

VI SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA - SEMID

PESQUISAS, INTERVENÇÕES E PRODUÇÃO DE CONHECIMENTO

Universidade e escola: espaços dialógicos de investigação e socialização da produção de conhecimentos sobre formação docente

A FLUÊNCIA DE UM CORPO QUE COMUNICA: jogos adaptados¹

BEATRIZ ABNOÃ²

CAIO CARVALHO COSTA³

CARLA VITÓRIA AMORIM GOMES⁴

NICOLLE DUARTE SILVA⁵

RAFAELA MARIA FRANÇA GUIMARÃES⁶

THAG FERREIRA SANTOS⁷

INTRODUÇÃO

A oficina é voltada para pessoas surdas e ouvintes e que tem como base o livro de Rudolf Laban "Domínio do Movimento", o trabalho se direciona para a expressão e comunicação através do corpo. Com a oficina "A fluência de um corpo que comunica", temos o propósito de criar meios que possibilitem acessibilidade ao ofício teatral tanto para pessoas surdas, quanto para ouvintes de forma pedagógica, como dizem as leis voltadas para a obrigatoriedade dessa acessibilidade, pensando que as pessoas com deficiência transitam por outros espaços e instituições sociais, além do mercado de trabalho.

Para contribuir com materiais de pesquisa que não sejam tão difundidos no meio educacional uma vez que existe um déficit considerável de profissionais aptos a trabalharem com pessoas surdas ou que necessitem de atendimento especializado na educação de forma

1 Este trabalho é fruto das experiências vivenciadas no Programa PIBID da Universidade Federal do Maranhão (UFMA), na área de Teatro no Centro de Ciências Humanas, com apoio da CAPES.

2 Licencianda em Teatro pela Universidade Federal do Maranhão (UFMA), sob o subprojeto de Teatro no Centro de Ciências Humanas; E-mail: beatriz.abnoa@discente.ufma.br.

3 Licenciando em Teatro pela Universidade Federal do Maranhão (UFMA), sob o subprojeto de Teatro no Centro de Ciências Humanas; E-mail: caio.cc@discente.ufma.br.

4 Licencianda em Teatro pela Universidade Federal do Maranhão (UFMA), sob o subprojeto de Teatro no Centro de Ciências Humanas; E-mail: carla.vag@discente.ufma.br.

5 Licencianda em Teatro pela Universidade Federal do Maranhão (UFMA), sob o subprojeto de Teatro no Centro de Ciências Humanas; E-mail: nicolle.duarte@discente.ufma.br.

6 Professora Mestra que atua como Supervisora Técnica no Subprojeto de Teatro, no Instituto Federal do Maranhão – Centro Histórico; E-mail: rafaela.guimaraes@ifma.edu.br.

7 Licencianda em Teatro pela Universidade Federal do Maranhão (UFMA), sob o subprojeto de Teatro no Centro de Ciências Humanas; E-mail: tf.santos@discente.ufma.br.

VI SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA - SEMID

PESQUISAS, INTERVENÇÕES E PRODUÇÃO DE CONHECIMENTO

Universidade e escola: espaços dialógicos de investigação e socialização da produção de conhecimentos sobre formação docente

geral, vimos, como estudantes de licenciatura em teatro, que nesse meio não é diferente. Pouco se fala sobre o teatro voltada a esse público e como fazê-las participarem de forma satisfatória e inclusiva, envolvendo o ato da apreciação e o ato da criação. E é com esse intuito que nos debruçamos sobre o tema afim de contribuir para o envolvimento desse público nos meios culturais.

METODOLOGIA

Sendo assim, pegamos alguns conceitos existentes dentro do livro "Domínio do Movimento" de Rodolf Laban (1978), onde ele diz, que a fluência dos movimentos é influenciada pela ordem com que são associadas às diferentes partes do corpo. Os movimentos partem do tronco, do centro do corpo, e depois fluem gradualmente para as extremidades. Podemos diferenciar uma “fluência embarçada ou controlada” de uma “fluência desembaraçada ou livre”. A fluência livre representa um movimento enérgico e repentino, o talhar (slashing) que parte do centro do tronco. Ou um movimento de pressão (pressing) que exige controle de modo que a ação possa ser parada, se origina nas extremidades e depois para o centro.

Os movimentos surgem de uma excitação interna dos nervos, tanto provocada por uma sensação imediata, quanto por sensações já experimentadas e arquivadas na memória, que resultam em um esforço interno voluntário ou involuntário, ou um impulso para o movimento. Somos capazes de aperfeiçoar e trabalhar o movimento ao nosso próprio prazer, ou por sobrevivência, diferente de uma pedra que rola montanha abaixo em direção ao fogo, mas uma pessoa indo na mesma direção tentará evitar o fogo a todo custo.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Laban, em seu livro “Domínio do Movimento”, faz uma análise das ações corporais básicas (simples), onde ele diz que cada alteração de movimento leva um certo tempo e energia muscular para ser realizada. Em seu livro, Laban propõe meios e exercícios capazes de fazerem com que o pesquisador da expressão corporal, seja capaz de sentir essas mudanças e de entender

VI SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA - SEMID

PESQUISAS, INTERVENÇÕES E PRODUÇÃO DE CONHECIMENTO

Universidade e escola: espaços dialógicos de investigação e socialização da produção de conhecimentos sobre formação docente

as qualidades desses movimentos que os diferenciam uns dos outros. Segundo Laban, Deslizar, Flutuar, Pontuar, Sacudir, Pressionar, Torcer, Socar e Chicotear são as 8 possíveis qualidades dos movimentos, cada um tendo características próprias, características que estão contidas em 4 aspectos básicos. Usaremos alguns símbolos a fim de facilitar a comunicação e a transmissão dos comandos a serem realizados, símbolos esses que serão usados apenas na oficina como uma linguagem própria. Ademais, teremos vídeos demonstrativos sobre os movimentos que deverão ser feitos, tendo como base os gráficos usados por Laban.

PLANO DA OFICINA

Objetivos:

- Facilitar a acessibilidade para todos os públicos, principalmente para pessoas surdas;
- Introduzir alguns conceitos do controle e movimento do corpo tomando como base os ensinamentos de Rodolf Laban para composição corporal;
- Trabalhar as 8 qualidades básicas do movimento pensando em como empregá-las em cena/performance com a máscara neutra;
- Criar partituras corporais a partir das qualidades dos movimentos que forem “descobertos” e aprimorados;

Conteúdos:

- Consciência corporal;
- Domínio dos movimentos do corpo;
- Presença corporal;
- Como usar a neutralidade das máscaras em uma cena;
- Composição de uma partitura corporal com toda a sua expressividade

PROPOSTA DE JOGOS COM FOCO NA EXPRESSIVIDADE DO CORPO

Dia 1:

VI SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA - SEMID

PESQUISAS, INTERVENÇÕES E PRODUÇÃO DE CONHECIMENTO

Universidade e escola: espaços dialógicos de investigação e socialização da produção de conhecimentos sobre formação docente

- Primeiro momento: os participantes irão escrever em um pequeno papel um objeto ou adjetivo que os represente. É importante que essas palavras tenham de fato algum significado visível, já que será feito um sorteio onde os participantes irão representar com gestos e mímica o que está escrito no papel e os demais tentarão adivinhar a palavra e a quem o papel pertence.
- Aquecimento (10 min): usaremos os indicativos das cores verde, amarelo e vermelho, do semáforo, para indicar quando eles devem andar pelo espaço de forma rápida (verde), quando devem andar devagar (amarelo) e quando devem parar totalmente o movimento (vermelho).
- Jogo “Telefone sem palavras” (20 min): em roda os jogadores irão ficar de costas uns para os outros e será escolhido alguém para começar fazendo a mímica para o jogador ao seu lado que será o único a estar de frente para ele, passando a informação fornecida para o próximo jogador, até chegar ao último. Não será usado palavras apenas o gestual, a expressividade e expressão facial.
- Jogo “Telefonema com emoções” (20 min): um jogador vai para o centro da sala e faz todo o gestual de alguém que atende ao telefone e trazer expressão corporal e facial de emoções de tristeza ou alegria, dependendo da ligação sendo boa ou ruim. Os jogadores que estão fora podem modificar a configuração corporal do jogador em cena e mudar o sentimento impresso na cena. Todos devem experimentar ambos os sentimentos. Divida a sala em grupos caso haja muitas pessoas.
- Segundo momento: exercitando elementos básicos do movimento cotidiano. (30 min cada).
- Jogo dos 4 movimentos básicos : com o auxílio de algum ponto de luz, que pode ser uma lanterna, pediremos que os jogadores se atentem às cores que surgirem no ambiente para a execução de movimentos que são os 4 elementos básicos que constituem os movimentos cotidianos, pensados por Rodolfo Laban, divididos em: 1. Espaço – Que é como esse corpo se move, se é um movimento direto ou flexível; 2. Tempo – Pode ser um movimento rápido ou lento; 3. Peso – Movimento que tenha um aspecto leve ou forte; 4. Fluência (fluxo do movimento) – Que é um movimento mais solto/livre ou controlado.

VI SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA - SEMID

PESQUISAS, INTERVENÇÕES E PRODUÇÃO DE CONHECIMENTO

Universidade e escola: espaços dialógicos de investigação e socialização da produção de conhecimentos sobre formação docente

Os participantes irão realizar movimentos explorando os níveis, baixo, médio e alto, onde devem ser perceptíveis estes 4 aspectos. E cada movimento terá uma cor associada a ele. Para fazer as cores podem ser usados, papel crepom, papel celofane, sacolas coloridas. Basta colocar na frente da lanterna. O ambiente deve estar o mais escuro possível.

Dia 2:

- Finalização:

- Jogo do Espelho: em dupla/frente a frente, um comanda os movimentos em espaços (livre) usando os três níveis/cores: alto, médio e baixo, enquanto o outro participante, que recebe o comando, copia os movimentos (imita seus gestos). No decorrer das ações, muda-se de comando e/ou de duplas. Para essa adaptação, vamos usar as cores do semáforo: Vermelho (Plano Alto): Levante os braços acima da cabeça; Amarelo (Plano Médio): Estenda os braços na altura do peito; Verde (Plano Baixo): Baixe os braços até a cintura; Branco: Para trocar de comando entre as duplas; Preto: Para trocar de dupla.

- Jogo "O Coelho sai da toca": Associe a cor verde ao comando "Coelhinho, sai da Toca!" e vermelha ao comando "Terremoto!" Todos devem observar as mudanças de cor para iniciar a troca de tocas ou reagir ao terremoto. Dividir em grupos de 3 pessoas: duas ficam de mãos dadas, formando a toca e a terceira fica no meio representando o coelho. As "tocas" devem estar espalhadas pelo local da brincadeira e ficar duas ou mais crianças sem toca, no centro da área. Quando tudo está pronto, alguém levanta a bandeira verde ou cartão verde, que quer dizer: "Coelho, sai da toca!". E todos que são coelhos tem que mudar de toca. Ao levantar o cartão vermelho, quer dizer: "Terremoto". E todos tem que se misturar, quem era a toca vira, coelho, coelho vira toca. Quem ficar sem toca, vai para o centro e a brincadeira recomeça.

- Jogo dos quatro elementos: O espaço vai estar dividido, cada lugar será representado por um elemento cujo nome vai estar marcado no chão ou o elemento pode ser representado também por uma cor. Exemplo: Água (cor azul), Terra (cor verde), Fogo (cor vermelho) e Ar (Amarelo). Se não for usado o sistema de cor, use o apagar e acender das luzes para indicar mudanças de movimento. Com base na metodologia da "Dança educacional" de Laban, cada elemento corresponde a uma forma de movimento, de planos, de intensidades e de tempos. Os

VI SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA - SEMID

PESQUISAS, INTERVENÇÕES E PRODUÇÃO DE CONHECIMENTO

Universidade e escola: espaços dialógicos de investigação e socialização da produção de conhecimentos sobre formação docente

participantes devem experimentar a dinâmica de movimento de cada elemento, explorando o corpo extra cotidiano: Água (20 min): Movimentos fluidos; Terra (20 min): Movimentos de peso ; Fogo (20 min): Movimentos de pontuar; Ar (20 min): Movimentos leves.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho foi desenvolvido durante a vigência do projeto e, infelizmente, não pode ser aplicado porque a escola campo, o Instituto Federal do Maranhão (IFMA), entrou em greve em período próximo a finalização e aplicação das atividades. Por isso, em vídeo, fizemos a explicação das atividades e a disponibilizamos através de link em uma cartilha enviada aos alunos. Mesmo sem aplicá-lo, os jogos foram desenvolvidos com base nas pesquisas que fizemos e, além disso, os testamos entre os bolsistas. Divulgamos o material produzido e esperamos que ele tenha sido utilizado pelos professores e alunos do IFMA e de outras instituições.

REFERÊNCIAS

LABAN, Rudolf. **Domínio do movimento**. São Paulo: Summus, 1978.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

SPOLIN, VIOLA. **Jogos Teatrais para sala de aula: um manual para o professor** [tradução Ingrid Dormien Koudela] - São Paulo: perspectiva, 2008.

Palavras-chave: Teatro. Inclusão. Expressão corporal. Jogos Teatrais.