOVO) Medo de crescer. De virar o que virei. Medo de encarar essa selva aí de fora e ser devorado pela alienação coletiva. Na infância, apesar da solidão que ainda me assola era mais fácil de sobreviver. Todo aquele amarelo que vinha da manhã, e o calor dos cobertores à noite, sob meus pijamas felpudos, que me protegiam dos monstros irreais que moravam dentro do armário. Os mesmos monstros que me aterrorizam até hoje, porém, sem a proteção dos pijamas, dos cobertores e nem da inocência juvenil.

BOCÃO: Será que é pedir demais?

GABI: Logo que começamos o processo do crescer começam a aparecer as responsabilidades. Quanto mais o tempo passa mais as responsabilidades aumentam, maior é a necessidade de realizar mais tarefas em menos tempo, maior é a exigência da sociedade para que você se torne alguém.

Me tornar alguém... Ninguém nunca me perguntou se eu queria me tornar alguém. Será que eu preciso mesmo ser alguém? Já existem tantos alguéns por aí, por que eu tenho que ser mais um?

IGUÉTS: (SENTADO NO BANCO, OLHANDO FIXO PARA O ESPELHO) Minha vida sempre foi um emaranhado de decepções. De fato, nada nunca teve um sentido concreto, nem ao menos um por quê. Confesso que tomar decisões nunca foi meu forte, e as escolhas sempre me assustaram.

CACÁ: Minha querida amiga!

Neste momento minha mãe já deve ter te ligado e me sinto mal em imaginar que você está chorando por mim. Perdoe-me, mas eu tinha que fazer isso. Sei que não foi o mais correto, mas acho que era o que ia me fazer sentir melhor. Sei que você não vai entender, pois nem eu mesma entendo, mas estava me sentindo sem ter o que fazer aqui, sem valor. Entrei nesse profundo pensamento e não consegui mais sair. Foi por isso que fiz esse nosso encontro diferente ontem, pois queria viver o meu último dia ao lado da pessoa mais importante que conheci. Você! Que sempre esteve comigo e me fez feliz a cada dia. Ontem foi maravilhoso, nunca me diverti tanto. Ah, e essa carta foi parar aí no dia em que fui te chamar para irmos à praça.

Novamente, me perdoe! Eu te amo muito, muito!

Com amor, Dani.

IGUÉTS: (ATOR PEGA A PRÓPRIA MÃO)

Tá sentindo? (ANSIOSO) Aqui dentro. Esse buraco negro palpitante.

Mas nada. Ou talvez sim. Quem sabe? Já disse que decisões nunca foram meu forte. Hoje eu vejo como os anos se passaram e como eles realmente não me favoreceram. (PASSANDO A MÃO NO ROSTO) Mamãe sempre dizia que eu seria um menino de ouro, o prodígio, o futuro da família e blá blá blá. Todas aquelas baboseiras maternas que... (PAUSA, BALANÇANDO A CABEÇA) Coitada, deve ter morrido de desgosto. (PENSATIVO).

BOCÃO: Eu queria voltar ao tempo em que eu me via longe de tudo. No tempo em que só havíamos eu e o... a... Enfim... Naquele tempo bom. Que eu não era julgado por ser quem eu sou, ou por minha origem. Por falar nisso... Eu não sei bem qual foi minha origem ao certo. O tempo todo me dava vontade de voltar para o lugar de onde eu vim, mas, olha só, até de saber exatamente de onde vim fui privado.

GABI: Bom mesmo era ser criança. Quando a única coisa que eu e meus amigos tínhamos que decidir era quem seria o péga, ou quem ia ficar no gol, ou quem ia para o cruza. Quando a gente acertava o mês até tinha que decidir o que ia querer da vida, mas o bom era que a gente podia trocar quantas vezes quisesse e, no final, o que a gente escolhesse era nosso e pronto, sem sacrifícios.

Era muito bom poder ser quem a gente quisesse e quando a gente quisesse. A gente podia ser super-heróis e super-vilões, ou podia ser a princesa em perigo, e quando a gente se cansasse disso podíamos nos tornar apresentadores de televisão, ou ainda a Sandy ou o Júnior. Mas, o melhor de tudo era voltarmos a sermos nós e só. E a única coisa que a gente tinha que esperar era o dia seguinte. Bons tempos em que eu só precisava de um montinho de areia para estar em paz.