



UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ
ESPECIALIZAÇÃO EM ESTUDOS TEATRAIS CONTEMPORÂNEOS

LANA MAIARA SARAIVA FURTADO

EU-CORPO-BONECO:
Elaboração de uma proposta de encontro entre o Teatro de
Formas Animadas e o Ensino Médio

MACAPÁ- AP

2022



LANA MAIARA SARAIVA FURTADO

EU-CORPO-BONECO:

**Elaboração de uma proposta de encontro entre o Teatro de
Formas Animadas e o Ensino Médio**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Pós-Graduação em Estudos Teatrais Contemporâneos do Departamento de Pós-graduação –DPG - da Universidade Federal do Amapá – UNIFAP, Campus Macapá, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Estudos Teatrais Contemporâneos.

Linha de Pesquisa: Processos Contemporâneos No Ensino De Teatro
Orientadora: Prof. Dra. Adélia Aparecida Da Silva Carvalho

MACAPÁ- AP

2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Biblioteca Central da Universidade Federal do Amapá
Elaborada por Jamile da Conceição da Silva – CRB-2/1010

F992e Furtado, Lana Maiara Saraiva
Eu-corpo-boneco: elaboração de uma proposta de encontro entre o teatro de formas animadas e o ensino médio / Lana Maiara Saraiva Furtado – 2022.
1 recurso eletrônico. 48 f : ilustradas (coloridas).

Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Estudos Teatrais Contemporâneos) – Universidade Federal do Amapá, Coordenação do Programa de Pós-Graduação em Estudos Teatrais Contemporâneos, Macapá, 2022.

Orientadora: Professora Doutora Adélia Aparecida da Silva Carvalho

Modo de acesso: World Wide Web.

Formato de arquivo: Portable Document Format (PDF).

Inclui referências e apêndice.

1. Teatro. 2. Teatro de forma animadas. 3. Teatro na escola. 4. Aprendizado. I. Carvalho, Adélia Aparecida da Silva, orientadora. II. Título.

Classificação Decimal de Dewey. 22 ed. 790

FURTADO, Lana Maiara Saraiva. **Eu-corpo-boneco**: elaboração de uma proposta de encontro entre o teatro de formas animadas e o ensino médio. Orientadora: Adélia Aparecida da Silva Carvalho. 2022. 48 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Estudos Teatrais Contemporâneos) – Universidade Federal do Amapá, Coordenação do Programa de Pós-Graduação em Estudos Teatrais Contemporâneos, Macapá, 2022.

LANA MAIARA SARAIVA FURTADO

EU-CORPO-BONECO:

**Elaboração de uma proposta de encontro entre o Teatro de Formas Animadas e o
Ensino Médio**

Defesa em: 10/02/2022 às 18hrs

Conceito Obtido: Aprovado

Banca Examinadora:

Prof.^a (Orientadora) Dra. Adélia Aparecida da Silva Carvalho

Prof.^a Ma. Camila Rodrigues Vaz Chaves

Prof.^o Dr. José Flávio Gonçalves da Fonseca



*Eu sou a flor do mamulengo
Me apaixonei por um boneco*

*E ele neco de se apaixonar
Neco de se apaixonar
Neco de se apaixonar
E ele neco*

*Já estou com os nervos à flor do pano
De desengano, vou ter um treco*

[...]

*Se no teatro eu não te atar
Boneco, eu juro, vou me esfarrapar
Não tem sentido viver sem teu denço
Meu mamulengo*

*E ele neco de se apaixonar
Neco de se apaixonar
Neco de se apaixonar*

(Eu Sou A Flor Do Mamulengo - Composição: Luiz Fidélis)

RESUMO

O Teatro de Formas Animadas é uma prática bastante antiga que vem se reformulando com o passar dos anos. Esse teatro tem como protagonista o boneco teatral que lhe confere vida a partir de sua dramatização, por meio da animação do animador. Pensando nessa relação entre boneco e animador que esse processo investigativo visa entender, de que forma o Teatro de Formas Animadas é capaz de estimular o ato criativo, a construção de si e do outro, bem como o trabalho da autoestima em adolescentes. A partir da elaboração de uma proposta de experimentação envolvendo adolescentes do Ensino Médio em práticas do Teatro de Formas Animadas, esse processo contribui para sua desmitificação enquanto linguagem exclusiva do público infantil. Além da produção de práticas e materiais voltados para o trabalho do corpo do aluno com o corpo do boneco, que chamaremos nesse trabalho de *Corpo-Boneco*. Diante de vários desafios do hoje, sua aplicabilidade foi pensada para contexto pós-pandêmico, nesta proposta se encontram métodos de trabalhos e práticas criadas, desde a criação e confecção desse *Corpo-Boneco*, em relação com o *Eu-Corpo*, dispendo questões identitárias do *Eu* em relação com seu próprio corpo, partilhando de laços sensíveis e conexões com o outro. Por meio de *caminhos*, *encontros* e direcionamentos que apontam para a criação de um terceiro corpo, abstrato, o *Eu-Corpo-Boneco*, que nasce do compartilhamento de memórias e histórias, explorando aspectos realísticos, sensoriais e ficcionais, além de experimentações com jogos teatrais – reformulações dos jogos teatrais de Viola Spolin –, todos criados pensando essa relação, colocando o boneco como atuante, assim como o adolescente.

Palavras-chave: Teatro de Formas Animadas; Ensino Médio; proposta de experimentação; identidade; aprendizado.

ABSTRACT

The Animated Forms Theater is a very old practice that has been reformulated over the years. This theater has as its protagonist the theatrical puppet that gives it life from its dramatization, through the animation of the animator. Thinking about this relationship between puppet and animator that this investigative process aims to understand, how the Theater of Animated Forms is able to stimulate the creative act, the construction of the self and the other, as well as the work of self-esteem in adolescents. From the elaboration of a proposal of experimentation involving teenagers of High School in practices of the Theater of Animated Forms, this process contributes to its demystification as an exclusive language for children. In addition to the production of practices and materials aimed at working the student's body with the puppet's body, which we will call in this work the Body-Puppet. Faced with several challenges today, its applicability was designed for a post-pandemic context, in this proposal are methods of work and practices created, from the creation and making of this Body-Puppet, in relation to the Self-Body, providing identity issues of the Me in relation to his own body, sharing sensitive bonds and connections with the other. Through paths, encounters and directions that point to the creation of a third abstract body, the I-Body-Puppet, which is born from the sharing of memories and stories, exploring realistic, sensorial and fictional aspects, in addition to experimentation with theatrical games – reformulations of the theatrical games by Viola Spolin –, all created with this relationship in mind, placing the puppet as an actor, as well as the teenager.

Keywords: Theater of Animated Forms; High school; experimentation proposal; identity; apprenticeship.

SUMÁRIO

NOTAS INTRODUTÓRIAS	7
1 – NO TEATRO, ONDE O INANIMADO GANHA VIDA	9
1.1 - A EXPERIÊNCIA COM O TEATRO DE FORMAS ANIMADAS E O ESTÁGIO SUPERVISIONADO	11
1.2 - A PRÁTICA NO CONTEXTO PÓS-PANDÊMICO	14
1.3 - A CONSTRUÇÃO DE SI E A ESCOLA	16
2 - CAMINHOS DA PRÁTICA: RELAÇÕES DE CONSTRUTO E TROCA	19
2.1 - CAMINHO 1# - DE ONDE VÊM O CORPO-BONECO?.....	20
2.2 - CAMINHO 2# - CRIADO À IMAGEM E SEMELHANÇA DO HOMEM	24
3 – CAMINHO 3#- CONSTRUINDO LAÇOS SENSÍVEIS, EXPERIENCIANDO O EU-CORPO-BONECO.....	30
3.1. - COMPARTILHAMENTO DE TRAJETÓRIAS	31
3.2 - JOGOS TEATRAIS COM O CORPO-BONECO	34
#1 - <i>Vendo um instante: lembrança - partilhar do caminho cotidiano</i>	37
#2 – <i>Dando ânima ao Corpo-Boneco</i>	38
#3 – <i>Teatro e contação de histórias para a cena: Dramatizando a partir da narração da lembrança</i>	41
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	44
REFERÊNCIAS	46
APÊNDICE A – Ficha Modelo a ser utilizada para a criação imagética	48

NOTAS INTRODUTÓRIAS

Enquanto elemento tradicional, o Teatro de Formas Animadas sempre esteve ligado ao caráter ritualístico, consistindo em dar ânima à seres inanimados – dentre eles, bonecos confeccionados, objetos e outros elementos -, onde aquele que anima tais seres lhes transfere energia vital, por meio da dramatização. Portanto, com o passar do tempo esse teatro vai se modificando, criando outras configurações e entendimentos de sua animação e operação. Assim, peço licença para apresentar minha proposta de investigação, que parte de uma proposta de elaboração de encontro entre Teatro de Formas Animadas e o público de Ensino Médio, pensando o período pós-pandêmico. Trazendo caminhos e direcionamentos para a aplicação da prática em sala de aula com adolescentes, confeccionando seus bonecos, criando laços com e sua dramaturgia a partir de suas relações, visando questões identitárias, de autoestima e aprendizagem. Nessa investigação, experimento primeiramente comigo mesma, me colocando como sujeito da pesquisa – tomo o caminho de escrita em primeira pessoa-, para assim, poder no futuro, em segurança experimentar em sala de aula com os alunos. Sob a pergunta geradora, em forma de problema, de modo a buscar entender: De que forma o Teatro de Formas Animadas é capaz de estimular a criação, o conhecimento de si e a autoestima em adolescentes?

Justifico a importância dessa elaboração, pela necessidade de se ter material e trabalhos que envolvem o público do Ensino Médio e o Teatro de Formas Animadas – pensando seu lado lúdico, social, identitário e pedagógico-, de modo a contribuir também para a desmitificação desse teatro como forma voltada, exclusivamente, para o Ensino Infantil. Para isso, me amparo teoricamente pelos escritos de Ferreira (2016), Mendes (2017) e Silveira (1997) sendo alguns dos autores que falam sobre a utilização do Teatro de Formas Animadas no contexto educacional do ensino médio; enquanto Balardim (2015), Beltrame (2012), Costa (2003); Amaral (1997; 2002); Ivanova (2019) e Piragibe (2018), contribuem para a reflexão acerca dessa prática teatral no contexto geral artístico e social. Além das colaborações de Oliveira (2008), Schoen-Ferreira, Aznar-Fariasa e Silvaes (2009) que discorrem sobre a construção de identidade na adolescência. Explorando a identidade como parte de um conjunto de valores sociais, comportamentais e culturais que envolve corpo e mente do indivíduo, essa proposta visa entender como os aspectos identitários estão imbricados na prática de criação envolvendo o Teatro de Formas Animadas. De modo que esses adolescentes sejam protagonistas e apreciadores de suas criações e histórias, enquanto o professor é mediador da proposta. Assim, utilizo o diário de campo que intitulo como *Caderno de pensamentos* como parte de minha

escrita e anotações de minhas vivências, desenvolvendo caminhos a serem seguidos para a construção de corpos (boneco e aluno), relações e dramaturgias.

No primeiro capítulo intitulado: *No Teatro, Onde O Inanimado Ganha Vida*, se encontra o entrecruzamento de diálogos entre Teatro de Formas Animadas e a proposta pensada: de onde ela surge, quais os primeiros passos para compreender minimamente esse teatro. Além de entender o público alvo da proposta e discorrer das vivências da graduação em Teatro pela UNIFAP, especificamente, as atividades das disciplinas de *Estágio Supervisionado* e *Teatro de Formas Animadas*, nas quais ambas me impulsionam para pensar essa proposta de prática.

No segundo capítulo intitulado *Caminhos Da Prática: Relações De Construto E Troca*, contém os primeiros caminhos práticos, divididos por encontros com os alunos, através de etapas que intitulo *Caminho 1#: De onde vêm o Corpo-Boneco?* que diz respeito à contextualização histórica do Teatro de Formas Animadas e sua apresentação de trabalho em sala de aula. Ainda nesse capítulo falo da criação imagética do *Corpo-Boneco*, boneco teatral, tomando como partida aspectos identitários para a criação de outro corpo, além do seu. E para o *Caminho 2# - Criado à imagem e semelhança do homem*, se dá continuidade ao processo anterior, focando na confecção material desse *Corpo-Boneco* refletindo sobre sua estrutura e materiais a serem utilizados para a construção de um corpo marionético idealizado.

Como essa proposta não se resume simplesmente à construção do boneco, finalizo com o terceiro capítulo intitulado: *Caminho 3# - Construindo laços sensíveis, Experienciando o Eu-Corpo-Boneco*, pensando a relação entre o corpo do aluno com o corpo do boneco, experienciando o cotidiano e a cena, que juntos configuram o que chamo de *Eu-Corpo-Boneco*, um terceiro corpo que nasce dessa relação do criador com sua criação. Portanto, tem em mente essa criação de laços, proponho a criação de vivências no cotidiano fora da sala de aula entre os dois corpos, com o *Compartilhamento de Trajetórias* de um lugar que o aluno queira apresentar à sua criação; E no retorno à sala de aula a prática se dá de modo a preparar para uma cena através de seu entrosamento com o sua criação através de jogos teatrais, pensando o trabalho do corpo do animador (aluno) e a preparação do *Corpo-Boneco* em conjunto, buscando maior conexão entre corpo animador e corpo inanimado. O intuito é desafiar o aluno a criar o elemento fantástico com seu boneco para a criação de uma *dramaturgia* a partir de vivências. Todo esse processo de experimentação do Teatro de Formas Animadas visando aspectos identitários, de autoestima e aprendizado, ampliam o entendimento e possibilidade de trabalho teatral com o público do ensino médio, e aqui se encontram caminhos possíveis de trabalhar.

1 – NO TEATRO, ONDE O INANIMADO GANHA VIDA

O Teatro de Formas Animadas é uma prática bastante antiga, apontam-se registros de sua existência em escritos de Heródoto, como afirma Balardim (2015) a utilização de estátuas egípcias durante festividades direcionadas ao deus Osíris, em que ganhavam caracteres móveis, dando ânima (movimento e vida), atribuindo-lhes características sobrenaturais, míticas. O ato de dar ânima, segundo Carid Astles (2008, p. 55), resume tal ato ao termo Animismo bastante usado no Teatro de Formas Animadas, que diz respeito “[...] a noção de que todas as coisas, de alguma forma, têm vida é facilmente transferível aos processos do teatro de bonecos, que tratam essencialmente de sugerir vida em materiais inanimados.” O autor traz a definição do que se entende enquanto animação de seres inanimados, operados pelo animador – ou Ator-Animador – diante de uma plateia. Entretanto, salienta-se também sobre modificações na concepção de entendimento desse corpo que atua nesse teatro, incluindo ao seu repertório objetos do cotidiano e outros elementos que se configuram como personagens, além dos bonecos confeccionados.

Na esfera artística atual, não somente a ideia de boneco se modifica, objetos e outros elementos ganham espaço também como personagens nesse teatro, e assim toda sua estrutura se modifica: a maneira como é operado, a ocultação de quem o anima, torna invisível e depois visível suas estruturas, tudo isso conforme os costumes e cultura de cada sociedade. Sem deixar de mencionar, a diversidade dos aparatos tecnológicos para a construção da cena e interação com o público. Astles (2008, p. 53) discorre que esse teatro vai além da animação de bonecos, implicando hoje em produções que abordam a substituição do boneco convencional “[...] por sombras, projeções e tecnologia multimídia; por objetos; por matéria e por ação cênica animada que criam sua própria percepção do ‘corpo’ do boneco.” exemplifico com o espetáculo do grupo *Improbable Theatre* intitulado *70 Hill Lane* (Imagem 1), como expansão do entendimento desse tipo de produção teatral envolvendo bonecos:

70 Hill Lane é o show que colocou Improbable no mapa. Foi o início da predileção por fita adesiva, a exploração do objeto animado e a estabilização de vários elementos que desde então se identificaram com nosso trabalho, incluindo memória e intervenção de histórias pessoais. Parte autobiografia, parte fantasia e sonho, esse show cria a incrível experiência do mundo da infância através da extraordinária síntese da narrativa, improvisação, objetos animados, música ao vivo ... e fita adesiva.¹ (IMPROBABLE, c2021, s/n *Tradução minha*)

¹ “70 Hill Lane is the show that put Improbable on the map. It saw the beginning of our predilection for sticky tape, the exploration of object animation and established many of the elements that have since become identified with our work, including memoir and interwoven personal stories. Part autobiography, part fantasy and dream, this show creates a haunting world of childhood yearning through an extraordinary synthesis of storytelling, improvisation, object animation, live music... and sellotape.”;

Imagem 1- Fotografias do espetáculo 70 Hill Lane.



Fonte: Retirado do site do grupo, 2021.

Escrito por Phelim McDermott, Guy Dartnell e Steve Tiplady, o espetáculo foi baseado em uma história de infância, no qual seu repertório inova ao trazer um objeto do cotidiano como personagem, a fita adesiva. Além de incluir esse objeto, o espetáculo traz o corpo humano para dentro da trama, agora o objeto-personagem divide o palco com o ator que o anima, onde ambos são protagonistas da cena. Portanto, no contexto e nas ações entre ambos corpos, a ressignificação se torna cada vez mais aparente, os objetos são “[...] feitos e destruídos no momento da apresentação, instigando a cumplicidade da plateia neste processo criativo.” (ASTLES, 2008, p. 59) Grupos teatrais como *Improbable*, vêm discutindo o termo Teatro de Bonecos como reducionista desse fazer artístico teatral, e assim o utilizam como ferramenta de denúncia, protesto e reflexão. Outra forma de discussão sobre o termo, se dá a partir do pesquisador Balardim (2015) que trata do termo Teatro de Bonecos como não sendo capaz de carregar toda a dimensão que esse teatro envolve, propondo a defesa da utilização de termos como Teatro de Formas Animadas ou Teatro de Animação, para se designar à linguagem que envolve não somente bonecos, mas objetos e outros elementos inanimados. Não obstante, para essa proposta utilizo o termo Teatro de Formas Animadas, referenciado por Ana Maria Amaral (1997, 2002), por entender que o boneco teatral e toda sua estrutura podem ser feitos de diversas maneiras a partir de vários elementos, que podem ganhar vida quando lhes é dado sentido teatral.

Para o contexto educacional, o Teatro de Formas Animadas acaba, muitas vezes, por ser reduzido como brinquedo ou objeto lúdico ligado à educação infantil, que conversa com o mundo das crianças. Anna Ivanova (2019) defende que antes de ser entendido como brinquedo - ou fazer teatral voltado somente para o público infantil -, o boneco teatral nas manifestações mais antigas, esteve atrelado ao ritualístico e à cura. Enquanto matéria inventada pela tradição, os bonecos teatrais são os guardiões das fronteiras, “[...] mensageiros de uma outra realidade na qual o ser humano não pode ir.” (*Id.* p. 167) Percebo que esse teatro dialoga com o lúdico, questões sociais, identitárias, sensíveis e pedagógicas, podendo ser trabalhado com os mais

diversos públicos, o que contribui hoje, para uma possível desassociação desse teatro como ferramenta voltada, exclusivamente, para o público infantil. Portanto, se faz importante a quebra desse (pré)conceito acerca do Teatro de Formas Animadas, principalmente para a área educacional.

1. 1 - A EXPERIÊNCIA COM O TEATRO DE FORMAS ANIMADAS E O ESTÁGIO SUPERVISIONADO

Toda minha formação acadêmica foi e está sendo concluída na Universidade Federal do Amapá, depois de me formar em Artes Visuais em 2015, retornei para a universidade como graduanda no curso de Teatro – em andamento – e posteriormente como pós-graduanda na especialização de Estudos Teatrais Contemporâneos pelo mesmo colegiado. Esse retorno ao mundo acadêmico com o teatro me trouxe visões e experiências que nunca tinha vivido e que jamais pensei viver. Para essa proposta, destaco minha interação com duas disciplinas da graduação que me possibilitaram refletir sobre a temática que aqui discorro: o Teatro de Formas Animadas em 2018 e o Estágio Supervisionado II em 2019.

Durante a disciplina de Teatro de Formas Animadas (2018. 2), sob a orientação do professor Romualdo R. Palhano, teve como propósito apresentar o mundo teatral a partir de bonecos. Cada encontro da disciplina era voltado para a construção e experimentação com um tipo de boneco diferente, um dia foi com o teatro de sombra, outro com o boneco de vara, seguido do boneco feito a partir de sacos de papel, e chegando nas marionetes. O professor trouxe para a turma um modelo mais simples para seguirmos, e nos deixou livres para começar o processo em casa. Essa marionete e sua estrutura me fascinaram completamente, assim comecei a pensar sua forma e como montá-la de um modo diferente, no qual o corpo todo tivesse movimento. Assim criei Dona Morte (Imagem 2) uma senhora com dores no corpo, mas que isso não a impede de continuar a viver, por isso a ironia do nome. Me orgulhei demais do resultado das criações dos bonecos e da experiência promovida pela disciplina, e assim acreditei que seriam as reações dos alunos, pois através dela que pensei na minha regência em Estágio com o professor Flávio, no ano seguinte.

Imagem 2- Marionete criada na disciplina Teatro de Formas Animadas.



Fonte: Lana Maiara, 2018.

A disciplina de Estágio Supervisionado na graduação funciona como um campo de investigação que, segundo Pimenta e Lima (2004, p. 6), “[...] se produz na interação dos cursos de formação com o campo social onde se desenvolvem as práticas educativas.” Buscando estreitar relações entre âmbito escolar e discentes/futuros professores, a disciplina consiste no direcionamento dos acadêmicos para ação docente, começando pelos momentos de observação, seguidos da regência levando em conta as observações feitas anteriormente. A minha primeira experiência de regência no curso de teatro, ocorreu no 1º semestre de 2019, através da disciplina de Estágio Supervisionado II – com o ensino fundamental I - sob orientação do professor José Flávio Gonçalves. Durante a socialização dos resultados dessa disciplina com outras turmas do curso, observei que os discentes, quando eram encaminhados para a sala de aula, utilizavam o Teatro de Formas Animadas como ferramenta de Ensino de Teatro e ferramenta transdisciplinar para o Ensino Infantil e Fundamental I e II, enquanto para o Ensino Médio as opções mais acessadas estavam entre os Jogos Dramáticos e Jogos Teatrais. A partir dessa informação comecei a me perguntar o porquê de somente nesses níveis anteriores ao Ensino Médio - cujo público é infantil - que o Teatro de Formas Animadas é mais visado.

Então, comecei a pesquisar acerca de práticas voltadas para o público do Ensino Médio, e me deparei com diversos livros e artigos voltados para experimentações com o público infantil, e poucos abordando produções com adultos do EJA (Educação de Jovens e Adultos) e graduandos de Artes Cênicas ou Teatro, assim como para meu público alvo. Entre as referências que encontrei e menciono aqui, estão: Reginaldo Ferreira em sua dissertação *Reflexões sobre o Teatro de Bonecos na educação: Experimentações em escola pública* (2016), que traz contribuições de sua experiência em sala de aula com o ensino médio, discutindo questões de

identidade e autoestima; Marcelo Mendes em seu artigo *Teatro de Bonecos como dispositivo pedagógico com estudantes do Ensino Médio* (2017); e, o artigo de Sônia Silveira intitulado *Teatro de Bonecos na Educação* (1997), que fortalece sua utilização para o contexto educacional. Existem algumas revistas de estudos que tratam acerca do aspecto amplo desse tipo de teatro, entre elas está a revista *Móin-Móin - Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas*, que contém um acervo de pesquisas no qual vislumbrei as escritas de Astles, (2008), Ivanova, (2019) e Piragibe (2018) que refletem acerca da prática no contexto geral. Sem deixar de falar acerca dos livros de Ana Maria Amaral em: *Teatro De Animação* (1997) e, *O Ator e seus duplos: Máscaras, Bonecos, Objetos* (2002), ambos conheci na graduação e que contribuem com o pensar do teatro de formas animadas no sentido sociocultural como no fazer artístico. Pensando o corpo do animador - ou Ator-Animador- e do boneco teatral me deparei com escritos dos autores: Balardim (2015), Beltrame (2012), Coelho e Beltrame (2008) e Costa (2003).

Tanto a disciplina de Teatro de Formas Animadas, quanto de Estágio Supervisionado me ajudaram a pensar acerca do que eu queria pesquisar. Gostaria de ressaltar um pouco mais, sobre minha regência do estágio supervisionado II direcionado para o Ensino Fundamental I, observei que o trabalho com crianças diante de uma tarefa prática envolveria explicações mais diretas e curtas, pois as crianças são ativas e cheias de energias, a agitação de seus corpos fazem com que elas tenham sede de colocar a mão na massa o mais rápido possível. Trabalhei com eles na confecção de marionete de papel, nas quais eles deram uma identidade visual, tive de auxiliá-los individualmente, de carteira em carteira, explicando e orientando no decorrer da aula diante de suas criações. Foi um processo difícil por conta do tempo da aula na escola, mas valeu a pena cada momento que passei com eles, pois o resultado e as identidades dos bonecos foram deslumbrantes, cada um fez de acordo com sua influência de vida. Durante suas cenas, foram surgindo: super-heróis, princesas, “patricinhas” e diversos personagens de desenhos animados, que se apresentaram no pequeno palco de papelão diante de sua plateia de curiosos. (Imagem 3)

Imagem 3- Registros da regência durante o Estágio Supervisionado – Criação e experimentação



Fonte: Lana Maiara /relatório de estágio, 2019.

Contudo, essas questões individuais e identitárias foram despertando, cada vez mais meu interesse pelo Teatro de Formas Animadas. Impulsionando potencialidades de sua aplicação em sala de aula com outros níveis de ensino. Com isso, comecei a pensar sobre como seria construir uma proposta de Teatro de Formas Animadas com o Ensino Médio, já que mais adiante no curso, entraria no estágio com esse mesmo público. Por se tratar de um campo ao qual as referências para esse nível de ensino ainda são muito escassas, reflito que construir uma proposta de experimentação com adolescentes de 15 a 18 anos, possibilitaria adentrar em campos mais complexos e desafiadores, envolvendo questões sociais, identitárias e de descobertas de si.

1. 2 - A PRÁTICA NO CONTEXTO PÓS-PANDÊMICO

Desde o início da pós-graduação em agosto de 2019, eu tinha como ideia inicial partir para experimentações práticas com alunos do Ensino Médio no contexto da escola pública. Entretanto, no decorrer do ano de 2020, o mundo todo teve de lidar com as adversidades acometidas pela pandemia do Covid e toda a esfera social foi atingida pelo distanciamento e confinamento para a não contaminação e proliferação do vírus, e assim o sistema educacional teve de se reformular para que a vida escolar não parasse. Assim como alguns sistemas educacionais, o cenário artístico também teve de se adaptar para as telas, configurando o surgimento de outras formas de fazer teatral.

No ano de 2020, trabalhei em escola particular - que diferentemente da escola pública-, suas aulas não pararam, continuaram sendo operadas remotamente por meio de sala de plataformas virtuais. Meu contato com os alunos se deu através de telas do celular e do computador, conectadas à internet - realidade totalmente diferente do contexto da escola

pública. Deixei meu emprego nessa escola no início de 2021 por questões pessoais – o que significa que, no momento da realização da pesquisa descrita nesse TCC não estou trabalhando como professora -, me mudei de Macapá no estado do Amapá, para uma cidade interiorana do Pará, a cidade de Salvaterra. Durante esse tempo, desde o início da pandemia, venho acompanhando a tentativa de muitos professores da rede pública em continuar seus trabalhos da melhor maneira possível. Portanto, para que não houvesse atraso no ano letivo e prejuízo para seus alunos, a solução encontrada foi a de que cada professor criasse formas de repassar conteúdos e avaliações, a partir de apostilas com atividades e conteúdo entregues para pais e responsáveis, no intuito de se ter o mínimo de aprendizado, já que a maioria não tem internet, computador e, muitas vezes, nem celular. O que inviabiliza a tomada de aulas remotas como as das escolas privadas. Para esse 2º semestre de 2021, todo o sistema educacional particular e público está passando pouco a pouco para o que chamam sistema híbrido, enquanto ouvimos nos jornais que uma nova variante está aparecendo colocando novamente vidas em risco. Diante desse contexto que coloca dois campos diferentes, e que reforça as desigualdades sociais e educacionais, optei pela não aplicação dessa prática na escola pública que nesse momento ainda se encontra bastante delicado. Assim

O que me impede de aplicar minha prática? O medo, a falta de infraestrutura, a falta de valorização, de respeito, de saúde mental, e física, além de um governo que não auxilia em nada, SÓ ISSO impossibilita a minha proposta de ser aplicada nesse momento. O que me resta é ter fé! Que isso tudo vai passar e assim, poderemos seguir nossa vida ‘normalmente’. Pois a arte precisa disso... do calor, do amor, do companheirismo... A gente precisa voltar para escola, mas para isso, precisamos estar seguros... (FURTADO, 2021, p. 1)

O medo, a sensação de insegurança e risco só aumentam, pois, boa parte das escolas públicas brasileiras não possuem estrutura para atender as regras de segurança que se necessita ter para o enfrentamento contra a Covid. Portanto, para além da pandemia, entendo a escola como um “[...] espaço de formação e de experimentação e o fazer arte possui estas mesmas qualidades citadas de forma intrínseca.” (FERREIRA, 2016, p. 49) O que significa que o fazer artístico necessitam e vive de interações, sejam elas sociais, corporais, ou sensíveis, partindo de ideias, experimentações e subjetividades daqueles que se dispõem a experienciá-las. Assim, por questões pessoais, de saúde, e de estrutura, por entender que o Teatro é heterogêneo², é contato, afeto, corpo presente, coletividade, e que exige essa conexão corporal,

² Configuram o Teatro de Formas Animadas como um teatro heterogêneo, suas modificações que ocorrem com o passar do tempo, seu entrelaçamento com outras linguagens artísticas, a introdução de outros elementos e objetos

o contato que preciso para essa investigação com eles, não será possível. Muitos professores de teatro e artes estão encontrando diversas maneiras, descobrindo e criando formas de trabalhar em sala de aula remotamente nesses tempos pandêmicos – assim como expliquei anteriormente que tive que trabalhar remotamente -, e conseqüentemente contribuem para repensar o teatro nas escolas. No entanto, por eu não estar atuando nesse momento, tive de reformular minha investigação, sem perder o foco do meu público, o Ensino Médio, pensando esse material para ser aplicado posteriormente.

Parto de uma proposta de criação e construção de Teatro de Formas Animadas visando questões de identidade, autoestima e aprendizagem, me coloco como sujeito da pesquisa (ROMAGNOLI, 2009), na qual farei uma experiência pessoal, que antecede à aplicação com alunos em sala de aula, pois enquanto professora e artista, não proponho práticas para meus alunos, sem antes, eu mesma experienciá-las para compreender na prática, entender e testar os caminhos possíveis que vão suceder. Método esse, que ajuda na compreensão dos processos pedagógicos para elaboração das minhas aulas, me permitindo adentrar num campo que considero empático e por vezes entusiasta. Essa experiência anterior me permite desenvolver formas, materiais e direcionamentos para o preparo da aula, o que me possibilita aprofundar em questões mais subjetivas, como motivar a participação dos alunos promovendo interações e envolvimento de todos e entre todos, além de lhes dar possibilidades de caminhos, que quando experienciada por eles terão outras facetas e individualidades. Assim, através da experimentação posso mostrar a todos, até mesmo para aqueles que se julgam incapazes de produzir algo seu, que há diversas maneiras de fazer e aprender, não existindo uma certa ou uma errada, e sim a pluriversidade. Nesse trabalho proponho caminhos possíveis de trabalhar com Teatro de Formas Animadas para/com o público jovem.

1. 3 - A CONSTRUÇÃO DE SI E A ESCOLA

Para entender acerca dessa identidade juvenil e seu construto na adolescência, conto com o apoio dos escritos de: Schoen-Ferreira, Aznar-Fariasa e Silvaes (2009), e Oliveira (2008). Schoen-Ferreira, Aznar-Fariasa e Silvaes (2009), entende a identidade como parte de um conjunto de valores sociais, comportamentais e culturais que envolve o corpo e mente do indivíduo. Se tratando de identidade na juventude, na fase que se entende a adolescência, esse jovem se depara com diversas questões muitas vezes conflitantes para incorporar seu “Eu”, em

como personagens, a utilização de diversos meios expressivos, a visibilidade e invisibilidade do Ator-Animador e outros fatores;

sua identidade. Enquanto construto multidimensional, os aspectos identitários de cada ser são construídos no contexto relacional, seja na família, na escola, no lazer, no grupo de amigos, etc. É nesse momento que o indivíduo buscará direções que deseja seguir na vida, junto ao processo de decidir quem é ou quem será. Suas primeiras referências são os valores familiares, que com o passar do tempo não serão suficientes para esse indivíduo em formação. Os adolescentes conforme suas escolhas, buscarão por autonomia, descobrirão habilidades e vocações, se arriscando diante de outros apoios para se desenvolverem cognitivamente e socialmente, e a escola é o local onde irão encontrar uma pluralidade de perspectivas.

Segundo o autor Adriano Oliveira (2008, p. 40), essa fase de suas vidas começa na puberdade, não tendo data exata de término, esse adolescente vive num limiar fronteiro da identidade, entre não ser mais criança e nem ser adulto, no qual ele “[...] somente se torna adulto quando encontra em si reunidas as condições psíquicas para representar-se plenamente no laço social.” Esse adolescente sofrerá com mudanças físicas e psíquicas, que alteram e constituem o modo como se vê enquanto pessoa e qual caminho tomará daqui a diante. Assim, o Ensino Médio representa além de uma etapa de estudo, mas o local onde se preparará enquanto indivíduo para o mundo adulto, profissional e/ou acadêmico. As contribuições desses autores, nos colocam no limbo sobre o que fazer, no sentido educacional. Nós professores, assim como os pais e responsáveis, temos papéis fundamentais para a concepção de ser desses jovens. O laço familiar deve ser forte para contribuir no fortalecimento da autoestima desses adolescentes, e a escola deve abrigar a diversidade cultural dos estudantes para que não se limite ao padrão ofertado em sua matriz curricular. Pois, para eles, a escola é um lugar para estudar e aprender, e principalmente, um ponto de encontro e troca, onde formarão seus laços de amizades, conversas e encontrarão diversão e uma pluralidade de perspectivas, diversos discursos, percepções de mundo que descobrirão junto aos seus colegas. É nessa etapa que se

[...] intensificam o conhecimento sobre seus sentimentos, interesses, capacidades intelectuais e expressivas; ampliam e aprofundam vínculos sociais e afetivos; e refletem sobre a vida e o trabalho que gostariam de ter. Encontram-se diante de questionamentos sobre si próprios e seus projetos de vida, vivendo juventudes marcadas por contextos culturais e sociais diversos. (BRASIL, 2018, p. 473)

Todas essas expressividades e trocas fazem parte de um aparato que servirá de referência para construção de seu ser. Sem contar que, a escola funciona a partir dos alunos, pois é nela que irão organizar suas interações sociais. Assim, nós professores não devemos nos omitir de ensinar-lhes valores universais, para os quais deveremos ser ponto de apoio e coadjuvantes na peça de suas vidas. (OLIVEIRA, 2008) Esse apoio que ele recebe possibilita com que construa

sua autoestima e confiança para resolver questões que vão surgindo no decorrer de sua vida, como: tomar decisões e cumprir com responsabilidades.

No que tange o Ensino Médio, a arte enquanto catalizadora e potencializadora de subjetividades, possibilita um aprofundamento nessa construção e entendimento de si em conexão com o outro. A Base Nacional Curricular Comum –BNCC- da área de Linguagens e suas Tecnologias, envolve cinco campos de atuação, dos quais destaco dois, que seriam: a vida pessoal e o campo artístico. Esses campos quando bem estruturados em sala de aula, auxiliam no desenvolvimento do caráter crítico, investigativo, reflexivo, social, ético, estético e artístico. Portanto, não separo vida pessoal da vida escolar/acadêmica, pois para mim, elas se completam e quando proponho alguma prática além das aulas teóricas, tenho em mente que aspectos identitários estão/são intrínsecos nas/das atividades de artes. A arte é vivenciada pelo corpo, o corpo é matéria da arte, o teatro envolve o corpo na sua trama, chegando a um momento em que se entende o corpo enquanto arte, objeto nosso de cada dia não visto mais como um templo ininterrupto, e sim como uma abstração da ideia de nós mesmos. É a partir do corpo que começamos nossa prática, o corpo desse adolescente, que segundo Adriano Oliveira (2008), enfrenta o luto pela perda da puberdade e abandono do corpo de criança, o que significa em sua vida, que está enfrentando uma posição de preparação para a vida adulta, vivendo no limiar entre não ser criança e nem adulto. Assim se configura o *Eu-Corpo*³, aquele que dispõe de seu corpo para a experiência, no qual para essa proposta ele é o responsável pela criação e animação do boneco, responsável pelo sopro divino que dá a vida a outro corpo, (COSTA, 2003) que chamarei de *Corpo-Boneco*. (Sobre o qual discorro no capítulo seguinte) A partir do contato com o Teatro de Formas Animadas foco em aspectos de construções identitárias, interatividades e processos criativos, refletindo: De que forma o Teatro de Formas Animadas é capaz de estimular a criação, o conhecimento de si e a autoestima em adolescentes?

³ Mendes(2017) utiliza o mesmo termo só diferindo do uso da barra: Eu/Corpo (separados pela barra). O termo *Eu-Corpo* (separado pelo travessão/traço) simboliza a união e dicotomia do que se entende enquanto mente, psique, o Eu. E, enquanto materialidade física que entra em contato direto com outrem (corpo). Ele, o *Eu-Corpo* aparecerá no decorrer do corpo do texto acentuando essa relação e conexão com o mundo do Boneco;

2 - CAMINHOS DA PRÁTICA: RELAÇÕES DE CONSTRUTO E TROCA

Para lidar com a perda de seu corpo de criança e com outro aspecto desse novo corpo, que tem agora outra forma, o adolescente vai experimentando sua nova fisionomia. Voz, pele, músculos, tudo muda nesse corpo que está diante de si, incluindo os conflitos de identidade nele. Porém, é nesse momento que ele busca sua autonomia, de modo a decidir quem será daqui pra frente, constituindo a partir dessa relação de entender seu novo corpo e o ganho de responsabilidade, o que entendo enquanto *Eu-Corpo*. O *Eu-Corpo* é o responsável pelo construto do boneco teatral, transpondo partes de si e características para esse outro corpo, dando-lhe vida. Quando se cria algo, é comum acessar todas as referências que se tem na vida, são acessados assim, os gostos, hábitos, sonhos, conquistas e sua própria identidade. E é nesse ponto que a proposta se ampara, buscando refletir e acessar o que se entende enquanto identidade, doando-a para outro corpo que não é o seu. Produzindo através de seu toque sentidos de aprendizados, experiências e sensações como impulsos criativos.

Durante minha escrita traço *caminhos* e *encontros* para a experimentação com o Teatro de Formas Animadas, fazendo na escrita menções entre possíveis apontamentos para a prática a partir da construção desse *Corpo-Boneco* até experimentações no cotidiano e na sala de aula. Explorando a relação construída entre os corpos da pesquisa, *Eu-Corpo* carregado de sentimentos e emoções que os transfere ao *Corpo-Boneco* uma identidade, um significado. Entendo que o ato de construir e criar “[...] tanto na arte como na educação, produz uma relação de proximidade e identidade entre aquilo que se faz e aquilo que conhecemos através de livros, de discursos, de filmes ou qualquer outra forma de registro dos conhecimentos produzidos pelo ser humano.” (SILVEIRA, 1997, p. 137) Entretanto, se torna importante frisar novamente que a proposta é voltada para o Ensino Médio e nada impede de ser utilizada para outros públicos e de outros modos, mas, ela foi pensada nos desafios de vida, nesses conflitos corporais, identitários que os adolescentes enfrentam e nas suas relações dentro e fora da sala de aula, para que “[...] possam assumir o papel de protagonistas como apreciadores e como artistas, criadores e curadores, de modo consciente, ético, crítico e autônomo.” (BRASIL, 2018, p. 474)

Dialogo a minha prática voltada para esse público de adolescentes –e, posteriormente para futura aplicação minha ou de outros que venham a ter interesse em experienciá-la –à fragmentos do *Caderno de pensamentos* de modo a possibilitar um entendimento melhor acerca da proposta. O *Caderno de pensamentos* é um diário de campo que contém percepções e ideias anotadas, rascunhadas e desenhadas de todo o processo de pesquisa, utilizado como amparo da escrita subjetiva, é por meio dele que elaboro as etapas, que intitulei enquanto: *caminho 1#*,

caminho 2# contidas nesse capítulo e o *caminho 3#* (Melhor explanado no próximo capítulo). Caminhos que formam a trajetória processual dessa proposta, onde em cada um trabalho com a ideia de *encontros* que representam dias de trabalho, levando em consideração o tempo de aula de 50 minutos.

2. 1 - CAMINHO 1# - DE ONDE VÊM O CORPO-BONECO?

Primeiro encontro – contexto histórico e apresentação da proposta

Para o primeiro encontro com a turma, mesmo se tratando de uma prática, é imprescindível começar pela explanação e contextualização do Teatro de Formas Animadas, se referindo ao seu valor histórico, sociocultural e subjetivo enquanto tradição milenar. Esse ato de contextualização é de suma importância no contexto escolar, o qual seria um dos primeiros passos para a desmistificação do que se entende enquanto teatro que envolve o boneco teatral. Inclusive para os corpos dos alunos, já que muitos associarão equivocadamente esse teatro como “brincadeira de criança”. Esse trabalho de pensar os estereótipos envoltos do Teatro de Formas Animadas potencializa o pensar acerca de sua sacralidade para muitas civilizações, além de seu valor artístico e sua abordagem educacional. No qual, Ferreira (2016) o defende como um teatro que proporciona fundamentos pedagógicos capazes de auxiliar a abertura de novos diálogos e novas leituras de mundo pelo aluno.

Enquanto linguagem contemporânea, esse teatro tem como foco o inanimado, que seria o boneco teatral e sua materialidade. (AMARAL, 1997) Essa primeira etapa, prepara o aluno para o que vêm pela frente, o professor introduz o conhecimento sociocultural, histórico e artístico que envolve o Teatro de Formas Animadas, além de apresentar a proposta de construção dos bonecos pelos próprios alunos. Depois de conhecer um pouco acerca da historicização de práticas do Teatro de Formas Animadas, se inicia o processo da prática manual, na qual serão levados a pensar acerca da matéria e a nossa materialidade, ou seja, entender o boneco como fisicalidade de uma personagem criada a partir do criador. Portanto, para esse processo utilizarei a denominação *Corpo-Boneco*⁴, tratando-se da construção de outro corpo a partir da identidade do *Eu-Corpo*, que será construído possibilitando outras formas de diálogos e significados para além da realidade, ele desperta o poético (AMARAL, 2002). Diz respeito à nossa materialidade apresentada dramaticamente, abordando “[...] as experiências com abstrações e experimentações formais com mais sucesso.” (PIRAGIBE, 2018, p. 210)

⁴ Destaco o termo *Corpo-Boneco* em itálico para enfatizar, que não se trata de qualquer “boneco”, ao qual venho trabalhando com esse termo desde o estágio;

Como já expliquei, acho importante experimentar antes, tudo que proponho para meus alunos, portanto, agora enquanto sujeito da pesquisa, eu Lana, já construí meu *Corpo-Boneco* para reforçar aspectos únicos de criação, assim como o professor que venha a experimentar pode criar o seu, de acordo com sua proposta. Compreendo que esse ato de trazer a experimentação do professor para que os alunos vejam também, funciona como um convite ao risco. Como a queridíssima bell hooks⁵ (2013, p. 35) afirma: “Nas minhas aulas, não quero que os alunos corram nenhum risco que eu mesma não vou correr, não quero que partilhem nada que eu mesma não partilharia.” Bebendo da fala de hooks, o propósito do arriscar-se para essa proposta falo sobre ao ato de se expor, de se permitir experimentar, de trazer suas questões assim como eu trouxe as minhas, de modo a criar outras conexões que pensava não ser possíveis, assim, os convido para correr esse risco também, vivenciar esse momento, deixá-los a vontade para o processo onde deve-se expor num corpo que não é o seu, mas que o tem como referência principal. Convidando também os professores a se arrisquem, compondo seus *Corpos-Boneco* mostrando-os para seus alunos, salientando que toda criação é única e subjetiva.

Segundo encontro – confecção imagética do Corpo-Boneco

Para o segundo encontro, deve-se começar - além da revisitação do que já foi feito anteriormente - pelo entrecruzamento do pensamento com a prática. Dispondo da ideia que se faz texto, do texto que se faz imagem, e da imagem que faz o corpo nascer. O professor deve pedir aos alunos que comecem a pensar como será seu *Corpo-Boneco*. Reflito que antes de confeccionar materialmente o *Corpo-Boneco*, eu o construo mentalmente, pois “[...] para mim as coisas já acontecem antes do boneco nascer. Sabe, na África tem uma tribo onde as pessoas acreditam que a criança nasce não no parto, mas quando a mãe começa a pensar sobre ela. Eu sou esse tipo de bonequeira.” (IVANOVA, 2019, p. 177) A ideia - a partir desse pensamento da autora - já se configura enquanto produto, e é nela, nesse campo das ideias que me possibilita enxergar ou imaginar o que virá pela frente em minha prática.

Cada aluno, à sua maneira deverá ser desafiado a flexionar o pensamento da criação, se colocando como criador de outro corpo, além do seu próprio, em consonância com sua identidade, assim, ele o criará imageticamente, pensando esse corpo, sua personalidade, suas características físicas, mentais e seus gostos. Me pego pensando nas possibilidades diversas de construção em interconexão com questões identitárias, sociais e imaginárias, e, já me delicio com a diversidade identitária, cultural e histórica que virão deles, amo a possibilidade de

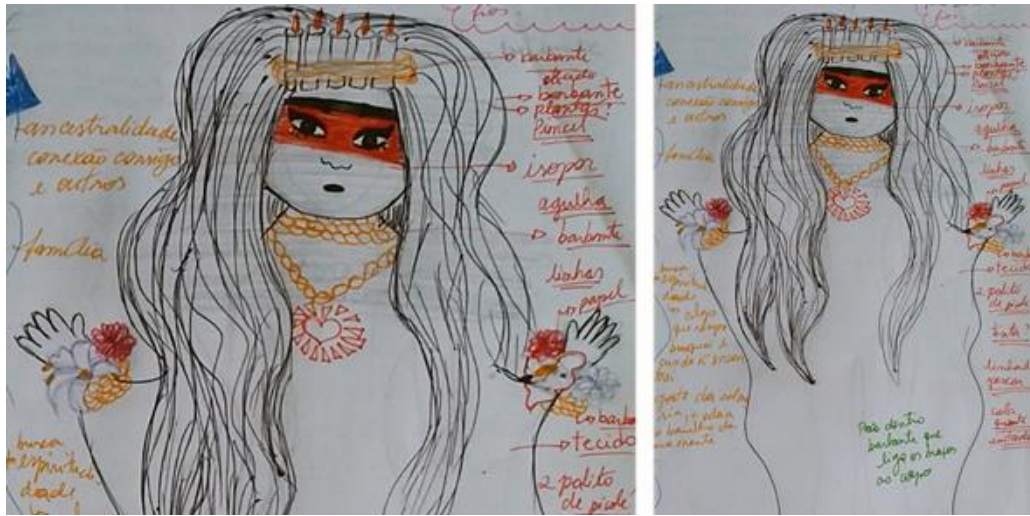
⁵ Respeitando a vontade da autora, de trazer seu pseudônimo em letras minúsculas;

construírem formas que se assemelham e dissociam de si. Enquanto professora, disponho de um modelo anatômico para que os alunos consigam compreender sua construção imagética do *Corpo-Boneco*, e poder a partir desse modelo, confeccionar o corpo materialmente em forma de marionete. (Como explicarei a seguir) Nele será rascunhado/criado por eles no papel a imagem de sua criação conforme a orientação em Apêndice A – *Ficha Modelo a ser utilizada para a criação imagética*. Para esse momento e essa primeira imagem, os alunos deverão responder questões na construção de identidade e visual dessa persona, de modo a “[...] deixá-los encontrar seus modos de responder essas questões”. (IVANOVA, 2019, p. 174) Questões como:

- *Qual é meu nome?*
- *Qual minha idade?*
- *O que me motiva?*
- *O que eu quero para o futuro?*
- *Do que eu gosto em mim?*
- *Qual a personalidade mais forte?*

Serão utilizadas para a aparição de seu reflexo, onde cada um traz de si algo para esse outro corpo. Elas funcionam como propulsar do pensamento, que faz sentido somente para eles. O ato de pensar em responder essas perguntas possibilita um refletir amplo de si, não somente através dos comandos, mas a partir do seu contato com o *Corpo-Boneco*. Do ponto de vista da criação, os alunos irão se deparar com reflexões sobre si, que irão transpor para o outro, estimulando a construção com perguntas direcionadas para a criação. Para minha experiência de confeccionar meu *Corpo-Boneco*, cada detalhe que vou pensando dele, seu *nome*, idade, gênero, orientação sexual e suas características dominantes, todos esses pontos destacados definirão qual tipo de boneco nascerá, e, transpasso para o papel seguindo o modelo. (Imagem 4) Assim nasce *Tháís* carregada de adornos, cores e sentimentos, ela tem a mesma idade que eu, 29 anos, também não se coloca dentro de nenhuma categoria de orientação sexual, se entendendo como livre para amar qualquer pessoa que se afeioe, ela é muito persistente e não desiste de seus objetivos tão facilmente.

Imagem 4- O surgimento de Thaís - Esboço imagético.



Fonte: Caderno de Pensamentos, 2021

A escolha do nome foi um passo muito importante para mim, tendo a responsabilidade de pensar em um nome que representasse muito sobre quem ela seria. Seu nome vem da inspiração e influência de uma artista que conduz em mim o desejo de encontrar respostas acerca da minha ancestralidade perdida. Esse exercício e direcionamento para a definição de qual será seu nome - sendo a primeira pergunta propulsora-, é um passo importante para a descoberta dessa personagem, um ato em si que cria uma das primeiras conexões com aquilo que se nomeia, se tornando objeto de afeto e troca. Além de dizer respeito a individualidade desse outro corpo que ainda está por vir, é sua a primeira identificação o tornando um sujeito, uma persona diferente as demais. Quando o *Corpo-Boneco* vira *Thaís* isso fez com que eu tivesse mais apego por ela, como parte significativa de mim, como parte da minha família. Pois

Nele, no *Corpo-Boneco*, vi os desafios de começar do zero, de começar algo que tinha somente a mim como referência. Enquanto pensava isso, me via numa reflexão errônea. A referência para a criação não era somente a mim, mas todo o arcabouço que venho construindo durante toda minha vida: minhas avós, meus avôs, minha mãe, meu pai, as mulheres da minha família... (FURTADO, 2021, p. 1)

Como os ideais familiares são as primeiras referências identitárias de todas as crianças, são eles que vão nos preparar para o entendimento da vida, e quando chega na adolescência, esse jovem vai selecionando por vontade própria quais influências quer agregar a si. Em mim, as influências vêm das mulheres da minha família, elas são muito mais presentes na minha vida e foram elas que me ensinaram a passar por cima de todos os problemas, além de aprender a lidar com questões em relação ao corpo feminino, elas fazem parte do meu ser. Assim, as referências que entende-se como familiar aparecerão para os participantes da experiência

também. Notei que quanto mais pensava sobre esse *Corpo-Boneco*, pensava sobre mim mesma, sobre meu corpo, ele é um reflexo meu, se tornara uma representação reduzida de mim. (AMARAL, 1997) Que me auxilia a pensar sobre o que teria de mim e sobre o que acredito que me falta ou o que eu queria que tivesse nele que não tenho em mim. Entendo que assim como os adolescentes que buscam pela construção de novos caminhos para se entenderem enquanto indivíduos, o boneco refletirá seus sentimentos, sonhos, angústias e até mesmo fragilidades durante o processo criativo.

Contudo, ao finalizar cada encontro é importante o diálogo em grupo, para explanar o exercício, dispondo de momentos de falas, além da apresentação de cada corpo criado, compreendendo os sentimentos dos envolvidos, através de questionamentos: *Como foi pensar na criação de outro corpo? Como se sentiu tendo que nomear outro ser? De onde vêm esse nome?* Perguntas que o professor pode trazer para a conversa com a turma. Agora é o momento de fechar uma etapa para se iniciar outra, no qual a finalização desse momento de confeccionar imageticamente o *Corpo-Boneco*, dá espaço para a introdução de um novo exercício, o de confeccionar materialmente esse corpo idealizado, portanto, há a necessidade do professor pedir materiais para a construção desse corpo para o próximo encontro, como explico no tópico seguinte.

2. 2 - CAMINHO 2# - CRIADO À IMAGEM E SEMELHANÇA DO HOMEM

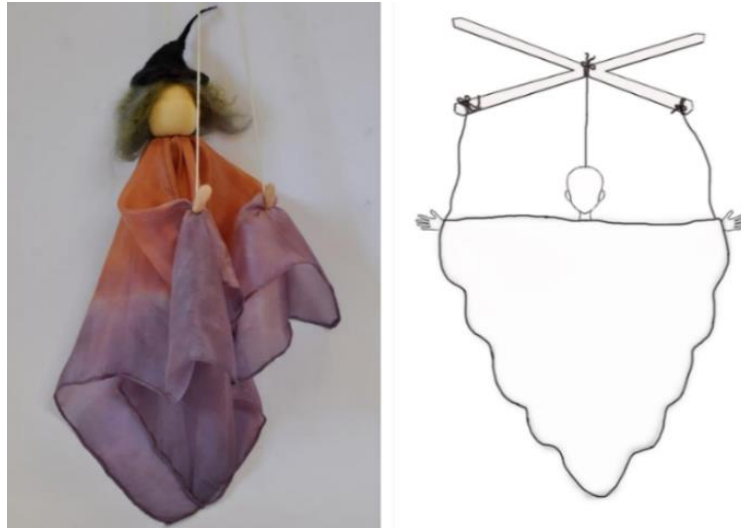
Terceiro encontro – Confeção material do Corpo-Boneco

Para o terceiro encontro, é chegada a hora da confecção material do *Corpo-Boneco*, portanto, quando pensei no exercício para essa etapa, tinha em mente não trabalhar com modelos prontos a serem seguidos, pois, pensava que tal atitude faria com que a expressão dos estudantes pudesse ser limitada. Mas, após revisitar os tipos de bonecos que construí na graduação, decidi por trazer o Boneco de fio - ou simplesmente *Marionete* - para a proposta e direcionamentos que auxiliarão na confecção. Para essa marionete, existem inúmeras maneiras de criá-la, ela tem esqueleto anatômico livre e leve, sua estrutura é sustentada por fios, que conectam os braços e o torso a um suporte em forma de cruz (Imagem 5). Em produções mais sofisticadas, é possível ter mais partes do corpo do boneco teatral em movimento, como pés, joelhos, ombros, cotovelos, olhos e bocas.⁶ Assim, a *Marionete* é ideal para a transformação dessa estrutura pois, o que se movimenta de modo a se conectar com os fios são: as mãos e

⁶ Um exemplo nesse trabalho seria a Imagem 2 (Pg. 10), onde desenvolvo uma Marionete que pode movimentar braços e pernas por fios ligados ao suporte;

tronco, enquanto suas pernas ficam soltas, modo esse em que a criatividade poderá fluir conforme a expressividade de cada um.

Imagem 4- Marionete ou Boneco de fio e estrutura do Corpo –Boneco⁷



Fonte: Retirado da internet / Lana Maiara, 2021.

Depois de apresentar a *Marionete*⁸- demonstrando como funcionam suas estruturas anatômicas, chega a hora de decidir sobre os materiais para a construção de seu corpo matéria, levando em conta a realidade da vida escolar na rede pública de ensino, com a falta de material nas instituições e a situação socioeconômica dos estudantes. Portanto, o professor deve pensar sobre quais materiais seus alunos têm em casa e que possam usar em sala de aula. Assim, para auxiliar nesse pensamento discorro de minha visão em casa, tendo como base o dia que iria para sala de aula, portanto:

Começo a olhar ao redor dentro de casa, e procuro primeiramente por materiais q/ na maioria das casas teriam, e/ou que façam parte do material escolar como: tesoura, cola, papel, canetas, lápis colorido ou lápis comum. Passando para materiais que poderiam ser usados p/ confecção do *Corpo-Boneco*: tecidos (não necessariamente comprado, pode ser uma roupa velha), barbante, garrafa pet, papelão; e, detalhes que acho que podem trazer um pouco das minhas memórias, como uma pulseira que guardo com muito amor. (FURTADO, 2021, p. 2)

Um dos materiais essenciais de se pensar é o próprio material escolar, por ser um material que muitos, possivelmente, teriam. O pedido desse material para os alunos, é feito antecipadamente no encontro anterior ao da confecção. Mesmo que muitos improvisos que

⁷ À esquerda: Exemplo retirado da plataforma Pinterest; à direita: Esboço criado para essa proposta;

⁸ O modelo pode vir a ser a criação do professor - que convidei nessa proposta -, entendendo que a proposta traz uma escrita direcionada para o público do Ensino Médio, dispondo subsídios para o próprio professor experienciar também de acordo encontrando seus próprios modos;

virão pela frente, é importante, os alunos terem ciência do que querem usar, contando também com a utilização de outros materiais que fazem parte de suas vidas, como: maquiagem para produção do rosto, tecidos ou retalhos de panos, tampa de garrafa, barbante, glitter etc. elementos que podem ter em casa.

Para o início do processo de confecção da base estrutural de *Thaís*, começo pela cabeça e criar uma base de sustento dela, recortei em forma de círculo um pedaço de um tecido azul, e preenchi o interior desse tecido com algodão, costurando e transformando em uma bola consistente. O fio de sustento do corpo fica localizado na cabeça, enquanto as mãos ganharam movimento com outros dois fios. As mãos foram feitas com várias camadas de papel branco, coladas umas nas outras, reforçadas com fita isolada, para imitar uma luva preta, e colocada diretamente no vestido de *Thaís*. O restante do corpo que se resume a uma túnica, ou vestido longo, escondem seus pés imaginários. (Imagem 6) A ideia em si de não ter pés aparentes vem de entender que esse tecido que envolve o corpo possa ter mais movimento e que nos dê ilusão de estar levitando.

Imagem 5- Assim se fez Thaís



Fonte: Lana Maiara, 2021.

Lembrando que para esse momento de confecção é interessante que o professor leve consigo um modelo marionético,- ou como já mencionei, o professor pode fazer a sua para que os alunos possam ter uma ideia de como ficará o resultado final da fisionomia da marionete. Reafirmo que esse *Corpo-Boneco* funciona como um modelo estrutural, ao qual criei a partir de uma forma, assim como outros terão seus próprios modos de criar, cada *Corpo-Boneco* possuirá uma identidade única. E, *Thaís* como sendo a primeira a ser criada de acordo com essa proposta ela serve como modelo de inspiração estrutural, como um modelo corporal que serve de referência para pintores em ateliês de artes. Aqui *Thaís*, é nossa referência e inspiração para

a criação nesse ateliê/sala de aula. Para os passos da confecção proponho trabalhar por partes, por meio de perguntas que se podem fazer aos estudantes:

Como fazer a cabeça? Com qual material é possível eu criar a cabeça (de Thaís)? Quais materiais tenho em casa e que os alunos terão que possamos nos ajudar e emprestar na hora? Com ou sem mãos desenhadas? O corpo pode ser feitos de retalhos, ou como um tecido de roupas não usadas, ou pedaços de tecido, construído e/ou cortado em forma de quadrado. E se ela tiver um vestido que esconda seus pés? (FURTADO, 2021, p. 2)

Os meus pensamentos foram surgindo desde o passo de criação imagética, portanto, se fazer perguntas sobre o que se quer ter em sua fisionomia é um dos primeiros passos. Se imagino que meu *Corpo-Boneco* terá cabelos longos, como faço para que essa ideia se materialize? São prerrogativas que nós professores temos que pensar. Dentre esses materiais que já mencionei, peça um - ou mais - elemento(s) específicos, que deverão ser instruídos quanto a sua importância, algum item, um objeto ou algo que tenha significado muito importante para eles, e que fará parte da identidade visual do *Corpo-boneco* (Imagem 7). Esse elemento para a sua composição trará o reforço da aproximação por semelhança, do: *O que eu quero que tenha nesse boneco?* Na minha experiência, vejo meu *Corpo-Boneco* como outro alguém que partilha de lembranças que guardo com muita afeição:

Imagem 6- Corpo- Boneco depois de confeccionado



Fonte: Lana Maiara, 2021.

Um retalho de uma camisa que pertencia à minha tia/madrinha; botões de uma saia que comprei de um brechó (e que não deu em mim); tiras de um tecido que guardava não faço ideia para quê; e, uma pulseira que lhe serve de colar, dado de presente pela minha mãe, que mesmo odiando caveiras ela comprou para mim. (FURTADO, 2021, p. 2)

Pensar em elementos que empresto para esse outro ser, me faz pensar sobre a história de cada um dos itens que fazem parte da minha vida, e agora fazem parte da dele. Trazer essa sensibilidade para a sala de aula, produz um acolhimento de momentos significativos, fazendo com que todos tragam um pouco de si para outros conhecerem e ajuda na criação de laços e intimidades com esse outro corpo, onde ele carrega algo seu emprestado e importante, passando a ter significado para ele também. Agora com todos os materiais necessários, a confecção é realizada conforme o entendimento dos alunos e direcionamento do professor, no qual desse contato, as instruções e adaptações vão tomando forma, e assim nasce suas criações, a semelhança de si.

Depois da orientação sobre os materiais utilizados passamos ao campo da compreensão sobre a construção anatômica do corpo marionético, finalizando esse encontro com a roda de conversa com os alunos, aferindo suas sensações e sentimentos ao passar por esse encontro: *Gostaram do que produziram? Conseguiram trazer da ideia e do papel o corpo que desenharam para a confecção? Como se sentiram quando finalizaram? Se acham parecido com suas criações? Quais diferenças entre vocês e suas criações?* São algumas das perguntas que podem ser levantadas a ponto de ouvir sobre suas experiências, esses questionamentos despertam o entendimento que enquanto matéria, o *Corpo-Boneco*, “[...] nos leva a reflexões sobre a nossa materialidade, nos faz conscientes da precariedade do nosso corpo. Provoca sentimentos estranhos.” (AMARAL, 1997, p. 69) Um corpo a ser concebido, que ganha características do *Eu-Corpo*, em sua aparência e essência, além de explorar as potencialidades de aprendizados a partir desse contato com o teatro através do ato de criar, onde toda essa construção da ideia à concretização estimula a criatividade e autoestima do aluno onde ele é quem decide o que será feito e como. Mendes (2017, p. 45) afirma que:

O processo investigativo em teatro de bonecos deve ser pensado de modo que as atividades não se limitem apenas ao ponto de vista da confecção, mas que, na prática destas atividades, sejam aliados do desenvolvimento de capacidades criativas dos estudantes, considerando-se a potencialidade que este tipo de linguagem gera no processo de ensino e aprendizagem na escola.

Essa proposta não se resume simplesmente a construção do *Corpo-Boneco*, o Teatro de Formas Animadas enquanto linguagem possui regras próprias, “[...] que estão em permanente processo de transformação, podendo ser atualizadas, recriadas ou superadas.” (BETRAME, 2012, p. 51) Portanto, considerando essa abertura de seu entendimento discorro adiante de possibilidades de preparação e relação dos corpos da experimentação o *Eu-Corpo* – aluno,

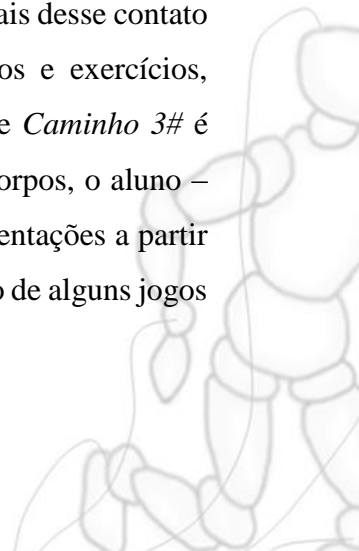
animador - e o *Corpo-Boneco*, como potencialidade para a criação de narrativas e mini dramaturgias.

3 – CAMINHO 3#- CONSTRUINDO LAÇOS SENSÍVEIS, EXPERIENCIANDO O EU-CORPO-BONECO

O Teatro de Formas Animadas é constituído dos corpos: do Ator-Animador que chamo de *Eu-Corpo*, e do *Corpo-Boneco* - boneco teatral. O primeiro dá ânima/vida de modo dramático ao segundo, assim se observa que dessa relação que se faz esse teatro, onde o trabalho de quem anima se torna “[...] capaz de elaborar uma linguagem própria, singular, que não é a do ator e também não é a de um simples manipulador de objetos.” (BETRAME, 2012, p. 50) São corpos que animam, que criam outros corpos inanimados, que se tornam um só no palco, se convertendo e se configurando em um terceiro corpo, abstrato, que chamo de: *Eu-Corpo-Boneco*. Esse terceiro corpo, nasce da relação exploratória e vivenciada pelo criador e criatura, os quais passam a “[...] constituir então uma simbiose, uma unidade, enquanto compartilham a tarefa cênica que lhes cabe.” (AMARAL, 2002, p. 12) E, é por meio desse campo de vivência que irei adentrar para refletir acerca de interações entre os corpos da pesquisa.

Quando Ferreira (2016) fala que práticas com o Teatro de Formas Animadas na escola despertam o interesse dos alunos, afirma que esse processo os convida a participar ativamente, para a construção dos bonecos, mas que observa que seus alunos encontram dificuldades na criação de cenas e conseqüentemente na apresentação. Em seu experienciar na escola, o autor percebeu que diante de suas criações, os alunos se viam felizes com o resultado ocasionando na elevação de suas autoestimas enquanto criadores. Mas, quando se depararam com a responsabilidade de criar cenas, seus ânimos caíram e tornando-se esse o desafio mais difícil para eles. Em minhas práticas em sala de aula, também passei por dificuldades parecidas no quesito participação dos alunos, seja por timidez e/ou medo ou por outras razões, muitos travam completamente diante de atividades que exigem interações, assim, refletindo sobre essas situações e questões, comecei a me questionar acerca de potencialidades que poderiam auxiliar os alunos na construção de suas dramaturgias.

Para isso, penso no contexto do *Caminho 3#* da pesquisa, que seria o momento de criar caminhos possíveis a partir de um conjunto de fatores relacionais e experimentais desse contato com o *Corpo-Boneco*, enquanto o professor será o mediador dos caminhos e exercícios, deixando cada aluno criar seu próprio repertório experimental. Portanto, esse *Caminho 3#* é dividido em duas etapas: o *Compartilhamento de Trajetórias* entre os dois corpos, o aluno – *Eu-Corpo* – e o *Corpo-Boneco*, em atividades fora da sala de aula; e experimentações a partir de Jogos Teatrais com o *Corpo-Boneco*, propostas a partir de uma reformulação de alguns jogos



teatrais de Viola Spolin (2001, 2008) para atividade em sala de aula nas quais alunos e bonecos façam parte do jogo.

3. 1. - COMPARTILHAMENTO DE TRAJETÓRIAS

Quarto encontro – vivência no cotidiano com o Corpo-Boneco

Para o quarto encontro foi pensado a vivência cotidiana do aluno com o *Corpo-Boneco*, onde se busca pela exploração de cheiros, gostos, sabores, experiências de modo a acessar lugares afetivos compartilhados com este corpo. Percebendo sensações, percepções e sentimentos dando mais ênfase à importância desse outro corpo, que não é o seu, mas que é feito a partir de si. Entendo esse momento como uma potencialidade de explorar outros cenários além da escola, considerando importante experienciar essa interação em outros ambientes para expandir a mente e se conectar mais consigo mesmo, entendendo como um aprofundamento dos “Eus”. Começando a prática por meio da questão: *Qual lugar você apresentaria para seu Corpo-Boneco?* e a seguir o direcionamento abaixo:

Vou te desafiar a considerar um lugar (que pode ser físico na cidade, ou um mundo imaginário/fictício) e levar/transportar você e seu *Corpo-Boneco* a ele. Observe bem o lugar, tente captar o máximo de sensações, cheiros, imagens, pessoas, paisagem, enfim detalhes que você acha importante de sua vivência. Observe pelo olhar do *Corpo-Boneco*: O que ele vê? Como ele se sente vendo esse lugar pela primeira vez na vida dele? Lembre esse ser acabara de nascer... (FURTADO, 2021, p. 4)

Questões essas que devem ser direcionadas para os alunos antes deles partirem para a experiência, no qual cada aluno deverá compartilhar seus locais preferidos com seu *Corpo-Boneco*. Esse momento direciona para a criação de uma memória, uma lembrança junto ao *Corpo-Boneco*, para ser explorada com outros exercícios em sala de aula na apresentação de um lugar concreto/real que o aluno goste e queira compartilhar. A experiência de leva-lo em *locais reais e físicos* traz sensações reais diante do lugar preferido, transportando o boneco para sua realidade. Para tanto, optei por participar até esse compartilhamento, no sentido de tentar entender de que forma essas vivências podem fazer com que eu tenha uma ligação mais íntima com *Thaís*, e conseqüentemente conseguir explicar o exercício com os alunos.⁹ Comecei a tatear na memória, locais que representavam sentido para mim, e que eu queria que *Thaís* conhecesse, a levei comigo para alguns lugares, cenários e narrativas diferentes, além de experiências e possibilidades diversas, levando-a em lugares que conheci nessa cidade, fomos

⁹ A escolha pela não exploração das próximas etapas parte da necessidade de dar liberdade para os alunos encontrarem potências em si e em suas vivências com suas criações, para criarem seus próprios referenciais e para a construção de suas dramaturgias;

à uma loja de bijuterias, fomos na casa da minha avó. Porém, quando fomos à Praia Grande (Imagem 8) — a praia mais próxima do centro da cidade — nos demandou um pouco mais de tempo:

Por um momento a observei, por um momento imaginei que ela observava o mar. E durante nosso passeio, o vento que nesse momento se encontrava tão revoltado quase leva Thaís para longe, seu corpo pequeno e leve ficou todo embolado na areia. Assim a deixei sobre galhos de árvores que por ali estavam e ela pôde então sentir o vento da maneira que o sinto. Esse é o lugar que mais amo, além do meu quarto. (FURTADO, 2021, p. 4)

Imagem 7- Primeiro contato de Thaís com a praia



Fonte: Lana Maiara, 2021.

Esse trecho da minha narrativa e registro de *Thaís* falam sobre as sensações que tenho com meu lugar preferido, e eu queria muito compartilhar com ela — alguém que criei a pouco tempo-, fazendo com que reparasse (imaginasse) em questões de vivacidade desse corpo inerte. Esse “querer mostrar outra parte de mim” partilhando de coisas íntimas, particulares com ela, potencializa uma conexão mais sensível, um laço mais forte, me despertando para a capacidade de mostrar esse entrosamento na cena, no palco, na vida.

Outro momento que pode e deve ser apresentado ao boneco, é o *ambiente ficcional*, que se torna um convite ao aluno para explorar o convite do boneco ao ambiente imaginário. Esse momento funciona como aprofundamento do elemento fantástico que esse teatro proporciona, um convite não somente ao boneco, mas ao aluno de trazer essa visão de um ambiente imaginário. Essa relação lúdica e imaginativa voltada para esse adolescente e seu corpo junto ao *Corpo-Boneco* coopera para a desmitificação da brincadeira de criança, pois o direcionamento será seu, lhe dando liberdade para lidar com tudo diante de sua vontade. Aqui as sensações são produzidas em contato com a imaginação, imaginar suas sensações ao visitar

esse local. Ambos lugares produzem experiências sensoriais de modos diferentes para o próximo tópico, onde a visita ao lugar concreto/físico serve como base para a criação da dramaturgia, enquanto a experiência em um ambiente imaginário serve como inspiração para agregar o elemento fantástico. Uma tentativa de adentrar ao mundo do inexperenciado, onde somente o boneco “(...) possibilita essa vivência entre fantasia e realidade e nos ajuda a sair de nós mesmos para que possamos nos conhecer melhor.” (SILVEIRA, 1997, p. 142).

Por se tratar de uma prática imbricada no lúdico, o Teatro de Formas Animadas joga com o caráter realístico e fantástico em outra realidade. (AMARAL, 2002) Um espaço não alcançado por nós humanos, onde somente o ser inanimado – o boneco - consegue chegar, no qual a magia opera e o elemento fantástico se faz presente. Portanto, não posso negar esses locais de acesso individual, íntimo, de outra realidade: dentro de *doramas*¹⁰, séries, jogos de RPG¹¹, enfim uma variedade de mundo e sonhos... locais que existem, e que possuem tantos valores quanto os locais da cidade. Para esse momento, friso as potencialidades que essa experiência possibilita como jogar com muitos aspectos realísticos e ficcionais, que produzem relações de sensorialidade divergentes. Assim:

Depois de refletir acerca dos potentes lugares que poderiam vir a apresentar ao *Corpo-Boneco*, e lugares que nos sentimos bem conosco mesmo. Observo que o lugar que nos afetam podem ser diversos. Que tal dentro de um livro? De uma *playlist*? Sabe, eu tenho Thaís próxima de mim, enquanto divago em pensamento durante minha escrita, e por vezes durante esses meses, compartilhamos das sensações de ouvir músicas que me ajudam na escrita. (FURTADO, 2021, p. 5)

Sempre que penso em materialidade penso sobre individualidade, os gostos musicais, estilo de vestimenta, tipos de lazer e hábitos fazem parte do que constitui a identidade individual. Produzem sensações, constroem afetos, produzem laços íntimos e pessoais com o ser e seu corpo. Quando se traz para o *Corpo-Boneco*, se compartilha esses sentimentos com ele inserindo-o no seu mundo particular. Assim, nesse mundo impalpável, explorei com *Thaís*, meu mundo particular de músicas:

Com *Thaís*, compartilhei músicas de artistas que passei a ouvir com mais frequência durante esses tempos de pandemia, que ajudaram a aguentar os dias de tédio e cansaço, como: McTha – que seu nome foi dado ao meu *Corpo-Boneco*, Jaloo, Urias, Tuyo e outros artistas... que não ousava compartilhar com ninguém, pois me vejo um pouco em cada música, e isso é muito particular pra mim... (FURTADO, 2021, p. 5)

¹⁰ Produções japonesas dramatizadas;

¹¹ Gênero de jogo no qual os jogadores atuam como personagens imaginários em um mundo fictício;

O significado dos gostos, sensações e experiências de cada um é tão instigante e tão potente que não pode ser deixado de lado. Portanto, proponho trazê-las para cena onde serão ressignificadas, recortadas ou até mesmo excluídas, conforme a vontade de seu criador. O que me possibilita, enquanto professora, conhecer mais acerca dos mundos individuais, físicos e imaginários/fictícios dos meus alunos. E, mesmo que minimamente, essas sensações e trajetos serão transportados para a sala de aula como laboratório e posteriormente para a cena com outras narrativas que vão surgir. Pois, parto de um direcionamento que possa “[...] propiciar ao aluno a sensação de segurança, oferecendo sensação de bem-estar e fortalecendo sua autonomia.” (FERREIRA, 2016, p. 52) Quero e gosto de pensar as práticas de sala de aula como extensões da vida, algo que faça sentido, se convertendo em laboratório, que potencializa o ato criativo para a construção do enredo pessoal, além de auxiliar na construção de uma linha de pensamento e um caminho prático. Como essa vivência do cotidiano, acontece em momento fora da sala de aula, o compartilhamento dessa experiência se dará em outro encontro – ao qual falarei no próximo tópico. Pensando assim numa dramaturgia que desperte emoções dos envolvidos contada pelo *Corpo-Boneco* que ganha outro sentido, um sentido teatral, entretanto, “[...] mais do que narrar racionalmente uma história, [...] visava perturbar e transformar pela forma, pela ação e pelo ritmo.” (AMARAL, 1997, p. 82, Grifo meu) Ao retornar para sala, trazendo consigo essas vivências, os alunos entrarão no mundo dos jogos teatrais onde formarão a reta final dessa preparação de jogar com o *Corpo-Boneco* para a construção da narrativa para apresentação.

3. 2 - JOGOS TEATRAIS COM O CORPO-BONECO

Demais encontro – Estabelecendo relações, jogando com os corpos

O teatro tem como instrumento primário de trabalho o corpo do ator, e para tanto, ele necessita de uma preparação e trabalho para a cena. Enquanto, que no Teatro de Formas Animadas mesmo que o foco esteja na persona do boneco teatral, ele precisa desse corpo humano para ter vida no palco. Como afirmam Coelho e Beltrame (2008, p. 1113), o animador ou Ator-Animador “[...] é aquele que, através de seu corpo anima, ou seja, dá vida ao objeto/boneco. A partir de suas habilidades corporais ele cria toda a movimentação necessária para que a natureza estática da matéria ganhe expressividade.” Segundo os autores, existem poucos estudos que tratam do trabalho corporal desse ator e, conseqüentemente, contribuições para o trabalho de sua atuação. Como venho estabelecendo direcionamentos para o entendimento dos corpos da experimentação entendo que essa preparação do corpo do animador é um ponto a ser considerado sem que se perca em si, mas estabelecendo conexões com o corpo

de sua criação. Para isso, proponho jogos teatrais com o *Corpo-Boneco* para os demais encontros¹² a partir da reformulação de alguns jogos teatrais de Viola Spolin¹³. Estes auxiliarão a pensar o corpo do animador para a cena, à maneira de entender a si mesmo, enquanto *Eu-Corpo* nesse processo, o outro e o coletivo. Além disso, um laboratório com sua criação, entendendo as movimentações de seu corpo e para além dele.

Para Beltrame (2012, p. 40)

O ator-bonequeiro cria a personagem, mas depois "se abandona" para coabitar com o objeto representado, a personagem, num espaço e tempo determinados. Cria uma outra realidade e que isso se deve ao trabalho do elenco. Por isso é possível afirmar que o boneco é a extensão do corpo do ator-bonequeiro.

Segundo o autor, o ator precisa aprender a sair de si, renunciar a si, para emprestar energia para o *Corpo-Boneco*. Energia essa sendo fonte de força motriz e imaginativa que compartilha um momento especial, representando e expressando a fantasia e não realidade, “um espaço inexperenciado” (IVANOVA, 2019) já explorado no encontro anterior, continuando a elaborar agora na sala de aula. Para esse *caminho* de pensar a relação e preparação dos corpos do *Corpo-Boneco* e do animador – aluno - para a prática teatral, utilizo os livros de Viola Spolin: *Jogos Teatrais: O Fichário de Viola Spolin*. (2001) e *Jogos Teatrais na sala de aula. Um manual para o professor* (2008). Ambos tratam de sua utilização como ferramenta para a preparação do corpo do ator e para a prática teatral por meio de desafios de experimentações. Discorrendo acerca da utilização múltipla desses jogos para além do treinamento do ator, defendo que quando usados no contexto da sala de aula contribuem para o desenvolvimento comunicativo dos alunos, através “[...] do discurso e da escrita, e de formas não verbais.” (*Ibid.* p. 29) Além de auxiliar no aprimoramento de habilidades como concentração, resolução de problemas e interações durante sua prática. Assim, esse *caminho* da pesquisa diz respeito aos jogos teatrais que possibilitam, primeiramente, a relação de si com o *Eu-Corpo* para depois a relação com o *Corpo-Boneco*, finalizando com a criação de uma dramaturgia a partir das vivências.

A presença do jogo teatral em sala de aula, pensando a preparação do corpo e mente do aluno antecedendo a apresentação no palco, trabalha o foco no corpo para eventual exploração e consciência de si, a partir do movimento e do pensamento. Assim, a professora e minha orientadora Adélia Carvalho, disparou em mim gatilhos para a reformulação desses jogos

¹² Cada encontro a partir dos jogos teatrais, deverá ser ordenado pelo próprio professor, resumindo esse tópico na explanação dos jogos reformulados para essa prática;

¹³ Os jogos teatrais aqui reformulados seguem a estrutura de organização que Spolin (2001, 2008) propõe para seus jogos, constituídos em: Foco, Descrição, Instrução e Avaliação;

teatrais de Viola Spolin, pensando a relação do *Corpo-Boneco* e do corpo do aluno enquanto "parceiros de jogos". Já que a própria autora nos convida a testar e experimentar nossas próprias combinações, portanto, agora reformulo e adiciono outro corpo que não é o do aluno. Spolin (2008) aconselha que a turma seja dividida em grupos para a melhor fruição dos jogos em sala, entre atuantes/jogadores e plateia, que vão revertendo suas posições. O papel do professor está para além da responsabilidade de direcionar instruções dos jogos, este também deve estar atento para a separação dos grupos, que devem ser escolhidos aleatoriamente afim de impedir o medo, a insegurança e a solidão de alunos, possibilitando que todos participem igualmente.

Para cada encontro, que envolva práticas com o corpo é importante começar sempre com aquecimento, de modo a fazer “[...] com que o sangue circule.” (SPOLIN, 2008, p. 53) Assim, de modo a alimentar a confiança desse aluno, além do trabalho de seu corpo, o aquecimento ajuda na preparação de um corpo ativo e focado para o jogo. Portanto,

Todos os primeiros jogos devem ser pensados para a conexão e consciência de si, no espaço, enquanto corpo pensante, que sente, que vive, que sofre, que acrescenta em si ... muitas coisas de acordo com sua vontade (FURTADO, 2021, p. 5)

Pensando nessa conexão consigo, nos livros de Viola Spolin (2001, 2008) é possível acessar uma gama de exercícios de aquecimentos básicos voltados para a consciência de si, capazes de promover o trabalho da consciência corporal individual e coletivo. Para que o foco não seja somente o corpo do animador ou o corpo do boneco, reformulo o jogo *Sentindo o Eu com o Eu* – afim de trabalhar o aquecimento e o preparo para os demais jogos, explorando percepções com o corpo todo e com o *Corpo-Boneco*. Esse jogo tem como foco a presença do boneco teatral em contato com o *Eu-Corpo* - aluno. Com os pés descalços, os jogadores permanecem silenciosamente sentados em uma roda no chão da sala, com seus bonecos ao seu lado, de modo a sentir fisicamente aquilo que está em contato com seus corpos, conforme a instrução.

Instrução: Com calma, devagar, se concentrando em seu corpo com o outro corpo ... *Sinta os pés no chão! Sinta a calça ou saia nas pernas! Sinta os dedos na mão! Sinta a roupa na pele! Sinta o cabelo na cabeça e as sobrancelhas na testa! Sinta a língua na boca! Sinta as orelhas! Vá para dentro e tente sentir o que está dentro da cabeça com a cabeça! Sinta o espaço a sua volta! Agora deixe que o espaço sinta você!* Agora, calmamente pegue seu *Corpo-Boneco*: *Sinta o Corpo-Boneco nos dedos, nas mãos! Sinta seus fios que o suportam! Se levante e deixe seu Corpo-Boneco se levantar! Sinta o Corpo-Boneco se movimentar! Deixe ele sentir o tecido da roupa! Deixe ele sentir o cabelo na cabeça e as sobrancelhas na testa! Vá para dentro de*

seu Corpo-Boneco e tente sentir o que está dentro da cabeça com a cabeça! Deixe ele sentir o espaço a sua volta! Agora deixe que o espaço sinta vocês!

Avaliação: Houve diferença entre sentir o *Corpo-Boneco* e o *Corpo-Boneco* sentir você? Como você se sentiu nesse contato? Como o *Corpo-Boneco* se sentiu nesse contato?

Depois do aquecimento dos corpos é dada a hora de entrar nos jogos teatrais envolvendo nosso personagem *Corpo-Boneco*. Desenvolvo as *etapas* dos jogos teatrais em três momentos: #1 – *Vendo um instante: Lembrança*; #2 - *Dando ânima ao Corpo-Boneco*; e, #3 - *Teatro e contação de histórias para a cena*. Como se tratam de três jogos, cada pessoa que venha a experimentar essa proposta tem liberdade para decidir a ordem sequencial dos jogos. Eu os organizo nessa sequência como forma a ser utilizada com meus alunos, porém, é importante entender que não é uma regra, eles devem ser divididos em encontros diferentes ou um só encontro, tudo dependerá do tempo e disponibilidade do professor/mediador. Lembrando que o aquecimento é pensado sempre antes de qualquer tarefa para o corpo do aluno, ele é o início do processo considerado também o aquecimento e introdução do corpo do boneco para a movimentação. Enquanto que os jogos que reformulei são pensados para os dois corpos que precisam estreitar relações de vida e palco.

#1 - Vendo um instante: lembrança - partilhar do caminho cotidiano

O jogo *Vendo um instante: Lembrança*, foi ressignificado a partir do jogo: *Vendo um esporte: Lembrança* (A59) de Viola Spolin (2001). A ideia para esse jogo seria de retornar aos instantes de vivência com o *Corpo-Boneco* no dia-a-dia. Tendo como foco: Lembrar detalhes do passeio, cores, sons, movimentos, personagens ao redor, são alguns exemplos, os detalhes fazem parte da percepção e consciência de lugar do aluno experienciadas com sua criação.

Descrição: Deve ser feito com o grupo todo, em local confortável da sala de aula e o professor deve começar com as instruções acionando essas lembranças em instantes, momentos que presenciaram junto ao seu *Corpo-Boneco* naquelas jornadas cotidianas. Se a memória for da imaginação, deve tentar trazer as nuances que a instrução pede para a lembrança. Como imagina as pessoas ao redor, o som, o cheiro etc. O *Corpo-Boneco* vai para o jogo com o aluno, em sala onde juntos buscarão trazer essas lembranças para esse momento. O professor deve instruir o aluno a pensar como esse boneco vivenciou aquele instante naquele lugar.

Instrução: *Imagine o ponto de saída do momento que esteve com seu Corpo-Boneco! Imagine como seu boneco se sentiu ao percorrer esses lugares com você! Imagine de onde saíram! Por onde andaram? O que viram pelo caminho? Quais cheiros vocês lembram? Quais cores lhes atravessaram? Chegaram no lugar que queriam? Foquem nas cores ao seu redor!*

Ouçam os sons! Foquem nos cheiros! Vejam o movimento! Agora reúnam tudo! Foquem no que está acima, abaixo, em volta de vocês! Foque em você mesmo! Foque no seu Corpo-Boneco! O que ele tá pensando? O que você imagina que ele tá pensando?

Avaliação: Consegue sentir que revisitou essa lembrança? Esteve no passado? Como seu Corpo-Boneco lembra desse momento? Como seu Corpo-Boneco se sentiu ao visitar essa lembrança? Como você Corpo-Boneco se sentiu?

Com as instruções, o professor pode direcionar o aluno às lembranças daquele momento, e acrescentar memórias para o relato pessoal quando compartilhado. Trazer o que se consegue acessar a partir da reavistação dessa lembrança, avaliando se esteve mesmo no passado. Para esse momento o compartilhamento da vivência é importante, para se acessar o mundo físico e ficcional na memória, orientando-se pelas sensações dessa rotina dividida. Esse jogo exercita a imaginação, aqui não há certo ou errado existe somente o desenvolvimento, onde o aluno previamente dará voz e consciência para o *Corpo-Boneco*, uma primeira tentativa de trazer esse corpo para demonstrar sua própria consciência, um meio para que o jogador reconheça a vastidão e o acesso à experiência, e a fantasia. (SPOLIN, 2001) A autora dita uma tarefa de casa após o jogo, e assim configuro para essa experimentação: Os jogadores em exercício em casa, deverão tomar alguns momentos de cada dia para focar na experiência com o *Corpo-Boneco*, com o que está à sua volta, observando cores, sons, o ambiente, etc. e se possível anotar as sensações para a cena.

Esse jogo possibilita criar uma noção de pensamento e consciência para o *Corpo-Boneco*, pois a partir do aluno o boneco vive, lembra, pensa e age. Assim, aluno responsável pela vida e pensamento do *Corpo-Boneco*, tudo isso com o boneco ao seu lado, sempre que possível o toque na sua criação deve ser instruído. A conversa ao final faz com que o aluno fale sobre a experiência de pensar sobre dois ângulos de visões acerca da mesma lembrança. Esse partilhar coletivo serve como orientações coletivas, no exercício de orientarem uns aos outros, e é claro com a professora. Esse momento é primordial para que todos percebam que todos os trajetos diferem um dos outros. Logicamente, muitos não partilharão suas histórias, bem como muitos não o farão, mas é importante salientar, que esse processo é primordial para a continuação das atividades.

#2 – Dando ânima ao Corpo-Boneco

Enquanto os objetos dos jogos teatrais de Spolin são criados no espaço, para essa pesquisa o objeto é real e material e se resume ao *Corpo-Boneco* e sua materialidade. É com ele que o aluno dividiu momentos do cotidiano e partes de si, agora volta ao encontro para criar

mais laços e compreender o movimento dele. O jogo *Dando ânima ao Corpo-Boneco*, foi ressignificado do jogo teatral: *Fiscalizando um objeto (A41)* de Viola Spolin (2001). Esse jogo prepara o objeto para se tornar sujeito/personagem vivo, tendo como foco observar e experienciar movimentos possíveis com o *Corpo-Boneco* onde o próprio aluno buscará traduzir os movimentos de seu próprio corpo e do corpo de sua criação.

Descrição: Divididos em grupos de atuantes e plateias cada jogador/atuante diante de seu *Corpo-Boneco* deve observar aspectos e possibilidades de movimento. Por exemplo: o modo como o corpo se movimenta, as mãos, seus pés se movimentam junto do esforço de seu próprio corpo. Que ao animar e manusear o seu *Corpo-Boneco*, o jogador deve comunicar para os jogadores na plateia a vida dele.

Imagem 8- Animando diretamente pelos fios de sustentação.



Fonte: Lana Maiara, 2021.

Nota: Para esse momento, penso que retirar os bonecos da estrutura (Conforme mostro com *Tháís* – Imagem 9) que sustenta seus fios, aumentam as possibilidades e dificuldades de animação desse corpo. Enquanto se sustenta com uma mão o peso e direção do corpo, com a outra se sustenta e movimenta seus braços. Esse ato aproxima a mão do animador do corpo do boneco, de modo significativo, possibilitando mais mobilidade e liberdade no manuseio, entendendo o *Corpo-Boneco* como uma extensão do seu próprio corpo que vai além de uma imagem de si, mas que faz de seus membros parte do outro. Desse jeito, cada aluno encontrará sua maneira de animar esse corpo, mexendo os dedos, enrolando na mão, sob o risco desses

firos virem a se entrelaçar, de modo a entender e buscar o melhor jeito de lidar com essa estrutura.

Instrução: *Segure seu boneco, experimente sustentá-lo! Explore a melhor maneira de movimentar esses fios! ... O que seu boneco está fazendo? Veja-o no espaço! Como se move? Traga esse movimento para ele! O que o move? Deixe seu próprio corpo mostrar a vida do Corpo-Boneco! Mostre com os pés! Com as mãos! Sinta-o a partir desses fios! Agora, com os movimentos, como seu boneco respira? Ele tá respirando? Mostre como ele respira! Como ele olha para os lados? Rapidamente, ele olha para os dois lados! Como ele olha para cima? E para baixo? Seu boneco anda devagar! Ele anda rápido! Ele pula de alegria! Como ele se comunica com outro boneco? Como ele dorme? E agora ele acorda atrasado para um compromisso!*

Avaliação – *Conseguiram fazer todos os movimentos? Como foi ter essa experiência com a animação do boneco? E você Corpo-Boneco como se sentiu? (Eles devem responder e não os alunos)* Os alunos devem entender que os bonecos são jogadores tanto quanto eles, e agora vivem a partir dessa interação.

O professor decide a hora que vai finalizar a apresentação e pode acrescentar mais instruções se achar necessário. Enquanto os jogadores/atuantes usam o movimento corporal e o *Corpo-Boneco* para criar ação na cena, os jogadores na plateia não devem adivinhar, mas sim prestar atenção a comunicação. Em conversa após todos terem passado pelo jogo é imprescindível orientar que eles estejam abertos para as diversas possibilidades, descobertas e surpresas quando estiverem em relação com seu *Corpo-Boneco*, entendendo que não é qualquer movimento, ele deve vir carregado de intencionalidade como se tivesse consciência de suas ações. Ideias como de movimentos como o trabalho da respiração e o olhar no *Corpo-Boneco* trazem a noção de vida, são essas noções que o *Corpo-Boneco* deve ser capaz de exprimir.

O professor deve estar atento aos jogadores para não dizer como dar vida ao *Corpo-Boneco* durante as instruções, pois eles mesmos procurarão seu próprio modo de se ver e ver o movimento, sua forma de transpassar para o boneco. Para chegar numa fluidez de movimento, deve propor ensaios para os alunos, de modo a ajuda-los no entendimento da complexidade que o movimento de um ser inerte cria, produzindo “[...] processos de afetação e é a síntese da vida.” (MENDES, 2017, p. 55) No entanto, é importante salientar que o boneco comunica algo, e esse algo deve chegar à plateia de alguma forma, pois, para todos “é importante descobrir as possibilidades de fazer o boneco transgredir as referências ao comportamento humano, poetizando suas ações, procurar transcender a imitação e encontrar o específico, o característico do boneco.” (BETRAME, 2012, p. 45)

#3 – *Teatro e contação de histórias para a cena: Dramatizando a partir da narração da lembrança*

O jogo teatral além da preparação do corpo, pode ajudar na construção das dramaturgias, portanto para a construção de cena, pensei em narrativas dramatizadas individualmente, baseadas nos encontros dessa proposta. Para esse jogo pensa-se sobre a criação de dramaturgias tendo como eixo central a vivência entre ambos corpos da pesquisa, a partir de dois jogos teatrais de Spolin(2008):o *Construindo uma estória* e o *Teatro de estórias*, para tanto, reformulo e construo como o jogo chamado *Teatro e contação de histórias para a cena*. Que por sua vez, auxilia na composição das narrativas que serão dramatizadas, agregando as vivências compartilhadas do mundo físico e ficcional dos alunos com seus bonecos.

A partir de suas relações, vivências e trocas com sua criação, essas experiências quando levadas ao campo da subjetivação configurarão na narrativa dos alunos. Assim, os alunos as trarão para dentro dessa narrativa, compondo uma partitura de ações e gestos. Segundo Holanda (2008), a partitura de ações e gestos é um instrumento de criação do ator para a construção de um esquema de apoio, explorando não somente movimento, mas falas, gestos, emoções que deve expressar por meio do *Corpo-Boneco*. Me refiro a uma partitura feita para a dramatização do *Corpo-Boneco*, selecionando, definindo e ordenando “[...] a sequência de gestos e ações que qualifiquem a presença da personagem em cena, construindo uma partitura de gestos e ações para o boneco.” (*Id.*, p. 871) O uso da partitura para o animador e o boneco auxilia no processo de construção dessa personagem, colocando-o como protagonista da cena partindo do humano. O professor deve pedir para o aluno construir sua partitura com o *Corpo-Boneco*, ele deve ter uma lista de ações de seu personagem criada a partir dos jogos e do compartilhamento do cotidiano. Por exemplo – não criei nenhuma cena com Thaís¹⁴, mas se fosse criar seria pensando sobre seu primeiro contato com a praia, a partir desse momento, crio uma sequência de ações até chegar no meu destino que é a praia.

O jogo *Teatro e contação de histórias para a cena*, tem como foco a integração entre a narrativa elaborada por eles e sua dramatização.

Descrição para a construção da narrativa: Sentados em círculos, cada aluno irá partilhar de sua história com seu *Corpo-Boneco*, escolhendo a(s) trajetória(s) mais significativa(s) os alunos deverão trazer para a sua construção da partitura, no qual será o contador da história dos dois, narrador da dramaturgia. Assim, cada aluno irá pensar em ações e gestos, bem como falas

¹⁴ Como já expliquei, optei por não criar minha cena, para influenciar na criação dos alunos, deixando-os livres para criarem a seu modo suas dramaturgias.

compartilhadas com o seu boneco e transpor para uma cena, além de acrescentar o elemento fantástico, no qual noções de tempo e espaços são ditados pela narração e diálogos.

Como o próprio aluno é o contador da história que não é somente sua, ele deve pensar de que forma o boneco irá atuar esses momentos de lembrança, levando em consideração suas sensações e ações. Por isso, a construção da partitura é importante, pois dá ao aluno um caminho para pensar o início, meio e fim de sua narrativa. É importante que o professor direcione o aluno para essa narração, pensando sobre o ângulo de visão do boneco e ele como participante desse evento deve atrelar suas visões. Essa possibilidade de inserção de narrativas traz a questão da escuta e concentração ao mesmo tempo, enquanto que para o professor/mediador, “às vezes, depois de uma sessão de contar histórias, pode ser necessário pontuar alguns itens para trabalhar e escolher alguns exercícios específicos para os atuantes.” (SPOLIN, 2008, p. 232)

Instrução: Quais partes de suas histórias vocês gostaram mais? Montem uma sequência de ações com início, meio e fim, em seguida. Pensem a construção da narrativa a partir da visão do boneco, o que ele sentiu, como ele irá contar essa experiência. Lembre-se a história é de vocês, têm toda liberdade para adicionarem o elemento fantástico na sua dramaturgia.

Após orientar com a construção da narrativa e dramaturgia, é necessário alguns momentos para ensaios, sempre buscando a partitura como enredo e roteiro, trazendo a improvisação para a cena, ela, junto ao teatro de história, “[...] despertam as energias intuitivas dos jogadores em vez de subordiná-los aos ditames da dramaturgia e texto.” (SPOLIN, 2008, p. 217) Assim que definidas as partituras de ações e gestos, o professor deve pedir para cada aluno pôr em prática seus pensamentos, e ensaiar sua partitura. Esse jogo pode ser trabalhado e dividido em dois ou mais dias se o professor achar necessário, dependendo do dia, cada jogador/atuante junto ao seu *Corpo-Boneco* deverá apresentar a prévia de sua cena para os jogadores na plateia.

Avaliação: Vocês estão contentes com suas cenas? E seus bonecos, gostaram de estar na cena? Vocês bonecos, mudariam alguma coisa na cena? Agora se direcionando para a plateia: Tivemos uma história com início, meio e fim? A história se manteve em construção – esteve em processo? Os jogadores captaram a ideia para onde a história deveria caminhar ou permaneceram com as palavras na medida em que a estória evoluía? O que a plateia entendeu da narrativa?

Os jogadores na plateia não serão julgadores das cenas, porém, essa plateia do jogo auxilia na apresentação do aluno e seu boneco de chegarem ao objetivo do jogo de contar uma narrativa a partir do *Corpo-Boneco*. Portanto, por meio de observações e comentários desenvolvidos a partir das perguntas acima, os jogadores na plateia contribuem na cena uns dos

outros, fortalecendo os vínculos entre eles, aprendendo com as ações uns dos outros. Também penso que é interessante ouvir o próprio aluno e seu boneco acerca de sua cena por meio da *Avaliação* (perguntas direcionados para o jogador atuante e seu boneco, no qual ambos devem responder suas visões). E a partir dessas apresentações e conversas, o professor junto aos alunos definirão se irão apresentar para um público externo da sala de aula ou somente para a turma. Assim, ao partilhar com outros colegas, se possibilita por meio da mediação o direcionamento e contribuição para as dramaturgias individuais, construindo laços de escuta e colaboração com os colegas.

Assim, finalizo minha proposta de experimentação com o público do Ensino Médio podendo enfrentar a resistência de lidar com seu próprio corpo e interagir com outros, potencializando a relação consigo mesmo. Pois, o Teatro de Formas Animadas “[...] leva o aluno a criar universos e desenvolver suas habilidades expressivas de comunicação” (FERREIRA, 2016, p. 49), possibilitando a construção de diversas formas de contar e expressar, e isso contribui para se criar uma conexão do *Eu-Corpo* para além da confecção com o *Corpo-Boneco* que mutuamente se atravessam. Onde cada aluno poderá construir seu cenário se for sua vontade, é importante nesse momento deixar com que cada aluno decida como irá construir sua forma de representação. Além de todo esse processo criativo possibilitar aprendizados, ele carrega uma intencionalidade educativa, sobre a qual “[...] não se pode ignorar que a experiência da arte e na arte constitui uma epistemologia própria, que aciona saberes mediados pela subjetividade (...)” (PIRAGIBE, 2018, p. 206)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando iniciei esse processo investigativo, tinha em mente criar uma proposta de experimentação de Teatro de Formas Animadas envolvendo alunos do Ensino Médio pertencentes ao sistema educacional público. No entanto, com as adversidades acometidas pela pandemia da Covid-19, foi preciso modificar meu plano de aplicação. Assim, através da problemática: De que forma o Teatro de Formas Animadas é capaz de estimular a criação, o conhecimento de si e a autoestima em adolescentes? Construí caminhos e direcionamentos, pensando a aplicação dessa proposta para o período pós-pandêmico, onde pretendo colocar em prática tudo que formulei nesse processo no futuro com estudantes. Entretanto, também me direciono para professores que tenham o interesse utilizá-la em suas aulas. No qual esse aluno é levado a pensar e criar seu *Corpo-Boneco* – boneco -, tendo o seu próprio Eu e corpo – *Eu-Corpo* - como referência, se relacionando por meio de partilhas de vivências e laços sensíveis.

Diante dessa mudança, e por questões pessoais, profissionais e de saúde, minha proposta parte de uma experimentação que antecede a aplicação em sala de aula, enquanto me coloco como sujeito da pesquisa experienciando e chamando outros para participarem comigo. Considero que essa proposta como todo, contribui na desmitificação do Teatro de Formas Animadas como linguagem usada, exclusivamente, com o público infantil. Onde a falta de referências bibliográficas e práticas para esse público foi um dos desafios a serem superados, tanto que tive de criar meus próprios métodos para alcançar o propósito da investigação, abrindo as possibilidades de relação com o corpo do boneco, e reformulando jogos teatrais de Viola Spolin.

Para além da dificuldade de encontrar referências para o trabalho com o Ensino Médio - que foram poucas -, tive de lidar com a falta de aplicação da proposta em sala de aula, mas compreendo que a situação não é propensa, pois pelo fato não estar atuando como professora nesse momento e de me sentir muito insegura de ter que voltar para a sala de aula, minha já se encontrava bastante desenvolvida quando a escola retorna com suas atividades no sistema híbrido – que consiste no revezamento de alunos, para a não lotação das salas de aulas – ocorrendo a não aceitação de estagiários e outros por questões sanitárias. Contudo, toda essa experiência de pensar, elaborar e vivenciar, me fez me posicionar num lugar de empatia para com os adolescentes, contribuindo para o meu crescimento profissional e pessoal de entende o meu corpo e o corpo outro como potência de aprendizado, de construção de identidades e explorar o exercício de imaginar, sonhar e criar que muitas vezes quando se é adulto é deixado de lado. Enquanto professora, essa prática me faz pensar sobre como meu aluno pode trazer de

si algo que precisa ser trabalhado, e uma das melhores coisas na minha vida é de ver que meus trabalhos com eles os impulsionam para além da carteira e do caderno.

Os caminhos criados aqui foram descobertos durante a experimentação que não acabam aqui, penso na sua aplicação em breve no mestrado, pois, me apaixonei por esse mundo do Teatro de Formas Animadas e agora quero vivenciar outras partilhas junto aos alunos.

REFERÊNCIAS

AMARAL, A. M. **Teatro De Animação**. Ateliê Editorial. São Paulo, 1997;

_____. **O Ator E Seus Duplos: Máscaras, Bonecos, Objetos**. Editora SENAC. São Paulo, 2002;

ASTLES, C. “Corpos” Alternativos De Bonecos. *In: Móin-Móin - Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas - Teatro de Formas Animadas e suas relações com as outras artes*, v. 1, n. 08. Florianópolis, 2008;

BALARDIM, P. Teatro De Bonecos Ou Teatro De Animação? *In: Revista Urdimento*, v.2, n.25, p.165–175, Dezembro, 2015;

BELTRAME, V. O Trabalho Do Ator-Bonequeiro. *In: Revista NUPEART*, Florianopolis, v. 2, n. 2, p. 33-52, 2012. DOI: 10.5965/2358092502022003033. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/nupeart/article/view/2641>. Acesso em: 11 dez. 2021

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

COELHO, M. T.; BELTRAME, V. N. Treinamento Corporal Do Ator Como Suporte Para O Trabalho Corporal Do Ator Manipulador. *In: Revista DAPesquisa*, Florianópolis, v. 3, n. 5, p. 1113-1120, 2008. DOI: 10.5965/18083129030520081113. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/dapesquisa/article/view/15824>. Acesso em: 10 dez. 2021;

COSTA, F. S. da. **O Sopro Divino: Animação, Boneco e Dramaturgia**. Sala Preta, [S. l.], v. 3, p. 52-56, 2003. DOI: 10.11606/issn.2238-3867.v3i0p52-56. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/57119>. Acesso em: 02/10/2021;

FERREIRA, R. M. **Reflexões Sobre O Teatro De Bonecos Na Educação: Experimentações Em Escola Pública**. 2016. Dissertação (Mestrado Profissional em Artes – ProfArtes) - Programa de Pós-Graduação em Artes, Centro de Artes, Universidade do Estado de Santa Catarina. Florianópolis, 2016;

FURTADO, Lana Maiara S. **Caderno de pensamentos**. Salvaterra - Pará: [s.I.], 2021. *Diário de campo*;

HOLANDA, C. Partitura de gestos e ações no teatro de marionetes. *In: Revista DAPesquisa*, Florianópolis, v. 3, n. 5, p. 869-876, 2008. DOI: 10.5965/1808312903052008869. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/dapesquisa/article/view/15594>. Acesso em: 10 dez. 2021;

hooks, bell. **Ensinando A Transgredir: A Educação Como Prática Da Liberdade**. Editora wmf Martins Fontes. São Paulo, 2013;

IMPROBABLE. **70 Hill Lane- Based on a true and haunting childhood experience: Supported by Arts Council England and the London Arts Board**. Inglaterra, c2021. Disponível em: <https://www.improbable.co.uk/past-projects/70-hill-lane>. Acesso em: 1 dez. 2021;

IVANOVA, A. Ensino, Metodologia E Processo Criativo Da Fireção Em Teatro De Bonecos. *In: Móin-Móin - Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas*, v. 2, n. 21, p. 157-177. Florianópolis, 2019;

MENDES, M. S. Teatro De Bonecos Como Dispositivo Pedagógico Com Estudantes Do Ensino Médio. p. 43- 58. *In: Revista NUPEART*. Volume 17. Santa Catarina, 2017;

OLIVEIRA, A. M. **Jovens E Adolescentes No Ensino Médio: Sintomas De Uma Sistemática Desvalorização Das Culturas Juvenis**. 2008. Dissertação (Mestrado em Educação) apresentada ao Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Santa Maria. Santa Maria, 2008;

PIMENTA, S. G.; LIMA, M. S. L. Estágio E Docência: Diferentes Concepções. *In: Revista Poiesis*. Volume 3. Números 3 e 4, pp. 5 – 24. São Paulo, 2004;

PIRAGIBE, M. O Teatro De Animação E A Pesquisa Acadêmica: Um Apanhado De Apontamentos, Desafios E Dúvidas. *In: Móin-Móin - Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas*, v. 2, n. 16, p. 198-215. Florianópolis, 2018;

ROMAGNOLI, R. C. **A Cartografia E A Relação Pesquisa E Vida**. p. 166-173. *Psicologia & Sociedade*. 2009;

SCHOEN-FERREIRA, T. H.; AZNAR-FARIASA, M.; SILVARES, E. F. de M. Desenvolvimento Da Identidade Em Adolescentes Estudantes Do Ensino Médio. p. 326-333. *In: Revista Psicologia: Reflexão e Crítica*. Vol. 22. São Paulo, 2009;

SILVEIRA, S. M. Teatro De Bonecos Na Educação. p. 135 -145. *In: Perspectiva*. v. 15, n. 27. Florianópolis, 1997;

SPOLIN, V. **Jogos Teatrais: O Fichário de Viola Spolin**. 2ª edição. Editora Perspectiva. São Paulo, 2001;

_____. **Jogos Teatrais Na Sala De Aula. Um Manual Para O Professor**. Editora Perspectiva. 1ª ed. 1ª Imp. São Paulo, 2008.

APÊNDICE A – Ficha Modelo a ser utilizada para a criação imagética*Crie imageticamente seu Corpo-Boneco*

Preenchendo suas características a partir das perguntas e criando sua imagem visual a sua vontade (modelo abaixo). Sinta-se à vontade para introduzir quaisquer características que acredita ser importante:

Qual é meu nome? _____

Qual minha idade? _____

O que me motiva? _____

O que eu quero para o futuro? _____

Do que eu gosto em mim? _____

Qual a personalidade mais forte? _____

