



UNIRIO

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO (UNIRIO)

ROSA NOGUEIRA

PEDAGOGIA DO TERRIR: A METODOLOGIA DE BORDAS NO ENSINO DE
ARTES CÊNICAS

Rio de Janeiro
2020

ROSA NOGUEIRA

PEDAGOGIA DO TERRIR: A METODOLOGIA DE BORDAS NO ENSINO DE
ARTES CÊNICAS

Dissertação apresentada ao curso de Centro de Letras e Artes Programa De Pós Graduação em Artes Cênicas -PPGEAC Mestrado Profissional em Ensino de Artes Cênicas da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro Unirio, como requisito parcial para a Obtenção do grau de Mestre em Centro de Letras e Artes Programa De Pos Graduação em Artes Cênicas -PPGEAC Mestrado Profissional em Ensino de Artes Cênicas.

Orientador: Professor Doutor Adilson Florentino

Rio de Janeiro
2020

ROSA NOGUEIRA

PEDAGOGIA DO TERRIR: A METODOLOGIA DE BORDAS NO ENSINO DE
ARTES CÊNICAS

Dissertação apresentada ao curso de Centro de Letras e Artes Programa De Pós Graduação em Artes Cênicas -PPGEAC Mestrado Profissional em Ensino de Artes Cênicas da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro Unirio, como requisito parcial para a Obtenção do grau de Mestre em Centro de Letras e Artes Programa De Pos Graduação em Artes Cênicas -PPGEAC Mestrado Profissional em Ensino de Artes Cênicas.

Rio de Janeiro, 2020

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr.
Universidade

Prof. Dr.
Universidade

Prof. Dr.
Universidade

A Deus e Meishu Sama pela oportunidade de cumprir minha missão na arte.

Aos meus antepassados, em especial, minha bisavó Leonor, avó Rosalina e tia avó Manuela (in memorian) pela sensibilidade e educação com que conduziram nossa família

A minha mãe Esther, minha inspiração como artista e mulher.

Aos meus alunos e professores que com seus gestos de confiança e generosidade me permitiram realizar esse trabalho.

AGRADECIMENTOS

Ao meu orientador Professor Doutor Adilson Florentino, que em muito me inspira em sua brilhante trajetória no magistério.

A minha primeira professora de Teatro, Ana Lúcia Monteiro, que germinou a semente da arte, quando eu ainda estava na classe de alfabetização.

A minha querida Professora Doutora Elza de Andrade, brilhante diretora e professora de Teatro, por quem tenho imensa admiração por sua postura pessoal e profissional, sendo ela responsável direta pela escolha do tema desta pesquisa, tema este inspirado na experiência vivenciada, em uma disciplina ministrada por ela durante minha graduação.

A professora Fátima Raquel Costa de Andrade pela contribuição em Língua Portuguesa para que este trabalho pudesse ser concluído e seu filho Camilo Costa de Andrade por todo apoio e orientação técnica na finalização do trabalho.

A minha madrinha a atriz Dorinha Durval, que desde da minha infância me apresentou aos personagens do universo fantástico como a Cuca do Sítio do Pica Pau Amarelo e outros, me estimulando ao gosto por este tema e pelo teatro, me matriculando em uma escola regular com ensino de Artes Cênicas, desde a educação infantil, me inspirando como artista.

A minha professora e amiga Luiza Chaves, que desde a graduação em Pedagogia pela Uerj, apostou em meu potencial e incentivou minha formação continuada.

Ao meu grupo de Teatro Cia do Invisível, em especial ao meu amigo e diretor da Cia o Professor Doutor Alexandre Damascena por todo o apoio ao meu sucesso na trajetória acadêmica.

A minha colega de mestrado Amanda Xavier, pelo incentivo durante a pesquisa.

A minha amiga mestranda Jessica Felipe por todas as longas conversas e trocas de ideias sobre a pesquisa e sobre a arte educação.

A minha amiga professora Mayra Alves mestre em Teatro pela UNIRIO, que muito me apoiou emocionalmente, durante esse processo.

Ao meu amigo Paulo Cesar por toda a orientação pessoal e espiritual durante este processo.

A Débora Sueli Pereira Antônio e Daniele Miranda por todo apoio com a Língua Inglesa, grande amizade de ambas e contribuição na conclusão desta pesquisa.

A William Moura da Conceição por todo o incentivo, amor e até mesmo apoio financeiro para que eu chegasse até o mestrado.

Ao grupo de teatro que participo como atriz Coletivo Paralelas por todo apoio nesse momento de minha vida acadêmica

Aos meus alunos que são inspiração e motivo para realização deste trabalho.

"Só sei que nada sei." (Sócrates)

RESUMO

A presente pesquisa há de focar na relação entre Ensino de Teatro, Sociedade e a utilização pedagógica do gênero Terrir nas aulas de Artes Cênicas e a criação de uma Metodologia em Bordas, capaz de resgatar o interesse no processo de ensino aprendizagem escolar, em especial nas aulas de Teatro, construindo uma relação de escuta e troca entre os discentes, provocando a comunidade escolar ao diálogo com a sociedade e tornando a metodologia do ensino de Teatro um aliado educacional na construção de cidadãos autônomos, multiculturais, políticos, protagonistas, virtuais, artísticos, conscientes, colaboradores e motivados a realizar uma transformação efetiva na sociedade.

Palavras-chave: chave : ensino de teatro, terrir, pedagogia, autonomia, literatura fantástica, multiculturalismo, interdisciplinaridade, psicomotricidade, leitura, escrita, RPG, almanaque, metodologia em bordas, Bordas,virtual,brincar, imaginário, jogo

ABSTRACT

This research will focus on the relationship between Theater Teaching, Society and the pedagogical use of the Terrir genre in the Performing Art classes. The creation of a border Methodology, able to rescue the interest in the process of teaching school learning, especially in theater classes.

Building a listening and exchange relationship between students, provoking the school community to dialogue with society. Making Theater teaching methodology an educational ally in the construction of autonomous, multicultural, political, players, protagonists, virtual, artistic, conscious, virtual, artistic, voluntary helpers that are motivated to carry out an effective transformation in society.

Keywords: autonomous, multiculturalism, educational, terrir, pedagogy, RPG, graphic novel, writing, psychomotricity, fantasy, reading

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 —	Transformação	37
Figura 2 —	A sala de aula de teatro	39
Figura 3 —	O uso do Kit.	42
Figura 4 —	Cena dos alunos: A crise	53
Figura 5 —	Brincadeira	54
Figura 6 —	Teatro é festa.	58
Figura 7 —	Estagiário Tony Feliz	63
Figura 8 —	O Medo	64
Figura 9 —	Desenho de aluno, sobre o terror pessoal	70
Figura 10 —	Participação no FESTA (Festival de Teatro dos alunos da Rede Municipal)	74
Figura 11 —	Dia da apresentação no FESTA (Festival de Teatro da Rede Municipal)	75
Figura 12 —	No palco do teatro Arena Chacrinha ao som de Michael Jackson	76
Figura 13 —	A peça Narciso	78
Figura 14 —	Peça : O mito de Narciso (Wesley em cena)	79
Figura 15 —	O dia da visita da SME	79
Figura 16 —	Peça:Medusa	84
Figura 17 —	Mitologia	85
Figura 18 —	Filme: Parabéns pra você	88
Figura 19 —	Entrevista para o Programa Escola,Câmera e Ação (Multi rio)	89
Figura 20 —	Filme da turma 1902	91
Figura 21 —	Peça: As sete noites de Terror	93
Figura 22 —	Modelo de Divulgação do Projeto Intercâmbio de Arte e Cultural	95
Figura 23 —	Projeto Beleza Negra	96
Figura 24 —	Visita do ator Vinicius Marins	97
Figura 25 —	Visita do ator, cantor e compositor Jhama	98
Figura 26 —	Capoeira (evento Beleza Negra).	99
Figura 27 —	Dançarina convidada para o evento Beleza Negra.	100
Figura 28 —	Momento marcante no evento Beleza Negra	101
Figura 29 —	Convidado: Walney Gomes (ator, professor, diretor, bailarino, cantor, autor, musico)	102
Figura 30 —	Passeio ao Teatro (espetáculo da Performer Palhaça Fernanda Paixão)	103
Figura 31 —	Convidada: Aline Libório	104
Figura 32 —	convidada :Jessica Felipe	107
		108

Figura 33 — Convidado:Thiago Lopes (Fotógrafo)	108
Figura 34 — Cia do Invisível	109
Figura 35 — Damascena	110
Figura 36 — Espetáculos CASAS (Barbara e Tony em cena)	112
Figura 37 — Filme criado por alunos	113
Figura 38 — Produção dos alunos	114
Figura 39 — Filme : Racismo (realizado pelos alunos)	115
Figura 40 — Filme : Homofobia não (realizado pelos alunos)	116
Figura 41 — Pedagogia do Terrir (filme produzido por alunos)	117
Figura 42 — Turma família (Amanda e Daniele na foto)	118
Figura 43 — Wallace aluno ator do filme Homofobia	120
Figura 44 — Pedagogia do Terrir	124
Figura 45 — Conclusão	127

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

FESTA	Festival de Teatro de alunos da Rede Municipal
RPG	Role Playing Games, que significa jogo de interpretação para adultos.
Séc.	Século
SME	Secretaria Municipal de Educação
TDC	Concurso de curtas Tirando a Droga de Cena
TV	Televisão
UFSJ	Universidade Federal de São João del Rei

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
2	CAPÍTULO I	17
2.1	DESVELANDO O MUNDO MÁGICO DA LITERATURA FANTÁSTICA .	17
2.2	O PROCESSO COLABORATIVO	35
3	CAPÍTULO II	38
3.1	A PEDAGOGIA DO IMAGINÁRIO TEATRAL NA SALA DE AULA.	38
3.1.1	A IMPORTÂNCIA DO CINEMA DE BORDAS PARA METODOLOGIA	39
3.1.1.1	KIT SOBREVIVÊNCIA	40
3.1.2	METODOLOGIA DE BORDAS	47
3.1.3	A CRISE DA METODOLOGIA DE BORDAS	53
3.1.4	O PROBLEMA DE BRINCAR	55
3.1.4.1	MEDO	65
3.1.4.1.1	<i>RELATOS DE TERROR DOS ALUNOS</i>	68
4	CAPÍTULO III	71
4.1	A HESITAÇÃO ENTRE O IMAGINÁRIO E O REAL NAS NARRATIVAS DISCENTES E DOCENTES	71
4.1.0.1	A METODOLOGIA DE BORDAS E O DIÁLOGO COM O SOCIAL ...	85
4.1.0.1.1	<i>A BUSCA DO RETORNO AO INTERESSE ESCOLAR E A PEDAGOGIA DO TERRIR</i>	89
4.1.0.1.2	<i>A METODOLOGIA EM BORDAS E A CULTURA EM ALMANAQUE</i> .	93
4.1.1	O CINEMA DE BORDAS NA ESCOLA	112
5	CONCLUSÃO	125
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	128

1 INTRODUÇÃO

" Enquanto houver um louco, um poeta e um amante haverá sonho, amor e fantasia. E enquanto houver sonho, amor e fantasia, haverá esperança "
William Shakespeare

Este projeto visa problematizar com embasamentos teóricos e metodológicos a implementação de um projeto teatral realizado nas aulas de Artes Cênicas, no grupo do Ensino Fundamental, na Escola Municipal Monteiro Lobato e na Escola Municipal Professora Leocádia. O presente estudo terá como foco a relação entre Teatro e Literatura Fantástica.

A busca por meios pedagógicos que contribuam com o estímulo à pesquisa e o interesse pelo processo de aprendizagem escolar impulsiona esta pesquisa que está pautada na discussão entre o teatro e a literatura fantástica e suas contribuições para o campo da Pedagogia Teatral.

Para tanto, o ponto de partida desta pesquisa é o estudo das bibliografias que ao longo da história refletem sobre o tema do Fantástico, compreendendo o contexto histórico e social aos quais este tema tem se apresentado e sua importância para o cenário educacional atual.

Através deste projeto de pesquisa pretendemos identificar o estudo das relações entre o Teatro e a Literatura Fantástica pela identificação do sentido do inesperado no universo escolar. Daí emerge a seguinte questão: de que forma esta temática pode contribuir para o aumento do interesse dos alunos na aprendizagem escolar?

De posse deste material teórico e refletindo sobre o atual cenário educacional brasileiro, percebemos a grande importância desta pesquisa, por ser o Fantástico um tema presente nas narrativas da humanidade desde a oralidade até hoje, de grande interesse do grupo inserido no estudo de caso, sendo um tema de grande relevância na história da humanidade, porém de grande dificuldade de estruturação como gênero. E com muitos elementos em comum com o teatro.

Trata-se de um gênero que não se esclarece, mas, essencialmente interroga, assim como pretende a pesquisa levantar com este eixo analítico novos questionamentos e significados para o processo de aprendizagem dos estudantes.

Ao contextualizar historicamente o gênero, percebemos que a literatura fantástica é encarada desde os primórdios como um paliativo aos males modernos do mundo da razão. Esta análise promove direta relação com a urgência educacional atual, de transformação das abordagens metodológicas de ensino escolar. Portanto pretendemos com este estudo proporcionar a aplicação de novas

metodologias de ensino no campo da Pedagogia Teatral voltadas para a temática do fantástico e que sejam capazes de contribuir para a prática do pensamento crítico na educação escolar.

Principalmente por se tratar de um tema lacunar na Pedagogia Teatral, com poucas produções bibliográficas, merecendo um avanço na pesquisa deste tema, historicamente relevante, bem como também por se tratar de um tema considerado tabu e na contramão do universo infantil, este projeto de pesquisa há de tentar preencher o debate e as considerações em torno do universo fantástico.

Identificar estratégias metodológicas do ensino do teatro proporcionadas pelos questionamentos acerca do fantástico e do teatro.

Estimular o grupo de alunos envolvidos no estudo de caso a uma postura protagonista nas atividades escolares e sociais, em especial nas aulas de artes cênicas através deste tema provocador.

Demonstrar que através das técnicas de suspense, característica do Fantástico, alcançamos avanços técnicos teatrais com os alunos e na compreensão de percepções de ritmo de cena, objetivo de cena, formação de plateia, ação obstrutiva de um texto, signos teatrais, entre outros aperfeiçoamentos de códigos teatrais.

Relacionar a cultura popular aos saberes dos alunos, superstições e crendices com tecnologia, pois o sobrenatural e o imaginário presentes no tema do Fantástico percorrem por esses universos, sendo uma intercessão interdisciplinar entre o real e o imaginário, o moderno e o passado, de forma dinâmica, interativa e mágica, como os games de última tecnologia e a Internet.

Traduzir aos docentes e a sociedade os motivos pelos quais as crianças adoram estes temas, considerados tabus para o universo infantil, mas que ao longo da história vem se demonstrando os preferidos pelas crianças. Dialogando sobre a presença vigente e inconsciente dos medos nas etapas do desenvolvimento infantil. O medo do desconhecido, do mundo real dos adultos e das relações sociais de poder dentro e fora da escola. Sendo um tema pretexto para discussões como frustrações, opressões, sexualidade, morte, entre outros temas que podem ser abordados através do fantástico no teatro.

Conceituar temas como o Comunitário e o Individualismo atual, pois na presença do sobrenatural, do medo e do inesperado, presentes no Fantástico, os grupos se unem, o individualismo desaparece, as humanidades afloram e o comunitário é praticamente uma consequência. Contribuindo para uma melhora no convívio comunitário, escolar e social.

Desconstruir a segregação da aprendizagem em corpo e mente, pois partindo do fantástico impõe-se a cultura física e a do raciocínio lado a lado.

Compreendendo que no Fantástico o imaginário dos participantes é estimulado a criar e vivenciar experiências particulares, mágicas, tenebrosas, medonhas, entre outras cheias de expectativa, hesitações e curiosidades individuais. Sobre os elementos do fantástico, Todorov (2004) elucida:

“Em primeiro lugar, o Fantástico produz um efeito particular sobre o leitor, medo, horror, ou simplesmente, curiosidade, que outros gêneros ou formas literárias não podem suscitar.”

Todorov define que no Fantástico a característica essencial é a hesitação do leitor, um leitor que se identifica com a personagem principal, quanto à natureza de um acontecimento estranho. Essa hesitação pode se resolver seja porque admite que o acontecimento pertence à realidade, seja porque se decide que é fruto da imaginação ou resultado de uma ilusão, entre outros termos pode se decidir se o acontecimento é ou não é. (Todorov, 2004, p30-31)

Ou seja, no fantástico o leitor e o público tornam-se participantes ativos, autônomos e vivenciam uma experiência particular.

Na presente pesquisa desenvolvemos o projeto na perspectiva do processo colaborativo de criação. Este processo é uma prática em que todos os integrantes a partir de suas funções artísticas específicas têm igual espaço de autonomia, sem quaisquer hierarquias, produzindo uma obra cuja autoria é compartilhada por todos e respeitando as individualidades, processo este que dialoga diretamente com o processo de criação do fantástico onde a postura do leitor ou participante é o centro da atividade.

Já Durand (1988, 1997), destaca que nas etapas de desenvolvimento humano a imaginação enquanto função simbólica revela-se como um fator importante de equilíbrio biológico, psíquico e social dos indivíduos; o imaginário é como um substrato da vida mental.

Na perspectiva durandiana, a pedagogia do imaginário tem uma função de eufemismo. O esforço do homem para se melhorar, melhorar o mundo e lutar contra a morte.

O Fantástico pode ser definido como uma representação imaginária da luta individual com os conflitos do mundo real. O imaginário humano não imagina qualquer coisa, está diretamente ligado às suas limitações do real. Por isso, o estudo acerca do Fantástico no Teatro proporciona o autoconhecimento dos alunos e a observação de mundo, sendo um bom eixo pedagógico para o avanço do ensino de teatro e sua função multicultural na educação.

Segundo Morin e Kern (2000), a educação e a cultura formam redes de sistemas complexos, entremeados em diferentes áreas de conhecimento e portanto, requerem um olhar multidimensional e abrangente; a interdisciplinaridade e o multiculturalismo são palavras chaves para esses questionamentos sobre Fantástico

e Teatro.

Para estruturar o projeto utilizaremos de métodos de investigação como o Estudo de Caso de dois grupos de alunos no ensino fundamental das escolas Municipais Monteiro Lobato e Professora Leocádia Torres cuja pesquisa-ação o acontecerá por meio de fontes de dados coletados através de entrevistas abertas e ou fechadas, diretas ou indiretas, anotações, fichas, gravações, fotografias, filmagens, produções textuais dos alunos e desenho de todo o processo do projeto.

Todos os dados vão ser analisados e apresentados através de edição de videos e portfólios com os desenhos e textos produzidos durante todo o processo.

2 CAPÍTULO I

2.1 DESVELANDO O MUNDO MÁGICO DA LITERATURA FANTÁSTICA

" As coisas que não tem nome são mais pronunciadas por crianças "
Manoel de Barros.

Na trajetória pessoal como arte educadora busquei em minha própria formação e experiência de vida, os elementos que pudessem contribuir para uma boa performance profissional como professora de Artes Cênicas. Sendo a psicomotricidade uma das primeiras ferramentas utilizadas. Além da Licenciatura em teatro, tenho também à graduação em Educação, curso de Pedagogia e a especialização em Psicomotricidade. A psicomotricidade envolve toda a ação necessária do indivíduo que represente suas necessidades e permita sua relação com outros indivíduos, integrando psiquismo e motricidade.

“A psicomotricidade consiste na unidade dinâmica das atividades, dos gestos, das atitudes e posturas enquanto sistema expressivo, realizador e representativo do “ser em ação” e da coexistência com outrem” (Jacques Chazaud, 1978).

Ao reler textos e cadernos deste período de formação como Psicomotricista e refletindo sobre a essência da ciência psicomotora, construí uma relação entre os fundamentos do ensino de teatro e a psicomotricidade, no que diz respeito ao desenvolvimento psíquico e motor, através das relações entre os sujeitos. Aspectos existentes em ambas áreas de conhecimento.

Embasada na leitura dos principais autores das duas vertentes, iniciei a construção, dos meus planos de aula e os rumos da pesquisa teórico-prática na performance como arte educadora, com base na importância do brincar e das habilidades desenvolvidas através da brincadeira.

Compreendendo que, por exemplo, numa simples brincadeira de corda, o indivíduo, desenvolve expressão, movimento e prazer através do contato com o objeto (corda) e com os outros indivíduos envolvidos na brincadeira.

Desenvolvo a pesquisa do ensino de teatro fundamentada na importância da brincadeira na educação, sendo representada através do uso do imaginário e dos temas do fantástico em uma metodologia de ensino que utiliza o corpo, a ação e a emoção.

Para fundamentar a temática do brincar é necessário a compreensão do desenvolvimento infantil bastante pesquisado nos estudos da psicomotricidade.

Portanto, através das leituras de autoras como Fátima Alves (2003) em seu livro “Psicomotricidade: corpo ação e emoção”, ampliei minha compreensão sobre o processo de aprendizagem da leitura e da escrita, processo este foco central da formação do ensino fundamental nas escolas municipais.

Com base na leitura de Fátima Alves, compreendi o processo de aprendizagem da leitura e da escrita como um verdadeiro jogo, onde ao dominarmos, será possível conhecer melhor o mundo.

Para Alves a escrita é uma atividade psicomotora extremamente complexa e do ponto de vista da linguagem a escrita implica para criança no trabalho de reconstrução de sua linguagem falada em algo para ser lido. Para este processo é necessário que a criança não somente tenha alcançado um determinado desenvolvimento do pensamento e da linguagem, mas também tenha desenvolvido sua afetividade.

Segundo Alves as funções motoras, verbais, perceptivas, entre outras estão relacionadas ao desenvolvimento. Crescemos do simples para o complexo, do geral para o específico, do homogêneo para o heterogêneo. Não há desenvolvimento possível sem uma estrutura que o origina e o sustenta.

Por isso a importância na educação do desenvolvimento das crianças em trabalhos que experimentem o visual, o auditivo, o tátil, o olfativo, o gustativo, a valorização da auto imagem corporal que é a impressão que o indivíduo tem do seu corpo.

Ainda há de considerar o estímulo às atividades espaciais para desenvolver a orientação espacial e a conscientização da relação do corpo com o meio, a compreensão temporal, através do tempo próprio de cada indivíduo e sua adaptação no tempo externo, organizando temporalmente a compreensão de ontem, hoje, amanhã, meses, anos, etc.

Segundo a autora supra citada, a escrita é uma linguagem e requer que a pessoa seja capaz de conservar a ideia que tem na mente, ordenando em uma determinada sequência, a relação. Para Fátima, escrever significa relacionar o signo verbal a um signo gráfico, planejando e esquematizando a colocação correta de palavras ou ideais no papel. O mecanismo e a expressão do conteúdo idêntico são aspectos do ato de escrever. Partindo de que a escrita é um jogo e uma linguagem podemos notar que é um jogo a ser aprimorado por toda a vida e que a brincadeira e seu treino afetivo podem contribuir para o desenvolvimento de uma melhor leitura, escrita e compreensão de mundo.

E neste aspecto interligamos os conceitos de ensino de teatro, brincadeira, psicomotricidade, leitura e escrita.

Analisando o cenário educacional brasileiro e a preocupação das escolas com

uma alfabetização continuada, diminuindo os índices de analfabetos funcionais, que seriam aqueles indivíduos alfabetizados que compreendem as regras do jogo da leitura e da escrita, mas que porém não sabem jogar, são incapazes de realizar as integrações da imagem gráfica com seus pensamentos e relações sociais, não são capazes de interpretar aquilo que leem, não dominam o jogo da escrita e da leitura.

Partindo da dificuldade do processo de escrita e leitura e da capacidade de desenvolvimento afetivo e emocional, através do brincar e do ensino de teatro entendemos que a metodologia do ensino do teatro é uma grande aliada ao aprimoramento da escrita e leitura de mundo dos indivíduos.

Para Vygotsky (2007) o brincar estrutura a diferenciação entre a ação e o significado. Segundo esse autor, brincar é importante em todas as fases da vida, brincar é investir no desenvolvimento da afetividade, eixo fundamental para a aprendizagem social e para o desenvolvimento da leitura e da escrita.

“Nenhuma criança brinca para passar o tempo, sua escolha é motivada por processos íntimos, problemas e ansiedades. O que está acontecendo com a mente da criança determina suas atividades lúdicas. Brincar é sua linguagem secreta, que devemos respeitar, mesmo se não a entendemos” (Gardner, 1994).

Todos esses benefícios do brincar devem ser respeitados no meio escolar, porém ao sair da educação infantil, os alunos perdem espaço em suas agendas escolares para a brincadeira, perdendo o espaço para o desenvolvimento dos pensamentos individuais e da integração com o próximo. Dissociando o desenvolvimento do aspecto global do indivíduo, no processo de aprendizagem da leitura e escrita. Com isso, incentivando o desinteresse dos alunos no jogo da alfabetização e na formação continuada, o desinteresse escolar, e a separação das atividades escolares em atividades de corpo e mente, atividades lúdicas e atividades objetivas e funcionais. Separação que não existe no processo de desenvolvimento do indivíduo, pois todo o tipo de representação, significado social ou interpretação utiliza o imaginário, o corpo e a mente em processos de associação.

Analisando este aspecto atual escolar compreendemos no teatro e no ensino do Teatro a fissura na aprendizagem, capaz de contribuir no desenvolvimento global do indivíduo, utilizando-se do corpo e da mente, da ação e da emoção, da razão e da afetividade, a utilização da metodologia teatral na educação pode ser o caminho da aprendizagem por meio do brincar, integrando adultos e crianças, crianças e crianças, aprendizes e sociedade. Construindo um processo educacional mais ativo e completo. Como resgatar o imaginário de indivíduos que não estão mais na educação infantil? Em uma sociedade onde o desenvolver-se é se afastar do Brincar? Onde amadurecer significa parar de brincar?

A utilização do imaginário no ensino do Teatro pode ser a oportunidade para

as relações de jogo na aprendizagem escolar.

Partindo da compreensão do simbólico, o símbolo se faz presente em toda a vida social, na situação econômica, política e etc, ou seja, a vida social é uma rede simbólica. Para que o processo complexo de leitura e escrita evolua e o desenvolvimento da interpretação de mundo seja contínua é necessário que ao longo do seu desenvolvimento o indivíduo seja capaz de associar e dissociar significados aos símbolos sociais

E como desenvolver e ampliar essa atividade interpretativa dos alunos, estimulando o interesse na aprendizagem? Encontrei no tema do fantástico e na metodologia do ensino do teatro um diálogo entre o autoconhecimento dos alunos e o conhecimento de mundo, ampliando o processo de ensino aprendizagem.

Segundo Todorov (2004) pode ser caracterizado pela incerteza entre o que é real e o imaginário. O fantástico é a possibilidade de hesitação entre o sobrenatural e o natural. No Fantástico a fé absoluta ou a incredulidade total nos leva para fora do próprio fantástico, pois é a hesitação que move o mundo fantástico.

Para o autor supra citado, neste gênero a hesitação do leitor é a característica fundamental, assim como a recusa do leitor por uma interpretação alegórica ou poética.

O fantástico não se define na experiência particular de medo do leitor, este existe, mas, não define o gênero. Também não se define pelo autor da narrativa ou ao sobrenatural, à existência de elementos opostos à realidade, tais características ocorrem no texto fantástico, mas não definem o gênero. A hesitação entre o real e o ilusório e o real e o imaginário podem também ser características do fantástico.

Todorov esclarece que a ambiguidade produzida na rede do texto fantástico divide-se em duas características, o imperfeito e a modalização que consiste em locuções introduzidas que permitem um “talvez”, produzindo a dúvida sobre o sobrenatural, sem ela cairíamos em texto maravilhoso.

É a hesitação existente para o leitor e para a personagem que caracteriza o texto fantástico, se o texto mantiver as leis da realidade e estas expliquem os fenômenos escritos dizemos que a obra se caracteriza ao gênero estranho.

Mas se ao contrário, decide que devem se criar novas leis da realidade pelas quais explicamos os fatos maravilhosos escritos, temos o gênero maravilhoso.

O fantástico para Todorov é a dúvida do leitor em relação à um fato estranho sem admitir que aquilo é sobrenatural ou possui explicação real. O texto deve encerrar com ambiguidade para pertencer ao fantástico. Se há um desfecho sobrenatural há o “maravilhoso”; se há explicação racional temos o “estranho”.

Existem, porém, subdivisões entre esses gêneros, tais como estranho puro, fantástico estranho, fantástico maravilhoso, maravilhoso puro.

O estranho puro refere-se a acontecimentos estranhos que podem ser explicados racionalmente; o fantástico estranho trata de fatos sobrenaturais que se explica racionalmente; o fantástico maravilhoso aceita o sobrenatural no fim; o maravilhoso puro não provoca qualquer reação nas personagens ou no leitor. O fantástico puro estaria entre o fantástico estranho e o fantástico maravilhoso.

Segundo Todorov (2004) não é um gênero muito definido. Ele cita como exemplo os romances de Dostoievski; explica que segundo Freud, o sentimento de estranheza apresentado nestes textos estaria ligada à infância dos indivíduos, a estranheza neste gênero aparece ligada a temas tabus ou mais ou menos antigos, seria a experiência primitiva a origem da experiência estranha.

Nesse gênero não é a reação para com os acontecimentos narrados que caracteriza, mas o próprio acontecimento. Existem narrativas que se aproximam desse gênero, como o maravilhoso hiperbólico, no qual os fenômenos não são sobrenaturais a não ser por suas dimensões superiores.

Nas narrativas que não são familiares há o maravilhoso exótico, onde narra-se os acontecimentos sobrenaturais sem apresentá-los como tais. Há o maravilhoso instrumental que são aperfeiçoamentos técnicos inexistentes na época descrita; o maravilhoso científico no qual o sobrenatural é explicado de uma maneira racional, mas a partir de leis criadas; todos estes diferem do maravilhoso puro que não se explica. Além do estranho e do maravilhoso há outras possibilidades de caracterização do fantástico. Em relação à poesia e à ficção o fantástico só tem ligação com a ficção, porque ele é representativo, relaciona os fatos com o mundo evocado, porém não pode ser considerado poético, pois no texto poético não se faz nenhum questionamento com a realidade ou o sobrenatural.

Temos também a alegoria, até encontramos no fantástico o sentido figurado, alegórico; portanto se o lermos no sentido literal, o fantástico deixa de existir. Um exemplo são as fábulas, nelas percebemos o efeito alegórico e que não há hesitação por parte do leitor. Para Todorov (2004) existem características que estruturam o fantástico. A utilização de figuras retóricas, a presença do narrador em primeira pessoa, o tempo de percepção da obra; a história é construída de maneira que para compreender é necessários ler do início ao fim. Ao reler um texto do gênero fantástico perde-se o efeito quando exclui o efeito de identificação, ou seja, o tema do eu.

Partindo de temas como a metamorfose, Todorov (2004) fala da quebra entre o mundo físico e o mundo espiritual, onde não existe limite entre o homem e o objeto, onde o tempo se torna diferente da vida cotidiana. É a relação do homem com sua percepção de mundo, são temas que também podem ser chamados de temas do olhar.

Não há uma postura passiva do homem, o ponto de partida destes temas, segundo o autor, é a vontade do homem, que é capaz de se relacionar com o seu inconsciente. Neste tema trabalha-se também com questões relacionadas ao desejo sexual; faz-se presente, não só na mente, o estranho e o improvável; a presença do sobrenatural se apresenta na medida dos desejos sexuais e também para relacionar os temas da vida após a morte.

Deve-se compreender a oposição dos temas do eu e dos temas do tu. Todorov (2004) esclarece que o eu significa o relativo isolamento do homem em sua relação com o mundo que constrói, enfatizando este confronto sem que exista um intermediário. O tu, ao contrário, remete precisamente a este intermediário; esta é a relação base.

A função do fantástico no social é de transgressor das leis. No século XX a literatura fantástica era a possibilidade de falar de temas tabus, utilizando de personagens loucos, vampiros e diabos para relatar aquilo que a sociedade condenava. Com o advento da psicanálise no início do século XX a literatura fantástica modifica sua função. A Literatura Fantástica é um provocador de hesitação no leitor que acompanha o personagem narrador da história, isto é, vivência da vacilação entre o real e o sobrenatural.

A literatura fantástica ganha no século XX outro aspecto que podemos observar no texto “Metamorfose” de Franz Kafka (2011). Neste autor não podemos falar da hesitação típica fantástica ou em maravilhoso, ou alegórico, mas sim em adaptação.

Em Kafka existe uma inicial hesitação, mas ocorre uma aceitação da explicação irracional ao longo do texto.

Pois no século XX predomina a ideia de que o real é fantástico e que esse fantástico é a regra e não a exceção.

Imaginário social e ideologias; se refletirmos sobre o surgimento de ideologias e sobre o imaginário coletivo que se torna regra esbarraremos na ideia de que a realidade é fantástica.

Em nossa sociedade contemporânea ocorreu a morte das ideologias, a ideologia passou a ser vista como uma legitimação do poder dominante e exterminaram com as utopias sociais. Porém, se nos desprendermos das ideologias em si e nos centralizarmos em como elas surgem, iremos travar um amplo discurso sobre a função do imaginário social

.Por exemplo, se pensarmos nos modelos de sociedade como a revolução francesa, notamos que nele temos aspectos utópicos e visionários, reflexos do imaginário social constituído de símbolos, sonhos, aspirações, mitos, fantasias com fortes influências de afetividade e que estão presentes em diversas manifestações

populares da sociedade. Outra análise possível é a necessidade universal de mitos que estabelecem uma versão dos acontecimentos dando a eles sentido e legitimidade; assim sendo, os símbolos e mitos são projeções dos medos e interesses, definindo comportamentos, condutas e visões de mundo de uma comunidade e de um grupo.

Neste sentido observamos que o imaginário tem função política, e é de grande importância na vida social dos indivíduos.

Observando a realidade escolar atual, enxergo a hesitação presente nas brincadeiras e na provocação de emoção e ação contida em uma simples brincadeira de esconde- esconde, na capacidade de desenvolver habilidades complexas de observação e percepção de mundo e leitura; assim como na hesitação provocativa dos temas do fantástico que lembram jogos mentais e brincadeiras que escondem o estímulo necessário para o aprofundamento do ensino de teatro e deste como dispositivo fundamental para o resgate do interesse escolar e para o avanço da leitura de mundo dos indivíduos, contribuindo para a construção de um estudante ativo e capaz de se perceber e se posicionar em sua função social, dominante do imaginário social que constitui as regras e não reproduz delas, sendo assim capaz de transformar a lógica social, formando -se crítica e politicamente.

Uma vez o cineasta Hitchcock declarou que seu clássico Psicose "era a mais negra das comédias de humor negro". O fato é que essa linha tênue entre o humor negro e o terror dialoga diretamente com as brincadeiras infantis e com a escola.

Em uma simples brincadeira de polícia e ladrão, brincadeira clássica infantil onde crianças interpretam policiais e correm afim de pegar os colegas que na brincadeira interpretam ladrão, se experimenta em segundos tanto o humor como o terror. O humor e o sarcasmo de rir de quem perdeu e o terror e a emoção do medo de ser pego. Essa experiência emocionante e clássica, típica do universo infantil, é o grande estímulo para as crianças participarem das brincadeiras; essa adrenalina surge em inúmeras brincadeiras e é a busca do prazer infantil.

Em uma breve observação de recreio ou intervalo de aula, percebemos que as brincadeiras recheadas de humor e terror são as prediletas das crianças.

Basta observamos a indústria de games com essa temática, o sucesso de filmes, séries e livros em todo o mundo que abordam esse tema. E perceber que os maiores consumidores são as crianças e adolescentes.

O mistério do sucesso desses temas fantásticos talvez seja o fato de que o suspense e o terror nunca vêm sozinhos, estão sempre acompanhados de um alívio cômico. O susto, depois de vivenciado, acompanha o riso e é o motivo da gargalhada solta. Tal prazer é facilmente detectado pelas crianças que brincam de susto e usam de seu humor negro para variar entre terror e humor, na qual uma

leitura superficial parece horrorosa. Temas ligados ao terror são ricos de jogar, de brincar e repletos de coparticipação, até porque em uma experiência de susto, todos se unem. Enfim muitas das habilidades desenvolvidas naturalmente pela experiência do terror, são muito do que as aulas de teatro e a psicomotricidade pretendem desenvolver e podem contribuir na ampliação da leitura de mundo desses indivíduos.

Esta capacidade de jogo que o gênero do terror atinge são procuradas pelas crianças há muitos anos; a literatura fantástica é a mais procurada nas bibliotecas escolares e esse fato não pode ser ignorado pela escola.

Desenhos animados com essa temática também sempre foram sucesso, um exemplo dos anos 80, foi o desenho Caverna do Dragão, um desenho de sucesso mundial. Este desenho marcou uma geração, movimentou milhões em dinheiro e diversos produtos tais como bolsas, lancheiras, mochilas, bonecos, etc.

O desenho Caverna do Dragão contava a história de um grupo de seis jovens em um parque de diversões embarcando em uma montanha russa chamada Dúrgios&Dragons; durante o passeio um portal se abre e transporta as crianças para outro mundo chamado simplesmente de Reino, um local com seis sois e duas luas; nos portais para outras dimensões um vilão com cara e voz de demônio e um texto bem adulto que muitas vezes questionava o sentido da vida.

Uma outra habilidade do fantástico desenvolvida com esse desenho, foi a capacidade de envolvimento do público ao ponto de jogar com a história e até criar uma história paralela ao desenho, sobre seus idealizadores e sobre as personagens.

Na época uma das lendas paralelas inventadas pelo público era de que as personagens no primeiro episódio teriam morrido na montanha russa e o Reino na verdade seria o juízo final onde eles tentavam voltar e não conseguiam, atrapalhados pelo demônio (vingador, a personagem vilão) e que os idealizadores do desenho não apresentavam a verdade para não assustar as crianças; e como esta, inúmeras outras lendas surgiram. Todo esse mistério e criação de lendas sobre o desenho existe até hoje; atualmente ainda encontramos versões criadas pelo público sobre o final do desenho, o último episódio, que nunca foi transmitido, pois o desenho terminou sua primeira temporada antes que o último episódio fosse lançado, o que faz com que o mistério dos seis jovens continue e que os fãs do desenho aguardem até hoje descobrir o destino dos seis personagens.

Caverna do Dragão foi um desenho inspirado em um jogo de RPG (Role Playing Games, que significa jogo de interpretação para adultos) e ao se tornar uma série de animação para a TV conquistou o coração das crianças, pois mantinha sua origem enigmática, característica do gênero fantástico. Até mesmo pelo fato de ter sido inspirada em um jogo de RPG.

RPG Role Playing Games significa jogo de interpretação de personagens, que só pode acontecer em grupo, buscando a narração de uma história com regras combinadas anteriormente pelos participantes; essas regras determinam as ações das personagens de modo que não façam tudo o que desejam diante das situações trazidas pelo mestre. Basicamente, cada jogador cria uma personagem, usando a ficha do jogador na qual atribui as características da personagem, o perfil psicológico, bem como os poderes, habilidades intelectuais e físicas, os pontos fracos escolhidos; tudo isso antes de começar o jogo, que servirá de base para toda a narrativa, levando-se em conta as dificuldades da sobrevivência até o final. As fichas e personagens são escolhidos de acordo com a ambientação, ou seja, o cenário descrito pelo mestre. Para a ação de uma personagem ser bem sucedida, tudo depende da ação da outra personagem e também do jogo dos dados de 3,6,8,10,12 ou 20 lados, que decidirão se as tarefas realizadas pela personagem foram ou não bem sucedidas.

A ambientação do RPG pode ser variada e depende da criatividade do mestre e das pesquisas feita pelos jogadores. Pode ter vários mundos (cenários) e, de acordo com a narração, poderá haver vários personagens como vampiros, anões, unicórnios, elfos, duendes, feiticeiros, lobisomens e etc.

Outra característica importante do RPG é que não há ganhadores nem perdedores, mas sim jogadores que necessitam uns dos outros para seguir o jogo, a trama. O combustível para o jogo é a criatividade e a imaginação. O fato de o desenho Caverna do Dragão ser inspirado em um jogo de RPG faz com que ele seja uma obra inspirada em uma criação coletiva e dinâmica, assim como são construídos os roteiros no jogo.

Em uma reflexão sobre o desenho Caverna do Dragão, e o estímulo às interações nas gerações atuais, através da internet, que eu consigo perceber que uma metodologia de ensino com base no universo fantástico possa ser a oportunidade de resgate do interesse do aluno para aprendizagem, bem como um tema aliado à construção de uma escola mais dinâmica e interativa; algo bastante necessário nos dias atuais, capaz de criar coletivamente e ampliar a leitura de mundo dos alunos.

A educação atual necessita se direcionar para o lado do seu público e este tem sido um grande desafio para os profissionais de educação.

A internet com sua interatividade e quebra de paradigmas abalaram o modelo clássico de educação onde o papel de voz ativa e de proatividade na educação era somente daquele que possuía o conhecimento; com a computação e a Internet democratizou-se a voz; hoje todos podem falar, dominar, obter conhecimento. Os alunos participam do processo da educação com uma nova dinâmica da informação, trazendo e levando informações para a escola.

Um dos desafios do professor da atualidade com esse aluno interativo com o mundo está na identificação das melhores ferramentas para que este possa também interagir na sala de aula, considerada por este aluno, desinteressante.

Ao considerarmos a escola pública, apesar de todo o acesso que o alunado tem à Internet fora da escola, sabemos que na realidade da maioria das escolas da rede municipal de ensino do Rio de Janeiro não existe a possibilidade do uso de tecnologias na sala de aula, pois faltam materiais (internet, computadores, tablet e celulares) para o acesso de todos os alunos.

Surge neste momento o desafio de criar um ambiente interativo, rápido e dinâmico como a Internet, capaz de um diálogo com o mundo e que desperte o interesse dos alunos em aprender e participar.

Para uma geração cercada de imagens rápidas, prontas, repletas de comunicação como Instagram, Facebook, Youtube, cinema, rádio, novela, fotonovela, vídeo clipe, seriados, histórias em quadrinhos, games, outdoors, novela, publicidade, etc. Que outra ferramenta tecnológica na escola pode despertar mais o interesse dos alunos? A imaginação surge como uma aliada e na medida que o aluno compreende que por trás de toda essa tecnologia existe a imaginação que desenvolvida, foi capaz de criar tudo aquilo que ele mais ama no mundo, ele passa a dar importância a sua imaginação e capacidade de fantasia.

Ele passa a compreender que o Fantástico está presente em seu cotidiano e com ele construímos a nossa realidade; trazer a compreensão do aluno de que temos o fantástico de forma oral ou visual, sob forma curtas, elementares, complexas e extensas em diversos momentos da vida cotidiana, desde um palpite de loteria até em devaneios de uma mentira contada para justificar um atraso, ao ouvir uma música, etc. O aluno precisa perceber que o combustível de tudo que eles consomem de tecnologia é baseado na imaginação. E que eles além de consumirem são capazes de produzir. Imaginar é uma atividade multicultural, interdisciplinar, interativa, rápida e virtual assim como a Internet.

Para Pierre Levy (1996) a palavra virtual é empregada com frequência para significar a ausência de existência, o real seria da ordem do “tenho” enquanto o virtual seria da ordem do “terás” ou da ilusão. O que permite geralmente o uso de uma ironia fácil para evocar as diversas formas de virtualização.

A palavra virtual vem do latim medieval virtuais, derivado de virtus, força, potência. Na filosofia, virtual é o que existe em potência e não em ato. Por exemplo a árvore está virtualmente presente na semente.

Compreendendo o fantástico e o significado do termo virtual, que é um termo idolatrado por crianças e adolescentes, partiremos do diálogo entre o fantástico e o

virtual para desenvolver uma expansão criativa em nossos alunos. E o redirecionamento deste potencial antes aplicado na internet, para a sala de aula e para as relações sociais através da Pedagogia Teatral. O fantástico é a ilusão do virtual.

A escola com sua rotina repetitiva, excesso de informações, tolhimento dos movimentos corporais, pouco espaço de interações entre os envolvidos, desconexão com a realidade social dos alunos, ainda continua com a utilização de verdades absolutas. Gradativamente, limitam a imaginação e a criatividade dos alunos, que buscam o alívio necessário nos celulares e internet.

Para um bom processo de leitura e escrita é necessário imaginação, e para imaginar precisamos de um corpo motor e psicologicamente desenvolvido, e isso somente ocorre através do brincar e da liberdade criativa. Brincar é um pré-requisito para aprender.

Brincar com as crianças não é perder tempo, é ganha-lo. Se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas de aula sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem” Carlos Drumond de Andrade 1997.

Em uma pequena observação da escola atual, constataremos a inexistência de brinquedos, de horários para brincar, pois estes existem apenas na educação infantil, algumas escolas até utilizam o “dia do brinquedo” para os alunos da pequena infância. E mesmo assim as crianças correm o risco de serem advertidas em meio às suas brincadeiras por “não estarem brincando direito”, acusadas de mal conduta com seu próprio brinquedo ou mesmo porque acabou o tempo. No ensino fundamental em especial na rede municipal onde os horários das atividades são definidos por uma Secretaria de Educação central, localizada na Prefeitura distante da realidade de cada escola, foi determinado neste ano de 2019, que o horário de recreio acabou; os alunos agora fazem suas refeições nas saídas e entradas do turno, não havendo espaço livre para possíveis brincadeiras. Deixando claro que a escola é um espaço para aprender e não para brincar, desconectando radicalmente a brincadeira da aprendizagem, brincar é algo para “o se der tempo”.

Winnicott (1976) diz que o nascimento de uma brincadeira está na experiência do fenômeno transicional, área intermediária entre o subjetivo e aquilo que é objetivamente percebido, representando a transição do bebê de um estado em que está fundido com a mãe para um estado em que está em relação com ela como algo externo e separado. Materializa-se que não fazem parte do corpo da mãe, embora não plenamente reconhecidos como pertencentes à realidade externa. O bichinho de pelúcia e o paninho da chuca são objetos transacionais, surgem entre quatro e seis meses e desaparecem entre cinco e seis anos. Não são esquecidos após essa fase, espalham-se por toda a existência, entre a realidade psíquica interna e o mundo

exterior, identificado por Winnicott como substância da ilusão e na vida adulta responde pelo que é inerente à arte, à religião, à cultura enfim.

Identificamos esta substância da ilusão no adulto como a capacidade de lidar com o inesperado, a relação com a arte, com a religião, a cultura, o humor, o prazer em alguma profissão, nos jogos de relacionamento.

O autor acredita que é somente no brincar que o indivíduo, criança ou adulto pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral; somente sendo criativo o indivíduo consegue construir e descobrir sua identidade. Talvez tal dado explique o motivo pelo qual cada vez mais as gerações mais novas comecem a ler cada vez mais tarde e com maior dificuldade de entender o que estão lendo.

No início do ensino fundamental os alunos estão enfrentando um grande rito de passagem onde cada um em seu particular está enfrentando um turbilhão de acontecimentos que permeiam suas vidas e relações e refletem diretamente no comportamento escolar. É uma fase onde etapas do ciclo da vida do ser humano estão sendo atravessadas. Por isso, a dificuldade do professor, em especial de Artes Cênicas, em trabalhar com esse grupo nesta fase do ensino fundamental.

Principalmente o teatro, uma disciplina que exige exposição da figura, no qual o adolescente está atravessando transformações físicas, exposição da auto imagem; ele está em construção e muitos jogos e brincadeiras passam a ser um tabu para a idade. É compreensível que nesta faixa etária o aluno torne-se retraído, pois ele enfrenta inúmeras transformações em seu corpo, mente e visão de mundo.

Nas mudanças físicas da adolescência o corpo passa a tomar forma de um corpo adulto, há mudanças psíquicas, responsabilidades, maturidade e a cobrança de saber o que é certo e errado; mudanças sociais, por exemplo, jogar em um time e ganhar medalha (destaque social), conflitos com os pais, amores não correspondidos, comportamento sexual, primeiro namorado (a). É em especial com tudo isso que tal aluno vai vivenciar um luto pela infância perdida, gerando uma constante insatisfação e inadequação de seu local social pois não cabe mais assumir uma postura de criança; ele é cobrado socialmente para que isto não ocorra, porém ainda não é respeitado como um adulto em opiniões e direitos.

Vivência a cobrança por não ser “criança” pelos adultos e também por seus amigos adolescentes; sendo a criança representada pela vontade humana de brincar, ela passa a ser demonizada pelo social. Há uma constante insatisfação e guerra psíquica e que acompanha o aluno de “luto” nesta fase escolar.

Como conquistar a criatividade do aluno que não pode brincar e que não aceita brincar? Como ensinar teatro sem jogar ou brincar?

O terror, o mistério e o suspense são temas deslocados do universo infantil e que em geral são bem aceitos por adolescentes e “não é coisa de criança”, assim

dizem eles. É muito comum nesta fase o grupo de alunos renegar todo o tipo de tema classificando tudo como sendo chato, escolar, de criança, velho, antigo e ultrapassado.

Tais temas de terror além de atraírem a atenção dos estudantes, são capazes de desenvolver o jogo, a relação com enigmas, ritmo, relações sociais, contato físico, noções espaciais, percepção auditiva, entre outras habilidades capazes de gerar criatividade e competências perseguidas pelo ensino de teatro, pela psicomotricidade e pela escola.

Podemos até comparar tais habilidades àquelas vivenciadas em uma brincadeira de “pique esconde” onde temos uma relação prazerosa com o medo e desenvolvemos as demais habilidades.

Quando assistirmos a um filme de terror não estamos fingindo estar horrorizados, estamos realmente horrorizados, não pelo que acontece, que sabemos ser cinema, ficção, mas pelo pensamento que nos surge sobre a lógica apresentada, e não por nossa convicção de sermos sua próxima vítima, embarcamos neste jogo criativo.

Alívio prazeroso: lidar com o terror pode ser uma experiência até mesmo de alívio e deleite. A experiência do terror pode ser um grande estímulo aos sentidos, tendo total identificação com os adolescentes, pois este atravessa uma fase da vida onde precisa vencer medos, barreiras e ser aceito pela sociedade que muda aos seus olhos agora já que não é mais uma criança.

A palavra “horror” deriva do latim *horrore* e significa ficar com o cabelo em pé ou eriçados; também deriva do francês antigo *orror* que significa eriçar ou arrepiar. E embora não seja preciso que nosso cabelo fique literalmente em pé quando estamos artisticamente horrorizados, é importante ressaltar que a concepção original da palavra ligará a um estado fisiológico anormal, do ponto de vista do sujeito de agitação sentida. (Carrol, 1999)

Quando se trata de terror é comum confundimos com horror. Terror e horror são posições tão distantes, que o “primeiro expande a alma e desperta as faculdades para um alto grau de vida, o outro contrai, aterroriza” (Radcliffe, 1826)

Ambos são interpretados como desdobramentos do gênero literário gótico. Por isso é muito importante compreender a diferença entre terror e horror.

A literatura gótica origina-se em meados do século XVIII na Inglaterra, utilizando de cenários como castelo, mosteiros, com enredo que privilegiava figuras aristocráticas, donzelas, vilões cruéis e a presença do sobrenatural.

Naquela época a literatura gótica foi considerada uma das mais lidas e por isso foi considerada um gênero mercadológico, pois de uma certa forma existe um fundo de verdade nesta crítica do século XVIII; foi um dos primeiros gêneros a reagir às ideias neoclássicas que negavam o sobrenatural, à transcendência, o

desconhecido. O gótico pode ser visto como a brecha da imaginação em meio ao mundo da razão.

O gótico era o oposto do padrão da arte neoclássica, o gótico representava o antiquado, o bárbaro, o feudal, o irracional. Por conta disso o gênero era enxergado como de mal gosto para os mais intelectuais.

Somente em meados do século XVIII que o gótico se expande para ser visto como um gênero de potencial imaginativo.

Por todas essas características semelhante na forma da escrita e imagens levantadas no gótico, o terror e o horror são vistos por alguns estudiosos como desdobramentos do gótico, porém ao longo da história da literatura, foram sendo repensadas tais ideias. Hitchcock foi considerado um mestre do suspense, além de manipular bem o roteiro, o elenco, a edição e a câmera de um filme. Alfred Hitchcock explorava sua imagem no marketing dos filmes, sendo ele mesmo um personagem público também fazia participação em seus filmes.

Utiliza de dramas pessoais para construir sua temática inovadora e não seguia padrões cinematográficos, como por exemplo “protagonista não morre” e criava filmes onde a personagem estrela era assassinada no início da trama.

Utilizava-se de recursos como colocar a plateia de cúmplices de uma situação, por exemplo, uma bomba prestes à explodir, onde cada segundo da cena e ação das personagens é milimetricamente acompanhada pelo público para que não perca o momento exato da bomba explodir.

Ao utilizarmos da temática do terror na sala de aula, espontaneamente surgem lembranças e clichés de clássicos de terror e esse tipo de memória normalmente não é bem visto no teatro, sendo praticamente um tabu entre os profissionais das artes cênicas.

.Porém se ampliarmos nossa compreensão de cliché para um contexto pedagógico como mais um dispositivo para a metodologia de ensino de teatro, poderemos considerar novas interpretações para o termo cliché.

O cliché é um símbolo comunicador, a palavra vem do grego *symballein* que significa jogar junto. *Symballein* descrevia o ato de quebrar um graveto em duas partes, onde cada pessoa ficava com uma metade, e quando unidos novamente criavam um símbolo. Exatamente o que acontece com o público que observa sinais na cena e une com sinais de sua memória códigos fantásticos sobrepostos a códigos reais. A compreensão destes códigos e a associação de ideias realizadas pelo público geram códigos clássicos e universais de compreensão, os denominados clichés.

Se ao invés de focarmos na interpretação óbvia que utiliza de clichés e reduzir a potência deste fenômeno de interpretação e ampliarmos nossa

compreensão e levarmos nossos alunos a uma compreensão social do imaginário coletivo através dos clichés, poderíamos pelo uso de análise de filmes de terror e cenas de terror levar nosso aluno à compreensão do uso do imaginário na construção social e na lógica escolar. O fantástico e o terror, sublinho novamente, podem tornar-se um importante conteúdo para o ensino de teatro e até mesmo de política social, os clichés sociais.

O cliché também pode contribuir para uma compreensão do contexto social, o que nos faz rir de um determinado gesto cliché? O fato dele ser ultrapassado, pois no cliché percebemos também uma característica de contemporaneidade na medida em que a sociedade se modifica novos clichés surgem, assim como uma nova lógica social surge.

Uma metodologia que partindo dos filmes e cenas teatrais de terror fizesse o aluno perceber códigos sociais que se transformaram; isto seria uma ótima e ampla alternativa para o uso de clichés tão renegados pelo ensino de Artes Cênicas.

A capacidade figurativa de um cliché também contribui na leitura de mundo dos alunos; interpretar atos clichés amplia a compreensão da realidade, construindo um imaginário crítico nos alunos.

Em Hitchcock, onde ele mesmo se tornou um cliché de si e de seus filmes, podemos perceber a capacidade de percepção da autoimagem através dos clichés, algo que também pode e deve ser muito explorado nas aulas de Artes Cênicas de modo a contribuir para a construção da identidade dos alunos.

O suspense e o terror têm um ritmo bastante característico e pode ser um grande aliado no ensino de teatro pelo exercício de fazer parecer que o inesperado possa ser extremamente previsível; isto faz com que o aluno treine sua capacidade de domínio de público e domínio de cena, mantendo o público conectado em cada fração de segundo de sua ação.

Este mesmo argumento auxilia no ensino de teatro, pois como o alívio cômico imediato causado ao público através da compreensão da cena é um jogo, jogado por quem faz a cena e por quem assiste, o gênero ajuda o professor na formação de plateias e na concentração da turma, ou seja criam-se novos clichés do grupo, cria-se uma comunicação própria da turma.

Outra característica da turma que usa o tema do terror é a ausência de medo da exposição, pois inseridos dentro de um contexto fantástico tudo é justificado pela liberdade do gênero, libertando os alunos de padrões cronológicos para as histórias ou referências televisivas ou realistas.

Percebemos também a união que estes temas causam na turma, pois na vivência de algo inesperado, as humanidades se revelam e qualquer espaço vira comunitário, até por um instinto de sobrevivência; torna-se automático olhar para o

lado e compartilhar opiniões com quem acaba de vivenciar uma experiência de medo compartilhada; o medo une.

O desenvolvimento do trabalho vocal, por ser o terror, um gênero sonoro, a impostação vocal é naturalmente percebida, questionada e desenvolvida.

A ambientação, os alunos criam ambientes propícios ao imaginário e noções cenográficas já podem ser trabalhadas e conseqüentemente de construção de personagens, sem que isto seja feito de forma técnica.

A possibilidade de discussão de temas sérios ou difíceis de serem discutidos podem também ser levantados dentro de um contexto fantástico.

A fuga de textos moralistas e didáticos, normalmente utilizados na escola, também é facilitada, pois o gênero segue na contramão dessa estrutura.

O desempenho corporal dos alunos se amplia, pois as personagens necessitam de uma construção irreal e criativa, estimulando ainda a construção de arquétipos e personagens distantes do real e da interpretação para televisão.

O aprofundamento na compreensão da realidade, na medida em que o gênero se propõe a contradizer a lógica social, é necessário que para negar essa lógica o aluno compreenda a lógica real existente.

A capacidade de jogo com a plateia e a liberdade de trabalhar sem medo da interpretação do público motiva a improvisação e variadas interpretações de quem assiste.

A valorização de saberes populares acontece na medida em que é possível assumir trabalhar com aquilo que não é real, dentro da lógica do sobrenatural como o antiquado, a lenda e o folclórico no qual o mito ganha espaço. A intenção é oportunizar uma formação multicultural desse grupo e da pesquisa.

A quebra de padrões estéticos se dá na construção estética do terror, o feio torna-se belo e assim desconstruímos gradativamente padrões de beleza e entendemos que ser ou não bonito depende de um contexto.

A vivência da brincadeira por ser um gênero que necessita da entrega dos participantes do grupo para acontecer e no qual o espírito brincante da turma é estimulado pode fazer naturalmente com que os adolescentes resgatem as crianças adormecidas e silenciadas pela puberdade.

O desenvolvimento natural de talentos direcionados à técnica teatral, no grupo, faz surgir alunos sonoplastas por se tratar de um gênero muito visual e cinematográfico; automaticamente o aluno pode construir o som do vento e da porta e assim desenvolve-se a compreensão da técnica teatral.

Da mesma forma a iluminação; como fazem parte da ambientação do gênero o escuro, o claro e as sombras, fazem surgir de forma muito rápida o iluminador no grupo de alunos.

Assim como os efeitos especiais e a caracterização muitas vezes propostas pelos próprios grupos surgem sem precisar pedir, onde podemos desenvolver nossos conteúdos e aproveitar o eixo para trabalhar a relação destes signos teatrais. A teatralidade, através da diferenciação entre cinema e teatro e sua comparação imediata permite utilizar estas questões levantadas para trabalhar a teatralidade com os alunos a fim de resolver os processos da encenação feitos para o palco.

O aprofundamento em outra cultura para estudar o tema se dá pelo fato de o Brasil ainda não possuir muitas referências de pesquisa no campo do terror, portanto, automaticamente mergulhamos na cultura de outros países para compreender de onde surgem tais ideias, seus contextos e cenários políticos e históricos.

A compreensão midiática e mercadológica desses gêneros, que em muitos casos são realizados para conquistar bilheterias e não para fazer refletir ou realizar alguma crítica social ou de nenhuma outra ordem, sem ser puro entretenimento, contribui para que os alunos identifiquem essas manifestações e não sejam massa de manobra.

A percepção dos preconceitos culturais dentro da literatura e no campo das pesquisas teóricas onde todo o tipo de conhecimento que reflete o imaginário popular é considerado menor e de mau gosto.

A compreensão da necessidade vital do imaginário e que muito daquilo que eles consomem de tecnologia hoje são baseados no imaginário coletivo, nas crenças e saberes populares.

A libertação do espaço de brincar na escola é uma quebra da obrigação preciosa de uma interpretação impecável próxima do real, discutindo a verossimilhança e a verdade na interpretação.

Quanto à trilha sonora, muitas vezes o próprio grupo de alunos cria uma trilha própria, utilizando de clichés ou com ideias inovadoras.

A capacidade cômica e relaxante do tema com suas quebras e desenvolvimento quase simultâneo entre o medo e o humor negro também podem aparecer.

A criação de peripécias e um roteiro amarrado e direcionado para um objetivo a fim de que as emoções funcionem no tempo da cena.

No que diz respeito a valorização dos silêncios e das cenas sem textos muito difíceis de serem desenvolvidas em turmas de muitos alunos e de iniciação teatral, no caso do terror desenvolvem-se naturalmente, pois não ter falas é um privilégio e tais papéis se tornam os mais disputados pelos alunos.

O grotesco, o escatológico, o exagerado são renegados pelos alunos nesta fase e passa a ser amado e compreendido como algo humano e teatral e o espaço

escolar, compreendido como local de vivenciar experiências variadas e diferenciadas do cotidiano.

Amplia-se a percepção crítica de arte sobre estereótipos, arquétipos, clichés, contextos e objetivos de uma obra de arte.

A identificação social das personagens clichés na política e história do mundo, a capacidade interpretativa por parte dos alunos, são ideias que constituem o imaginário coletivo e a percepção de como estes surgem.

Apesar de todas as habilidades desenvolvidas com o uso desta temática, além da diversão dos alunos, o professor que resolver trabalhar o terror na escola deverá estar preparado para vários tipos de críticas e perseguições.

Tratar dos temas de morte e de medo na escola será uma grande quebra de paradigmas; em geral a escola costuma colocar a culpa do comportamento violento dos alunos nos conteúdos de desenhos, filmes, séries e games que eles consomem e que estão repletos de medo e catarse. Por isso, é muito importante que o professor compreenda o processo do medo para que saiba direcionar sua metodologia, esclarecendo os seus aspectos positivos.

O medo faz parte do desenvolvimento, é uma resposta emocional humana e faz parte do sentido de sobrevivência; ele é adaptativo e protetor.

Não ter medo pode ser algo perigoso; as crianças e os adolescentes têm medo e esse medo muda de acordo com a faixa etária; em um dia determinado objeto é apavorante e já no outro dia não é mais.

Por isso o professor que trabalhar com o terror deve estar preparado para lidar com esse tipo de variação dos alunos e com as acusações de que está fazendo mal para as crianças; o professor deve esclarecer os benefícios de sentir medo, pois ele é um protetor; perigo corre a criança que não tem medo.

Desmistificar o medo faz parte do trabalho que o professor irá fazer com os alunos e também com as equipes escolares, principalmente, deixando claro que seu argumento de terror é apenas um pano de fundo para um processo de construção colaborativa dos alunos que vai contribuir para a leitura de mundo deles.

O terror é apenas a cereja do bolo de um trabalho voltado para integração do grupo e para o desenvolvimento artístico, político e democrático dos alunos. Por isso as histórias trabalhadas no planejamento devem ser muito bem escolhidas, não objetivando o conteúdo de terror, mas sim o estímulo criativo do terror.

O uso de fragmentos de histórias, sons, imagens, o surgimento de lendas urbanas e outros pequenos fragmentos que sirvam para o mergulho dos alunos e não as histórias propriamente ditas, estas serão construídas por eles.

Pretendemos que o terror se torne um pretexto para a viagem imagética dos alunos, até porque o que nos assusta em um filme de terror não é o medo de ser a

vítima, mas sim a fantasia de compreender a mente assassina do vilão; portanto, quando esta viagem vem da própria criança ela não tem medo e sim domínio de jogo, prazer, autonomia e capacidade de exploração artística.

A compreensão de que na pesquisa interessa muito mais o estímulo dado pelo terror do que a história do terror em si. Podemos até dizer que na verdade é uma espécie de terrir, uma mistura de terror com comédia.

Eu penso que o uso de uma metodologia com base na literatura fantástica estimule o interesse dos alunos a um processo coletivo de criação, à libertação de suas identidades aprisionadas em moldes sociais, o surgimento de questionamentos sobre a vida, sobre a morte, o sentido da vida, os conceitos sociais, a organização escolar, a teatralidade, a distinção entre a cultura popular e a erudita, a interpretação de mundo, a corporeidade, a autonomia, a política, as relações sociais, os preconceitos, os conceitos de beleza e estética.

2.2 O PROCESSO COLABORATIVO

Segundo Luiz Alberto de Abreu, o processo colaborativo surge inspirado na criação coletiva, proposta de construção do espetáculo teatral que ganhou destaque na década de 70, do século 20, e que se caracterizava por uma participação ampla de todos os integrantes do grupo na criação do espetáculo. Todos os participantes traziam propostas cênicas, escreviam, improvisavam figurinos, discutiam ideias de luz e cenário, enfim, todos pensavam coletivamente a construção do espetáculo dentro de um regime de liberdade. Era um processo de criação totalmente experimental, muitas vezes sem controle, cujos resultados, tirando alguns pequenos casos, obtinham êxitos considerados acima da média.

Para o autor a criação coletiva possuía, no entanto, alguns problemas de método. Um deles era a, talvez, excessiva informalidade do próprio processo. Não havia prazos, muitas vezes os objetivos confusos, muita criação e experiência acumulada sem fechar um destino à trajetória do processo, a ausência de alguém que pudesse organizar ideias, ações, dramaturgos eram escassos na época. Fazendo-se do diretor, o responsável pela "amarração final", como se costumava dizer. Isso fazia com que o processo perdesse, em determinado momento, seu caráter coletivo, assumindo a visão, ou a proposta de seu diretor. A criação coletiva, em sua proposta de dar voz e direitos a todos os criadores, muitas vezes conduzia o resultado artístico a uma somatória de criações individuais, recebendo fortes críticas da época comparando alguns desses espetáculos a festas escolares de final de ano.

O processo colaborativo que conhecemos hoje, teve início no começo dos anos 1990. O Teatro da Vertigem, de São Paulo, dirigido por Antonio Araújo, e a Escola Livre de Teatro de Santo André, são referências na busca da horizontalidade de relações artísticas entre seus integrantes. Experiências foram desenvolvidas, dentro do âmbito da Escola Livre, por criadores como Tiche Vianna, Cacá Carvalho, Antonio Araújo, Luis Fernando Ramos, Luís Alberto de Abreu, Francisco Medeiros e outros, na busca de refletir e desvendar alguns princípios que pudessem ordenar um trabalho de intensa criação e ao mesmo tempo sem hierarquias fixas e desnecessárias.

O processo colaborativo atual, tem como principal foco o fenômeno teatral, a relação espetáculo e público. Todos os elementos teatrais seguem no percurso da relação espetáculo e público, recolocando o público como parte importante para criação. Utilizar da metodologia do Processo Colaborativo em sala de aula, faz do ensino de Artes Cênicas, um processo partilhado, que não deixa espaço para posturas egoístas, fortalece o debate entre o grupo, a objetividade do trabalho, a constantes pesquisas, e reavaliações do processo artístico e de criação. Dificulta o surgimento de estrelas narcisistas do grupo, onde todo o processo está centrado em único aluno-artista, algo comum em aulas de Teatro, a metodologia faz com que a aula de Teatro torne-se um processo democrático e um exercício sociopolítico, fundamental na escola.

Além da capacidade de apreensão de todos os elementos teatrais na medida em que o grupo se apropria do fenômeno teatral como um todo, abrindo o leque não somente da função do ator como em geral nas aulas de teatro é desenvolvido, mas para todas as funções envolvidas no teatro, dramaturgo, ator, cenógrafo, sonoplasta, até mesmo novas funções de criação, tornando um processo de grupo, realizado para um grupo, o público.

Refletir sobre o público, faz com que os alunos, contextualizem suas experiências, e ampliem sua visão de mundo, alunos que pretendem comunicar ao público escolar, automaticamente, refletem questões que a eles atingem, podemos considerar este um movimento cultural e artístico, afinal qual a função de arte senão comunicar e refletir sobre a realidade.

O processo colaborativo se propõe basicamente a romper as fronteiras entre os elementos técnicos artísticos e entre os conceitos de cultura, quebrar as hierarquias artísticas culturais e educacionais, contribuindo para um processo pedagógico horizontal e que dialoga diretamente com a “Metodologia de Bordas” criada e utilizada neste projeto, onde não pretendemos aprofundar sobre conceitos específicos de arte, mais sim promover a experimentação do fenômeno teatral de criação, e a eficácia da Pedagogia Teatral na formação de indivíduos políticos e capazes de transformar a sociedade.

Eu penso que o estudo do fantástico para o uso da metodologia do processo colaborativo, possa ser a revolução virtual na metodologia do ensino de teatro e que através desta nova metodologia o ensino do teatro avance em sua pedagogia contribuindo para todo o processo educacional e também para uma revolução social.

Figura 1 - Transformação



Fonte: Fotos de Rosa Nogueira

3 CAPÍTULO II

3.1 A PEDAGOGIA DO IMAGINÁRIO TEATRAL NA SALA DE AULA

Acreditando na potência do tema do universo Fantástico e principalmente do Terror como promotor do interesse dos alunos pela aprendizagem e inspirada no subgênero cinematográfico "Terrir", que misturava horror, humor e sexo, porém para o ambiente escolar retiramos as características da temática sexo, por se tratar do público infantil. E utilizando da perspectiva da abordagem superficial como no "Cinema de bordas," criamos uma metodologia de ensino, unindo minha experiência pessoal como aluna e profissional, atriz, arte educadora, pedagoga, psicomotricista e nos treze anos que trabalhei como recreadora infantil, captando os interesses comuns de cada faixa etária, realizamos a pedagogia do imaginário teatral e desenvolvemos a Metodologia de Bordas.

Figura 2 - A sala de aula de teatro



Fonte: Fotos de Rosa

3.1.1 A IMPORTÂNCIA DO CINEMA DE BORDAS PARA METODOLOGIA

Sendo o Terrir um subgênero do Cinema de Bordas e este uma inspiração para Metodologia de Bordas, faz-se necessário compreender o conceito deste cinema. Este consistia em orçamentos baixíssimos, falas regionais, atores amadores, locações em cemitérios, praças e ruas das cidades onde moram elenco e equipe, ênfase no humor e/ou no terror, (Terrir), dificuldades de exibição e, mais ainda, de distribuição, são algumas das características comuns do chamado Cinema de Bordas. Pode-se também destacar o Cinema de Bordas como um processo produtivo onde o público é um produtor ativo de conhecimento.

Bernadette Lyra (2009) define como uma prática cinematográfica pouco encontrada nos estudos de cinema e audiovisual. Produções deste tipo sofrem certa estigmatização pela historiografia cinematográfica tradicional,

que de acordo com Lyra: "estabeleceu padrões e cristalizou um modelo, e foi, em boa parte, pautada na autoria e na noção do artístico" (2009, pg 33). No livro Cinema de Bordas 2. Marcus Freire explica no que o Cinema de Bordas se diferencia dos outros filmes não profissionais: "produções de qualquer espécie [...] que apresentam um caráter espontâneo e fortemente inventivo [...] tendo por autores pessoas obscuras, estrangeiras aos meios artísticos profissionais." (apud SANTANA, 2008, p.13).

Percebe-se, desta forma que o Cinema de Bordas apresenta características que são rejeitadas pelo cinema tradicional. Em entrevista ao blog Revista Zingu, Bernadette Lyra afirma que, "podem ser encontrados os traços do que é rejeitado, menosprezado ou considerado "lixo" ou "restos" ou "trasheira", pelos estudos cinematográficos ditos "legítimos".

Não existe um acontecimento cronológico que indique o surgimento do Cinema de Bordas no Brasil.

Bernadette Lyra explica: Ele começa no momento em que a gente se interessa por esse conceito específico de algo periférico e começa a ver, em certos filmes, os traços de produção, realização e de recepção que constituem as escolhas desse universo cinematográfico paralelo, ou melhor, feito às bordas. Os estudos de Cinema de Bordas estão mais para o campo da estética cinematográfica, com todas as injunções e repercussões de sociedade e cultura regionais que envolvem o país, do que para a história do cinema brasileiro. (REVISTA ZINGU, 2009).

Acredito que o "Cinema de Bordas", com fórmulas que mesclavam características de diversos gêneros, sem se ater a características específicas de nenhum, aliando fórmulas de terror à composições de música popular brasileira e imagens clichés do humor, entre outros, utilizando de forma superficial diversos gêneros e subgêneros, serve como inspiração para uma metodologia nova de ensino de Teatro, onde misturamos diversos gêneros, desde os mais eruditos aos mais populares, afim de proporcionar o multiculturalismo na sala de aula e despertar o interesse dos alunos na prática teatral. Para assim, como o cinema Terror despertou massas ao longo da história, despertar o interesse desse grupo de alunos.

Para tal propósito desenvolvi um kit de materiais para o professor: **Kit de Sobrevivência.**

3.1.1.1 KIT SOBREVIVÊNCIA

1. Aparelho de som
2. Trilhas sonoras de (filmes de terror, suspense, cinema mudo, circo e games.)

3. Trilha de sons variados (sirene de bombeiro, sirene de polícia, tiro, chuva, trovão, porta abrindo, bomba, lobo, gargalhadas de bebê, choro de bebê)
4. Vários tecidos em variados tamanhos e cores mais especialmente (branco, preto e vermelho)
5. Cordas de variados tamanhos
6. Mala
7. Sapato masculino social grande
8. Despertador e ou relógio grande
9. Moldura de quadro
10. Papel ofício ou cartolina com uma mão vermelha pintada
11. Espelho
12. Baú
13. Facas falsas
14. Espadas falsas
15. Tesouras falsas
16. Sacos de moedas
17. Dinheiro falso
18. Molho de chaves
19. Apito
20. Envelopes de cartas
21. Figuras variadas (imagens surrealistas, inspiradas em filmes de terror, cemitério, cruzes, quadros clássicos, e mitos folclóricos, entre outras)
22. Correntes e cadeados
23. Taças falsas
24. Boneca
25. Cartas de baralho
26. Óculos sem lente
27. Ataduras
28. Frases em placas (socorro, cuidado, perigo, não siga, morte)
29. Cruz e terços

Figura 3 - O uso do Kit



Fonte: Foto de Rosa Nogueira

Esse kit surge a medida em que as atividades ocorrem, além desses materiais que são base para as inúmeras atividades teatrais que realizamos, ligadas ao universo fantástico em especial ao Terrir, realizamos também pesquisas acerca do universo dos games, animes, desenhos, filmes, séries, entre outros sucessos que cruzam o universo fantástico e movem multidões de crianças e adolescentes pelo mundo e que os próprios alunos faziam citações e referências ao longo dos exercícios das aulas.

O kit foi formado com base nos objetos que eles mesmos (alunos) traziam para sala ao longo das improvisações. A escuta e a troca com os alunos foi fundamental para a montagem desse kit de sobrevivência, cujo o nome é "kit sobrevivência" por conta da dificuldade atual de sobreviver ao desinteresse dos alunos. Em minha opinião a maior dificuldade da profissão de professor do Município hoje, por isso "sobrevivência". Com este kit, o professor é capaz de ultrapassar esta dificuldade do desinteresse do escolar.

Realizei inúmeras pesquisas de histórias folclóricas, mitológicas e lendas urbanas, que pudessem inspirar as criações coletivas desses alunos, reconhecendo que muitas dessas histórias populares e mitológicas são inspirações também para games e séries de sucesso pelos quais eles se interessam atualmente.

Como se trata de uma Metodologia em Bordas, não é necessário um aprofundamento na pesquisa de todo este material, porém é de suma importância,

saber que estes trabalhos contemporâneos existem, fazem sucesso, conhecer o nome, assistir a um episódio, ler sobre, para a realização desta metodologia na qual a cultura e o saber dessa geração de alunos possa ser respeitado em seu planejamento, facilitando a interação aluno e professor, e incentivando o interesse dos alunos para a atividade.

Diante de vasta pesquisa buscamos conhecer inúmeras lendas urbanas que pudessem inspirar nossas atividades.

LISTA de Lendas urbanas pesquisadas na construção dessa nova metodologia:

1. Maria Sangrenta
2. A mulher do Táxi
3. O trem Fantasma
4. Opala negro
5. A fada do Dente
6. O ladrão de órgãos
7. O lobisomem
8. A boneca enfeitiçada
9. O fantasma da loja de brinquedos
10. A gangue do Palhaço
11. O motorista
12. A carona
13. Ligue 006
14. O amigo imaginário
15. A loira da Internet
16. A casa das vozes
17. A casa de campo
18. A mulher de branco
19. O DVD proibido
20. A brincadeira do Compasso
21. A flor do cemitério

LISTA de lendas folclóricas nacionais com o olhar voltado para o Terror e mistério:

1. Saci Perere
2. Matinta Pereira
3. Mula sem cabeça

4. Velha da Pisadeira
5. Corpo Seco
6. Bradador
7. Nego d' água
8. Curupira
9. Boto e Iara
10. Negrinho do Pastoreiro
11. Mão assassina
12. Besta Fera
13. Gorjala

LISTA de Mitos Gregos pesquisados:

1. Narciso e o Espelho
2. Perseu e Medusa
3. Jasão e os Argonautas
4. Teseu e Minotauro
5. Édipo e a Esfinge
6. Os doze trabalhos de Hércules
7. A caixa de Pandora
8. O rapto de Persofane
9. Morfeu e Eurídice

LISTA de Mitos Japoneses:

1. Shangai – o deus da morte
2. Kagutsuchi- o deus do fogo
3. Amaterasu- o deus do sol
4. Tsuki- yomi- o deus da lua
5. Susanowo- o deus da tempestade

LISTA de Mitos Chineses:

1. O criador -Panku
2. Os três soberanos -Nu, Wa, Fu, Xi e Shennong
3. O Imperador Amarelo Huang Di
4. O arqueiro -vi

5. Os três Deuses da Felicidade - Fu Hsing, Lu Hsing, Sou Using

As mitologias japonesas e chinesas são importantes para nossa busca do interesse dos alunos, porque estes mitos, inspiram muitos dos sucessos de games, séries e animes atuais.

Lista de pesquisa dos sucessos atuais em games, séries, e animes de interesse dos alunos.

LISTA de Games:

1. Minicraft
2. Tetris
3. GtA V
4. Wii Sports
5. Pubg
6. Super Mario Brog
7. Overwatch
8. Couten Strike: Global Offensive
9. Mario Kart Wii
10. Tetris Game Boy
11. Wii Sports Resort
12. New Super Mario Bros
13. The Elder Scrolls V= Skyrim
14. Diablo III
15. New Super Mário Bros Wii
16. Wii Play
17. GTA- San AndreasTerraria
18. Call o Duty: Modern Warfare
19. Call o Duty: Black ops

LISTA de Animes de Sucesso:

1. Drago Ball Z
2. Cavaleiros do Zodíaco
3. Pokemon
4. Cowboy Bebop

5. Fullmental Alchemist
6. Tokyo Ghoul
7. Hunter × Hunter
8. One Piece
9. Code Glass
10. Bleach
11. Sword Art on line
12. Fairy Tail
13. Naruto
14. Naruto Shippuden
15. Fullmental Achimist Brothehood
16. Ataque dos Titãs
17. Death Note

Lista de séries de Sucesso

1. The Rain Shadowhunters
2. The Walking dead
3. O mundo Sombrio de Sabrina
4. Stranger Thing

LISTA de Filmes de Terror de maior sucesso ao longo da história:

1. Hereditário 2018
2. O massacre da Serra Elétrica 1974
3. Corrente do Mal 2014
4. It A coisa 2017
5. A Noite dos mortos vivos 1968
6. O chamado 2002
7. Psicose 1960
8. O iluminado 1980
9. Us Nos 2019
10. Poltergeist – O fenômeno
11. Anabelle-2014

O importante dessas pesquisas é que reflete, primeiramente à postura do professor diante do saber dos alunos. Esse professor que percebe o saber dos educandos denota capacidade de escuta, algo fundamental para a didática da sala de aula, além de facilitar seu trabalho, pois ao saber, no mínimo, o nome das séries de "modinha" desses alunos, já contribui para uma maior aceitação deste professor

por parte dos alunos, diminui a distância professor aluno, alimentando a troca de saberes e facilitando sua “sobrevivência” na Rede Municipal.

Se o professor, além de saber os nomes, é capaz de ressignificar características desses sucessos, mesmo que de forma superficial de “bordas”, e utilizar um pouco desse universo para transmitir seus conteúdos, temos então uma metodologia de ensino. Não é necessário se tornar especialista em nenhuma dessas séries, games, animes e filmes, pois afinal não queremos reproduzir tais gêneros, somente vamos capturar características em bordas, para criar um novo gênero e uma nova metodologia que chamo de Metodologia de Bordas para o ensino de Teatro.

3.1.2 METODOLOGIA DE BORDAS

A seguir alguns exemplos de práticas de ensino utilizando a Metodologia de Bordas, com base nas listas pesquisadas acima, onde o objetivo principal é despertar o interesse pela aprendizagem teatral e incentivar a criação coletiva e colaborativa dos alunos.

Jogo inspirado no filme Psicose, filme que consta na lista.

Apresentamos aos alunos apenas a cena do chuveiro do clássico Psicose, falando superficialmente, sobre a época e o autor.

Em seguida riscamos um quadrado no chão, afim de representar o espaço do boxe e do chuveiro.

Separamos os alunos em duplas, indo uma dupla por vez e o restante da turma servindo de plateia.

Um fica no quadrado, para ser a vítima e o outro se aproxima ao som da música, (música clássica do filme Psicose), no momento em que paramos a música, a dupla deve criar um desfecho surpreendente que não pode ser a morte de nenhum dos personagens e deve surpreender a plateia, sem necessariamente, estar preso a nenhum gênero, podendo ser comédia, romance, terror, o que definirem na improvisação.

O resultado é gratificante, por conta do apelo cinematográfico todos querem participar e todos tem variadas ideias, pode parecer algo comum em uma aula de teatro, mais não é na realidade do ensino de teatro no município, além da dificuldade do ensino do teatro propriamente dito, ainda enfrentamos turmas lotadas, onde a

disciplina de Artes Cênicas é inserida em um currículo regular, onde a criança que faz aula de teatro, nem sempre é aquela que tem o interesse pela atividade, como é comum em uma oficina livre, onde encontramos alunos que são vocacionados, desinibidos e criativos e aptos para atividade. Por isso alcançar o riso, o silêncio, a reciprocidade da turma, a variação de ideias, pois em geral eles estão habituados a copiar a ideia do colega, e principalmente a participação deles é um grande desafio e com esse exercício podemos perceber que através de uma nova metodologia somos capazes de facilitar a execução de jogos teatrais na sala de aula regular, em específico no município.

Os desfechos criados pelos alunos são bastante interessantes, variam desde uma personagem se assustar com a outra o que é bastante cômico, até pedidos de casamento, surpreendendo ao grupo de alunos e ao professor, diálogos sobre vendas de produtos como planos de saúde, até o surgimento de bordões do grupo, o que une os alunos e gera a parceria e coleguismo em classe, no momento das piadas internas e bordões.

The Walking Dead

The Walking Dead é uma série que conta a história de um pequeno grupo de sobreviventes de um apocalipse de zumbis, ou "walkers", como os personagens os denominam. A maior parte da história se passa nos arredores de Atlanta e, em seguida, em torno da região rural do norte da Geórgia. Os sobreviventes são vistos em busca de refúgio e de um local seguro, longe das hordas de mortos-vivos, que devoram pessoas e cuja mordida é infecciosa para os seres humanos. Os sobreviventes têm conhecimentos limitados sobre o que realmente está acontecendo no mundo. O enredo da série é voltado principalmente para os dilemas que o grupo enfrenta, como a luta para se manterem vivos, os sentimentos confusos e os desafios do dia-a-dia em um mundo hostil e praticamente dominado por mortos-vivos. O grupo é liderado por Rick, que ocupava o posto de vice xerife de uma pequena cidade antes do surto de zumbis. Juntos precisam adquirir novos meios apropriados de convívio social agora que as estruturas da sociedade entraram em colapso e a realidade se tornou atípica

Jogo baseado na série The Walking Dead

Dividimos a turma em grupos de doze alunos. Um aluno fica do lado de fora da sala e os outros dez espalhados pela sala em fileiras com os braços abertos, o aluno de número onze ao fundo da sala, os dez alunos formam um quadrado com fileiras

ao meio de braços abertos, formando um quadrado fechado, os alunos que formam o quadrado tem o objetivo de se movimentar no comando do aluno do fundo da sala impedindo que o que está do lado de fora chegue perto do aluno que está o fundo da sala, sem sair do lugar somente mudando as direções com os braços abertos, o do fundo da sala grita, direita, esquerda meio, o grupo gira de braços abertos, em função do comando do aluno ao fundo da sala, enquanto o que está do lado de fora tenta passar sem encostar nos braços e sem ficar preso nas fileiras do quadrado, para pegar o aluno que está ao fundo, se pegar, este se torna o zumbi, e vamos variando as duplas, tudo isso ao som de música de mistério e pedindo que interpretem como na série The Walking Dead, o zumbi deve emitir sons parecidos com zumbis e o caracterizamos com ataduras.

A atividade é bem divertida, faz com que um grupo de alunos, participe, a personagem do zumbi, se torna bem estereotipado e cômico e a atividade é capaz de integrar e unir o grupo, desinibindo até os alunos mais tímidos

Lenda folclórica Nego d'água.

A lenda do Negro D' água, ou Nego D' água conta de um ser que vive em diversos rios, manifestando-se com suas gargalhadas, preto, careca, mãos e pés de pato, o Negro d' água derruba a canoa dos pescadores, se eles se negarem a dar um peixe. Em alguns locais do Brasil, ainda existem pescadores que, ao sair para pescar, levam uma garrafa de cachaça e a jogam para dentro do rio, para que não tenham sua embarcação virada.

Esta história é bastante comum nas regiões Ribeirinhas do Brasil, principalmente na Região Centro-Oeste do Brasil, muito difundida entre os pescadores, dos quais muitos dizem já tê-lo visto.

Segundo a Lenda do Negro D'Água, ele costuma aparecer para pescadores e outras pessoas que estão em algum rio. Não há evidências de como nasceu esta lenda, o que se sabe é que o Negro D'Água só habita os rios e raramente sai dele, seu objetivo seria amedrontar as pessoas que por ali passam, partindo anzóis de pesca, furando redes dando sustos em pessoas a barco, etc. Suas características são muito peculiares, ele seria a fusão de homem negro alto e forte, com um anfíbio. Apresenta nadadeiras como de um anfíbio, corpo coberto de escamas mistas com pele.

Jogo com base na lenda do Nego D' água.

Primeira parte da atividade: conto a história do Nego D' água ao som de

musica de terror. Depois apresento ilustrações pesquisadas na Internet com imagens do Nego D' água. Em seguida coloco duas cadeiras ao centro da sala, uma com um chapéu de palha e outra com uma baqueta para simular microfone.

E os alunos são convidados a contar histórias exageradas, "histórias de pescadores", onde eles improvisam tais histórias e o aluno com o microfone improvisa perguntas, sobre o Nego D' água. Ao final, um aluno entra em cena de óculos escuros e se apresenta como o Nego D' água, surpreendendo as personagens, deixando fluir a improvisação de uma reação

Filme Anabelle

No roteiro um marido encontra um presente ideal para sua esposa grávida, uma boneca vintage. No entanto, a alegria do casal não dura muito. Em uma noite terrível, membros de uma seita satânica invadem a casa do casal em um ataque violento. Ao tentarem invocar um demônio, eles mancham a boneca de sangue, tornando-a receptora de uma entidade do mal.

Jogo Inspirado em Anabelle

Apresentamos o filme, apenas uma cena do Anabelle 3, a cena do elevador, onde uma das personagens entra no elevador que não funciona, fugindo da vilã, e quando este se movimenta, a luz se apaga como se a personagem se encontrasse com a vila dentro do elevador, corta. Partindo desta cena criamos uma atividade de resolução de problemas, como uma única regra, não pode morrer assim que o assassino aparecer.

Riscamos um quadrado no chão e pedimos que ao sinal sonoro de um apito, individualmente, cada aluno entre no quadrado que representa o elevador e ao apagar as luzes da sala, cada um solucione essa relação com a vilã Anabelle.

A lenda urbana da mulher loira.

A lenda da mulher loira, se trata de uma menina loira, que morreu na escola em um acidente no banheiro, enquanto matava aula. Seguindo a lenda, hoje ela surge nos banheiros escolares, quando mais alguém resolve matar aula, para avisar o que aconteceu com ela, assustando a todos que esbarram com a assombração

Jogo inspirado na lenda da mulher loira

Contamos a lenda ao som de música de terror. Em seguida separamos os alunos em grupos de cinco alunos e pedimos que criem imagens congeladas com seus corpos, como fotos, teatro, imagem inspiradas na história.

Dragon Ball.

Dragon Ball Goku é um estranho menino com enorme força que foi descoberto na Terra por um senhor chamado Son Gohan, que o adotou como neto e foi ensinando o rude garoto a ser um menino melhor, mas ao se transformar em Oozaru (um macaco gigante) acidentalmente matou o pobre velhinho. Ele descobriu a lenda das Dragon Balls ao conhecer Bulma.

Jogo inspirado em Dragon Ball.

Uma roda com toda turma, todos de olhos fechados ou vendas, escolhemos dois alunos, uma para ser o Dragon Ball e outro para tentar adivinhar, em um sinal sonoro pedimos que todos façam sons, palmas e gritos de olhos fechados, colocamos a música do game Dragon Ball e um aluno faz o som do macaco gigante no qual Dragon Ball se transforma, ao final, o barulho cessa, e o voluntário tenta adivinhar quem fez o som, que se mistura com o som do grupo, variamos as duplas, afim de que todos participem do desafio sonoro.

Mitologia grega, Medusa

Medusa uma mulher condenada por Atena, a se tornar um monstro, com cabelos de serpente, presas de bronze e asas de ouro. Seu olhar é capaz de transformar em pedra todos que encontra.

Jogo inspirado no Mito de Medusa

Um aluno é escolhido para ser a Medusa (voluntário 1) e um outro aluno para descobrir quem é a Medusa (voluntário 2), a escolha é feita com o voluntário 2 do lado de fora da sala, ele retorna, todos caminham pela sala, de preferência ao som de músicas (de circo), todos caminham ocupando o espaço e se olhando, o aluno escolhido como Medusa, pisca para os colegas que congelam enquanto o que ficou

do lado de fora da sala tenta descobrir quem é a Medusa, descoberto a Medusa, variamos as duplas.

Naruto

É uma série de mangá escrita e ilustrada por Masashi Kishimoto, que conta a história de Naruto Uzumaki, um jovem ninja que constantemente procura por reconhecimento e sonha em se tornar Hokage, o líder ninja de sua vila.

Jogo inspirado em Naruto

Ao som da música de Sadness and Sorrow (Violin Cover) por Taylor Davis, a música mais triste da serie Naruto, colocamos um pano preto no chão da sala e pedimos que, individualmente, os alunos criem ações com o tecido, de acordo com o clima da música, criando uma ação física. E assim vamos variando os voluntários, manipulando o tecido a e a trilha sonora da série Naruto, variando o clima (música da vida Diária de Naruto) que é uma música mais alegre, a música fundo para o momento de Nervos, a música fundo do Espírito de luta. A música precisa ser forte. Todas essas músicas são instrumentais e considero bastante teatrais, capazes de mover ações bem interessantes nos alunos. Toda a trilha sonora de Naruto pode ser encontrada facilmente na internet e o resultado com os alunos é bastante gratificante.

Figura 4 - Cena dos alunos: A crise



Fonte: Foto de Rosa Nogueira

3.1.3 A CRISE DA METODOLOGIA DE BORDAS

Quando iniciei esta Metodologia de Bordas, iniciei com objetivo apenas de conquistar os alunos, o que parecia um grande desafio na época. Lecionar teatro em turmas regulares na rede municipal, em salas quentes, lotadas de alunos, as crianças de calça jeans e roupas desconfortáveis, em ambientes sem privacidade, sem silêncio, sem conforto. Alunos que não gostariam de estar na atividade, ou sequer gostariam de estar na escola. Eu realmente, precisava “sobreviver”, precisava ser capaz de atingir o famoso, “domínio de turma”.

Ao fazer as pesquisas e listas de interesse, e começar a utilizar superficialmente as séries, filmes, programas, games indicados por eles, eu fiz a conquista, logo veio o “domínio de turma”, a aula se tornou uma “festa”. A Metodologia de Bordas era definitivamente uma fórmula do sucesso. Ao apenas colocar a música de uma série de ação, ou fazer qualquer tipo de referência ao universo fantástico conhecido por eles, eu atingia o grupo e conquistava a atenção.

Portanto, com o tempo fui me tornando refém do meu próprio método, recebida pelos alunos na sala com palmas e gritinhos, saía da sala com lamentos de “porque acabou a aula?”. Porém minha consciência me cobrava, como se eu tivesse apenas divertindo um grupo de crianças, que em nada eu havia transformado o grupo, me perguntava a todo momento “e a reflexão? E a crítica? E a transformação?”. Muitas vezes chorei após uma aula considerada sucesso, pensando estar fazendo um trabalho inútil e simplesmente realizando uma recreação, puro lazer. Busquei embasamento teórico em meus cadernos, livros e pesquisas da época da especialização em psicomotricidade. Sendo a psicomotricidade uma ciência que tem como essência o brincar seria um grande embasamento.

Figura 5 - Brincadeira



Fonte: Foto de Rosa Nogueira

3.1.4 O PROBLEMA DE BRINCAR

Preocupada com a situação “festa” da minha aula, busquei estudar e percebi que muitos autores chegam a afirmar que o homem se torna verdadeiramente humano quando brinca. Referências históricas são feitas aos grandes investigadores da pedagogia, psicologia, filosofia, sociologia e demais ciências que contribuem com nosso conhecimento sobre Educação.

Um dos primeiros estudiosos a enfatizar a importância da brincadeira e da atividade lúdica para o desenvolvimento da criança foi o filósofo alemão Friedrich Fröebel (1782-1852).

No século XIX, com o surgimento da psicologia da criança, com uma forte influência da Biologia, surge a de Groos, que considera o jogo como pré-exercício de instintos herdados, ou seja, uma necessidade biológica, instintiva e psicológica.

As pesquisas acerca do tema do brincar também foram destaque em diversas pesquisas psicológicas. Pode-se destacar que as teorias psicológicas de desenvolvimento (Piaget, Wallon e Vygotsky) contribuíram fortemente para enfatizar o papel do brincar na educação.

Analisando a relação social da brincadeira, partindo do homem que produz determinada brincadeira, se pensarmos na aula “festa” em seu contexto de temas inspirados no grupo atendido, observaremos que esta metodologia se torna a expressão da “cultura popular”, o que já denota uma questão mais profunda para a aplicação da metodologia, quando observamos que enquanto cultura popular esta pode ser uma cultura de resistência às ideias da classe dominante, podemos dizer que é uma sobrevivência dos valores humanos, do sentido criativo, e uma fissura na lógica de produtividade e repetição da escola.

É notório que a escola faz um movimento contrário ao lazer, e voltado para interesses políticos e econômicos, caracterizados por atividades de baixa autonomia pessoal, presas ao tempo e resultados. O lazer, a festa, a diversão na escola estão muito ligados ao tempo livre, a compensação, “produzimos bastante agora podemos brincar”. Lazer e o trabalho estão instalados em compartimentos separados. Muitos questionamentos me surgiram: Como ser uma aula considerada seria e divertida, trabalho e diversão, juntos?

Segundo Spolin nenhum professor deseja perder o controle sobre o grupo, porém o foco na atividade, faz com que os alunos se mantenham controlados pela atenção no foco da atividade, muitas vezes uma atividade com mais energia que as habituais no espaço escolar, o foco existe, o controle acontece não porque são forçados a isso, eles criam a própria ordem e se mantem nela. Liberdade criativa

não significa descartar a disciplina, se trata de uma ordem construída por eles e não imposta pelo professor. Manter a diversão e a energia, segundo Spolin, manter níveis de energia elevados, ajuda dissolver, preguiça, monotonia, promove interesse e foco no projeto que está sendo promovido.

Percebemos que muitos pedagogos do ensino do teatro trazem reflexões sobre essa conduta diferenciada do teatro na sala de aula.

Apesar do preconceito que eu mesma vivenciei com relação às minhas aulas, resultado de uma crença sobre o espaço escolar, tinha também o preconceito por parte do corpo docente e até de alguns alunos. O mais difícil de enfrentar era o preconceito dos próprios alunos acostumados com a opressão da produtividade, que em alguns momentos se desmereciam por ter notas boas apenas em Artes e Educação Física.

“A consciência do Oprimido encontra-se “imersa” no mundo preparado pelo opressor, daí existir uma dualidade que envolve a consciência do oprimido: de um lado essa aderência do opressor, essa “hospedagem” da consciência do dominador (seus valores, sua ideologia, seus interesses) e o medo de ser livre e de outro, o desejo e a necessidade de libertar-se. Trava-se assim, no oprimido, uma luta interna que precisa deixar de ser individual para se transformar em luta coletiva: Ninguém liberta ninguém, ninguém se liberta sozinho, os homens se libertam em comunhão” (FREIRE, apud GADOTTI, 1989, p69)

Cheguei ao ponto de ser questionada pela agente de limpeza da escola (gari), se nas outras escolas que trabalho, também ministrava a mesma disciplina “fácil” que na escola onde nos encontramos ou se eu “dava aula de verdade”?

O lazer e o trabalho não podem ser considerados totalmente separados, pois isso leva a alienação, assim como não podemos separar escola e sociedade, pois a função da escola é educar e a educação é feita para melhorar a vida em sociedade, a vida social deve ser encarada como um todo e não em compartimentos.

Refletindo que a “Metodologia de Bordas” surgiu na escola pública, inicialmente para escola pública, espaço destinado à classe trabalhadora, podemos identificar que o preconceito vigente para a tal “diversão” contida na metodologia, como uma demonstração clara da luta de classes, através da luta pelo lazer, contra o sistema político. Afinal, as classes trabalhadoras, por conta da situação econômica do país, não têm acesso ao tempo de lazer por inúmeros fatores (carga horária de trabalho, distâncias entre a moradia e locais de lazer, preços de ingressos, informações) enfim, por variados motivos a comunidade ligada às instituições públicas de ensino não conseguem usufruir das atividades de lazer, que constituem a formação humana e criativa do homem na sociedade.

Precisamos compreender a importância do lazer na escola para este público que, muitas vezes, não terá oportunidade de desenvolver sua criatividade.

Pensando no público vigente na escola municipal, podemos refletir a

necessidade do lazer como política. Por exemplo, o caso das meninas na escola pública, como fruto de uma sociedade machista brasileira, muitas vezes essa criança ou adolescente menina, fora da escola é sobrecarregada de afazeres domésticos, limitando seu tempo disponível para atividades de lazer. Se pensarmos que a escola pode sim ser um espaço de lazer, tirando a sobrecarga dessa aluna, podemos ajudar com a diminuição da evasão escolar, pois essa aluna tem sua rotina já muito sobrecarregada pelos afazeres domésticos o que muitas vezes provoca o afastamento precoce da escola.

Tornar a aula “festa” pode ser um exercício de ação cultural democrática, e o grito de libertação para as culturas populares.

Na verdade, porém, os chamados marginalizados, que são os oprimidos, jamais estiveram “fora de “. Sempre estiveram “dentro de “. Dentro da estrutura que os transforma em “seres para o outro “. Sua solução, pois não está em “integrar-se “, em “incorporar-se “a esta estrutura que os oprime, mas transformá-la para que possam fazer-se “seres para si “(FREIRE,2005,p70)

Figura 6 - Teatro é festa



Fonte: Foto Flavia Terra

O RISO

“Seus alunos riem demais”, eram os comentários que eu ouvia pelos corredores da escola, vindo de outros professores e funcionários. Devemos esclarecer que para haver o riso, existe uma concepção do que é certo, justo, correto ou moral. Para rimos temos a capacidade de observação de mundo desenvolvida.

Segundo Henri Bergson, sobre o tema no livro “Ensaio sobre a significação do cômico” o riso é a atividade da “inteligência pura” “interrompemos a emoção para que ocorra a manifestação do riso.

Podemos utilizar como exemplo as situações em que rimos de alguém, mesmo que tenhamos forte sentimento por alguém neutralizamos essa emoção no momento do riso.

Outra forte característica do riso é o sentido comunitário, o riso precisa de “eco”, o riso é sempre o riso de um grupo, possui assim uma função social.

O riso também nasce de uma junção entre objetos e situações, podemos modificar nossa vontade de rir, quando se altera o objeto e, também as situações. Podemos não rir de determinados objetos se estivermos sozinhos e rir se estivermos em situações de grupo e vice versa, “status de pertença”, e não necessariamente é preciso um grupo efetivo: o indivíduo pode, sozinho, gerar os efeitos dessa “pertença”: nossa relação com nós mesmos é feita nos moldes da relação que temos com os demais indivíduos no grupo, assim como o contrário, nos relacionamos com os outros com a base com que pensamos a nós mesmos, de modo que funcionamos, internamente, em grande medida, como um grupo, e o rir de si, mesmo sozinho, consiste em uma das notáveis evidências disso, é uma manifestação de inteligência.

Segundo Bergson, o riso tem como função primordial inibir certas manifestações reprováveis ao grupo. O riso objetiva, essencialmente, corrigir algum tipo de conduta “excêntrica”. Essas manifestações podem ser atacadas direta ou indiretamente, pois o riso persegue tudo que dessas manifestações provém. O riso é poder, quanto mais o ser humano é capaz de lidar com o riso e se adequar ao grupo com flexibilidade social diminui a possibilidade de ser alvo de risos. Na medida com que nos ajustamos à sociedade, exigimos que os outros também o façam: já as crianças possuem, claramente, esse comportamento que Bergson chama de “excentricidade”, agem sob regras rígidas criadas por elas, esforçando-se por cumpri-las e, mais ainda, sendo cruéis com aqueles que a essa ordem não se adequem. Quando amadurecemos seguimos o mesmo padrão, porém, adquirimos a habilidade de seguir regras como se não estivéssemos obrigados à elas.

O riso é o moralizante, e por vezes, atenta contra a moral também. Ele é a força do social, carrega consigo certos programas de proteção, não só da permanência no grupo, mas de subsistência do grupo, de modo que o riso seria um mecanismo de avaliação da adequação em um grupo social. Um ser humano que não ri ou é impedido de rir é assustador, pois é juntamente com a risada, é impedida também a inteligência individual. Minha resposta para meus colegas docentes é:

“Sim meus alunos riem muito, porque são muito inteligentes e a escola é um

lugar para isso“ Rosa Nogueira

O RISO, O SONHO E A INTELIGÊNCIA

A capacidade que esse realismo mágico das séries e programas que pesquisamos têm de se comunicar com o mundo contemporâneo é imensa. A interação e criação por parte do espectador, o desenvolvimento tecnológico, especialmente por meio dos eletrônicos atribuiu ao mundo contemporâneo aspectos mágicos. A distância deixa de existir, a capacidade de interação entre os variados pontos da terra, as emoções, são imprevisíveis, a imaginação acaba sendo mais eficaz do que o raciocínio lógico, a mentalidade mágica do homem primitivo resultado de sua fraqueza frente à natureza retorna através da nossa incapacidade de prever os acontecimentos modernos e os lançamentos tecnológicos. Em muito, os sucessos atuais se assemelham ao efeito causado pelo surrealismo, um emaranhado de imagens fragmentadas, cortadas e inspiradas em sonhos e devaneios de uma realidade complexa de ser compreendida.

O SURREALISMO

O Surrealismo foi um movimento artístico literário nascido em Paris na década de 1920, inserido no contexto das vanguardas que viriam a definir o Modernismo no período entre as duas grandes guerras mundiais. Principais características, a não lógica, a negação dos valores burgueses vigentes (como a honra, a pátria, o trabalho, a religião e a família) e a tentativa de expressar aquilo que é verdadeiro na mente, ou seja, aquilo que está no inconsciente. Criações inspiradas em sonhos e devaneios, percepções subjetivas da realidade, fazem parte do objetivo surrealista e dialogam com as produções de jogos, séries, games atuais e tudo que hoje vemos como virtual.

SONHO LÚCIDO

Ao decorrer da experiência com a Metodologia de Bordas, naturalmente os alunos relatavam as experiências com sonhos inspirados nas aulas, ou que alguma produção realizada na sala de aula lembrava em muito os sonhos e situações estressantes e ou assustadoras de sua vida real e de seus sonhos.

Muitas dessas situações relatadas pelos alunos, mal resolvidas, têm, provavelmente, um papel importante no desenvolvimento de transtornos depressivos, que infelizmente, percebemos em grande quantidade em crianças e adolescentes nas escolas.

Segundo Rousseau, o homem nasce bom e é corrompido pelo meio, assim, o universo escolar poderia, em alguns casos, estar criando um ambiente propício à doenças.

Esse aumento de doenças vem sendo observado em sala de aula pelos docentes durante sua prática educacional. Segundo Luckesi " a educação é um lugar muito especial, através da qual nós nos auto organizamos, em nossas interações com a múltiplas dimensões da vida, tendo em vista manifestar o nosso ser."

Inspirados nos relatos dos alunos e nas aulas sobre o movimento Surrealista que inseri em meu programa de aula, pois era inevitável não falar desse movimento artístico, ao observar as cenas criadas pelos alunos, através das atividades de aula movidas pelas series e programas da atualidade e imagens do mundo contemporâneo e seus sonhos, o Surrealismo surgia de forma latente no cotidiano das aulas dentro da Metodologia de Bordas.

Nessa perspectiva, em uma das aulas onde realizávamos rodas de conversas sobre imagens e cenas que surgiam nas atividades, em nossa mescla de estilos característicos de nossa Metodologia de Bordas surgiu, como era comum, comentários sobre os sonhos. E tínhamos a presença do nosso estagiário de Artes Cênicas Tony Felix, estudante da Licenciatura em Teatro da Unirio, em sala, que sabiamente levantou questionamentos acerca da prática de sonhos lúcidos e que estes poderiam vir a constituir e demarcar representações que sejam capazes de nos auxiliar em um esforço para orientar a trajetória da relação escolar discente-docente e contribuir para diminuição desses casos de depressão no cotidiano escolar.

Sonho Lúcido é a percepção consciente que temos da condição que estamos enquanto sonhamos, resultando em uma memória muito clara e nítida de tudo que experimentamos enquanto dormimos, é a lucidez durante e depois do sonho. Segundo pesquisadores, essa experiência é bastante comum nas crianças, ocorrendo naturalmente, porém esta pratica pode ser desenvolvida através de técnicas para desenvolver o sonho lúcido, afim de curar traumas, medos e resolver problemas. Encontramos inúmeras pesquisas nesse sentido na área da saúde, psicologia e educação. Leituras a cerca do sonho lúcido nos mostram que ouvir, trocar e utilizar os sonhos como movimento expressivo, podem auxiliar artística e, psicologicamente nas relações escolares e sociais.

E assim sendo, pensar em sonhos lúcidos a partir de uma perspectiva histórico filosófica e artística por um viés metodológico almeja ser uma perspectiva de ampliação do diálogo entre professor e aluno, além de buscar explorar e consolidar as maneiras possíveis ao estabelecimento de pontes de saberes e

principalmente se relacionar diretamente com a proposta horizontal da Metodologia de Bordas.

A construção da consciência de si é buscada por todo esquema de trabalho da metodologia e seu percurso, e de toda e qualquer caminhada que leve em consideração alguma aceitação de processos mentais inconscientes devem ser considerados. O inconsciente não é um inimigo e pode ser uma grande fonte artística. Além disso, a realidade tem que ser aprendida, dentro de um equilíbrio dinâmico com o inconsciente a ser explicitado e construído enquanto um lugar de reflexão e subjetividade.

Os sonhos têm sido concebidos como portas de acesso para outros mundos desde os tempos da Antiguidade. Para os gregos, a alma vagava durante o sonho e o despertar antes do retorno dela, poderia desencadear a loucura. Já os egípcios, pensavam que os sonhos eram mensagens dos deuses, contendo advertências ou conselhos, por isso se ocupavam com a decifração dos mistérios oníricos (GONTIJO, 2006).

Os sonhos dialogam diretamente com o mundo virtual e cibernético atual. Segundo Freud, podemos fazer um mapeamento psicológico e despertar no âmbito de um sonho, ou vir a ter lucidez e consciência no curso de um sonho, ou até mesmo acordar no sentido de ter um senso de si condizente, equivale a poder vir a operacionalizar uma potencialidade dialógica entre o Consciente e o Inconsciente, onde seja possível existir um foco de atenção estável. Tal diálogo seria o sonho lúcido, através da pesquisa em relação ao sonho lúcido, acredito que poderíamos ajudar a promover nos alunos a consciência de si e conseqüentemente contribuir para a diminuição dos casos de depressão, criar atividades inspiradas nos relatos de sonhos, pode contribuir para uma maior interpretação de mundo e conscientização de si, além de um grande elemento artístico.

Figura 7 - Estagiário Tony Feliz



Fonte: Foto de Rosa Nogueira

TERROR

Em seguida resolvi questionar o Terror, alvo de grande interesse dos meus alunos e fórmula de sucesso nesta faixa etária, desde os tempos mais remotos, como pode provar a mídia e a literatura, percebendo que os jogos os quais eles pediam para criar sozinhos e mais geravam produções coletivas, eram aqueles mais assustadores e inspirados no Terror, resolvi buscar aprofundar meus estudos em relação a temática do medo.

Figura 8 - O Medo



Fonte: Foto de Rosa Nogueira

3.1.4.1 MEDO

As definições dos dicionários indicam que a palavra medo significa uma espécie de perturbação diante da ideia de que se está exposto a algum tipo de perigo, que pode ser real ou não. Pode-se entender ainda o medo enquanto um estado de apreensão, de atenção, esperando que algo ruim vá acontecer.

Para além das definições da palavra, o medo é uma sensação. Essa sensação está ligada a um estado em que o organismo se coloca em alerta, diante de algo que se acredita ser uma ameaça.

O medo é muito importante para a sobrevivência humana. Uma pessoa sem medo nenhum pode se expor a situações de perigo, arriscando-se, sem medir as possíveis consequências trágicas de seus atos. O medo funciona como um alerta.

Esse estado de alerta, causado pela sensação de medo é um trunfo do êxito de muitos dos sucessos midiáticos que viram febre entre essa faixa etária de alunos em todo mundo. Muitas séries e filmes de sucesso utilizam dos medos da época medieval para trabalharem temores atuais, provando que o medo é humano e estará sempre presente nas relações em sociedade, será sempre um tema atual.

Segundo o historiador e medievalista francês George Duby, os maiores temores coletivos que assombravam a Europa no fim do primeiro milênio, medo da miséria. No ano mil, a miséria era geral, era muito difícil conseguir comida. Numa sociedade rígida, onde o pouco que era produzido era confiscado pela igreja ou pelos guerreiros, o povo vivia permanentemente com medo da fome. Onde há o medo da fome a consciência de que há pessoas que não tem o que comer e que, amanhã, talvez estejamos no lugar delas, o desperdício é um sacrilégio, situação bastante familiar nos dias de hoje, o mundo atual também enfrenta a miséria e a fome. O medo do outro, a história da Europa é uma história de invasões, foram os vikings, os húngaros os mouros, mais tarde os mongóis e então os turcos. Diferentes expedições traziam, por vezes, levas de povos nômades que queriam integrar-se, por vezes, em grupos de saqueadores selvagens. A globalização atual derrubou fronteiras territoriais e, também nos remete esse mesmo medo do estrangeiro que invade nossa casa através da internet. O medo das epidemias numa população carente, sem estrutura sanitária, sem meios de cura e mal nutrida era alvo privilegiado de epidemias. As epidemias foram consideradas como punição do pecado. Em meio as mortes e ao sofrimento, procuravam-se responsáveis e bodes expiatórios: eram os judeus e os leprosos que haviam envenenado o poço. Hoje, mesmo com todo o avanço da ciência, surgem vírus e doenças sem explicação que matam sem que a ciência avançada consiga controlar. O medo da violência a morte

e a dor física contavam pouco e a sociedade medieval vive, morre e se diverte. Nos conflitos familiares, por exemplo, era admitido que o marido batesse na sua mulher com violência, eventualmente podia matá-la e, se fosse adúltera, queimá-la. As penas, aplicadas publicamente, constituíam espetáculos sangrentos e tinham o objetivo de servir de exemplo à população. Em muito se assemelha com os casos de feminicídios atuais, e as mortes como espetáculos, causadas pela polícia, como nos casos do assassinato de Marielle, o caso de Paraisópolis entre outros assassinatos atuais. O medo do além, para eles, a vida prolongava-se para além da morte e, em contrapartida, os mortos estavam sempre presentes, em especial na cerimônias em que eram evocados e tudo prosseguiria na eternidade. Muitas dessas temáticas, encontramos nos filmes e séries de sucessos inspiradas no fantástico e no sobrenatural, refletir sobre a morte continua sendo uma inquietude na sociedade atual. Ou seja, pensar no mundo medieval e seus medos, em muito tem relação com o mundo contemporâneo e questionamentos acerca do terror e do medo, podem servir de embasamento para discutir a realidade, mesclar características medievais e atuais em nossas obras de arte em sala de aula, podem contribuir para uma maior apropriação de mundo dos alunos.

O tema do terror permite tratar com naturalidade sobre a morte e outros temas tabus no ambiente escolar. Os questionamentos sobre a morte acompanham o ser humano em toda sua vida. Como preparar pessoas para a vida, excluindo a existência da morte.

Desafio ainda mais urgente para os profissionais da educação. Perguntas sobre esse tema foram realizadas pelas religiões, ciências, artes, filosofias, entretanto, nenhuma delas é respondida de uma única forma.

A educação é entendida como desenvolvimento pessoal, aperfeiçoamento e cultivo do ser, que também pressupõe, preparação para a morte, comunicação, relacionamentos, perdas, situações-limite, fases do desenvolvimento.

A utilização de temas como o terror, na sala de aula podem auxiliar na relação com a morte e conseqüentemente com as fases da vida.

Através dos questionamentos acerca de mundo contemporâneo, sonhos lúcidos surrealismo, Inconsciente, medos, morte, terror. A Metodologia de Bordas, torna-se uma eficaz ferramenta didática para aprofundar o conhecimento de si, um dos principais pontos do teatro educação.

Com a realização das pesquisas sobre os temas que envolvem a metodologia desenvolvida, percebi que o próprio Cinema de Bordas, também enfrentou os tais preconceitos e questionamentos que eu estava fazendo em relação à Metodologia de Bordas. E que o Cinema de Bordas fez ao cinema burguês o mesmo serviço que eu pretendia ao ensino do teatro, através da metodologia de ensino de Bordas na

sala de aula. O cinema realizou uma desmistificação da cinematografia burguesa que quer considerar a prova de realidade os filmes como autênticos, quer seja a realidade corporal dos atores, quer seja a realidade social e política.

No cinema realista e político, os personagens tentam ser eles mesmos “humanos”: escondem e camuflam sua fabricação no envelope de carne e osso dos atores. Mas, as múmias e os vampiros não podem ser considerados reais, portanto o serviço que o Cinema de Bordas faz da liberdade criadora, a metodologia de ensino de teatro em bordas na sala de aula, também é capaz de realizar na escola, pois através do Fantástico, das Bordas e misturas de gêneros como o Terrir, o Surrealismo, entre outros, não se firma compromisso com nenhum gênero, apenas com o jogo, ao mesmo tempo, que de forma quase de almanaque, em bordas os alunos acabam tendo contato com variados gêneros em uma única aula, um grande apanhado de referências que estimulam a curiosidade e se assemelham com a geração atual multicultural e com os acessos a internet, rápidos e em bordas.

O mundo de hoje, para o qual esses alunos se preparam, não pretende mais especialistas, mais sim profissionais capazes de se reinventar e recriar como na realidade virtual, conseguimos através dessa dinâmica de bordas desenvolver capacidade de síntese nos alunos, a capacidade interpretativa, e crítica do mundo que eles enfrentam, porém uma crítica na velocidade irônica de um meme, utilizando do riso como forma de reflexão e inteligência, fazendo da Metodologia de Bordas algo totalmente conectado com o mundo virtual dos alunos.

Dinamizando as aulas de teatro e fazendo com que estas não fiquem fechadas em conhecimentos técnicos teatrais, mas sim sirvam de uma metodologia capaz de desenvolver a capacidade pesquisadora dos alunos e principalmente criadora e consciente de si.

Se analisarmos, a base para a metodologia do processo colaborativo, é: o domínio da totalidade da obra, partindo deste conceito, todos os envolvidos, são capazes de criar. Na Metodologia de Bordas, onde o domínio é democrático e simples, não existe certo ou errado, e sim o jogo. Todos os envolvidos são capazes de criar, desmitificando o teatro, fazendo com que ele deixe de tentar ser tv, ser real, ser novela e se volte para ser teatro mesmo, sem tentativa de real.

No cinema realista e político os personagens tentam ser eles mesmos “humanos”. Em contrapartida. no Cinema de Bordas os zumbis, múmias, vampiros, monstros trazidos das bordas da cultura, desconstruídos e desmoralizados, em vez de tremores de medo, provocam o humor, ao exibirem humanidade às avessas.

Assim também é o nosso Terrir da sala de aula, em nossa metodologia de Bordas, onde misturamos lendas urbanas a seriados internacionais de sucesso, na tentativa de atingir a massa de alunos, e criar algo que não tem características de

nada específico, mas que é novo e comunica muito mais de nós do que deles.

Assim como os monstros dos filmes de Ivan Cardoso, referência do Cinema Terrir : são feitos de impureza, resultam de uma heterogeneidade de sons e imagens já vistos no cinema, nas revistas em quadrinhos, nas ficções baratas e nas comédias rasgadas. São múmias e vampiros claramente escrachados, simulações de simulações do inumano, estereotipagem de filmes antigos que despertam um riso, às vezes maldoso, às vezes piedoso, nos espectadores, pode-se dizer que o terrir simula aquilo que a carne humana tem de mais carne para desmistificar o desejo do cinema de se passar por algo real, os filmes de bordas parecem zombar destes filmes, e da mesma forma a Metodologia de Bordas pretende, utilizando as referências famosas, fazer pensar nos sucessos e na lógica social que estamos inseridos. O Terrir é uma forte ferramenta de formação crítica para os alunos sim, pois através deles nos enxergamos com nossas mais profundas humanidades.

Partindo dessas reflexões iniciei debates com os alunos sobre:“O que seria o terror na vida de cada um” e surgiram esses textos:

3.1.4.1.1 *RELATOS DE TERROR DOS ALUNOS*

Tristeza

“Dia 9 de abril de 2009, quando eu Pedro Jose da S Fortunato, cheguei no hospital com 493 de diabetes, tipo 1 e fiquei oito dias internado e foi muito triste.”

(Aluno de 15 anos)

Assédio

‘Eu fui assediada pelo marido da minha tia, e por isso eu tive que me afastar dela isso me machucou muito, pois ela era como uma mãe pra mim.’

(Aluna Milena Santos 13 anos)

Morte

“Quando meu avô morreu, eu fui dormir na casa dele e eu escutei a porta bater, fiquei com medo, fui ver e era meu primo sonâmbulo.”

(Ana Julia Santos 13 anos)

Bullyng

"Eu já sofri bullyng aqui nessa escola, no sexto ano. Eles falavam sobre meus dentes e se tem uma coisa que mexia comigo era falar sobre eles. Hoje em dia sou mais tranquila, até porque uso aparelho, gosto da minha aparência hoje em dia, eu tinha baixa estima por conta do bullyng." (Kauany Aragão 14 anos)

Ansiedade

"Me olho no espelho todos os dias e tenho medo das crises de ansiedade tomarem conta de mim"
(Isabella Odorcyk 13 anos)

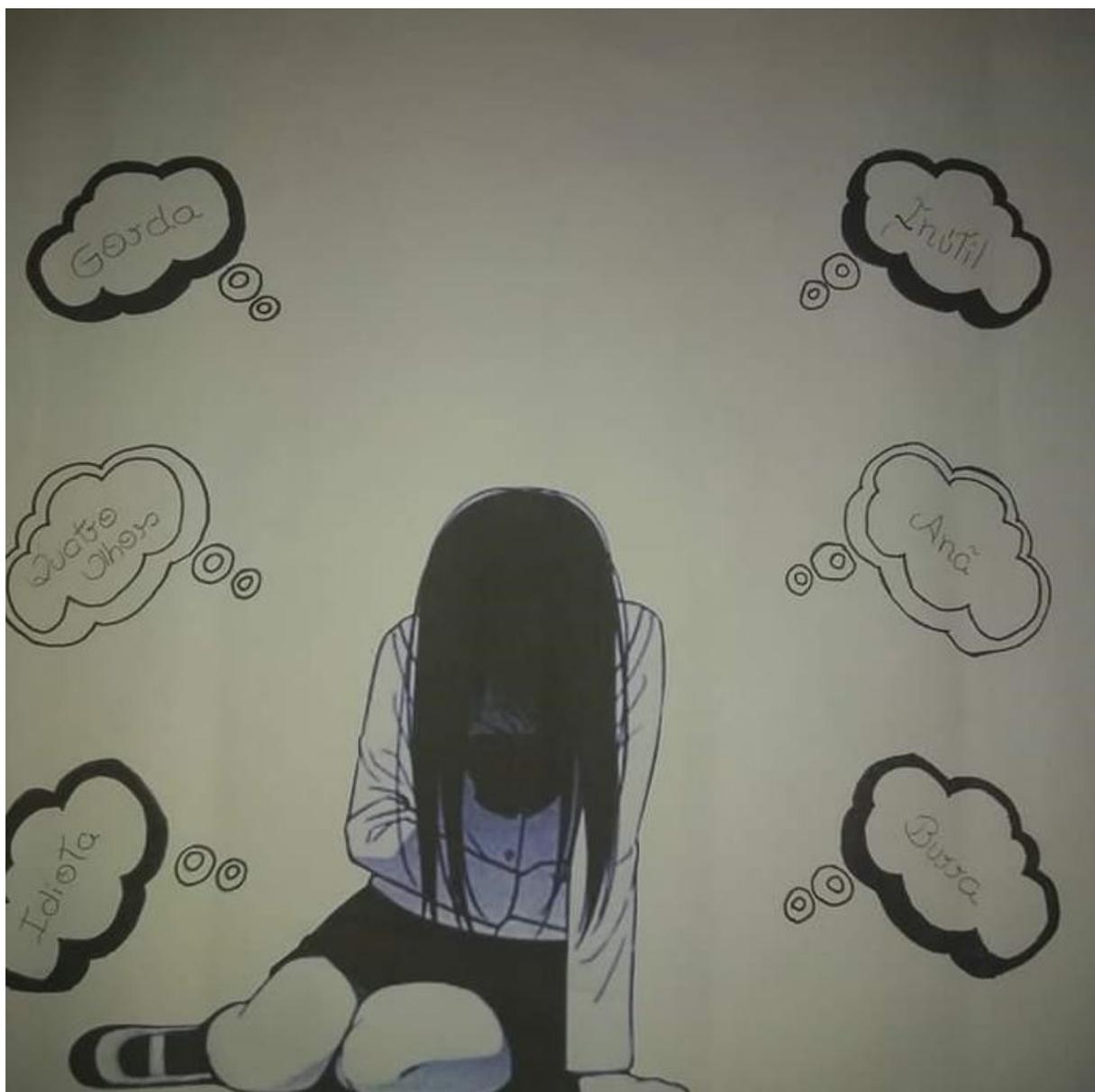
Timidez

"Meu medo é não ser feliz, acabar triste como a maioria das vezes, não ver alegria e magia nas coisas que eu vejo.
E também tenho medo de não realizar meus sonhos, acabar vazia, não poder fazer o que eu sonho e ser quem eu sou, por ser tímida e não me achar suficiente"
(Branca Gilaberte 14 anos)

Reprovação

"Era uma vez uma garota que não se esforçava na escola e no final do ano foi pegar seu boletim. Estava tudo deserto com clima de suspense, até..... Ela repetiu"
(Maria Heloisa 13 anos)

Figura 9 - Desenho de aluno, sobre o terror pessoal



Fonte: Fotos de Rosa Nogueira

4 CAPITULO III

4.1 A HESITAÇÃO ENTRE O IMAGINÁRIO E O REAL NAS NARRATIVAS DISCENTES E DOCENTES

“Quando o aluno ator responde com prazer, sem esforço, o professor diretor saberá que o teatro está de fato presente “

Viola Spolim

Sabendo do convite para participar do Festa, (Festival de Teatro dos alunos da Rede Municipal.), Me reuni com um grupo de alunos da Escola Municipal Monteiro Lobato interessados em participar do festival, alunos com idade entre 12 e 15 anos. Para conversamos sobre o que eles gostariam de trabalhar a resposta foi unanime e todos gostariam de trabalhar algo em torno do tema do terror.

Fiz um breve aquecimento, dividi os alunos em grupos e pedi que improvisassem sobre a temática.

Surgiram duas excelentes cenas:

Cena 1

Um grupo de jovens entrava em uma casa abandonada e jogava o “ jogo do copo” (jogo popular dos estados unidos que crianças brincam comumente, desde a minha infância) onde um ser sobrenatural surgia e fazia desaparecer um a um cada jovem, até sobrar um que conseguia fugir e terminava a cena.

Cena 2

Um grupo de jovens que voltando de uma festa, cujo caminho tinham um cemitério, eram surpreendidos por zumbis que iam sequestrando e levando para o túmulo um a um cada jovem e enterrando vivo, restando apenas um casal de namorados que fugia e terminava a cena.

Encantada com as duas cenas, pedi que na próxima experimentassem e construíssem.

Elementos para a cena com o 'Kit sobrevivência' e surgiram, roupas rasgadas, maquiagem de zumbi, som de porta abrindo, máscara de bruxo de borracha, copo e lençol branco e realizaram as cenas de forma mais estruturadas.

Inspirada nas improvisações da aula anterior, apresentei para eles o clipe da música Thriller do Artista Michael Jackson do álbum Thriller. Eles amaram, muitos até mesmo pela idade, nunca tinham visto o clipe e ficaram encantados, como todos nós sabemos, esse clipe foi um grande sucesso em seu lançamento e faz sucesso até hoje, e não foi diferente em minha sala de aula. Os alunos quiseram dançar, e logo aprenderam a coreografia e a aula virou uma verdadeira festa.

Em uma aula seguinte, pedi que misturassem as duas cenas improvisadas a fim de que se tornasse uma única cena e em algum momento entrasse a música Thriller e outras que gostassem e nessa mescla de estilos surgiu o seguinte roteiro:

Um grupo de jovens vindo de uma festa, resolve entrar em um casarão abandonado para fazer a brincadeira do copo, o casarão era ao lado do cemitério eles escutam um barulho na casa fogem para o quintal e zumbis do cemitério, surgem atacando um por um e transformando os colegas em zumbis inimigos ao som de Michael Jackson, restando somente um que foge para a escola onde eles estudam, terminando a salvo.

Na aula seguinte, visto que eles apresentaram o tema da escola, eu pedi que eles listassem situações de terror na escola, podia ser real ou inventado e teria que ser apenas uma frase e surgiram:

1-“O diretor Jupiaçu prender todo mundo sem almoço na sala de aula “

1-“O diretor ser um vampiro e atacar todo mundo que faz bagunça e vai pra direção “

2-“Uma turma ser sequestrada em dia de passeio e levada para alguma favela perigosa”

3-“Acabar a luz, a água e você ficar presa no banheiro sujo”

4-“Todos os professores morrerem e ficarmos tendo aula de matemática todo dia, o dia todo “

5-“Dez tempos seguidos da professora Carmem “

Escrevi as frases no quadro e pedi que agora improvisassem tentando colocar essas frases como inspirações na cena.

E então surgiu o roteiro criado de forma colaborativa, com elementos de diversas referências, misturando terror e comédia, em um experimento de “terror, utilizando as fórmulas clássicas de terror da mansão assombrada, a sequência de sustos e uma suspensão cômica com a coreográfica de Michael Jackson.

O roteiro criado pelos alunos para participar do Festival falava de uma escola com um diretor repressor, que em um dia de passeio se distraiu e permitiu que os alunos fugissem da escola, estes foram parar em um casarão abandonado na rua da escola. O casarão estava repleto de zumbis de estudantes desaparecidos da escola na vida real, onde eles brincavam com os nomes de alunos chamados “turistas” da classe, utilizando da crítica e da ironia, que vagavam pelo casarão, onde os visitantes, os alunos fugitivos do passeio, transitam por uma sequência de sustos, dançam funk, paqueram, brincam da brincadeira do copo e, dançam Thriller, faziam declarações de amor, em meio uma corrida entre duas portas inspiradas na comédia de Farsas, no final descobrem que a casa mal assombrada, pertencia ao diretor “carrasco” repressor, que deseja dar uma lição nos alunos fugitivos e faltosos, prendendo todos os que fogem as regras escolares na casa velha. Uma aventura adolescente, que lembra roteiros de desenhos animados estilo Scooby Doo, que desde a minha infância, fazem sucesso com essa faixa etária.

Um processo colaborativo e divertido do grupo, resultado total, construído por eles, com muito humor e pitadas de terror, cenário, figurino, trilha sonora, toda escolhida por eles, variando de pagode, funk, Michael, e trilhas de filmes de terror modernos, e principalmente a reflexão sobre a sua realidade e dos acontecimentos comuns, durante um horário de intervalo escolar. O nome da peça também foi escolhido por eles “A hora do Intervalo”, e eu particularmente, achei muito de acordo com o que criaram, e muito acima das expectativas pretendidas com a Metodologia de Bordas.

O auto reconhecimento e a capacidade de dialogar com a própria realidade, fazem do ensino de teatro algo além de uma aplicação de técnicas e uma apreciação estética, e sim uma oportunidade de experimentação única. Motivados pela Metodologia de Bordas, construímos uma rotina escolar animada e participamos ativamente do Festa - Festival de Teatro dos alunos da Rede Municipal de Ensino.

A PEDAGOGIA DO TERROR por Patrick Rodrigues Russell Cruz, 14 anos.

“Participar de uma apresentação fora da escola, de uma peça que criamos na aula, no teatro da prefeitura Arena Chacrinha, foi muito incrível. O melhor momento de todos, desse dia maravilhoso, foi quando, antes de entrar no

palco, fizemos uma roda e gritamos “merda”, foi muito legal.

A peça era muito divertida, tinha momentos de terror, momentos de comédia, romance. Nós dançávamos funk, pagode, e Michael Jackson, a nossa peça foi a única que levantou a plateia, fomos aplaudidos de pé, e o povo gritou quando entrou a coreografia do Thriller, foi muito maneiro, até o apresentador da prefeitura se empolgou, porém nós não ganhamos, foi roubado aquilo lá....

Essa apresentação transformou muito a minha vida e influenciou minhas escolhas. Resolvi, depois das aulas de teatro, que serei músico profissional. Hoje estudo violão e canto e sempre que tenho vergonha de me apresentar com música, me lembro dessa apresentação na Arena Chacrinha e me solto.

As aulas ficaram muito marcadas na minha vida. Até hoje sou amigo daquela galera da peça e da professora Rosa e até hoje gosto muito do gênero do terror, sempre que assisto algum filme de terror, tenho ideia de memes com a realidade da minha vida e de meus amigos, pensando o quanto ele poderia ser utilizado como "terror".

Eu não tenho palavras para agradecer por ter sido aluno da professora Rosa, uma professora dedicada que me fez vivenciar essa maravilhosa experiência do teatro.

Meu maior sonho é comprar um violão profissional, e estou juntando dinheiro para isso, assim vou começar a tocar nos bares e eventos para ganhar dinheiro e ajudar minha família e o dia que eu for famoso vou usar tudo que aprendi nas aulas de teatro, pra fazer meus clipes como o Michael Jackson e quebrar a internet. “

Figura 10 - Participação no FESTA (Festival de Teatro dos alunos da Rede Municipal)



Fonte: foto de Rosa Nogueira

Figura 11 - Dia da apresentação no FESTA (Festival de Teatro da Rede Municipal)



Fonte: foto de Rosa Nogueira

Figura 12 - No palco do teatro Arena Chacrinha ao som de Michael Jackson



Fonte: Fotos de Rosa Nogueira

Como todos sabem o teatro na escola é muito utilizado como o cartão de visitas em dias de festas, visitas do prefeito ou da Secretaria de Educação da Prefeitura nas escolas, e onde eu lecionava não acontecia diferente. Toda vez que era questionada sobre essas “apresentações relâmpago”, respondia a minha direção escolar, que conversaria com os alunos e eles decidiriam, dentro do que eu já faço nas aulas, o que poderíamos apresentar, não concordava em abandonar o projeto trabalhado, para criar algo somente para ser apresentado. E nessa visita da SME na escola não foi diferente.

Eu estava trabalhando com eles os jogos da Metodologia de Bordas, permeados pelos mitos gregos, e naquela semana eles estavam muito encantados com o Mito do Narciso que havíamos visitado e jogado.

Em uma roda de conversa anunciei para o grupo de alunos do quinto ano, que teríamos a visita da SME, Secretaria Municipal de Educação e juntos decidimos

apresentar a nossa versão do Mito Narciso.

De forma colaborativa a nova narrativa do Mito de Narciso surgiu, trazendo um Narciso, estilo playboy de malhação, uma Eco fofoqueira, apaixonada, bailarina e atrapalhada, uma deusa Némesis que parecia a Madrasta da Branca de Neve, um pai Céfiso, mentiroso e mulherengo e uma mãe Liríope, submissa e com problemas de miopia, e ninfas amigas e bailarinas, estilo balé do programa do Faustão.

Neste exercício de improvisação e adaptação do Mito grego, pude perceber a Metodologia de Bordas, acontecendo como nos Cinema de Bordas de Ivan Cardoso, misturando diversas referências que em nada se aprofundam em seus gêneros, mas que muito falam de uma geração pulsante, midiática e criativa e que em nada perdem para outras experiências de teatro popular, além de notar neles o domínio da criação das personagens, pude notar a criação de uma narrativa de teatro épico, aproximando a teoria da prática.

A PEDAGOGIA DO TERRIR por Wesley Gabriel Cesar da Cruz, 14 anos.

“As aulas de teatro com o tema do terror se tornavam as mais divertidas, e unia todo o grupo nesse jogo, porque todos gostavam, e relembavam e criavam lendas urbanas. Parecia que estávamos experimentando a realidade de uma série, até hoje meu tema preferido é suspense e terror. Nessa época que fui aluno de teatro da professora Rosa, eu também pude me relacionar melhor com meus colegas e fazer amizade com colegas de classe que antes eu não tinha, como a Vitorinha que eu achava chata e tímida e depois das aulas virou minha melhor parceira de cena e criação, e falo com ela até hoje pelas redes sociais. Eu também passei a olhar o mundo de forma diferente, com mais amor, o mundo fica lindo com a cultura. E nessa experiência da peça do Mito de Narciso para o pessoal da SME, foi que eu decidi que essa seria minha profissão, interpretei o pai Céfiso e me sai muito bem, fui super elogiado, amei.

Durante o tempo que estudei na Escola Municipal Monteiro Lobato consegui participar de quase todas as atividades externas das aulas de Artes Cênicas e nos dois filmes que participei para o Concurso de curtas de cinema da prefeitura,” Tirando a Droga de Cena”, nós tiramos o primeiro lugar e por conta disso tenho dois tablets que ganhei da Multirio, por esses dois filmes.

Quando precisei me mudar de casa, e mudei de escola, contei para o diretor da escola que estudo hoje, toda minha experiência com teatro e ele pediu que eu desse aula de teatro, para um grupo de alunos que gostavam muito. Montamos um pequeno grupo de teatro no ano passado na escola, no contraturno que estudo. Infelizmente o grupo acabou porque os meus pais me pediram para parar, porque nenhum responsável da escola ou da secretaria ficava lá comigo e eu ficava sozinho, com vários alunos da escola, sendo que na época eu estava apenas no sétimo ano e com 13 anos. Como eu fiquei muito triste por isso, minha mãe procurou um curso de teatro aqui na região e como não tinha, ela me colocou na dança. Eu então me apaixonei, faço dança hoje no Studio de dança Luciana Xavier aqui próximo da minha casa, e já me decidi quero ser ator e bailarino profissional, hoje faço aulas de ballet, contemporâneo, sapateado, jazz e hip hop, todos os dias e pretendo voltar para o teatro, assim que minha mãe me deixar pegar ônibus pra fazer em outro bairro porque aqui no bairro não tem. O teatro e dança são a minha vida.

Figura 13 - A peça Narciso



Fonte: Foto de Rosa Nogueira

Figura 14 - Peça : O mito de Narciso (Wesley em cena)



Fonte: Fotos de Rosa Nogueira

Figura 15 - O dia da visita da SME



Fonte: Foto de Rosa Nogueira

Roda de conversa, uma das primeiras práticas de nossa metodologia é também o momento onde surgem todas as temáticas que abordaremos.

Em meio aos acontecimentos ocorridos com a vereadora Marielle, os alunos passaram a ouvir com frequência na mídia, a palavra Femicídio, o que fomentou a curiosidade do grupo. Contextualizamos a palavra e seu significado.

E relacionando com a Metodologia de Bordas, trouxe para a roda de conversa o Mito de Medusa e aguardei para ver que tipo de construção surgiria.

Em um primeiro momento apresentei a imagem da Medusa, um monstro representado por mulher com abissais serpentes no lugar dos cabelos, ao som de uma música de suspense. Em seguida pedi que escrevessem em uma folha o que achavam que ela era.

E surgiram as seguintes palavras e frases.

1-“Ela é uma bruxa “

2-“Ela é a Amanda “(colega da classe)

3-“Ela é a sua mãe “(resposta da Amanda)

4-“Muito feia ‘

5-“Monstro “

6-“A filha do demônio “

7-“A menina do poço “

8-“Não é uma mulher “

9-“ Está amarrado em nome de Jesus “

10-“Ele é um homem “

11-“É a Pablo Vitar “

Deixei as frases, eles riram comentaram e, em silêncio sobre as frases, segui contando o mito.

Quando a turma percebeu que Medusa é assediada por Poseidon e que foi castigada injustamente a postura mudou.

Perguntei se sentiam vontade fazer outras frases, e eles disseram que sim. Eu disse que não podia e pedi que então, utilizando aquele julgamento injusto, eles interpretassem por improviso situações de feminicídio, e que estas cenas deveriam ser inspiradas no terror. Coloquei algumas músicas de terror e separei a turma em grupos. Surgiram quatro excelentes cenas.

Cena 1

Um grupo de estudantes meninas implicam com a menina nova na escola, que está fazendo sucesso entre os rapazes por conta de sua beleza e principalmente por conta do seu cabelo. Elas então inventam uma calúnia, que a menina havia furtado o celular de uma delas, o irmão bandido de uma das meninas, para dar uma lição na garota a pedido das meninas, corta o cabelo da bela menina, que ao chegar em casa se deprime e se mata.

Cena 2

Uma bela menina voltando pra casa é estuprada e morta por um grupo de rapazes. Seu corpo fica vagando por essa rua deserta e, hoje em dia, quando qualquer rapaz anda sozinho por essa rua, ela aparece e mata os rapazes enforcando os com seus cabelos.

Cena 3

Em uma vagão feminino do trem começa uma discussão das mulheres com um homem que resolveu entrar no vagão feminino, elas então se juntam para expulsar ele do vagão e ele se transforma em um monstro parecido com a Medusa; cabelo de cobra, olhos vermelhos e as mulheres correm desesperadas. Algumas morrem ao se jogar do trem. Quando a polícia chega, o homem se transforma em um homem normal e passa pela polícia sem ser notado.

Em uma aula seguinte assistimos a um filme sobre a Medusa, conversamos superficialmente sobre feminismo e racismo, já que muitas vezes, as meninas negras que utilizam tranças são associadas à Medusa, estupro, inveja, homofobia, já que associaram ao cantor Pablo Vitar, e injustiça. Após a conversa, a turma me pediu para construir e apresentarem uma peça sobre o mito.

Em uma aula destinada somente à organização, nos separamos em equipes, roteiro, direção e elenco e surgiu, com a opinião de todos, o seguinte roteiro.

Medusa era uma bela mulher, filha de duas divindades, era esperta, forte e poderosa, e chamava atenção por sua beleza. Ela e suas duas irmãs eram sacerdotisas de Atena, Deusa da guerra e da justiça, e um dia liberadas para passear em uma praça em frente ao Palácio, Medusa foi paquerada por Poseidon, que por ser um homem cobiçado por todas as mulheres da região não aceitou não ser correspondido por Medusa e então armou um plano com um grupo de amigos para invadir o palácio e em uma madrugada com um grupo de amigos enquanto a Bela Medusa se levantava para beber água na cozinha do palácio, Poseidon invade o palácio e estupra a menina que aos berros de socorro acorda todo o palácio. Enfurecida por todo o ocorrido e culpando a menina por suas roupas transparentes ter provocado o ato cruel, mesmo esta estando em casa, Atena condena a bela menina a se transformar em um monstro com cabelos de serpente e olhos que transformam todos em sua volta em estátuas. Sua pele se transformou em escamas e os dentes em dentes de javali. Com vergonha, a bela menina se tranca no porão do palácio e logo vira atração da mídia e de curiosos, até que soldados do exército resolvem usar a menina que tem olhos que transformam todos em estátuas em uma arma, e então armam uma cilada para ela, invadem o porão e cortam sua cabeça, para com esta derrotar os inimigos na guerra, terminando assim a saga da triste Medusa.

Como podemos perceber o grupo não fugiu muito do que viram no filme, pois ficaram encantados com o mito grego, apenas modernizaram os diálogos e utilizaram músicas populares, compreendendo que as tragédias gregas trazem temas e problemáticas universais e atemporais. A nossa Medusa teve uma trilha de rap e pagode toda escolhida por eles.

Nesta experiência podemos perceber que mesmo sem a pretensão de abordagens profundas sobre mitos gregos, o interesse surge naturalmente nos alunos, sem o rigor de representar certo ou errado, mas com o interesse em vivenciar a experiência, do contrário, se apresentamos o mito dando a importância a original temática. Se o conteúdo fosse imposto, sem a participação deles, o mesmo não aconteceria.

A PEDAGOGIA DO TERRIR por Marcella Passos estagiária de Artes.

“Eu nunca tinha visto esse tipo de trabalho, mais achei muito interessante, porque realmente a interação das crianças é muito boa. Eles de fato se encantam pela aula, e eu particularmente que sou nova, tenho 22 anos e sou fã de animes, fiquei completamente encantada. Na minha imaginação, com minha rotina, eu já me inspirava em muitos dos animes, principalmente em suas músicas, mas nunca pensei nisso como conexão para o ensino de Artes Cênicas e até mesmo um momento de extravasamento desse aluno

confinado na escola. Com certeza aprendi muito com a professora Rosa e depois de participar como ouvinte de suas aulas, descobri meu interesse pelo teatro e pretendo fazer uma segunda graduação em cenografia e avançar mais nesse universo. Eu que sou estagiária da prefeitura e acompanho os alunos especiais em todas as aulas, não percebia uma interação tão grande de toda a turma em nenhuma das aulas, e realmente falar do folclore e de mitologia grega dessa forma faz desse conteúdo teórico muito mais divertido e sem perceber eles vão ampliando o embasamento cultural. Para mim foi um presente ser estagiária nessas aulas.

Figura 16 - Peça:Medusa



Fonte: Foto de Rosa Nogueira

Figura 17 - Mitologia



Fonte: foto de Rosa Nogueira

4.1.0.1 A METODOLOGIA DE BORDAS E O DIÁLOGO COM O SOCIAL

A experiência de participar do Festival de curtas de cinema da Prefeitura do Rio de Janeiro MULTIRIO

Por ser professora de Artes Cênicas em uma escola com a tradição por parte de seus antigos professores de teatro em participar do Concurso “Tirando a Droga de Cena” desde seu surgimento na prefeitura, entrei nessa escola, sendo convocada e praticamente exigida à participar.

Este concurso tem regras bem estabelecidas e normas bastantes rígidas para os roteiros dos filmes participantes, o que não permitia muito espaço para as temáticas acerca do fantástico e limitava bastante nossa criatividade.

Devemos destacar alguns itens deste regulamento para que fique claro as limitações criativas do projeto.

O regulamento discriminava que as produções audiovisuais deverão abordar situações relacionadas ao tema proposto – Prevenção à dependência química considerando os seguintes subtemas:

Busca do prazer e da alegria através de alternativas saudáveis (atividades físico esportivas, dança, música, teatro, pintura, leitura, trabalho voluntário, dentre outras). A importâncias das nossas escolhas, o papel da família na prevenção, auto estima, resiliência e projeto de vida, influência positiva do grupo, uma postura crítica diante das mensagens veiculadas.

Os subtemas deverão ser trabalhados de forma combinada com a utilização de no mínimo, dois subtemas.

As produções audiovisuais concorrentes deverão obedecer as características do gênero e poderão se constituir em ficção, ficando vedada, nessa hipótese, a identificação dos personagens e o nome da Unidade Escolar em qualquer registro de cena. Serem produzidas no formato de curta metragem, com duração de até dois minutos, incluindo nesse tempo a apresentação, abertura e os créditos de produção, obedecerem estritamente ao tema Prevenção à dependência química.

Serão desclassificados as produções audiovisuais que utilizarem Imagens registradas com logomarcas de produtos, imagens de natureza apelativa (caveira, caixões, cemitérios e ou imagens violentas e ou preconceituosas) Detalhe que são temáticas que abordamos no “ Terrir” e na Metodologia de Bordas. Imagem e ou trilha sonora sem a devida autorização de exibição, identificação de alunos e nome da Unidade Escolar ou centro de Pesquisa de formação em Ensino de Arte esporte (unidades de extensão) Como podemos observar o regulamento é bastante rígido, e em uma leitura superficial ele não nos permite espaço para os uso de nosso” kit sobrevivência “ e das temáticas de” terror”, “terrir”, ‘sobrenatural’, “fantástico’ e outros utilizados na sala de aula.

Esta situação de estar a pesquisar sobre o fantástico e a “Metodologia de Bordas”, me desanimava de participar do Concurso e o conforto de já ter participado duas vezes e conseguido o primeiro lugar, me faziam ter coragem de manifestar para minha gestão escolar a vontade de não participar do concurso. É nesse momento que destaco uma das maiores experiências desta pesquisa em minha opinião.

A experiência em destaque me fez lembrar de Rancière em O mestre

ignorante, onde através da história de Joseph Jacotot, nos ensina que todo mundo é capaz de instruir a si mesmo, bastando para isso emancipar-se intelectualmente. Para Rancière “a pedagogia deve subtrair a explicação “. Como podemos perceber na experiência foi exatamente o que aconteceu. Eu de fato não tinha explicação, não sabia como adaptar a proposta do edital do concurso a nossas temáticas e também não queria fugir totalmente de meu projeto pedagógico para realizar a participação no concurso.

Partilhei com meus alunos a dificuldade e a desmotivação em participar do concurso e neste momento inverti os papéis, tive uma atitude segundo Rancière de um mestre que ignora, e permite que os educandos na medida que mergulham no conteúdo que desejam aprender, expressam o aprendizado sistematizando o conhecimento de mundo. Os alunos me motivaram e me animaram em participar do concurso e me deram a dimensão de que a Metodologia de Bordas poderia ir mais longe do que eu imaginava, enquanto pesquisa educacional.

Conversando com os alunos sobre as regras para os roteiros dos filmes fui surpreendida pela criação de um roteiro de suspense que seguia as regras do concurso e que mesmo com o apelo do edital para um roteiro chato e didático, quase um comercial para a prevenção das drogas, em apenas dois minutos.

Os alunos conseguiram realizar algo criativo, dinâmico e com características de bordas, ritmo, ironia, suspense e humor, que me surpreenderam, o roteiro do filme “ Parabéns pra você” além de cumprir a missão da metodologia do Processo Colaborativo onde todos participam de toda execução e criação, cumpre a função social da arte, assim como nas tragédias gregas, na comédia del arte, no teatro do Oprimido, através da criação deste roteiro nas aulas de Artes Cênicas, percebemos a Metodologia de Bordas contribuindo para o diálogo entre arte e sociedade, professor e aluno, realidade social e reflexão.

Nesta atividade percebemos a metodologia cumprindo o papel da educação de ser um como instrumento de transformação da sociedade, sendo uma educação crítica, aquela que tem como finalidade principal a instrumentalização dos sujeitos para que este tenham uma prática social crítica e transformadora. Isso significa dizer que numa sociedade desigual, os sujeitos precisam se apropriar de conhecimentos, ideias, atitudes, valores, comportamentos etc., de forma crítica e reflexiva.

“O trabalho educativo é o ato de produzir, direta e intencionalmente, em cada indivíduo singular a humanidade que é produzida histórica e coletivamente pelo conjunto dos homens“

Segue abaixo o filme criados pelos alunos, em uma experiência de autonomia e criatividade do grupo, um grupo de alunos do quinto ano, completamente imbuídos da prática de artes cênicas que conseguiram me motivar e se divertir, criando a narrativa do filme.

Parabéns pra você. Um roteiro onde alunos da escola conversam de forma misteriosa relatando os elementos, em geral utilizados para o uso de drogas, latinha, isqueiro, papel de seda, como se fossem utilizar a droga e entram em uma sala escura, onde na cena final é revelado que se tratava de uma festa surpresa, onde tais elementos eram revelados como: latinha eram os refrigerantes para festa, isqueiro para acender a vela, papel de seda para as balas de coco, surpreendendo o público com muito humor.

Figura 18 - Filme: Parabéns pra você



Fonte: Foto de Rosa Nogueira

E como registro segue a entrevista que fiz para o Programa Escola Câmara e Ação onde falo do meu trabalho na rede e nos outros dois filmes realizados para o Concurso.

Link :<https://youtu.be/gksvFOO3HEY>

Figura 19 - Entrevista para o Programa Escola, Câmera e Ação (Multi rio)



Fonte: O autor (2020)

4.1.0.1.1 A BUSCA DO RETORNO AO INTERESSE ESCOLAR E A PEDAGOGIA DO TERRIR

A turma 1902, o grande desafio, receber uma turma difícil, considerada a mais difícil da escola. Lecionar teatro de forma regular na grade, para alunos que não gostariam de estar na escola. Sendo este seu último ano, nono ano, onde eles se sentem praticamente os "universitários" do ensino fundamental, tendem a fugir as regras e demonstrar um certo desdém às normas escolares do ensino fundamental, 'pois já estão maduros "e as aulas de teatro consideradas "coisa de criança ", era algo bastante desafiador.

Ouvir era fundamental e o foco principal descobrir o maior interesse do grupo. Realizei rodas de conversas sobre variados temas e percebi que séries sobrenaturais e programas como Parafernália e Porta dos fundos do Youtube, eram o grande interesse da maioria do grupo.

Nesse sentido tentei criar um paralelo entre o que podia ser percebido nas séries com temática sobrenatural e com os programas de humor rápido da internet e encontrei em ambos as críticas sociais de situações do cotidiano e o foco nos dilemas e inquietudes pessoais como, por exemplo, conflitos familiares, dependência química, doenças mentais, corrupção e outros temas tabus de forma distanciada, através de zumbis, espíritos e fantasmas ou de um “humor exagerado” nos programas do Youtube que fazem de toda essa temática séria algo mais leve e de mensagem rápida.

Era então uma fórmula e uma característica da turma, em nosso vasto conteúdo das artes cênicas e dentro da minha didática profissional, percebi a conexão com o distanciamento Brecht e principalmente com o Cinema de Bordas e com a pesquisada em tela, Metodologia de Bordas.

Outra necessidade percebida no grupo foi a de autonomia, ter função na escola, cuidar de uma outra turma, organizar as festas ou qualquer evento, ser visto como parceiro dos professores era algo motivador, se organizarem sozinhos e ter voz ativa, eram também situações que me proporcionavam o domínio de turma e o interesse natural do grupo, e nesse trabalho de autonomia, nessa mescla de humor, comédia, horror e ironia característicos da minha Metodologia de Bordas, fui trabalhando os conteúdos de Artes Cênicas e o grupo de alunos considerados desunidos e problemáticos foram se transformando em assíduos, participativos e elogiados pelo corpo docente de toda a escola.

De toda a rica experiência que obtive como professora da 1902 posso destacar alguns trabalhos realizados pelos alunos, os filmes criados pelos grupos, abaixo listados e uma peça criada por eles para animar a festa do dia das crianças do fundamental 1, alunos do primeiro ao quinto ano, por iniciativa própria e interesse deles, afim de serem úteis à comunidade escolar em seu último ano.

Filme PSYCHOPATH - <https://youtu.be/VuetXUXqqcl>

Filme BIZARRICES-<https://youtu.be/T2BFUen0oc8>

A PEDAGOGIA DO TERRIR por Suellen Rodrigues, 17 anos

“ Então, através dos vídeos que foram mostrados em sala de aula e toda a explicação, pude me interessar mais profundamente pelo surrealismo e compreender este como algo relacionado à um sonho, algo do inconsciente, onde coisas reais se misturavam com algo completamente bizarro, como

muitas vezes acontecem nos nossos sonhos. Quando foi passado o trabalho de criar um filme em Bordas, eu e minha colega de turma Emilly, pensamos logo em uma imagem mais envelhecida, para dar um tom de algo que está sendo passado na mente, assim como elementos que são incoerentes, mas com algum significado e trabalhamos em uma cena com muitos efeitos visuais e com muita edição.

Então fizemos uma cena de um assassinato onde todas as coisas aconteciam meio que ao contrário e se confundiam ao longo da cena com uma ordem aleatória dos acontecimentos. Na produção além de figurinos pensados e da edição, fizemos também uma “pele humana” com farinha de trigo e base, e a mesma era intercalada com as cenas sendo costurada e cortada e com de sangue falso saindo dela, pra dar um tom de terror, porque interpretamos que o surreal não era somente algo mágico, mais sombrio e incoerente.

Esse aprendizado sobre surrealismo, me ajudou muito agora, no Ensino Médio nas aulas de Arte e Literatura, além de ser uma experiência incrível para despertar a criatividade.

E depois do vídeo voltamos a encenar na sala de aula, realizar os jogos com séries, filmes, para fixar o aprendizado, tanto na parte teórica, quanto pratica. Até hoje sinto muitas saudades das aulas, as mais divertidas.”

Figura 20 - Filme da turma 1902



Fonte: Foto de Rosa Nogueira

Destaco também a peça “As sete noites de Terror “ realizada no dia da festa das crianças, e totalmente organizada e idealizada pelos alunos da 1902 em destaque Grasiely Lopes, autora da peça. Hoje aos 17 anos está no Ensino Médio, faz o curso profissionalizante para atores da atriz Luciana Coutinho no shopping Recreio e é também Youtuber.

A PEDAGOGIA do TERRIR por Grasiely Lopes, 17 anos.

“Vou relatar nesse texto a experiência de ter sido literalmente aluna, não iria considerar aluna se não tivesse sido uma experiência e principalmente aprendizado enorme, tem pessoas com diploma e pessoas que realmente nos deixam a marca daquele diploma.

Trabalhar com mitos gregos, surrealismo, terror, comédia, de uma forma divertida e onde ninguém sente, é um máximo nas Artes Cênicas, de uma forma coerente, onde nós vejamos naquele lugar e vivenciando realmente um momento, saber como a profissão de um ator começou, saber onde tudo isso se desenvolveu e passar isso para outras pessoas e fazer aquela ‘ história ‘ se tornar realmente uma experiência sendo desfrutada a cada dia por seres como Dionísio, nosso Deus papai.

Eu sempre me interessei por teatro, mas pra mim e pra qualquer pessoa que nunca tenha tido um entendimento melhor como eu fui ter com a Rosa Nogueira, o terror é apenas algo assustador, é apenas o medo, mas ele pode ser comédia, ele pode ser desabafo, ele pode ser palhaçaria, sabe por quê? Porque é um jogo, acontece, é transformador.

Vou citar um exemplo e vão entender bem o que eu estou tentando passar, nesse período de aula, eu, aluna Grasiely, pedi para que pudesse criar uma cena de terror para que a escola toda pudesse ver, minha maior vontade ali era que todos pudessem jogar comigo e ter também a experiência que eu tinha em sala de aula, já que muitas turmas não tinham aula da Rosa. Meus amigos toparam fazer a apresentação que a professora permitiu e eu escrevi. "As sete noites de terror " eram cenas onde estavam algumas amigas em uma sala de aula e meninos amigos encontravam uma máscara de borracha de carnaval e entravam na sala para falar com elas, assustando as meninas que estavam no clima do filme do terror, a plateia toda caía na risada, e nosso susto era real e divertido, assim aprendi o que era o Terrir. Artes Cênicas é transformador, para fechar quero dizer que, marcou tanto em mim as aulas com a Rosa Nogueira, que hoje eu continuo nessa caminhada, professor sabe plantar a semente.”

Figura 21 - Peça: As sete noites de Terror



Fonte: foto de Rosa Nogueira

4.1.0.1.2 A METODOLOGIA EM BORDAS E A CULTURA EM ALMANAQUE

Partindo das atividades realizadas com a Metodologia de Bordas que foram surgindo de forma colaborativa e peculiar em cada grupo, e que muito comunicava sobre o saber e a cultura dos alunos, em minha visão em muito se relacionou com os antigos almanaques, muito difundidos no Brasil, que serviam como “manuais de vida “ na época e que, de forma eclética, falavam sobre variados assuntos de forma superficial em ‘bordas”. Ou seja, não é de hoje, que o brasileiro prefere conhecer

ecleticamente e horizontalmente os assuntos do seu interesse. Não foi o advento da globalização que trouxe essa postura aos brasileiros, desde o final do séc XIX que o brasileiro gosta de informação de forma dinâmica, divertida, com variados referenciais sociais, desde dados científicos, políticos, piadas, jornalismo investigativos, publicidade, entre outros. O almanaque é um exemplar de uma cultura multifacetada, que em muito dialoga com a dinâmica da internet e até mesmo das redes sociais, campeãs de acesso dos nossos alunos.

Neste ponto a pesquisa encontra uma informação que considero estratégica, aos profissionais da educação que devem considerar que a dinamização da cultura no Brasil é instalada desta forma desde os tempos remotos, e como professores devemos nos aproveitar desta dinâmica para levar as artes cênicas e a educação de forma geral, com abordagens e formatos de “ manuais de vida “ e rever o valor do almanaque, das crenças populares e da internet, e mídias em geral, como obra de referência para a pedagogia teatral.

Partindo desta importante verificação e levando em consideração o público alvo da pesquisa, considerando que a Tv, assim como o almanaque no séc. XIX eram as únicas fontes de informação para algumas regiões. A internet, também hoje acaba realizando o mesmo papel, lembrando que os alunos da rede municipal em geral se restringem a utilizar a internet para acessar as redes sociais, é necessário que a escola se torne multifacetada e dinâmica tanto quanto a internet, em especial as redes sociais.

Focada nesta vertente da Metodologia de Bordas que acabava de refletir, onde a fissura no ambiente escolar, causado pelo ensino de Artes Cênicas, como um espaço de diálogo e “manual de vida “, criei o projeto” Intercâmbio de Arte e Cultura“ no qual recebíamos nas aulas de Artes Cênicas variados convidados de diversas profissões para contar sua experiência profissional, explicar sua profissão e relacionar a possível aplicação dos conteúdos de Artes Cênicas em suas profissões e no mercado de trabalho e realizávamos também passeios culturais. E o Projeto Beleza Negra no qual, através de atividades artísticas ligadas à cultura afro e a realização de um desfile de moda com a participação dos alunos negros da escola e convidados, pretendíamos questionar, Racismo, Mercado de trabalho, Padrões de Beleza, Auto estima, Religião, Cultura entre outros. Por meio do Projeto Beleza Negra levantávamos questionamentos acerca dos estereótipos e do MEDO de ser negro. O evento teve um sucesso tão surpreendente entre os alunos que precisamos criar além do premio "Beleza Negra" o premio "Somos Todos Brasileiros" para que os alunos que reconhecessem sua miscigenação e se declarassem pertencentes à raça negra, porém não tivessem a pele retinta, pudessem participar. Diante disso percebemos que O medo da negritude acaba

quando ela vira foco.

E utilizando desses projetos como um aprofundamento da Metodologia de Bordas.

Recebemos variados profissionais, atores de tv, bailarinos, professores de dança, diretores de teatro, advogados, médicos, cantores, atletas. O que em minha opinião foi um avanço na Metodologia de Bordas, foi a compreensão ampla da mistura de gêneros, foi a abertura das gaiolas educacionais à essência do verdadeiro Território de Ivan Cardoso.

“Somos assim sonhamos o voo, mas tememos a altura. Pra voar é preciso ter coragem pra enfrentar o vazio. Porque é só no vazio que o voo acontece, o vazio é o espaço da liberdade, a ausência de certezas. Mas é isso que tememos: o não ter certezas. Por isso trocamos o voo por gaiolas. As gaiolas são o lugar onde as incertezas moram “

Fiódor Dostoiévski em Os Irmãoskamarazov

Figura 22 - Modelo de Divulgação do Projeto Intercâmbio de Arte e Cultural



Fonte: Foto de Rosa Nogueira

Figura 23 - Projeto Beleza Negra



Fonte: Foto Flavia Terra

Figura 24 - Visita do ator Vinicius Marins



Fonte: Foto de Rosa Nogueira

Figura 25 - Visita do ator, cantor e compositor Jhama



Fonte: Foto de Rosa Nogueira

Figura 26 - Capoeira (evento Beleza Negra)



Fonte: Foto Flavia Terra

Figura 27 - Dançarina convidada para o evento Beleza Negra



Fonte: Foto Flavia Terra

Figura 28 - Momento marcante no evento Beleza Negra



Fonte: Foto Flavia Terra

Figura 29 - Convidado: Walney Gomes (ator, professor, diretor, bailarino, cantor, autor, musico)



Fonte: Foto de Rosa Nogueira

Figura 30 - Passeio ao Teatro (espetáculo da Performer Palhaça Fernanda Paixão)



Fonte: Foto de Rosa Nogueira

O PROCESSO EM BORDAS por Aline Libório (advogada e Professora)

“A experiência foi muito bacana. Eu achei que a turma respondeu bem a proposta, eles ficaram bem concentrados e interessados no relato da minha trajetória de vida até cursar a faculdade de Direito, os desafios que eu tive que enfrentar e foi uma oportunidade muito grande de eu estar passando a minha experiência com o Direito, o que um advogado teoricamente faz, que quando você faz um curso de Direito, quando você se forma, você tem um leque opções profissionais, cursos, concursos na área são vastos. Alguns ficaram curiosos, teve até alguns que disseram que fariam Direito. A oportunidade foi muito bacana e eu te agradeço muito por ter participado desta atividade,”

Figura 31 - Convidada: Aline Libório



Fonte: Foto de Rosa Nogueira

O PROCESSO EM BORDAS por Jessica Felipe Tavares (professora de dança, e mestranda da UFSJ)

Gostei muito de ter participado como convidada da aula da Rosa Nogueira, foi uma experiência muito valiosa, valorosa. Na escola pública, na escola de Ensino Fundamental com adolescentes é uma faixa etária que me encanta muito e com certeza foi uma troca maravilhosa que reverberou no meu corpo. O que eu percebo de muito interessante na experiência, foi todo o cuidado de como a atividade foi realizada, da minha chegada até a escola, o tempo que eu estive com os adolescentes, até o momento de sair da escola, eu tive a oportunidade de ser apresentada para direção da escola, para os professores da escola. Eu acho que esse movimento é muito interessante, já que é uma professora convidada que está chegando na escola. Achei muito importante não sair entrando na sala sem ter contato com os outros professores que estão lá todos os dias, né!? Construindo, desenvolvendo, planejando aula. Eu tinha pensado em conversar com os adolescente sobre a minha experiência com a dança, os lugares onde o meu corpo ocupou a cidade, conversar com os adolescentes sobre as expectativas deles sobre o futuro e a partir disso, a gente realizar uma experimentação de corpo, dentro das danças urbanas e, através dessas danças urbanas, pensar como a gente constrói personagens, como a gente pode, com esse vocabulário de movimento, construir uma narrativa e também a narrativa de uma realidade que a gente queira viver ou queira denunciar. Então foi isso.... e a experiência foi super calorosa. Adolescente tem isso, essa capacidade, essa potência que transborda de muita energia, muita criatividade, e o que eu percebi é que os adolescentes estavam com uma expectativa grande querendo se dizer, querendo se mostrar para essa professora convidada que estava ali eu era eu, eu estava com uma expectativa assim de me sentir muito lisonjeada por estar em uma escola pública, que eu acredito muito na educação pública. Tenho certeza que é uma educação que precisa ser respeitada e estimulado esse conhecimento artístico das escolas públicas que constroem seres humanos mais críticos, criativos, e pensar em um fazer, e construir um mundo mais respeitoso, capaz de transformar essa realidade. Acredito na arte como parte desse trabalho educacional, foi muito legal me sentir fazendo parte disso. Sou educadora há 20 anos, mas não educadora em escolas públicas. Eu nunca lecionei nas escolas públicas e foi maravilhoso ter tido essa oportunidade.

Essa experiência de dar aula com professora convidada me deu muita vontade de fazer a Licenciatura, eu sou professora, minha formação é em Bacharel em dança, e na dança, mesmo sem a Licenciatura a gente acaba sempre nesse lugar de partilhar conhecimento, troca e de ensinar coisas tanto em companhias, quanto nos espaços não formais, como nos espaços de teatro, de vocabulário corporal, de aula de dança mesmo e eu havia tido algumas experiências dançando em escola pública mas aí ter tido essa experiência em sala de aula na escola dessa forma foi muito bacana á muito tempo que eu não recebia um convite assim, então eu fiquei muito feliz e contribui assim nessa vontade de terminar o mestrado e voltar pra fazer a Licenciatura, sabe. Para também ter a oportunidade de estar como professora efetiva de uma escola pública.

Por vezes percebemos uma dificuldade dos professores da rede pública em conseguir levar pra dentro da escola profissionais, professores e gente de várias profissões que poderiam estar contribuindo no ensino aprendizagem daquele aluno, por uma série de empecilhos, custo que às vezes é difícil porque precisa viabilizar recursos pra isso, tanto quanto recurso financeiro, às vezes recursos burocráticos também. Às vezes para você levar alguém para dentro da escola, permissão e o que eu percebo é uma alegria dos profissionais da escola quando chega uma pessoa dentro do espaço da escola pra fazer essa conexão, pois a escola tem seus códigos, seus muros, é um território já estabelecido que tem regras e o aluno quando chega nesse espaço já sabe as regras e, automaticamente o aluno constrói um personagem mesmo de como ele deve se comportar nesse espaço enquanto estudante. Ele tem seus personagens e os professores também fazem esse mesmo exercício. Eu percebo assim por ter amigos professores

e até eu mesmo nos espaços não formais onde eu pude trocar conhecimento, dar alguma aula e vamos criando e performando-se nos espaços da gente, onde habitamos, então eu vejo o intercâmbio como um lugar muito legal, que parece que dá uma oxigenada tanto nos professores, empolgados com o profissional de fora, com alguém que traz um código diferente. Não que os professores não tenham seus códigos, todos temos, mas parecem que vestem a camiseta da escola, entram naquele ambiente estruturado, aplicando seus métodos estruturais por vezes, então, me parece que o projeto é bastante relevante, essa troca proporciona essa conexão da cidade em duas perspectivas, da cidade com aquele que não está diretamente dentro do espaço da escola e daquele artista ou professor da cidade que está sempre naquele espaço e parece que cria uma outra página dentro desses vocabulários, nesse mosaico da própria formação do estudante. E o que eu acho interessante é que é um exercício em que todo mundo ganha, o convidado, que chega também recebe essa oxigenação, a palavra é oxigênio mesmo, quando ficamos muito presos dentro de um único formato, único território, vestimos apenas aquela forma de performar de representar a cidade e quando vemos uma pessoa que habita a cidade mais não frequenta aquele território ela traz um oxigênio, ou melhor, a pessoa frequentou na época que era estudante, essa pessoa entra nesse espaço com outra bagagem, mais entra com a memória afetiva de quando foi um aluno, o que mexe com as relações afetivas, com as memórias da época em que você também foi um adolescente e você também estava na escola. No caso, eu fui aluna de escola pública e o convite que a Rosa fez foi pra ir na escola que ela trabalha e fica no bairro onde eu moro, então criou em mim uma relação de afetividade, apesar de nunca eu ter entrado naquela escola como se fosse um outro mundo, um outro povo, ao mesmo tempo eu entrava naquela escola com o sentimento de “uowww” e é uma escola que fica no meu bairro, porque muitos dos meus códigos de aluna de 20/30 anos atrás ainda permanecem em mim, as coisas se repetem identificamos os mesmo códigos e aciona memórias vividas e tem relação de afetividade.

Figura 32 - convidada :Jessica Felipe



Fonte: foto de Rosa Nogueira

O PROCESSO EM BORDAS por Thiago Lopes (fotógrafo)

Gratidão é a melhor palavra pra definir. Nós do projeto Injeção de Autoestima, representado pelo nosso idealizador Thiago Lopes, podemos ilustrar que cada experiência com os alunos da Zona Oeste, enriquece a vida de qualquer pessoa.

Jovens com base educacional previamente trabalhada pela educadora Rosa Nogueira, conduzindo os a caminhos que, em condições naturais no atual sistema educacional, seriam bem difíceis.

Vale ressaltar que sistemas de integração como esse trabalho, precisam não só de mais atenção, bem como de mais investimento pois provocam mudanças inimagináveis. Como dito no início gratidão é a palavra que define.

Figura 33 - Convidado: Thiago Lopes (Fotógrafo)



Fonte: Foto de Rosa Nogueira

Projeto Intercambio de Arte e Cultura: Visita da Cia do Invisível, uma Cia premiada da Zona Oeste do Rio de Janeiro e apresentação do seu mais novo espetáculo Casas.

Figura 34 - Cia do Invisível



Fonte: Foto de Rosa Nogueira

O PROCESSO EM BORDAS por Alexandre Damascena (diretor da Cia do Invisível e professor Doutor em Literatura)

A minha relação entre teatro e educação começa em 1996 quando me tornei animador cultural do Estado do Rio. Sempre entendi que o diálogo entre arte e educação era fundamental para nossa formação cultural. A Cia do invisível nasce do desejo de estabelecer este diálogo. Nosso foco de atuação desde o início foi a Zona Oeste. Como a maioria dos bairros desta região não tem teatro as praças, as casas e as escolas tornaram-se nossos locais de apresentação. No caso especial das escolas entendemos que era uma possibilidade de contribuir dentro de um espaço dedicado ao conhecimento. O teatro é uma forma de conhecimento como qualquer outra área pedagógica e tem a vantagem de se comunicar diretamente com os alunos. A apresentação dos espetáculos CASAS nas escolas Monteiro Lobato e Professora Leocádia Torres foram ricas em troca de conhecimento. Uma das estratégias da Cia é conversar com os alunos ao final de cada apresentação. O fato de o tema da peça estar ligado a moradia deixou os alunos muito à vontade para falarem das suas relações com as suas próprias casas. Para o grupo foi uma experiência incrível pois ainda não tínhamos feito este espetáculo em nenhuma escola. Escutar os alunos, anotar as suas opiniões sobre a peça nos fez amadurecer o trabalho e ao mesmo tempo nos colocou em pé de igualdade com eles. A conversa aberta estimulou os alunos a serem protagonistas do evento também. O tempo

todo tentamos fugir da ideia de que estamos querendo ensinar alguma coisa para eles, mas que podemos refletir juntos e todos saírem ganhando. No teatro o conhecimento é construído em forma de diálogo. Para a professora Rosa que também é atriz da Cia do Invisível foi um momento de aflorar o seu lado professora artista. Eu enquanto diretor da Cia acredito que o diálogo entre cultura e educação deve ser permanente.

Figura 35 - Damascena



Fonte: Foto de Rosa Nogueira

O PROCESSO EM BORDAS por Tony Felix (ator e professor de Artes Cênicas)

Meu nome é Tony Felix, sou formado pela escola técnica Martins Pena e estou me formando agora pela Licenciatura em Teatro pela Unirio. Sou da Zona Oeste, ator periférico, faço parte da Cia do Invisível que leva teatro para a casa das pessoas aqui na região mesmo. Os atores da periferia têm poucas opções de sobrevivência, ou eles podem fazer projeto escola ou eles também pra sobreviver fazem animação de festa, o que é muito comum também por aqui. Outra forma é procurar projetos de teatro, ongs, para dar aula de teatro, em Cieps, escolas, por exemplo, e eu passei muito tempo da minha vida dando aula nesses grupos, fazendo projeto escola, então essa é a forma que temos de sobrevivência e a experiência que eu peguei durante esse tempo que dei aulas em escolas e ongs que me ajudaram a ir me familiarizando e crescendo muito com isso e essas aulas mais a apresentação na escola da Rosa foram muito importantes, porque

eu volto a esse ambiente, depois de um tempo depois de já ter mais experiência. Depois de alguns anos voltar a esse ambiente, agora fazendo Licenciatura, minhas aulas agora estão muito melhores e voltar pra fazer a peça CASAS. Eu penso que as escolas que eu dei aula, os locais que eu dei aula, também foram as minhas casas e foi muito bacana essa experiência, porque é um mistério, até você apresentar, você não sabe qual é a reação dos alunos o que eles vão dizer e as perguntas no final da apresentação provaram que eles se conectaram, ficaram interessados no processo dos atores e foi muito legal, muito bacana pra mim e foi uma das primeiras apresentações do espetáculo. Nós não sabíamos qual seria a reação do público e fazer assim na escola é um grande teste, porque se os alunos também gostaram é provável que o público em geral também goste, já que eles são bastante sinceros os alunos não vão ficar fingindo, mentindo para você que gostaram, que não gostaram. É muito espontânea a reação deles, então você consegue perceber que realmente o espetáculo chegou.

O PROCESSO EM BORDAS por Barbara Jordão (atriz e professora de Artes Cênicas)

Como atriz e professora eu achei muito positiva a nossa apresentação, fomos muito bem aceitos pelos alunos, que a proximidade de nos atores com os alunos faz com que eles fiquem bem dentro do espetáculo, fiquem muito conectados, muito presentes e eu acho que as interações foram muito boas. Acho que foi muito enriquecedor para os alunos porque eles tiveram contato com vários temas em tempo curto, depois eles puderem falar, interagir durante o espetáculo, depois perguntar. E isso faz muita diferença, porque isso chama muito a atenção deles, eles foram muito receptivos, eles prestaram atenção de verdade, realmente interessados. A dinâmica do CASAS funciona muito para adolescente, para faixa etária deles, porque fala de temas que eles já vivenciam, ainda mais no meio social que eles vivem e tenho certeza que a maioria deles se identificou pelo menos com uma parte, e acho que tem que ter apresentação de teatro na escola, tem que ter debate, tem que ser essa troca, porque isso só faz aumentar o poder de criticidade deles o pensamento reflexivo, as questões que eles têm. Eu acho que isso traz mais possibilidade para os alunos no geral assim. Para mim, como estávamos no processo do espetáculo, achei que foi especial demais esse dia e não esperava ser tão bem recebida. Achei que funcionou demais a peça com eles, que a troca deles foi incrível e que eles apontaram coisas que ainda não tinham sido apontadas e acho que isso foi para gente, como grupo, e que acrescentou bastante coisa ao texto, das emoções da peça, do sentido de algumas cenas e, por incrível que pareça, eu acho que valeu mais do que outras apresentações a troca com eles. Fiquei muito feliz de vê-los bem interessados e dentro do mundo do teatro assim. Sei que a Rosa trabalhou isso com eles, que eles já fazem improvisações, eles conhecem esse campo e isso já torna eles parte. A gente não fez uma coisa que eles nunca tinham visto, em termos de teatro, eles sabem o que é que é, e tinha que ser assim em todas as escolas. É de extrema importância ter aulas de teatro pra trabalhar com a sensibilidade deles, com essa escuta deles e para integrar tudo e para trabalhar com a coletividade, com essa troca um com o outro, no teatro temos que lidar com todo mundo, e isso é ótimo, a sociedade é coletiva.

Figura 36 - Espetáculos CASAS (Barbara e Tony em cena)



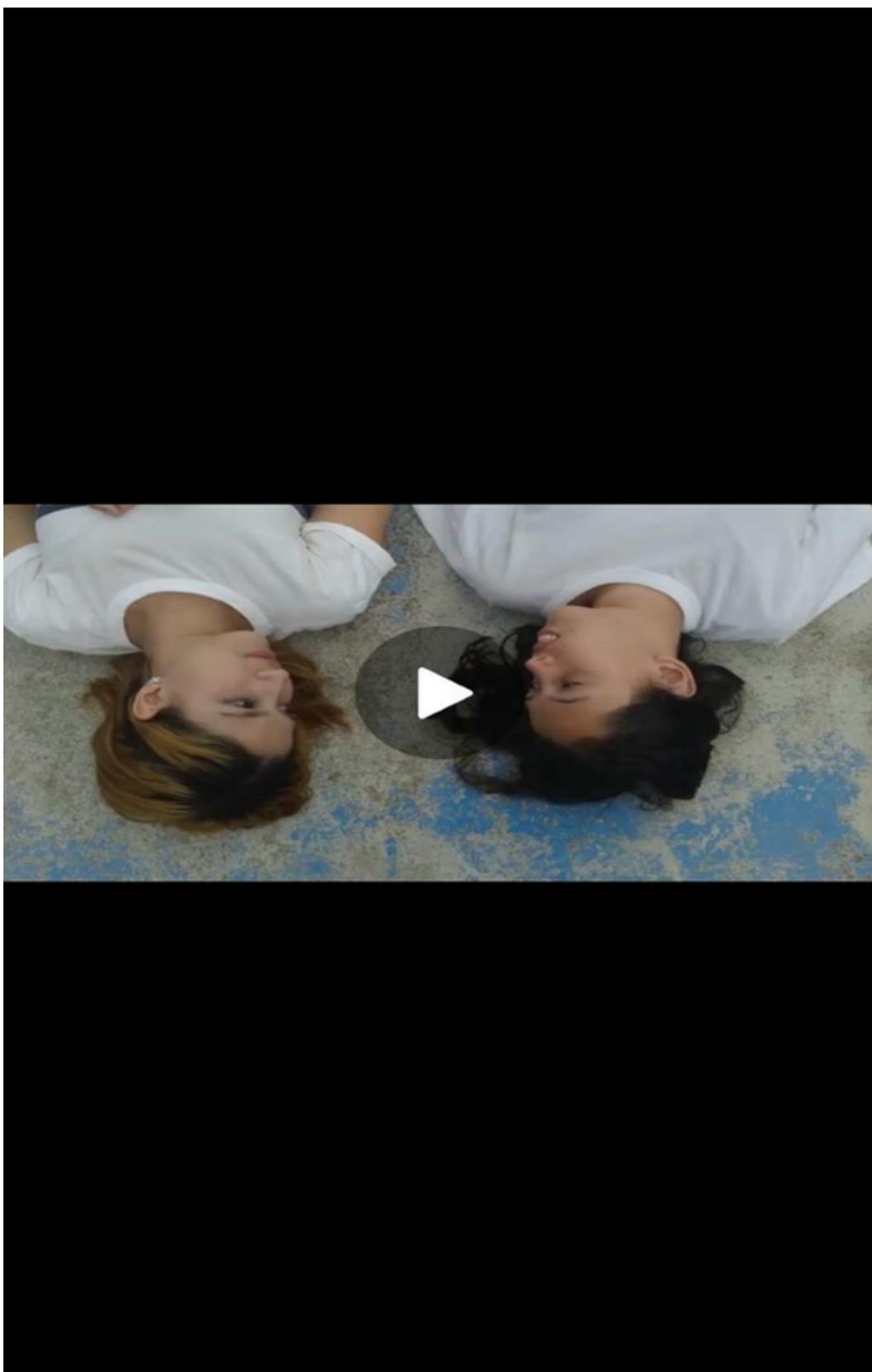
Fonte: Foto de Rosa Nogueira

4.1.1 O CINEMA DE BORDAS NA ESCOLA

A experiência de realizar filmes com os alunos. Partindo da pergunta: O que pode ser um terror na vida de cada um de vocês?

Os alunos partindo do relato de seus próprios sonhos e inspirações de variados gêneros, terror, suspense, surrealismo, comédia, separados em grupo e de forma colaborativa, criaram uma narrativa onde transformam em cenas temas que mais aflige a fase da adolescência, como, depressão, bullying, homofobia, violência na escola, racismo, medo de ser tratado como criança. Trazendo à tona possíveis discussões que podem ser trabalhadas a partir das cenas criadas que podem ser vistas nos vídeos nos link e fotos abaixo:

Figura 37 - Filme criado por alunos



Fonte: foto de Rosa Nogueira

Link: <https://youtu.be/byZUgInvEGw>

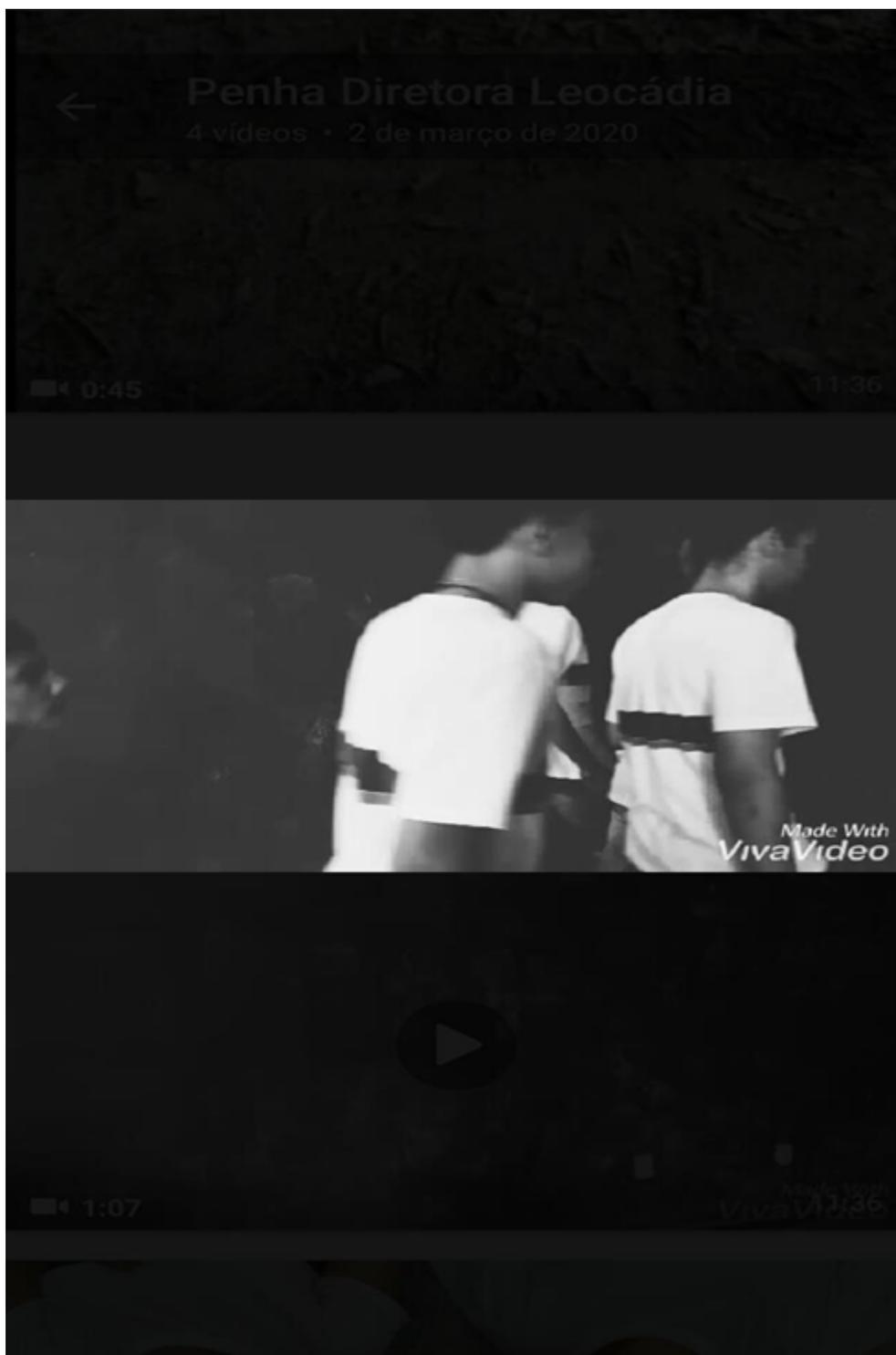
Figura 38 - Produção dos alunos



Fonte: Foto de Rosa Nogueira

Link :<https://youtu.be/zN7F27N9BQ0>

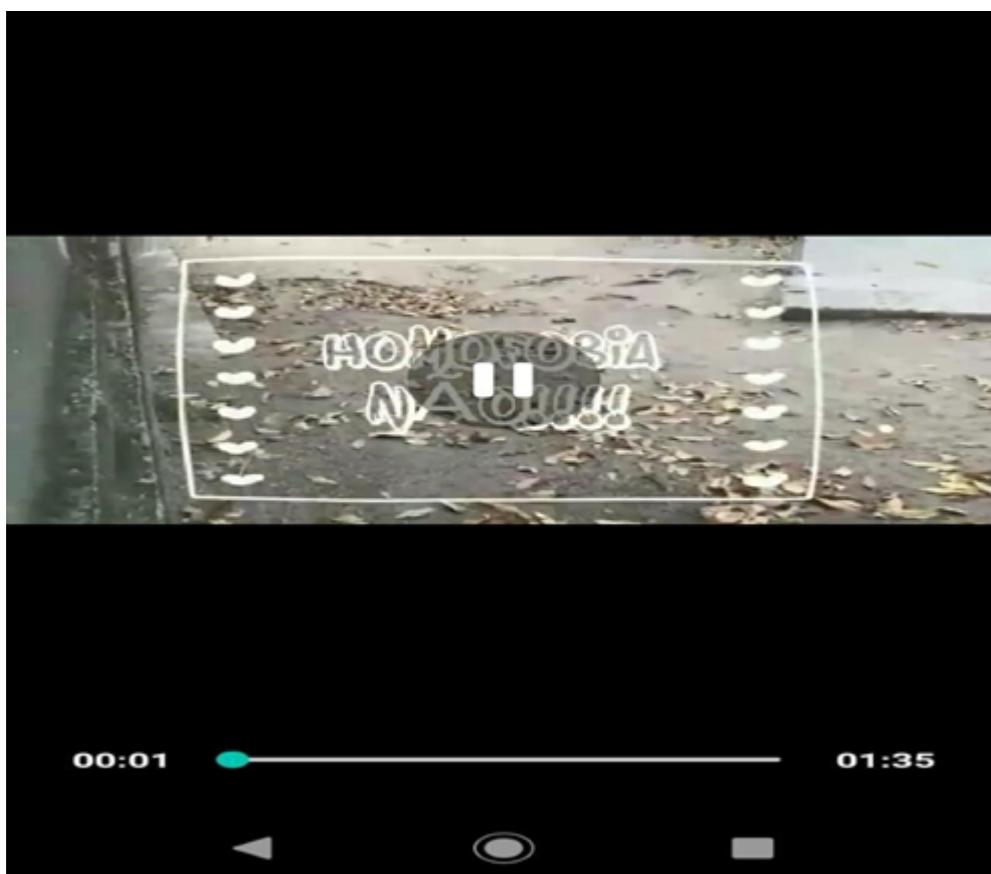
Figura 39 - Filme : Racismo (realizado pelos alunos)



Fonte: Foto de Rosa Nogueira

Link :<https://youtu.be/fNlyQNluBog>

Figura 40 - Filme : Homofobia não (realizado pelos alunos)



Fonte: Foto de Rosa Nogueira

Link:<https://youtu.be/J9I2Fhqbdd8>

Figura 41 - Pedagogia do Terrir (filme produzido por alunos)



Fonte: Fotos de Rosa Nogueira

Link: <https://youtu.be/V9aZA7F18zM>

A PEDAGOGIA DO TERRIR por Daniele Almeida (participante do filme Homofobia, 14 anos)

As aulas de Teatro da professora Rosa Nogueira foram essências. O que nenhum outro professor conseguiu fazer em anos, a professora junto com a sua disciplina fez em meses

O teatro mudou a forma com que os alunos se tratavam, fez com que as turmas ficassem unidas e aprendessem, de forma lúdica, a apresentar até mesmo trabalhos de outras matérias. A professora chegou com a proposta do "Terrir", a mistura de terror com comédia, nos ajudou a interpretar, criando conosco um curta metragem, utilizando o surrealismo como referência.

Quando ela começou a trabalhar com a minha turma, 1905, nós ficamos bem assustados, pois a maioria da turma tinha algum tipo de medo e/ou pânico, eu mesma, por exemplo, tinha pânico de palco e público, a professora me incentivou a continuar sempre, e hoje estou fazendo parte do clube de teatro do Instituto Educacional Sarah Kubistcheck, tudo pelo incentivo de Rosa Nogueira.

A PEDAGOGIA DO TERRIR por Amanda Ferreira de Souza, 14 anos

Bom, minhas expectativas para as aulas de Teatro já eram imensas pelo fato de eu amar teatro, porém a professora Rosa mostrou além do que eu imaginava. Os exercícios com a "quarta parede" me foram de muita utilidade, sem contar que agora consigo identificá-lo e produzi-lo facilmente. E o "terrir" (terror com comédia) foi fantástico e diferente, a forma como ela fazia, as músicas utilizadas, tudo colaborava para as atuações darem certo, e ao mesmo tempo um sentido completamente diferente, tendo uma conexão. Foi incrível! Aliás, com base em nossas aulas, fizemos um curta

que falava sobre as diferenças de aceitação e tais. Também foi uma experiência incrível participar. Digamos que, depois de tudo, a visão foi ampliada em todos os sentidos. Outras atividades que também deram muito resultado na turma em geral foram as rodadas de debate onde as opiniões eram expressas através da fala, de cartas e até mesmo da atuação. Acho que o teatro, a arte em si, deveria ser mais destacada principalmente nas escolas. Eu como representante de turma vi a diferença, tanto no desenvolvimento e comportamento dos alunos como na união da turma através do teatro. Fico muito feliz de ter participado de tudo isso e ter tido uma amiga também a professora.

Figura 42 - Turma família (Amanda e Daniele na foto)



Fonte: foto de Rosa Nogueira

A PEDAGOGIA DO TERRIR por Wallace Vitar (aluno ator protagonista do filme Homofobia, 15 anos).

Fazer esse filme foi maravilhoso e juntar comédia e terror também foi muito bom, e eu aprendi muito. Nós deixamos de lado a vergonha de expressar nossas opiniões em público, de apresentar trabalhos e cenas. Pra mim foi muito bom, ainda com essa professora maravilhosa que eu amo muito, e eu agradeço por ter feito esse filme. Queria fazer outros vários filmes, foi uma experiência incrível! Tenho saudades, tenho o vídeo guardado, nunca vou apagar e através dessas aulas e desse filme eu me senti cada vez mais apaixonado pelo teatro. O teatro é a melhor coisa do mundo, é a minha vida, nunca mais vou parar.

Através desse filme e das aulas a turma ficou mais unida, nós ganhamos maior confiança nos colegas, nos tornamos uma família, uma coisa que é muito difícil com turmas de adolescentes, mas conseguimos e a professora foi uma mãe para gente no caso.

Figura 43 - Wallace aluno ator do filme Homofobia



Fonte: foto de Rosa Nogueira

Analisando a Metodologia de Bordas e todas as trocas conquistadas com o grupo pesquisado, faz-se necessário pensar a educação a partir da experiência e do sentido, complementando o pensamento sobre o processo educacional ser entre teoria e prática. Para tanto, explora o significado das palavras experiência e sentido

utilizado na Metodologia de Bordas.

Evidenciando que para esta metodologia em tela, as atividades realizadas repensam sobre a relação teoria e prática não ser uma relação distinta.

Ao longo da metodologia, percebemos que o aluno envolvido na pesquisa ao vivenciar a experiência da prática das atividades começa a dar sentido à aprendizagem teórica e a teoria passa a ter uma perspectiva política e crítica.

Analisando o ensino do teatro, percebemos que aplicar nas salas de aulas somente jogos e atividades consagradas por grandes metodologias da pedagogia das Artes Cênicas fortalecem ainda mais a visão sobre a educação ser prática versus teoria, onde aplicamos teorias que não foram geradas através de nossa prática. Do contrário, quando conseguimos direcionar e criar jogos específicos e técnicas pontuais para determinado grupo de forma individualizada, que não são a aplicação direta de metodologias clássicas, mais uma metodologia nova, única, não copiada e sim inspiradas em pesquisas consagradas, percebemos a relação teoria e prática, acontecendo efetivamente. Contrariando um comportamento comum dos profissionais envolvidos com a educação onde a grande maioria atinge a postura de meros aplicadores de técnicas clássicas, estabelecidas e criadas para outros grupos, com circunstâncias sociais das devidas épocas, tornando o ensino de teatro limitado à antigas pesquisas e não um campo de novas experimentações.

A “Metodologia de Bordas” veio oportunizar novo sentido a experiência de ensino aprendizagem de teatro, uma metodologia capaz de dialogar com a contemporaneidade artística e social na educação e ofertar formação continuada aos educadores. Através dela percebemos que os principais envolvidos no processo educacional, professor e aluno aparecem como sujeitos críticos que, armados de distintas estratégias reflexivas, se comprometem, com maior ou menor êxito, com práticas educativas concebidas na maioria das vezes sob uma perspectiva individual e política. A Metodologia de Bordas, amplia o significado de “experiência educacional”, que em geral está diretamente conectado com a “informação”. Muitas vezes a escola realiza passeios, aulas de campo, para que o aluno, conheça determinado espaço e “experimente” determinado assunto, porém, em geral, as crianças são impedidas de manifestarem seu natural comportamento curioso, nesse tipo de atividade, ficando presas às vezes em cordas ou filas, onde elas em geral somente são informadas de determinadas experiências, não experimentam de fato nada. E a escola, a família, a sociedade em geral consideram tais acontecimentos de informação, dentro e fora da escola, como “experiência”.

Para a “Metodologia de Bordas” não funciona assim. A experiência fica claramente definida como aquilo que nos acontece e a informação aquilo que acontece, pois tudo é construído coletivamente e tudo é vivenciado como um acontecimento.

No mundo de hoje o excesso de informação é facilmente confundido com a experiência, percebemos hoje um movimento de obsessão pela informação, que ocasiona o pouco espaço de tempo para experiência. Essa obsessão da sociedade e da escola atual pelo excesso de informação, transforma a escola que deveria ser o local para experimentação, em um dos maiores inimigos da experiência, o que faz da escola um local desinteressante para os estudantes, uma grande contradição, pois crianças, adolescentes e jovens são seres por natureza curiosos e sedentos por experiência e aprendizagem novas, onde o contrário, o interesse deveria ser o processo mais comum, porém não acontece.

A Metodologia de Bordas faz-se uma aliada na busca pelo interesse na aprendizagem, no aumento da frequência escolar e na valorização do sentido da experiência escolar.

Com este projeto e a troca obtida com o grupo pesquisado realizamos uma mostra de atividades realizadas através da metodologia e uma lista dos primeiros passos a aplicação da “Metodologia de Bordas”.

Primeiro passo

É separar a experiência da informação, é de suma importância para esta metodologia a percepção por parte do professor, que aprendizagem não é acúmulo de informações.

Segundo passo

Um arte educador destinado a aplicar a Metodologia de Bordas deve entender que um grupo focado em informantes e informados não se abre a possibilidade de experimentação, por isso é extremamente necessário “não ser muito informado”.

Terceiro passo

A Metodologia de Bordas e sua despreziosa abordagem superficial dos gêneros e mistura destes, não deixa espaço para opiniões fechadas sobre nenhum gênero, cultura, estética, ou temática, é necessário opinar menos e se deixar experimentar mais, pois o excesso de opinião anula a experimentação.

Quarto passo

A valorização dos silêncios, das dúvidas e ausência de respostas abrem

oportunidade para experimentação. Hoje em dia em um mundo no qual tudo se passa demasiadamente rápido, as respostas prontas impedem a conexão significativa entre acontecimentos e a vivência da experimentação da metodologia.

Quinto passo

Andar na contramão dessa lógica de produtividade, onde passamos cada vez mais tempo na escola, porém cada vez menos aprendemos e experimentamos, e temos constante sensação de que nada acontece. É necessário permitir que as experiências se estabeleçam sem um fascínio sobre a produtividade.

Em Heidegger (1987) encontramos uma definição de experiência. [...] fazer uma experiência com algo significa que algo nos acontece, nos alcança; que se apodera de nós, que nos tomba e nos transforma. Quando falamos em "fazer" uma experiência, isso não significa precisamente que nós a façamos acontecer, "fazer" significa aqui: sofrer, padecer, tomar o que nos alcança receptivamente, aceitar, à medida que nos submetemos a algo. Fazer uma experiência quer dizer, portanto, deixar-nos abordar em nós próprios pelo que nos interpela, entrando e submetendo-nos a isso. Podemos ser assim transformados por tais experiências, de um dia para o outro ou no transcurso do tempo. (p. 143)

A experiência nos acontece, e ao nos passar nos forma e nos transforma. Somente o sujeito da experiência está, portanto, aberto à sua própria transformação. O saber de experiência se dá na relação entre o conhecimento e a vida humana. De fato, a experiência é uma espécie de mediação entre ambos. Pretendemos com a Metodologia de Bordas que os alunos experimentem as artes cênicas criando um processo colaborativo, crítico, político, individualizado e multicultural.

Figura 44 - Pedagogia do Terrir



Fonte: foto de Rosa Nogueira

5 CONCLUSÃO

"O fantástico... é uma coisa muito simples que pode acontecer em plena realidade cotidiana, neste meio dia ensolarado, agora entre você e eu, ou no metro, quando você está vindo para esse nosso encontro"
Julio Cortázar(Bermejo2002:37)

A presente dissertação de Mestrado, intitulada "Pedagogia do Terrir: A Metodologia de Bordas no ensino de Artes Cênicas" constitui-se de uma tentativa de abordagem metodológica capaz de influenciar no interesse de aprendizagem dos alunos da Rede Municipal de Ensino, tornando-se a presente pesquisa uma base, para facilitar as dinâmicas de aulas de Artes Cênicas e promover a formação continuada dos professores. Conforma-se em um esforço de estudar os perfis das muitas turmas da Rede Municipal, seus locais, suas lutas, culturas e interesses, para criar alternativas de um cotidiano de ensino aprendizagem multicultural e fantástico, além dos conteúdos escolares e partindo destes estudos promover o aprofundamento do interesse dos alunos nas Artes Cênicas e também na aprendizagem dentro do espaço escolar.

Muitas concepções que possuía foram sendo transformadas no decorrer da pesquisa, muitas de minhas atitudes, que eu considerava banais e recreação, enquadradas nas memórias clássicas de uma postura e aprendizagem escolar foram sendo confrontadas com a pluralidade dos grupos, temas e realidade.

Até mesmo o fascínio que eu tinha por um desenho na época de aluna, quando eu tinha a idade do grupo que atendo hoje como profissional, que era o desenho Caverna do Dragão, serviu como material de pesquisa pra o resgate do interesse escolar. Ampliar o olhar para os sucessos midiáticos e perceber que assim como Caverna do Dragão, outros sucessos atuais que se voltam para o público infantil, adolescente ou mesmo que não são originalmente voltados para esta faixa etária, mais que atingem esse público, nos ensinam em suas marcas discursivas onde nos remetem à brincadeiras, jogos, fantasias, magia, brinquedos de parque de diversão, trem fantasma, além de, em geral figurinos de feiticeiro, bárbaro, cavaleiro, acrobata, ranger, capas e armas, o mágico e o fantástico, as trilhas sonoras de aventura e terror, o que muito dialoga com o imaginário e com o fazer teatral e com o social e a necessidade histórica, constante do mito.

Diferente do que é evidenciado hoje, que a criança perdeu a infância e a capacidade de imaginar. A infância de hoje, continua sendo a mesma fase de desenvolvimento humano e criatividade que todas as gerações passadas sofreram, basta a educação saber utilizar os gatilhos de cada era.

Devo a inspiração dessa pesquisa a minha bisavó, neta de negros africanos, que criou minha mãe, enquanto minha avó e tias avós trabalhavam fora, realizando

seu teatro de sombras, em torno de velas, após o jantar, na parede de sua sala, reunindo seus onze netos para contar histórias fantásticas de lendas folclóricas, como Lobisomem, mula sem cabeça, Saci Pererê, a Velha Corcunda, recurso que ela, uma senhora de 83 anos, utilizava para prender a atenção dos netos, entre eles minha mãe, por volta dos anos 50, recurso este utilizado para ocupar e jogar com eles à noite, até que seus pais, minhas avó e tias avós, chegassem do trabalho, para que estes cansados conseguissem ver suas mães que trabalhavam o dia inteiro, hábito este que tornou-se uma tradição na casa desses onze netos depois de adultos e que minha mãe, também neta, manteve comigo. Mesmo em um outro momento social e econômico. Este costume foi capaz de desenvolver meu potencial criativo, minha comunicação, visão de mundo, gosto pelo fantástico, em especial terror, mistério, histórias onde o medo e o riso estão presentes e que a atitude de jogo é constante.

Muito obrigada Bisavó Leonor Cirilo, por essa herança cultural. Acredito que, em termos acadêmicos, o próprio diálogo e a pretensão de realizar um trabalho que esteja preocupado em estabelecer uma relação, mesmo que em bordas, com a sociedade, sejam as contribuições que posso oferecer. O presente estudo pode ser compreendido como um esforço em produzir-se um trabalho acadêmico que não esteja aprisionado à erudição, mas que possa ser um manual prático da sociedade para sociedade.

Não tive a intenção de encerrar uma discussão sobre o interesse escolar, e sim de contribuir com essa pesquisa constante acerca do interesse escolar e da formação continuada dos professores na educação atual. Espero, com a pesquisa, ter conseguido instigar o início de outras tantas pesquisas, sendo ainda um desejo meu, que esse diálogo não fique restrito ao público universitário e possa contar com a participação das comunidades escolares que tenham interesse em construir uma escola mais interessante para todos e fecundar cada vez mais novos projetos e metodologias de ensino, dando sentido à educação.

Figura 45 - Conclusão



Fonte: foto de Rosa Nogueira

"A arte existe para que a verdade não nos destrua"
Friedrich Nietzsche

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABREU, Luiz Alberto de. Cadernos da ELT. **revista de relatos, reflexões e teoria teatral**, Santo André, v. 2, junho 2004. Escola livre de Teatro.

ALVES, Fatima. **Psicomotricidade: Corpo, Ação, Emoção**. WaK, 2003.

ANDRADE, Carlos Drumond de. **A Senha do Mundo: Marinheiro** in. Rio de Janeiro: Record, 1997.

BERGSON, Henri. **Ensaio sobre o significado do cômico**. Tradução Nathanael C. Caixeiro. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1983. 13 p.

BERGSON, Henri. **Ensaio sobre o significado do cômico**. Tradução Nathanael C. Caixeiro. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1983. 62 p.

CARROL, Noel. **A filosofia do Horror ou Paradoxo do Coração**. Rio Branco: Papyrus, 1999.

CHAUZAD, Jacques. **Introdução à Psicomotricidade**. São Paulo: Manole, 1978.

DURAND, Gilbert. **A imaginação Simbólica**. São Paulo : Cultrix, 1988.

DURAND, Gilbert. **As Estruturas antropológicas do imaginário**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

GARDNER, Howard. **Estruturas da mente e a teoria das inteligências múltiplas**. Porto Alegre: ArtMed, 1994.

HEIDEGGER, Martin. **La esencia del habla**. Alemanha : Gente Neste, Pfullingen, 1979. 143 p.

KAFKA, Franz. **A Metamorfose**. São Paulo: Cia das Letras, 2011.

LEVY, Pierre. **O que é o virtual?**. São Paulo: Editora 34, 1996.

LYRA, Bernadette. **Comunicação, mídia e consumo**. São Paulo, v. 6, 2009. 31/47 p.

LYRA, Bernadette. **Revista Zingu**. Disponível em:
<http://revistazingu.blogspot.com.br/2009/05/dcbentrevistacombernadettelyra.html> .
Acesso em: 14 Mai. 2020.

MASCARELLO, Fernando (Org.). **história do Cinema Mundial**. Campinas - SP: Papyrus, 2006. (Coleção Campo Imagético).

MASCARELLO, Fernando (Org.). **História do Cinema Mundial**. Campinas - SP: Papyrus, 2006. (Coleção Campo Imagético).

MORIN, Edgar ; KERN, Anne Briitte. **Terra-Pátria**. São Paulo: Sulina, 2000.

RADCLIFFE, Ann. **On the supernatural in poetry**: in The New Monthly Magazine.

London, 1826, p. 145-52.

SANTANA, Gelson (Org.). **Cinema de Bordas 2**. São Paulo: À lápis, 2000.

TODOROV, Tzvetan. **As estruturas narrativas**. São Paulo: Perspectiva, 1970.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. São Paulo: Perspectiva, 2004.