



Ensino Fundamental I

Teatro:

Criação de Personagens.

Competência(s) / Objetivo(s) de Aprendizagem:

Compreender as múltiplas possibilidades de criação de um personagem

Perceber seu corpo como ferramenta de construção de um personagem

Exercitar o trabalho corporal como impulso criativo

Estimular a criação de personagens próprias a partir das ferramentas estudadas.

Ao final, espera-se que o aluno:

Entenda conceitos simples que envolvem de personagens (ações, intenções, vontades e caracterização)

Estimule-se a transformar o jogo dramático cotidiano (brincadeiras infantis de faz-de-conta) em produtos artísticos coletivos, ou seja, organizar as narrativas criadas coletivamente nas brincadeiras para que o grupo possa apresentá-la como uma pequena peça de teatro ou desdobrá-la em outras linguagens (literatura, desenho, narrativas gráficas etc.), dentro e fora da sala de aula.

Conteúdos:

Criação de Personagem.

Trabalho Corporal e Impulso Criativo.

Caracterização.

Linguagem Teatral.

Palavras Chave:

Teatro; Criação de Personagens; Caracterização; Linguagens.

Para Organizar o seu Trabalho e Saber Mais:

1. DESGRANGES, Flávio. “A Pedagogia do Espectador”, São Paulo: Hucitec, 2003

artigo do prof. Dr. Celso Favaretto, da FEUSP, sobre o livro:

http://www.eca.usp.br/salapreta/PDF04/SP04_019.pdf

entrevista do autor ao portal da SP Escola de Teatro:

<http://www.spescoladeteatro.org.br/chat/04.php>

2. KOUDELA, Ingrid. “Jogos Teatrais”, São Paulo: Perspectiva, 1984

duas resenhas do livro:

<http://www.recantodasletras.com.br/resenhasdeteatro/579253>

<http://abcdorafa.blogspot.com.br/2010/11/resenha-critica-do-livro-jogos-teatrais.html>

3. SLADE, Peter. O Jogo Dramático Infantil. São Paulo: Summus, 1987

resenha do livro:

<http://www.recantodasletras.com.br/resenhasdeteatro/576028>

4. SPOLIN, Viola. “Improvisação para o teatro”, São Paulo: Perspectiva, 1978

5. “Jogos Teatrais – o fichário de Viola Spolin”, São Paulo: Perspectiva, 2001

este é o artigo da Wikipédia brasileira sobre os Jogos Teatrais:

http://pt.wikipedia.org/wiki/Jogos_teatrais

6. Apontamentos do grupo de estudos da UFPel sobre Jogos Teatrais na escola:

http://www.anped.org.br/reunioes/30ra/grupo_estudos/GE01-2860--Int.pdf

7. artigo do Portal Educação sobre o uso dos Jogos Teatrais na escola pública:

<http://www.portaleducacao.com.br/pedagogia/artigos/4797/jogos-teatrais-na-escola-publica>

8. texto interessante sobre os princípios do trabalho de Viola Spolin:

<http://rodolfovasconcellos.wordpress.com/2010/08/22/a-inovacao-em-viola-spolin/>

Referências de monumentos brasileiros, com imagens para que você usar na 3ª etapa:

9. No site do projeto Monumentos de São Paulo você encontrará vários exemplos. O mais famoso e conhecido é o “Monumento às Bandeiras”: <http://www.monumentos.art.br/>

Procure pesquisar monumentos de outras cidades e estados brasileiros, como o “Monumento às Três Raças”, em Goiânia – GO e “Monumento aos Pracinhas” no Rio de Janeiro - RJ:

10. [http://pt.wikipedia.org/wiki/Monumento às Três Raças](http://pt.wikipedia.org/wiki/Monumento_às_Três_Raças)

11. <http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Pracinhas-CCBY.jpg>

Para referência sobre os adereços, o artista Eduardo Srur tem os trabalho “sobrevivência” e “âncora”, em São Paulo:

12. <http://www.flickr.com/photos/eduardosrur/sets/72157623978345097/>

13. <http://www.flickr.com/photos/eduardosrur/sets/72157624358565104/with/4734089507/>

14. Excelente cena do comediante Buster Keaton às voltas com a compra de um chapéu:

http://www.youtube.com/watch?v=L_DiaL8ETDw

o filme “O grande ditador” (1940), de Charlie Chaplin, mostra a transformação do barbeiro judeu no ditador pela mudança de suas roupas e adereços: <http://www.youtube.com/watch?v=LfbTYhX6Dqs>

1ª Etapa: Preparação.

Espaço para atividades teatrais: Todo trabalho corporal com os alunos em sala de aula coloca o grupo em uma situação desconhecida, em que o educador abre espaço para reações espontâneas e inusitadas dos alunos. Comece o encontro apresentando aos alunos o espaço, organizando com eles onde serão desenvolvidas as atividades: pode ser a própria sala de aula com as cadeiras e mesas afastadas. Este “mero detalhe” cria nos alunos uma espécie de expectativa e envolvimento com a proposta que deve ser aproveitada como potencial para que todos participem dos jogos propostos.

Disponibilidade corporal: Peça aos alunos que usem roupas que não atrapalhem a movimentação; peça para que todos (inclusive você) tirem os sapatos antes de começar a aula. Caso não seja possível, não se preocupe, os jogos podem acontecer. Essas posturas são apenas estratégias para tornar o espaço do jogo teatral mais leve e diferenciá-lo dos outros momentos de aula.

A roda: Para as atividades teatrais proponha ao alunos formar uma roda. A princípio todos darão as mãos e sentarão no chão, mas, aos poucos, estimule o grupo a formar uma roda sem dar as mãos, apenas percebendo onde cada um deve se colocar para que apareça um círculo perfeito. Com o passar do tempo você também pode orientar a turma para formar a roda em silêncio, sem que um diga para os outros onde devem se posicionar. Coloque essas questões como desafios para o grupo (pois realmente serão) e coloque-se também como desafiado (“Agora NÓS vamos tentar formar uma roda em silêncio, sem dar as mãos”), evitando dizer onde cada um deve ficar. Um bom exercício é, após a turma ter formado a roda, perguntar: “Esta é a melhor roda que podemos formar?”, “Você consegue enxergar todos os colegas?”; o grupo pode então se reposicionar (ainda em silêncio) e

melhorar o círculo. Esse processo pode ser lento e muitas vezes pode tomar todo o início do encontro, mas não se apresse: quando a turma conseguir formar a roda perfeita todos ficarão muito satisfeitos e você perceberá que o grupo estará muito mais forte. Se e quando você se sentir à vontade, use o formato da roda também para as conversas de apreciação e outros momentos onde for necessário que todos estejam atentos à conversa.

Materiais utilizados ao longo deste plano: adereços dos mais diversos. É interessante trazer chapéus e cachecóis, lenços, casacos, guarda-chuvas, bengalas, bonés, luvas, óculos. Mas, evidentemente, pode ser muito mais interessante que cada aluno traga de casa um adereço que goste. Peça, previamente, que os alunos perguntem aos pais e avós se podem emprestar adereços. Explique o que adereços, cite os exemplos acima. Peça também aos colegas professores para ajudar na tarefa de reunir estes adereços: pode ser uma boa oportunidade de criar um acervo de adereços para a escola.

2ª Etapa: Aquecimento: Os Índios Malucoás.

Não é necessário nenhum material especial para esta atividade, mas pode ser muito interessante usar um instrumento musical como comando para a transformação dos alunos. Tambores, paus-de-chuva, carrilhões, pratos de percussão e bateria e instrumentos feitos pelos alunos ou pelo professor.

O jogo começa com todos os alunos andando pelo espaço da sala. Quando todos estiverem concentrados na caminhada, em silêncio, o professor deve contar esta pequena história:

“Há muito tempo atrás, vivia nestas terras uma tribo de índios muito diferente de tudo o que já se viu. Era a tribo dos Índios Malucoás! Os Malucoás eram um povo pacífico e gentil, mas que não permitia que nenhum mal fosse feito a esta terra. Se alguém, branco ou índio, fizesse algum mal à terra, às plantas ou animais que aqui viviam, essa pessoa seria alvo da feitiço dos Malucoás! E qual era essa feitiço? Toda vez que essas pessoas ouvissem o som do trovão (toca o instrumento que será o comando do jogo) sua coluna e todo o seu corpo ficaria totalmente mole, como uma gelatina, como uma maria-mole!!! E quando o som do trovão (toca novamente o comando) ecoasse novamente, os ossos ficariam duros instantaneamente, deixando a pessoa torta para o resto da vida!!!” (esta é uma maneira de contar a história, sinta-se livre para incluir detalhes curiosos sobre os índios ou sobre a feitiço. O importante é que o grupo entre no jogo de soltar a coluna quando ouvir o som de comando)

O professor deve, então, instruir o grupo a soltar seu corpo toda vez que ouvir o som de comando. Caso esteja usando um instrumento que domine, o professor pode tocar o instrumento durante o período em que as colunas estão “moles”, quando os alunos devem experimentar posições incomuns para seus próprios corpos, e parar na hora em que o grupo deve enrijecer a coluna novamente.

Procure diferenciar esses dois momentos, colunas moles/colunas duras, o máximo possível. Durante o primeiro momento, estimule os alunos a sentirem suas colunas como molas soltas, geleia,

borracha, use exemplos de substâncias menos rígidas. Preocupe-se em fazê-los se movimentarem bastante, experimentando posições diferentes das cotidianas, posturas circulares e movimentos incomuns. É interessante que este primeiro momento seja uma dança, em um não julga o outro por experimentar novas possibilidades. No segundo momento, crie um contraste: quando o som do comando soar, faça com que o grupo “congele” a movimentação; busque um instante de silêncio (de sons e de movimentos). Quando o grupo volta a se movimentar, a coluna e todos os ossos devem manter-se na posição em que estavam quando o jogo foi “congelado”. É importante que todos tentem se locomover normalmente com esta “nova coluna”. Aos poucos, peça que realizem ações cotidianas como lavar as mãos, comer, descansar, dormir, praticar esportes (sempre fazendo mímicas, sem usar objetos reais) com esta “nova coluna”. Repita este procedimento quantas vezes achar necessário ou quantas vezes for interessante e criativo para o grupo.

Ao propor que o grupo ande ocupando o espaço da sala, atente para três detalhes que vão ajudar muito a aumentar a concentração e tornar o jogo mais dinâmico: lembre-os de evitarem andar em círculos, variando o máximo possível as direções do deslocamento; peça para que ocupem todo o espaço da sala de maneira homogênea, sem se amontoarem numa só área. E, finalmente, não deixe que conversem durante a caminhada pelo espaço. É uma tarefa difícil, mas com o tempo o grupo se acostuma e isso torna toda a atividade muito mais desafiadora para eles.

Durante o jogo, enquanto os alunos estão envolvidos na experiência, você pode intervir com propostas e perguntas. Fale claramente para que todos ouçam, mas evite intervir quando estiverem no meio de uma ação que exija muita concentração ou em um momento clímax para o jogo. Procure apontar as questões apenas quando necessário e estimule o grupo a continuar a jogar mesmo enquanto você faz este tipo de intervenção. Para explicações mais profundas ou sugestões mais complexas é melhor pausar o jogo ou esperar que ele acabe, evitando abafar o impulso dos alunos. Neste jogo é importante ressaltar uma palavra-chave: COLUNA. Repita a palavra muitas vezes, mesmo para diferenciá-la de outras partes do corpo (por exemplo: “sua coluna está mole, não apenas suas mãos!”). Para esta atividade, para toda a criação em teatro, e mesmo para a vida cotidiana, saber identificar as partes do próprio corpo é uma habilidade muito necessária.

Estas são algumas maneiras de intervir neste jogo:

- *Deixe sua COLUNA guiar o movimento! Deixe-a solta!*
- *Não copie os colegas, nem olhe pra eles, enxergue apenas a sua própria coluna.*
- *O corpo está mole, solto, nada o segura, deixe que ele vá pra todos os lados.*
- *Experimente usar sua coluna de maneiras que você nunca usou.*

- *Para os lados, para trás, fazendo ondulações. Você sabia que sua coluna conseguia fazer isso?*
- *Agora estamos rígidos de novo. Não se desespere: estamos todos bem e podemos viver muito bem com nossas “novas colunas”.*
- *Não ligue para os outros, eles são normais, como você. Concentre-se na sua própria coluna.*
- *Como sua “nova coluna” muda o seu jeito de caminhar? E o seu jeito de sentar? E de comer?*
- *Não haja como se você tivesse um problema na coluna. Considere-se uma pessoa normal, faça as coisas normalmente: “é assim que eu sou!” você deve dizer.*
- *O que muda no resto do seu corpo com a sua “nova coluna”?*
- *As ações mudam, mas sua coluna permanece. NÃO PERCA sua “nova coluna”!*

3ª Etapa: Adereçando um monumento.

Para esta atividade, você precisará dos adereços diversos, descritos na 1ª etapa deste plano.

Inicie colocando todos os adereços reunidos de um lado da sala e, do lado oposto, os alunos sentados em linha, configurando um palco (onde estarão os adereços) e uma plateia (onde estarão os alunos). Explique aos alunos que criaremos aqui um monumento. Pergunte a eles o que acham que é um monumento, se já viram algum, se há algum monumento próximo de suas casas ou da escola. Use os exemplos dos alunos para falar sobre a concepção que usaremos de monumento: uma obra tridimensional que tenha por objetivo simbolizar, representar e homenagear um fato importante (que no nosso caso pode ser inventado pelos alunos) ou figura ilustre. Utilize definições de monumento no dicionário e na internet, elas podem ajudar a definir junto aos alunos a maneira como utilizaremos esta palavra.

O jogo começa quando um dos alunos da plateia vai até o centro da área de jogo (nosso palco) e cria uma estátua, ou seja, fica estático na posição de alguém que realiza uma ação (mais detalhes sobre **ação** no Plano 01 para o Ensino Fundamental I). Lembre que a “pose” não pode ser muito desconfortável, pois o participante permanecerá nela por algum tempo, até que a estátua seja desmontada. Em seguida, outro jogador entra e soma-se à estátua do primeiro, coloca-se também estático como que realizando uma ação congelada no tempo. Poderão ser acrescentados ao monumento quantos jogadores couberem no espaço ou o número definido pelo professor. O ideal é que pelo menos a metade dos alunos permaneça na plateia, pois isso será muito importante para a apreciação final. Quando atinge-se um bom número de jogadores-estátua, forma-se um monumento.

O professor deve, então, pedir para que um aluno da plateia pegue um dos adereços no fundo do “palco” e coloque em um dos jogadores-estátua. Os outros alunos da plateia devem fazer o mesmo até que todos os jogadores-estátua tenham um adereço.

Na sequência a plateia deve escolher um nome para este monumento, e, após o comando do professor, o monumento deve ganhar vida, iniciando uma cena sem sons, em que os movimentos e ações dos jogadores desenvolvam a história de acordo com o nome do monumento dado pela plateia. Finalizada a cena (pelo próprio grupo ou por indicação do professor que dirá “finalizem esta cena em um minuto” ou “como esta cena acaba?”, “como a situação se encerra?”), reinicia-se o jogo, fazendo com que os jogadores da plateia desta vez estejam no palco.

De acordo com a idade da turma ou o grau de apropriação sobre os jogos teatrais, é possível desenvolver este jogo – aumentando sua dificuldade e nível de desafio – de diversas maneiras, por exemplo:

- Pedir que os alunos da plateia dêem também um nome para o monumento antes dos adereços serem inseridos;
- Pedir para que a plateia dê nome e profissão a cada um dos personagens componentes do monumento;
- Permitir que os jogadores usem sons quando o monumento ganha vida;
- Pausar a cena formando um novo monumento e pedir para a plateia trocar os adereços dos jogadores, dar um novo nome ao monumento e reiniciar a cena. Embora tome bastante tempo, esta variação estimula duas reflexões muito interessantes: a manipulação do sentido das imagens e a busca pela simplicidade na construção das imagens. Descubra junto com os alunos o quanto a mudança de um dos elementos do monumento (os adereços) pode transformar por completo a situação criada. Estimule os alunos a ressignificar o monumento mudando os adereços. Dê exemplos deste efeito, como na cena do vídeo (Link 14), a transformação de Chaplin em Hynkel (link 15) ou os trabalhos artístico de intervenção e caracterização (links 12, 13 e 14)

Estas são algumas possibilidades de perguntas e propostas para você intervir durante o jogo:

- *Mantenha-se firme em sua pose. Deixe os colegas entenderem o que você está propondo.*
- *Esta é sua estátua? Tem certeza de que pode permanecer nesta posição?*
- *Encaixe-se na estátua do colega, dialogue com ela.*

- *Observe o monumento formado, quem são os personagens que o compõem? Que adereços eles podem usar? (para a plateia)*
- *Deixe o adereço transformar o personagem que você havia imaginado antes. Deixe que o público enxergue quem é este novo personagem.*

4ª Etapa: “Novas Pessoas”.

Mais uma vez o grupo deve começar caminhando pelo espaço da sala (observar nota da 2ª etapa).

Os adereços, utilizados na etapa anterior, devem estar, desta vez, espalhados pelo chão da sala aleatoriamente. Chame a atenção para terem cuidado ao caminhar pela sala e peça que atentem aos tipos de adereços disponíveis. Instrua os alunos para, com muito cuidado, ao seu comando, apanharem um dos adereços no chão e o vestirem. Uma outra opção, em que o professor controla mais a escolha dos adereços, é organizar uma espécie de “dança das cadeiras” com os adereços, dispendo-os em um grande círculo e fazendo com que os alunos caminhem também em círculo ao som de uma música; quando a música parar cada aluno deve tomar o adereço que estiver diante de si e vesti-lo (para esta opção é importante o número de adereços seja igual ao número de alunos e que estes caminhem com bastante espaço entre si, para que dois ou mais alunos não disputem o mesmo adereço). Isto feito, todos voltam a andar pelo espaço. Aos poucos, peça para que os alunos deixem que sua coluna encontre uma posição diferente da convencional, diferente da que estão acostumados. Se quiser, diga para escolherem uma posição da coluna experimentada durante o aquecimento, na 1ª etapa. Quando todos estiverem usando um adereço e compondo com a coluna um desenho diverso do cotidiano, peça para pensarem um nome para essa pessoa esquisita que acabaram de criar e imaginem (sem falar) a idade, o sexo, a profissão, onde mora. Em seguida, peça para experimentarem essa “nova pessoa esquisita” em diversas situações: andando atrasado para algum compromisso, encontrando um velho amigo na rua, indo ao supermercado ou ao *shopping center*, cozinhando, fazendo seu trabalho, conversando com os amigos, praticando esportes etc.

Antes de finalizar, havendo tempo e disponibilidade, você pode repetir a atividade com a criação de outros personagens.

Para encerrar, conduza o grupo para formar uma grande fila de um dos lados da sala. Seguindo a ordem da fila, todos devem, um por um, “desfilar” até o fim da fila, ocupando o espaço central da sala. No meio do percurso, ou seja, no centro da sala, cada um dos personagens deve parar e se apresentar para a fila, que deve observá-lo mantendo suas “novas pessoas esquisitas”. O jogador que está no centro pode responder perguntas do professor ou da fila inteira, dependendo da maturidade do grupo.

Ainda como desenvolvimento deste jogo, para que alcance outros níveis de dificuldade e refinamento, é possível:

- Fazer com que as “novas pessoas” desfilem e se apresentem em dupla, como se conhecessem há muitos anos;
- Transformar o desfile em um encontro entre duas “novas pessoas”, colocando para os jogadores um ONDE (espaço ou ambiente onde deve acontecer a cena; para mais detalhes, ver a 5ª etapa do Plano 01 para o Ensino Fundamental I);
- Transformar o desfile em uma “entrevista coletiva”, onde o personagem deve responder perguntas de cada um dos outros personagens que estão na fila. Esta variação pode ser interessante para que os personagens da fila também façam perguntas que correspondam a suas personalidades.

Possibilidades de intervenções do professor durante o jogo:

- *Concentre-se nesta “nova pessoa”: como é o corpo dela? Como é a COLUNA dela?*
- *Como essa pessoa anda? Como a coluna dela muda o jeito dela de andar?*
- *Não deixe que os outros roubem a sua atenção: concentre-se na sua “nova pessoa esquisita”!*
- *Ela é mais velha ou mais nova que você? Como isso muda o jeito dela de andar? O jeito de sentar, deitar, correr?*
- *Como é a voz dessa “nova pessoa”? Como a coluna dessa pessoa muda a voz dela?*
- *NÃO PERCA sua “nova pessoa”. Não é para você, aluno, que estou perguntando, é para a sua “nova pessoa”.*
- *Não são os alunos que estão observando este desfile, são suas “novas pessoas”.*
- *Precisa amarrar o tênis, precisa coçar o nariz, precisa beber água? Deixe que sua “nova pessoa” faça isso!*

5ª Etapa: Apreciação.

A apreciação coletiva é a forma como avaliamos um jogo ou um dia de atividades de maneira que todos possam colocar suas questões, críticas e sugestões. A melhor forma de fazê-la é colocar para

o grupo perguntas que você realmente não conheça a resposta, mas que possam lhe fazer entender como cada um se aproximou e se apropriou de cada momento do encontro.

Cada grupo encontra uma maneira de fazer com que todos tenham voz e que os comentários e críticas não sejam pessoais ou agressivos, mas cabe a você, professor, fazer intervenções e conduzir a conversa de forma que todos possam compartilhar suas impressões e colaborar com o desenvolvimento do grupo. Para estas atividades é importante começar a apreciação esclarecendo para o grupo que as “novas pessoas” que eles criaram são, em verdade, personagens. Pode ser um bom disparador para a apreciação ler as definições de pessoa e personagem em um dicionário.

É interessante que a apreciação possa ser feita em roda, com todos e no mesmo dia das atividades, para que a experiência vivida coletivamente esteja fresca na memória de todos. As seguintes perguntas podem ser interessantes:

- *Como os colegas entenderam a estátua que você propôs?*
- *Os adereços mudaram a ideia que você tinha do seu personagem?*
- *Os adereços ajudaram ou atrapalharam a plateia a entender os personagens?*
- *Você entendeu as estátuas que os colegas propuseram?*
- *O que define mais sua personagem: o adereço ou a coluna?*
- *Seria possível criar estes mesmos personagens sem as diferentes posições da nossa coluna?*
- *Os personagens que vocês criaram parecem-se com pessoas de verdade?*
- *Você manteve sua “nova coluna” e sua “nova pessoa” o tempo todo? Por quê?*
- *É simples ou complicado fazer ações cotidianas com uma personagem que não é você?*

Plano de Aula: Prof. Pedro Felício.