



Prof-Artes

Mestrado Profissional em Artes

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS/ DEPARTAMENTO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

GEISA LETÍCIA SILVA

CONTOS E ENCANTOS MARANHENSES NO TEATRO DE ANIMAÇÃO:
uma proposta artística interdisciplinar

São Luís – MA

2020

GEISA LETÍCIA SILVA

LENDAS MARANHENSES NO TEATRO DE ANIMAÇÃO:
uma proposta artística interdisciplinar

Dissertação apresentada ao Mestrado Profissional em Artes – PROFARTES/CAPES da Universidade Federal do Maranhão (UFMA), para obtenção do título de Mestre em Artes.

Orientador: Prof. Dr. Tácito Freire Borralho

São Luís - MA
2020

SILVA, GEISA LETICIA.

CONTOS E ENCANTOS MARANHENSES NO TEATRO DE ANIMAÇÃO :
UMA PROPOSTA ARTÍSTICA INTERDISCIPLINAR / GEISA LETICIA
SILVA. - 2020.

82 p.

Orientador(a): TÁCITO FREIRE BORRALHO.

Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-graduação em
Rede - Prof-artes em Rede Nacional/cch, Universidade
Federal do Maranhão, SÃO LUIS, 2020.

1. CULTURA POPULAR MARANHENSE. 2.
INTERDISCIPLINARIDADE. 3. TEATRO DE ANIMAÇÃO. I.
BORRALHO, TÁCITO FREIRE. II. Título.

GEISA LETÍCIA SILVA

LENDAS MARANHENSES NO TEATRO DE ANIMAÇÃO:
uma proposta artística interdisciplinar

Dissertação apresentada ao Mestrado Profissional em Artes – PROFARTES/CAPES da Universidade Federal do Maranhão (UFMA), para obtenção do título de Mestre em Artes.

Orientador: Prof. Dr. Tácito Freire Borralho

Aprovada em 14/09/2020

BANCA EXAMINADORA

Orientador: Prof. Dr. Tácito Freire Borralho

Examinador 1

Examinador 2

A minha saudosa mãe Raimunda e ao meu pai Francisco, pelo incentivo, dedicação, apoio constante e amor incondicional.

AGRADECIMENTOS

À Força Suprema que emana energias positivas ao meu espírito, me encorajando a perseguir meus ideais.

Aos meus pais Raimunda Nonata Silva e Silva e Francisco Pereira da Silva, pelo valioso investimento na minha formação pessoal e profissional.

À minha família, em especial, Maria do Rosário de Fátima Silva, Rogério José de Ribamar da Silva e Maria Iranice Oliveira Silva pelo incentivo, companheirismo, amor e carinho.

Aos meus irmãos Renato Augusto de Ribamar Silva, Rogério José de Ribamar da Silva Júnior e André Nicomedes Silva e Silva.

Ao meu esposo e amor da minha vida Abdegard Brasil Corrêa Ribeiro pelo incentivo, companheirismo e cumplicidade.

Ao meu professor orientador, Tácito Freire Borralho por me fazer acreditar na possibilidade de concretização deste sonho, pelo incentivo constante, atenção, paciência, amizade e, principalmente, pelos conhecimentos acrescidos durante toda esta trajetória de formação profissional, intelectual e humana.

Aos professores e alunos que participaram diretamente desta investigação.

À UEB Henrique de La Roque Almeida, escola Pólo da Rede Municipal de Ensino de São Luís por autorizar a realização da pesquisa de campo e pelas informações concedidas.

À Marcia Cristina de Oliveira Dourado, Maria do Socorro de Araújo, Rafaela Guimarães, Tatiana Fernandes e Thaís de Brito Silva pela amizade, atenção e importante parceria durante este processo de reconstrução intelectual, profissional e humana.

Aos que eu não citei na lista, mas que de algum modo contribuíram positivamente na minha formação humana.

“Magia é uma forma especial de energia que surge quando duas realidades opostas se fundem. O que acontece quando no Teatro de Animação o inanimado ganha vida, e o concreto parece impregnado de espírito.”

Ana Maria Amaral

RESUMO

A presente pesquisa tem como proposta investigar o potencial artístico e pedagógico do Teatro de Animação na escola, bem como a sua inserção a partir da produção de espetáculos, dando ênfase às lendas maranhense. Além disso, a pesquisa propõe a valorização da identidade cultural local a partir da apresentação das manifestações culturais maranhenses, utilizando-se do Teatro de Animação. Foi utilizada a metodologia da pesquisa-ação. O público alvo foram os alunos do Ensino Fundamental da UEB Henrique de La Roque Almeida em São Luís - MA. O campo de investigação foi restrito a uma turma que realizou a montagem das encenações, dando ênfase à pesquisa e ao processo de ensino aprendizagem. Além do processo de confecção de bonecos, de escrita das dramatizações, foram realizados os ensaios, juntamente com as oficinas de expressão corporal, jogos teatrais e técnica vocal. A culminância se realizou com uma análise crítica do processo de apresentação da dramatização e um levantamento da receptividade da comunidade escolar, bem como o envolvimento dos alunos no que tange ao desenvolvimento das técnicas de animação e das habilidades da escrita e oralidade através dos textos produzidos. Todas as etapas foram registradas através de vídeos, fotos e questionários para análise e avaliação.

PALAVRAS-CHAVE: Teatro de Animação, interdisciplinaridade, cultura popular maranhense.

ABSTRACT

The present research, with the proposal to investigate the artistic and pedagogical potential of the Theater of Animation in the school, as well as its insertion from the production of shows, emphasizing the legends of Maranhão. In addition, there search proposes the valorization of the local cultural identity from the presentation of the cultural manifestations of Maranhão, using the Theater of Animation. Action research methodology were used. The target audience was the elementary school students at UEB Henrique de La Roque Almeida in São Luís - MA. The research field was restricted to a group that carried out the staging, emphasizing research and the teaching-learning process. In addition to the process of making puppets, writing dramatizations, rehearsals were carried out, along with workshops on body expression, theatrical games and vocal technique. The culmination took place with a critical analysis of the dramatization presentation process and a survey of the receptivity of the school community, as well as the involvement of students with regard to the development of animation techniques and the skills of writing and orality through the texts produced. All stages were recorded through vídeos, fotos and questionnaires for analysis and evaluation.

KEYWORDS: Animation Theater, interdisciplinarity, Maranhão popular culture.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

TIPO	DESCRIÇÃO	PÁGINA
Figura 01	Bonecos de bola de isopor	65
Figura 02	Criação de peças teatrais	66
Figura 03	Cabeça do Casipet	67
Figura 04	O Casipet	67
Figura 05	O Touro Encantado de folha de isopor	68
Figura 06	Técnicas de manipulação	68
Figura 07	Leitura dramática da peça “Dom Sebastião e o Touro Encantado	69
Figura 08	Gráfico – universo de pesquisa	73

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
1. CONCEITOS E ELEMENTOS NO TEATRO DE ANIMAÇÃO.....	18
1.1 O jogo teatral como ferramenta aliada às técnicas de manipulação/animação	22
1.2 A evolução da forma de manipular/animar e a estrutura dramática do espetáculo.....	28
1.3 A disciplina Teatro de Animação no Mestrado PROFARTES e as suas contribuições para a pesquisa	34
2. O TEATRO DE ANIMAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM ...	40
2.1 Diagnóstico da realidade curricular do Teatro na escola e propostas para a inserção do Teatro de Animação como componente curricular	48
2.2 O projeto de extensão Casemiro Coco e suas contribuições para o Teatro de Animação no Maranhão.....	60
3. APLICAÇÃO DA PESQUISA NA ESCOLA	63
3.1 Metodologia aplicada à pesquisa na UEB Henrique de La Roque Almeida	63
3.2 Descrição dos encontros	65
3.3 Estrutura dos encontros	70
3.4. Sistema avaliativo e análise dos questionários	71
CONSIDERAÇÕES FINAIS	74
REFERÊNCIAS.....	77
ANEXO I.....	78
ANEXO II.....	82

INTRODUÇÃO

O Teatro de Formas Animadas ou Teatro de Animação é uma modalidade de Teatro em que objetos, bonecos, sombras e máscaras são animados em cena por um (ou mais) ator-animador. A existência do Teatro de Formas Animadas é tão ou mais antiga que a do próprio teatro de atores, surgindo da necessidade do homem primitivo de se comunicar, de simbolizar e de se expressar.

O Teatro de Animação em suas diversas formas – máscaras, objetos, sombras pode ser considerado uma ferramenta pedagógica eficiente, sobretudo para o processo de ensino aprendizagem.

Além de suas especificidades, o Teatro de Animação tem implicações pedagógicas, pois o fazer artístico leva ao aprendizado de novas habilidades, percepções e reflexões, tais como a criatividade, a autonomia dos educandos, a autogestão e a socialização de informações, ampliando, assim, o universo de conhecimentos e a perspectiva de futuro, priorizando a educação estética do aluno como agente transformador de sua realidade.

A dinâmica dos jogos com os bonecos aliada a interdisciplinaridade, ou seja, a interação com outras linguagens artísticas contribui para a apreensão do conhecimento.

A construção e manipulação/animação dos bonecos são atividades que, além de agradáveis, podem desenvolver importantes aspectos sociais e intelectuais. Então porque não explorar mais esta linguagem teatral na escola, como forma de expressão criativa, inserindo-a na prática pedagógica, como parte integrante do processo educativo?

Enfim, o Teatro de Animação com uma inerente simplicidade e ludicidade é bem mais do que uma ferramenta pedagógica, ou seja, é uma maneira viva de propor experiências estéticas desenvolvendo aprendizagens significativas.

Deste modo destacam-se reflexões a partir da oficina de Teatro de Bonecos realizada na escola, ressaltando o boneco como um recurso pedagógico que podemos utilizar para dinamizar o ensino e aprendizagem da arte na escola pública de ensino fundamental.

Desta feita, o presente trabalho priorizou o Teatro de Animação como linguagem, tendo como desafio dar voz aos alunos, suas culturas, nas mais diferentes situações do cotidiano, seus desejos, interesses, aspirações e

necessidades de aprendizagem com a participação e o envolvimento direto entre alunos e professor.

A pesquisa se propôs, a partir do relato de algumas experiências, a investigar como as práticas artística e educacional podem dialogar entre si em uma relação de imbricamento e complementaridade, alimentando-se mutuamente.

Deste modo buscou-se analisar o processo de ensino aprendizagem e de criação a partir do Teatro de Animação, proporcionando uma necessária rede de comunicação que permita com que os trabalhos sejam debatidos e aprofundados.

A experiência artística durante o Mestrado Profissional a partir da disciplina Teatro de Animação no primeiro semestre de 2019 na UFMA foi determinante para experienciar os fundamentos do Teatro de Animação na escola.

Tratou-se de um estudo bastante abrangente, por ser uma arte heterogênea, aberta para a diversidade, de infinitas possibilidades cênicas, onde coabitam técnicas de manipulação/animação de formas, bonecos, objetos, sombras e utilização de máscaras em diálogo com outras linguagens e estéticas.

Buscou-se, durante a pesquisa, associar os conteúdos do Teatro de Animação com as necessidades vivenciadas pela escola (como temas de projetos), às condições de infraestrutura e aos recursos materiais disponíveis.

A pesquisa fez parte do Projeto Cultural da escola, dialogando com outras linguagens artísticas, tais como Teatro, Música, Dança e Artesanato, dando ênfase à interdisciplinaridade, com a participação dos professores e de toda a comunidade escolar o qual teve sua culminância no mês de dezembro em 2019.

Esta experiência foi realizada desde o terceiro bimestre do ano letivo de 2019 com alunos do Ensino Fundamental Maior da Rede Municipal na escola UEB Henrique de La Roque Almeida, em São Luís do Maranhão. As atividades foram desenvolvidas fora do horário das aulas de Arte, isto porque foram abertas inscrições para alunos de todas as turmas, do 7º ao 9º ano, já que a escola não possui 6º ano no turno da manhã, formando uma única turma trabalhada em forma de oficinas.

Buscou-se no Mestrado Profissional em Artes – PROFARTES e nas aulas de Arte na UEB Henrique de La Roque Almeida, estabelecer um planejamento pedagógico que contemplasse saberes próprios do Teatro de Animação.

Pode-se ressaltar, destarte, que a disciplina Teatro de Animação no Mestrado PROFARTES foi um elemento norteador e embaixador para o processo de

desenvolvimento desta pesquisa na escola, posto que as suas contribuições vão além das diversas técnicas e mecanismos de manipulação desenvolvidos ao longo da disciplina.

As contribuições da disciplina nortearam toda a estrutura da pesquisa, pois incluiu no seu objeto uma série de outros métodos na construção e manipulação, além de técnicas mistas e experimentais, envolvendo tanto questões técnicas e práticas de funcionalidades de mecanismos quanto concepções estéticas e dramatúrgicas do Teatro de Animação.

Desta feita, de nada nos adiantaria ter vivido esta experiência formativa no Mestrado Profissional em Artes se dali não pudéssemos levar algo para dialogar com nossas próprias práticas docentes.

Vale salientar que a experiência prática foi parte fundamental desta pesquisa e se legitimou como construção de conhecimento, estando presente na criação de cenas, bonecos, roteiros, músicas e demais componentes artísticos.

Destaca-se, então, o seguinte problema: como a linguagem do Teatro de Animação pode ser vivenciada na escola pública frente à falta de compreensão para com as especificidades das linguagens artísticas na transposição destes conteúdos e adequações necessárias ao trabalho em sala de aula?

Deste modo, o objeto da pesquisa está pautado na linguagem do Teatro de Animação como um caminho de experiências lúdicas, criativas, estéticas e interdisciplinares bem como a inserção desta no Currículo do Ensino Fundamental, impulsionados por uma ação educativa voltada para a cultura popular maranhense, mais precisamente para as lendas e manifestações culturais.

Esta pesquisa teve como objetivo geral refletir sobre o Teatro de Animação na escola; propor alternativas para o trabalho do professor; identificar estratégias que despertem o interesse do aluno bem como discutir o potencial e os benefícios do Teatro de Animação.

Assim, a relevância desta pesquisa está em ressaltar o valor do Teatro de Animação enquanto arte na escola, bem como afirmar suas propriedades pedagógicas, verificando as formas mais condizentes com o ambiente escolar.

Ademais ressaltam-se os objetivos específicos desta pesquisa a saber: investigar experiências pedagógicas, dando ênfase à oralidade e a expressão corporal como expressões individuais e como experiências criativas coletivas em atividades voltadas para o Teatro de Animação; desenvolver aspectos da leitura e

escrita a partir da criação de peças teatrais; instigar a consciência crítica do aluno acerca da realidade social do seu entorno bem como o sentimento de pertencimento, buscando valorizar e propagar a cultura popular maranhense; improvisar com os elementos do Teatro de Animação, pesquisando e otimizando recursos materiais disponíveis para a confecção de bonecos na própria escola e na comunidade para a atividade teatral, e por último, experienciar técnicas de animação, buscando ampliar o conhecimento vocal, corporal e espacial, tornando o aluno protagonista da ação.

É importante destacar as seguintes perguntas científicas: a) de que forma o boneco animado pode despertar o interesse dos alunos, tornando-os motivados a participar das aulas de Teatro? b) Pode-se considerar o boneco animado como sendo um elo entre alunos, professor e as atividades propostas, proporcionando a interatividade, estimulando o jogo e o diálogo com o grupo que participa da situação de ensino aprendizagem? c) O boneco pode propiciar ao aluno a sensação de segurança e de bem estar, fortalecendo a sua autonomia, estabelecendo uma maior relação de horizontalidade nas relações?

Nesta pesquisa buscou-se, ainda, oportunizar os alunos a conhecerem a Linguagem do Teatro de Animação a partir das técnicas pertinentes a esta categoria do Teatro.

Foi de salutar importância que a comunidade escolar apreciasse os trabalhos dos alunos, não somente como forma de prestigiá-los, mas também para que se integre à dinâmica e ao envolvimento dos alunos nas sessões, fazendo parte do processo de ensino aprendizagem.

Ademais, a pesquisa apresentou a proposta de trabalhar a interdisciplinaridade, buscando ampliar as formas de contextualizar o Teatro de Animação na sala de aula a outras áreas do conhecimento, tais como: Literatura (lendas maranhenses); Arte (Teatro de Bonecos, Música) e Língua Portuguesa (produção textual).

Além disso, a pesquisa está pautada na divulgação e valorização da identidade cultural de uma comunidade a partir do estudo e encenação de lendas maranhenses.

Ver os alunos animando os bonecos nos fez perceber, de forma mais intensa, o potencial que o Teatro de Formas Animadas possui na escola pública, possibilitando o desenvolvimento de habilidades e competências fundamentais para

compreender a sociedade contemporânea, além de promover a ludicidade, que incita a capacidade de criar, recriar, de construir uma nova maneira de ler o mundo e demonstrar que na linguagem teatral há inúmeras possibilidades visando à construção da cidadania.

Com esta pesquisa, foi almejado uma intervenção escolar com ações transformadoras no contexto educacional pela metodologia da pesquisa-ação e da pesquisa quanti-quali, tendo como principais características ser descritiva, partindo das análises enquanto pesquisadora. Os dados foram coletados a partir de entrevistas, gravações, fotografias e anotações de campo, que contribuíram para a análise do processo ao término da oficina.

Desta feita os educandos foram convidados a responder um questionário anônimo sobre todo o processo, ampliando e confrontando as informações obtidas. O anonimato tem o intuito de dar liberdade aos alunos de expressarem suas opiniões sem se sentirem coagidos, mesmo que suas opiniões possam interferir na nota do quarto bimestre.

Partindo deste pressuposto, os alunos tiveram a autonomia de um fazer artístico indo da pesquisa para a produção, iniciando-se com uma introdução sobre os princípios do Teatro de Animação, o processo de criação dos textos dramáticos a partir das lendas maranhenses e as etapas de confecção de bonecos até a sua culminância com a apresentação do espetáculo para a comunidade escolar.

Em se tratando dos fundamentos do Teatro de Animação, ressaltam-se Ana Maria Amaral e Steve Tillis; para a elaboração das cenas e animação de bonecos; destaca-se: Tácito Borralho Freire em “Casemiro Coco: Trajetória e resgate do boneco popular do Maranhão” e “Teatro de Animação para sala de aula e ação comunitária”.

O presente trabalho está estruturado em três capítulos: no primeiro, teórico, serão abordados os conceitos e elementos no Teatro de Animação; o jogo teatral como ferramenta aliada às técnicas de animação; a evolução da forma de manipular/animar; a estrutura dramaturgica do espetáculo; a disciplina Teatro de Animação no Mestrado PROFARTES e as suas contribuições para a pesquisa.

No segundo capítulo será abordado o Teatro de Animação no processo de ensino aprendizagem; o diagnóstico da realidade curricular do Teatro na escola e propostas para a inserção do Teatro de Animação como componente curricular; o

projeto de extensão Casemiro Coco e suas contribuições para o Teatro de Formas Animadas no Maranhão.

No terceiro capítulo serão abordadas questões práticas envolvendo a aplicação da pesquisa na escola – será apresentada a proposta metodológica, a observação das variantes realizadas no grupo e o seu perfil, a descrição e a estrutura dos encontros e o sistema avaliativo a partir da aplicação e a análise de questionários.

Em suma, serão abordadas reflexões, buscando conciliar a prática da pesquisa com as leituras, priorizando momentos singulares vividos no decorrer da pesquisa e contextualizando com teóricos para iluminar algumas destas experiências.

Diante destas inquietações, esta pesquisa objetivou o intuito de fazer uma ponte que permita um aprofundamento na prática do Teatro de Animação e a sua inserção no Currículo do Ensino Fundamental, enfrentando os limites reais da escola de educação básica e pública brasileira.

Como toda e qualquer experiência agregada ao mestrado, esta é também uma forma de refletir nossas práticas, para que possamos propor, a partir deste trabalho de produção escrita, uma sequência didática possível para uma experimentação com a linguagem do Teatro de Animação em sala de aula, levando em conta, como trabalhado, aspectos teóricos e práticos concomitantemente.

1. CONCEITOS E ELEMENTOS NO TEATRO DE ANIMAÇÃO

O Teatro de Animação é a linguagem que reúne bonecos, sombras, máscaras e demais objetos que transitem entre o animado e o inanimado. Sendo uma linguagem milenar, tem sua representação arraigada a mistérios, ritos e crenças que povoam o inconsciente coletivo e, além de didáticos, são próximos às nossas humanidades. Muito ligado à nossa cultura e a outras tantas, o inanimado quando “encantado” sempre chamou atenção. Nas palavras de Ana Maria Amaral:

O Teatro de Animação inclui máscaras, bonecos, objetos. Cada uma em separado pertence a um gênero teatral e, quando heterogeneamente misturados, adquirem características próprias e constituem o teatro de formas animadas. (AMARAL, 1996, p.18)

De acordo com os elementos usados, consoante as palavras de Ana Maria Amaral, surgiram subgêneros identificados com diferentes nomes: teatro de formas, de objetos, teatro visual, de sombras, etc. Esta mistura de linguagens, técnicas e experimentações pedem um termo amplo e genérico que a todos englobe e o mais apropriado parece ser Teatro de Animação.

Ana Maria Amaral (1996) define o boneco como “termo usado para designar um objeto que, representando a figura humana, ou animal, é dramaticamente animado diante de um público”.

Teatro de Bonecos é a representação teatral por meio de bonecos animados e manipulados pelo ator e segundo Ana Maria Amaral:

O Teatro de Bonecos, como o teatro de ator, está passando por transformações diretamente ligadas à nossa vivência individual e social. Elas têm no nosso subconsciente, um sentido profundo, que talvez só a nossa intuição nos permita perceber. (AMARAL, 1997, p. 32)

O termo Teatro de Bonecos, não mais expressa a evolução que esse gênero sofreu nas últimas décadas, pois o boneco deixou de ser o personagem principal da cena. Nas palavras de Ana Maria Amaral (1997), “o teatro de bonecos mostra, hoje, a tendência de fugir do ilusionismo exagerado em que por muito tempo se encerrara, ao querer copiar o teatro de ator”.

A autora ressalta, portanto, que o realismo não é linguagem do Teatro de Bonecos e que o que nos prende a um boneco é diferente daquilo que nos atrai a um ator. Em suas palavras:

No teatro o ator cria o personagem, cria a imagem do seu personagem. No teatro de bonecos, a imagem do personagem já vem pronta e o ator-manipulador apenas serve o boneco. Além de não criar a imagem do seu

personagem, o ator-manipulador quase sempre não é visível no palco. (AMARAL, 1996, p.73)

O boneco pode ser classificado como: fantoche ou boneco de luva; marote, que é o boneco de luva com a boca articulada; boneco de sombra, que é projetado através da luz; bonecos de dedos, que são construídos para vestir os dedos e serem manipulados através da articulação dos mesmos, marionete, que é o boneco movido a fios; e por último, o boneco de vara, que é controlado por varas ou varetas, normalmente pequenos, podem ser utilizados vários personagens numa mesma mão.

Formas podem representar também seres do mundo natural e vegetal, mas aludem principalmente ao mundo das ideias e estão mais ligadas a imagens abstratas e ao teatro visual. Os objetos são eles mesmos, são o que parecem ser, tanto em sua funcionalidade como nas metáforas que sugerem.

Criados ou encontrados, as formas ou objetos são metáforas ou símbolos. Por sua vez, as máscaras representam tipos, arquétipos, conceitos. Já o Teatro de Sombras, por influência da tecnologia, passou por grandes transformações, apresentando imagens sutis, aparentemente não corpóreas, mas resultantes de fenômenos físicos. Assim, será seguida novamente uma orientação de Ana Maria Amaral, para quem:

O termo “forma” é mais apropriado que o de “figura”, desde que acompanhado de sua significação animada, pois o que confere essência (ou substância) ao objeto é a transferência (ou transposição) da essência (ou substância) do ator. Enquanto boneco-objeto, objeto plástico, matéria inanimada, seu nome pode ser figura, mas enquanto personagem animado, o nome mais correto nos parece forma. Forma animada. (AMARAL, 1996, p. 243)

Amaral ainda preferiu neste momento o termo forma animada a simplesmente animação. A escolha feita nesta pesquisa é que ambos funcionem igualmente ao que se quer empregar como conceito.

O que vemos hoje, no Teatro de Formas Animadas são manifestações híbridas, nas quais vários outros elementos com ele contracenam, ou mesmo sem ele se apresentam, tendo em comum apenas a ênfase colocada no inanimado-animado.

Em suma, máscaras, sombras, bonecos, figuras ou formas são simulacros, não são as coisas, apenas transmitem a essência, a ideia delas. Não precisam, nem devem, ser reproduções exatas da realidade. Através da ideia das

coisas, da sua essência, chegamos a compreendê-las melhor. No jogo cênico, o importante é que manifestem ilusão de vida, através da manipulação e da energia do ator.

As nomenclaturas Teatro de Bonecos, Teatro de Animação e Teatro de Formas Animadas serão utilizadas no decorrer da presente pesquisa por abranger as diversas qualidades de formas e tipos de animação.

Uma peculiaridade da animação, no que tange ao boneco, é que este pode ser apresentado por meio do uso da sátira ou paródia, ou seja, o boneco é capaz de apontar os pontos fracos em todos os níveis do ser humano, e por não ser uma pessoa viva, não pode ser responsabilizado por ações e palavras.

Deste modo, segundo Esteves Tillis:

A permissão dada ao boneco mais frequentemente em espetáculos de sátira e paródia, e isso se atribui ao entendimento de que o boneco não é uma pessoa viva e, portanto, é livre para apresentar uma imagem corrosiva daqueles que são. (TILLIS, 2011, p. 255)

Neste sentido, Esteves Tillis ressalta ainda que:

Deve ser lembrado que o tema da fantasia é, juntamente com a sátira e a paródia, um dos quais o boneco é particularmente adepto; e enquanto a sátira e a paródia apoiam-se na imitação, ainda que de forma exagerada e distorcida, dificilmente se poderia dizer que a fantasia envolve alguma imitação da realidade. (TILLIS, 2011, p. 262)

Embora a licença para a sátira e a paródia seja bastante conhecida, não se constitui um fator significativo em todas as apresentações do Teatro de Bonecos, a exemplo de apresentações dramáticas com temática mitológica.

Vale ressaltar as forças relativas de bonecos e atores vivos, destacando as “possibilidades para a estilização” que são inerentes ao boneco, pois o artista é livre para criar o boneco como bem escolher.

Diante desta realidade os termos impressionismo, generalização, simbolismo e estilização são todos destinados a descrever a aproximação nominativa do Teatro de Bonecos.

Esteves Tillis analisa os meios pelos quais operam o boneco com a aproximação imitativa, destacando:

A imitação da vida deveria conter os sinais abstratos que constituem o boneco apresentado da maneira mais realística possível, tanto em quantidade quanto em qualidade. Dessa maneira a forma de um boneco imitativo de um ser humano possuiriam os detalhes anatômicos apropriados, tais como olhos, nariz, membros, e assim por diante, representados e proporcionados de forma semelhante à da vida. A movimentação desse boneco seria tão desprovida de evidências de seus

aspectos mecânicos quanto fosse possível, para que parecesse que o próprio boneco fosse responsável pelas suas movimentações, e incluísse um número de detalhes tão grande-tais como olhos móveis, boca que se movesse, mãos que pudessem agarrar-quanto fosse possível. Finalmente, a fala desse boneco seria a fala normal de um ser humano, apropriada para ele, dita de tal maneira que o próprio boneco parecesse o responsável por sua elocução. (TILLIS, 2011, p. 263)

Por outro lado, quanto à maneira de considerar o boneco de forma impressionística ou simbolista, Esteves Tillis ressalta que:

A outra maneira de considerar o boneco-impressionista, simbolista, e assim por diante-evita intencionalmente a tentativa de imitação, mas não apresenta nenhum meio novo ou diferente para fazê-lo. Os signos abstratos de vida, entre os três sistemas de signos de forma, movimento e fala, permanecem sendo os meios pelos quais o boneco faz parecer possuir vida. Nessa “outra” consideração, entretanto, não se adota esses signos de uma qualidade realística: os olhos podem ser botões alaranjados, as mãos grosseiramente superdimensionadas; a movimentação pode ser obviamente mecânica, a fala apresentada por uma fonte obviamente externa. Também, os signos abstratos de vida não se apresentam em uma quantidade realística: a cabeça pode consistir em nada além de uma esfera com uma indicação de um nariz, as pernas podem simplesmente não existir; ao boneco pode ser permitida apenas possibilidades limitadas de movimentos e fala. Ou tê-las inteiramente negadas. (TILLIS, 2011, p. 264)

Em suma, estão aí elencadas as diferenças entre as duas formas de aproximação no Teatro de Bonecos: a consideração imitativa emprega signos abstratos de vida em tais qualidade e quantidade de modo a simular vida da maneira mais aproximada possível; a “outra” consideração usa os signos abstratos de vida em qualidade variada e quantidade limitada, dando a perceber que uma simulação verdadeira é algo impossível. Partindo desta análise, segundo Esteves Tillis:

(...) se uma dessas formas de aproximação é chamada de imitativa, a outra poderia ser chamada de conceitual, pois que nela o boneco dispõe de signos abstratos de vida numa qualidade que apresenta em conceito sinais de mais realísticos, e em uma quantidade que apresenta o conceito do quociente inteiro dos signos realísticos. Todos os diversos termos usados para aquilo que é considerado boneco recaem, essencialmente, sobre a capacidade conceitual do boneco, em oposição à sua capacidade imitativa. (TILLIS, 2011, p. 264)

No entanto a polaridade existente entre estas duas considerações, a imitativa e a conceitual, é falsa, pois Esteves Tillis destaca:

De fato, os meios disponíveis a todos os artistas de Teatro de Bonecos são os mesmos: a qualidade e a quantidade de signos abstratos. Bonecos imitativos e conceituais não passam de extremidades daquilo que pode ser chamado o *continuum* de representação do boneco. A localização de qualquer boneco em meio a esse *continuum* depende da qualidade e quantidade dos signos abstratos nos quais o artista investe. (TILLIS, 2011, p. 264)

Ressalta-se ainda que, em cada um dos exemplos de apresentação citados acima, os bonecos representam, por meio da qualidade e quantidade de signos abstratos, personagens que se situam no *continuum* entre o imitativo e o conceitual, encorajando a plateia a imaginar os bonecos como possuidores de vida.

O ator, apesar de todos os esforços possíveis, permanece sendo um ator, alguém que finge ser outra pessoa, não conseguindo representar uma imagem geral da humanidade. O boneco, por sua vez não é um homem, e por isso, consegue representar a humanidade, em geral, por meio de signos abstratos.

Outra questão a se destacar é se a natureza particular do boneco como objeto representacional seria a única qualidade que explicaria o seu encanto duradouro. Desta feita Esteves Tillis coloca:

Onde quer que os signos apresentados pelo boneco possam estar no *continuum* da representação, a percepção da plateia sobre o boneco permanece inalterada. Os poderes de representação do boneco o permitem representar personagens do mundo real e do mundo imaginário por meio da qualidade e da quantidade de seus signos abstratos de vida. Mas detemos nossa atenção sobre o boneco como um 'objeto' constituído a partir desses signos, tanto em particular quanto em geral, não o credita como sendo uma personagem dramática 'viva'. Sugerir que o encanto duradouro do boneco pode ser explicado por sua capacidade de representar a vida solicita a pergunta de porque a plateia está disposta a traduzir as representações do boneco em vida. (TILLIS, 2011, p. 266)

Dentre estas possibilidades, a fusão entre realidade e fantasia, ou seja, entre o impossível e o plausível, embora seja uma característica marcante no Teatro de Bonecos, parece ser claro que nenhuma destas qualidades pode por si só explicar sua existência, ou seja, apresentações que se apoiam sobre uma tendem a não necessitar da outra.

Em última análise, mesmo identificando uma maneira particular de representação como sendo uma constante para toda a apresentação de um boneco, esta constante, por si só, não consegue ser a única qualidade capaz de explicar o seu encanto, pois envolve mais do que apenas a capacidade representativa, ou seja, refere-se à imaginação de vida que a plateia confere ao boneco.

1.1 O jogo teatral como ferramenta aliada às técnicas de manipulação/animação

Um objeto em repouso já está em movimento, nas suas relações físicas internas que permitem a sua existência no mundo, nos seus sistemas de

sustentação e de forças que se manifestam externamente nas relações com a gravidade. Animar, pois, é captar tal potencialidade e dinamizá-la como pulsação vital. É no movimento da forma que se manifestam os desejos da alma.

À medida que algo se move, cria-se um processo de relacionamento com o mundo exterior. Há nisto uma semelhança muito grande com a Dança e o Teatro de atores, linguagens em que o mistério da vida também parece residir no interior do corpo humano e somente desvela-se na rítmica desenvolvida no espaço pelas mãos, braços, pernas, olhos, etc.

Contudo, a vida está ligada ao movimento e ao tempo. E os objetos (máscaras, bonecos, imagens, artefatos) quando estáticos, não sofrem as ações do tempo, não têm o significado da energia vital. Ao ser manipulado/animado em cena um elemento não é menos objeto que qualquer outro.

O objeto precisa do ator-animador para que ele possa atuar, pois só não é nada. Ele se torna “vivo” (ou ativo) com uma manipulação expressiva e ágil, ou seja, ele precisa do corpo e energia de uma ator-animador que o movimente. (BORRALHO (ORG.), 2015, p. 81)

Ressalte-se que o jogo teatral se constitui como uma ferramenta aliada às técnicas de manipulação, ou seja, para o público que assiste a um espetáculo com formas animadas, o objeto inanimado transmuda-se para algo que tem aparência de vida. Na concepção de Denis Guénum:

O jogo é agora uma práxis na medida em que, mesmo que ele produza surtos de (e produz, com certeza), mesmo que ele coloque em movimento personificações identificação imaginárias, não são estas figurações que o instituem e o movem, mas sua auto exposição como existência em cena. (GUÉNUM, 2014, p. 136)

Ana Maria Amaral destaca a relação existente entre dança e animação constituindo-se como um elemento presente no jogo teatral em uma sequência de movimentos, onde a atitude interna do agente resulta em um movimento, esforço definido a partir de um eixo o qual, por sua vez, imprime uma qualidade ao movimento. Nas palavras de Ana Maria Amaral:

Observa-se que sempre que alguém, ou alguma coisa, se move, estabelece um relacionamento com o mundo exterior. Qualquer gesto, por mínimo que seja, provoca uma ligação com o ambiente. Quando se repete movimentos rítmicos com as mãos, dedos, pés, imediatamente algo se conecta, como se movimento e ritmo nos remetessem para um mesmo e único centro. Não é à toa que em dança, instintivamente, os corpos se movem em círculo como se buscassem um mesmo centro. (AMARAL, 1997, p. 85)

Desta feita o ator animador ao manipular/animar objetos é preciso perceber a sua parte central e criar um paralelo entre o seu eixo e o eixo do objeto:

Todo movimento acontece a partir de um eixo. Todo corpo tem um ponto central que impulsiona os seus movimentos, assim como tem partes ou membros. Também no objeto existe sempre um eixo, que é o seu ponto de equilíbrio, de onde emana sua expressão principal, assim como existem partes que o conectam com o exterior. Por isso ao se manipular um objeto é preciso perceber e distinguir a sua parte central das suas partes laterais ou externas. Assim também o ator, antes de animar um objeto, deve primeiro perceber em si mesmo a sua parte central, racional e emotiva, e distingui-la de seus membros: pernas, braços, mãos, dedos, criando um paralelo entre o seu próprio eixo e o eixo do objeto, ou entre os seus membros e as partes do objeto a ser animado. (AMARAL, 1997, p. 85)

O ator manipulador/animador, ao mover o corpo, conscientiza-se da magnitude que o seu gestual provoca no espaço a sua volta. A limitação do campo visual, a distorção da voz, a objetividade dos impulsos internos, a articulação de um outro eixo postural são algumas condições oferecidas pelo jogo com o boneco, no qual o mínimo exigido é a ampliação da gestualidade.

A outra paridade está relacionada a outros artistas contemporâneos que têm lançado mão, por exemplo, do Sistema Laban para também desenvolver trabalhos de exploração expressiva no Teatro de Formas Animadas.

O Sistema Laban, denominado até a década de 80 como Sistema Effort-Shape, conhecido internacionalmente como Laban Movement Analysis (LMA), foi desenvolvido, em grande parte, por Rudolf Laban entre 1936 e 1951, tendo sido acrescido das contribuições de seus discípulos posteriormente.

A expressividade, ou seja, “como nos movemos”, é uma das categorias usadas neste sistema para a análise do movimento humano e refere-se ao impulso, ao ímpeto, a atitude interna do indivíduo para se locomover. São os fatores do movimento de Rudolf Laban descritos por Lenira Rengel:

Fatores do movimento são componentes que foram identificados por Laban como FLUÊNCIA, ESPAÇO, PESO e TEMPO, ao observar as atitudes corporais na experiência do movimento. Como estes fatores pertencem à própria do fato de existir, o agente com eles se relaciona, de uma forma integral. Esta relação é aparente no movimento e se estrutura por meio da capacidade mental emocional/racional e física, de forma consciente ou não. O movimento, portanto, é ativado e expresso com gradações de qualidades de esforço por meio desta capacidade de múltiplas atitudes internas que se tem perante os fatores do movimento. (RENGEL, 2003, p. 63)

Tal atitude desenvolve-se ao longo da primeira infância, na qual, por meio de explorações sensoriais, a criança gradualmente forma a sua extensão expressiva. Nos primeiros anos de vida, oscila-se tanto entre a expansão da percepção e descoberta do meio circundante quanto ao recolhimento defensivo contra este mesmo meio.

O emprego de objetos, de estímulos visuais e sonoros, de textos poéticos associados, em geral, ao corpo disposto no plano baixo (entregue e sem compromisso estético definido) são alguns dos recursos utilizados nos laboratórios improvisacionais destes criadores que buscam na qualidade pré-expressiva a sua forma de manifestação artística.

Estes dois ingredientes, a qualidade pré-expressiva da movimentação e o uso de objetos sem características humanas, conformam uma experiência cênica na qual a imagem desempenha um papel relevante. No contexto que se opõe à representação mimética ou simbólica e que se aproxima mais dos processos inconscientes, de uma espécie de “pensamento visual”, a cena distancia-se da lógica fabular e ultrapassa o aspecto figurativo, tornando-se “a máquina de sonhar”.

As imagens criadas tanto a partir do espaço como do corpo, e em diálogo ou integração com os demais componentes do espetáculo, constroem uma dramaturgia que adquire um caráter móvel e mutante ao relacionar os corpos, tanto do ator/animador com o boneco e deste com o público, proporcionando sentidos múltiplos, abertos às interpretações do espectador.

Na visão de Rudolf Laban escrita por Lenira Rangel (1997) a ação se desdobra em dois significados: a ação corporal e a ação física. Ação corporal é a ação que compreende um envolvimento total da pessoa, racional, emocional e físico e ação física é a ação que compreende a função mecânica do corpo.

Ainda em relação ao movimento definido por Rudolf Laban, este define que as atitudes corporais, durante o movimento são determinadas por duas formas principais da ação, a saber:

Uma destas formas flui do centro do corpo para fora, enquanto que a outra vem da periferia do espaço que circunda o corpo, em direção ao centro do corpo. As duas ações que fundamentam estes movimentos são as de recolher e de espalhar. O recolher é um movimento de trazer alguma coisa para o centro do corpo, ao passo que o espalhar pode ser observado ao empurrar-se algo para longe do centro do corpo. O recolher é um movimento mais flexível que o de espalhar, o qual é uma ação mais direta. Acurva do movimento numa ação de recolher vem precedida de um movimento para fora, semelhante ao de espalhar para longe do centro do corpo. Este movimento preparatório, porém, tem menos ênfase do que o seguinte para dentro, de recolher, que justamente se constitui no propósito principal da ação. (LABAN, 1978 p. 133)

Por sua vez José Carlos Rodrigues, em se tratando de atitudes corporais, entende que a relação do homem com suas necessidades naturais não é

simplesmente uma relação com a natureza, sofrendo também mediação de uma cultura que imprime nela as suas próprias concepções. Vejamos:

Não se pode compreender a natureza do homem apenas em termos de natureza, pois na mesma matéria coexistem um corpo biológico e um corpo social. A experiência do corpo é sempre modificada pela experiência da cultura. O que chamamos de necessidade naturais só nos é acessível após ser traduzido e retraduzido por todo um conjunto de normas e valores que constituem a lente sem a qual somos todos cegos e insensíveis. Portanto, a percepção do corpo é função da organização da sociedade e do modo de relação do corpo com as coisas – e as práticas corporais são atualizações de representações mentais. E, consciente ou inconscientemente, expressa essas práticas e essas representações, desencadeando um processo de redundâncias que as fazem sempre vivas e mais reais. (RODRIGUES, 2006, p. 125)

Encontramos, muitas vezes, em brincadeiras e jogos, meios de explorar o conhecimento do próprio corpo, de fundamental importância no processo educativo, possibilitando múltiplas possibilidades de expressão a partir do movimento. São situações em que os alunos estão acostumados a exercitar a liberdade e expressividade ao mesmo tempo em que se propõem a seguir regras pré-estabelecidas em que todos estão de acordo.

Merece destaque os ensinamentos de Rudolf Laban nas palavras de Lenira Rengel:

Laban nos ensinou que por meio do corpo adquirimos conhecimento. Ele, já na sua época, dizia que não é possível separar conceitos abstratos, ideias e/ou pensamentos, da experiência corporal. Ela é a base primeira do que podemos dizer, pensar, saber e comunicar. A noção de que o corpo e mente fazem parte de uma mesma realidade é base da Arte de movimento de Rudolf Laban. Por esta razão, o emprego do método Laban no ensino do movimento nas escolas é tão presente e importante. Ele aponta possibilidades múltiplas do movimento no processo educativo, oferecendo uma movimentação menos restrita e de acordo com o desenvolvimento global da pessoa, seja ela criança, adolescente, jovem e mesmo adulto. (RENGEL, 2005, p.13)

Quando um jogo ou uma brincadeira são utilizados em sala de aula e aceitos pelos participantes, muitos objetivos são conquistados. Em geral, os alunos interagem entre si, desenvolvem habilidades (motoras, intelectuais, artísticas; dependendo do jogo) e, principalmente, divertem-se.

No que tange à arte do movimento, ressaltam-se os ensinamentos de Rudolf Laban:

Os movimentos internos do sentimento e do pensamento se refletem nos olhos dos homens, bem como na expressão de seus rostos e mãos. A arte do palco originou-se da mímica, que é a representação de movimentos internos por intermédio de mudanças externas vivíveis. (LABAN, 1978, p. 133)

Laban, a partir do movimento corporal, analisa o faz de conta, enfatizando o vínculo existente entre o real e o imaginário num processo dialético constante, afirmando que existe um impulso criativo capaz de reordenar o real em novas combinações. Nas palavras de Rudolf Laban:

Os movimentos utilizados para os trabalhos escritos para o teatro são os corporais, os das cordas vocais e, pode-se acrescentar os executados pelos instrumentistas da orquestra. O movimento humano com todas as suas implicações mentais, emocionais e físicas é o denominador comum à arte dinâmica do teatro. As ideias e sentimentos são expressos pelo fluir dos movimentos e se tornam visíveis nos gestos ou audíveis na música e nas palavras. A arte do teatro é dinâmica, porque cada fase de representação some quase que imediatamente após ter aparecido. (LABAN, 1978, p. 29)

No entanto, há que se distinguir entre o movimento “vivo” de um boneco e o automatismo de um objeto mecânico. Um boneco ou um objeto que atravessa a cena ou que se move continuamente graças a algum tipo de dispositivo mecânico não caracteriza a animação de que estamos tratando. Ana Maria Amaral faz a seguinte colocação:

(...) sendo o movimento causado por impulsos vitais do ator, e sendo o ator aquele que cria no palco a vida de um personagem, essa mesma vida pode também desaparecer instantaneamente, se o ator se descuidar, um segundo que seja, dos seus movimentos e, nesse caso, o personagem volta a ser um simples objeto ou coisa. (AMARAL, 1991, p. 252)

Amaral ainda ressalta:

Essa ilusão de vida está intimamente ligada ao movimento, cuja importância para a linguagem do teatro de animação tem sido frequentemente observada. Ana Maria Amaral, afirma que o movimento é a própria essência dessa forma teatral. (AMARAL, 1991, p. 213)

Os movimentos ou os “não-movimentos” devem ser intencionais, motivados, carregados de energia, verdade, emoção, tais como em outras linguagens, como a Dança e o Teatro. Importante ressaltar que existem também as pausas, os silêncios e a imobilidade, que de certa forma são o contraponto do movimento e tão importantes quanto este.

Todavia enquanto bailarinos e atores expressam-se por meio de seus corpos, o ator bonequeiro, ao incorporar um objeto à sua performance, dá um passo além, expandindo os limites de atuação do seu próprio corpo, o que nos leva a perceber que animar é mais que transferir movimentos a um objeto.

Para animar o boneco, no entanto, é necessário maior cuidado, mais precisão em sua animação, pois os movimentos que se lhe imprimem devem estar adequados a ele. Num primeiro instante, a tendência é a do exagero e com isso

surgem movimentos bruscos e distorcidos. Aos poucos se percebe que é necessário coordenar as partes do corpo do manipulador (mãos, braços, dedos e etc.) às proporções do boneco e entrosar-se melhor com sua pequena figura, sendo este um trabalho de adequação.

Em ambos os casos, o que temos é uma parte inanimada, representada pelo boneco ou pela máscara, e uma parte animada e com vida racional, representada pelo ator manipulador/animador. Duas forças em oposição. Neste jogo, percebe-se que, quando predomina o poético, os movimentos são harmoniosos e ressalta-se a poesia. Quando predomina a caricatura, os movimentos são quase bruscos, faz-se a réplica do cotidiano, ressalta-se o grotesco. Tácito Borralho conclui que:

A partir do momento em que o ator-animador conhece e compreende estes princípios técnicos, certamente o seu trabalho ganhará credibilidade, o boneco ganha verossimilhança em cena dando impressão de que tem vida própria. A animação só terá qualidade quando nasce de uma concepção aliada ao exercício diário, a um universo paciente de repetição e experimentação. (BORRALHO(ORG.) 2015, p. 118)

Contextualizando com os autores acima citados, nota-se que na presente pesquisa as técnicas de manipulação/animação estiveram intrinsecamente ligadas ao jogo teatral e à Dança, dando ênfase à expressão corporal, ao movimento cênico a partir do eixo central dos manipuladores/animadores.

Destarte, para que o Teatro de Animação aconteça, é indispensável a atuação do ator bonequeiro. Independentemente do estilo ou da técnica escolhida, totalmente oculto atrás da empanada ou na presença do público, com ou sem capuz, sozinho ou em grupo, é ele quem dá sentido a esta linguagem.

1.2 A evolução da forma de manipular/animar e a estrutura dramatúrgica do espetáculo

É importante citar as transformações que a atuação do ator animador ou bonequeiro vem sofrendo no Teatro de Animação através dos tempos.

Nos últimos dez anos, o ator bonequeiro tem cada vez mais assumido o centro da cena, em parte devido ao aumento da visibilidade do bonequeiro, em oposição ao bonequeiro escondido em uma cabine ou atrás de uma empanada.

Com o crescimento da visibilidade do bonequeiro, os significados no Teatro de Bonecos passaram a se relacionar com a ideia de criação e transformação

no palco, mais do que com a ficção dos bonecos enquanto personagens. Nas palavras de Henrique Sitchin:

Verificamos que, de alguns anos para cá, mais precisamente num movimento iniciado em final dos anos 80 ou início dos 90, passou a ser bastante comum, nas montagens teatrais com animação, a presença em cena do ator animador. Era bastante comum, no Brasil, a existência de trabalhos com animação que ocultavam o ator animador atrás de panos pretos, ou qualquer tipo de empanadas. Mas na medida em que novos procedimentos vão sendo adotados, passa a ser comum, justamente, a presença do ator em cena, agora já completamente revelado ao público. (SITCHIN, 2009, p. 197)

O aspecto mais importante de ser observado não é de ver o bonequeiro como animador, mas de vê-lo como um entre vários corpos animados. Sem dúvida, mais do que estar no comando, o bonequeiro com frequência parece ser dominado e estar à mercê dos corpos animados à sua volta.

Ademais, é importante ressaltar aspectos referentes ao ato de animar e manipular, termos que se diferem aparentemente, pois a animação tem como função definir a ação de objetos inanimados a terem simulação de vida, de expressão em cena e, por sua vez, a manipulação se caracteriza pelo manuseio com perícia e presteza. Nas palavras de Tácito Borralho:

A partir desses registros em verbetes, observamos uma aparente diferença entre os termos animar X manipular, e a função do primeiro termo é definir a ação de objetos inanimados a terem simulação de vida, de expressão em cena. É como se o animador insuflasse a sua alma no objeto para que este ganhe vida. (BORRALHO (ORG.) 2015, p. 81)

Para Ana Maria Amaral (1999) o Teatro de Animação é a arte de transformar objetos inanimados em elementos dotados de vida, vontade e personalidade próprias. Animar um objeto, segundo Ana Maria Amaral:

(...) é deixar-se refletir nele. Boneco/objeto animado não é senão energia refletida do ator-manipulador. O que confere vida emotiva e racional ao objeto animado, durante o ato teatral, é a presença direta e atuante do ator sobre o objeto. Todo objeto animado, quando bem manipulado, neutraliza a presença do ator. (AMARAL, 1997, p. 22)

Mário Piragibe realizou uma discussão aprofundada do termo manipulação acerca do entendimento do ato de apresentar o boneco teatral (manipular) e do artista encarregado desta função (manipulador), compreendendo o ato de apresentação da forma animada como sendo uma dinâmica relacional não hierarquizada entre ator e objeto. Vejamos:

A compreensão do ato de apresentação da forma animada como sendo uma dinâmica relacional não hierarquizada entre ator e objeto adiciona uma provocação extra ao emprego do termo manipulação, que se encontra

exatamente no entendimento de que o boneco se mostra em cena como resultado de uma dinâmica que torna indefinidas as relações de dominação e subordinação entre ator e forma. (PIRAGIBE, 2011, p. 16)

Piragibe ressalta ainda que:

A crescente participação do ator sobre a cena do teatro de animação, não apenas sob a forma da exposição do seu trabalho manipulativo, mas também por meio da incorporação à cena de recursos expressivos próprios, que não passam obrigatória e exclusivamente pela tarefa manipulativa de fazer atuar o objeto, impõe à cena de animação dinâmicas de funcionamento e leitura que não correspondem mais às concepções tradicionais do teatro de bonecos entendido como modalidade espetacular específica e divorciada do restante da arte teatral. (PIRAGIBE, 2011, p. 16)

Nota-se, por sua vez, uma complementaridade entre animar e manipular, pois para que haja animação é necessário que haja uma conexão entre ator manipulador e objeto, como Tácito Borralho registra:

Em decorrência disso, percebe-se que na prática, a aparente diferença converte-se em complementaridade, e para que isto ocorra, é necessário que o ator e objeto estejam conectados pelo movimento de um sobre o outro e vice versa; é preciso alcançar-se um estado de comunhão entre eles, de tal forma que se transforme em um todo orgânico. Pensar e agir tem que ser uma atitude que de fato aliam ator e objeto. (BORRALHO (ORG.) 2015, p. 81)

Desta feita Tácito Borralho define manipulação como sendo:

(...) a técnica de manusear objetos em cena, fazendo com que o mesmo ganhe movimentos dentro de um contexto de expressividade em que é apresentado. O objeto é a base e o suporte técnico expressivo do ator-animador. (BORRALHO (ORG.) 2015, p. 81)

Deste modo a partir da magia da animação de objetos em cena e por intermédio da técnica de manipulação, o autor traz à tona o caráter mágico da representação, e neste contexto, Tácito Borralho afirma:

Este aspecto mágico dos objetos/bonecos revelado por meio da animação, os truques e os efeitos que a arte teatral proporciona. Através das formas que o objeto/boneco/personagem toma, seja ela animal ou humana, instala-se essa fantasia metamorfoseada. É nessa metamorfose que os objetos revelam a magia quando são apresentados. E essa capacidade que os objetos/bonecos têm de encantar vem, em parte, da relação mágica estabelecida entre espectador x objetos, que é provocada no ato da encenação. (BORRALHO (ORG.) 2015, p. 82)

Por sua vez Esteves Tillis (2011, p. 251) cita o Teatro de Bonecos japonês como exemplo de manipulação deste por mais de um operador, destacando uma união inseparável entre o boneco e qualquer um destes operadores, sem mencionar os diversos construtores e, especialmente, o vocalizador, que fornece uma contribuição vital à apresentação do boneco.

O boneco, então, pode tornar-se um grande aliado do seu manipulador, pois ao dividir com ele a responsabilidade da ação cênica, divide também os riscos e dificuldades e assim transmite segurança e confiança, que levam à desinibição e à espontaneidade.

Ressalta-se ainda a dialética existente neste jogo criativo entre o ator animador e o boneco ou objeto:

Neste jogo criativo, o ator animador é observado e também é observador da ação que executa com o boneco ou objeto. Ele é o ator, autor e o espectador de si mesmo, podendo assim elaborar uma dialética não só artística como também reflexiva da sua ação. (BORRALHO (ORG.) 2015, p. 80)

A animação de um boneco exige do ator manipulador/animador uma tomada de consciência de como as operações e associações entre músculos e ossos conectam o centro à periferia do corpo, pois também no objeto existe um vínculo entre o seu centro de gravitação e a sua superfície. E se o eixo do manipulador/animador não estiver conectado ao da matéria inanimada, não se dará nenhuma relação. Nas palavras de Tácito Borralho:

O eixo do boneco e sua manutenção consiste em respeitar a estrutura corporal e sua coerência com a coluna vertebral do ser humano, ou obedecer a postura animal quando o personagem é dessa origem. É importante aproximar o boneco da forma "natural" da personagem que representa. (BORRALHO (ORG.) 2015, p. 117)

A partir destas diferenciações a respeito dos termos animar e manipular, pode-se dizer que para que haja animação deve haver a manipulação do objeto e ambas as ações precisam estar conectadas para que o jogo cênico possa acontecer.

Além das diferenciações dos termos supracitados é importante salientar a dramaturgia para o Teatro de Animação e suas especificações. Ressalta-se que neste tipo de dramaturgia a comunicação não ocorre através da palavra, mas sim através do gestual e da habilidade de movimentos do manipulador, baseando-se na sua prática e, principalmente, na sua capacidade de improvisação.

Estes autores dialogam entre si quando citam o boneco como essência, imagem e movimento dotado de uma dramaturgia específica. Esta não se apoia em ações e palavras, mas em gestos e em momentos de não ação, seguidos de movimento, nas pausas e nos momentos de silêncio.

Na obra *Teatro de Formas Animadas*, Ana Maria Amaral faz um paralelo entre a dramaturgia no Teatro de Bonecos ocidental, destacando nesta, a origem na pantomina e na improvisação, diferenciando-se do Teatro de Bonecos oriental em que a dramaturgia consiste na poesia e musicalidade das palavras, sobretudo, em gestos simbólicos. Vejamos:

No Oriente o teatro de bonecos surgiu sempre muito ligado à poesia ou à musicalidade das palavras. A dramaturgia aí consiste principalmente em gestos simbólicos. As palavras, quando ocorriam, eram poemas épicos narrados por um coro ou por um só narrador, sempre acompanhadas de instrumentos musicais.

No Ocidente o teatro de bonecos era em seu início uma expressão do povo, ligado à pantomina. Depois começaram a surgir os diálogos improvisados. E tanto a pantomina como a improvisação não tem documentação escrita. A natureza própria da improvisação nega o texto escrito. (AMARAL, 1996, p. 74)

No entanto a autora ressalta que o Teatro de Bonecos erudito tem texto escrito, porém a técnica predomina, dando como exemplo o Teatro de Bonecos dos séculos XVIII e XIX, bem como o Teatro de Bonecos do século XX, ligado ao gestual e à expressão plástica. Revela ainda a importância de se documentar para que possa ser preservada em vídeos e filmes, ainda que nunca se equipare ao próprio ato teatral. Desta feita a autora conclui:

Portanto, a dramaturgia do teatro de bonecos, sacro, popular ou erudito, dificilmente se reproduz. A cada nova etapa, ou a cada nova apresentação, tudo se inicia. Dentro de uma arte já efêmera como o teatro, o de bonecos é ainda mais efêmero. (AMARAL, 1996, p. 75)

Ademais, reportando-se sobre a dramaturgia no Teatro de Formas Animadas, Tácito Borralho considera que:

Essa dramaturgia manifesta-se quando um personagem executa ações que nunca poderão ser executadas por um ator humano e, no processo de experimentação de movimentos, com elementos de formas animadas, o ator elabora a escrita de sua ação expressiva particular. (BORRALHO (ORG.) 2015, p. 79)

Importante ressaltar que a narrativa dramatúrgica no Teatro de Animação se modificou, tornando-se fragmentária, comportando silêncios muitas vezes preenchidos pelas imagens.

A importância assumida pelo espaço nas encenações contemporâneas é outro ponto articulador de tal “produção de presença”, que tem no diálogo entre corpo e objeto o aporte expressivo por excelência. Nas palavras de Tácito Borralho:

O trabalho do ator animador do teatro de formas animada outrora não recebia a atenção devida. Com as novas perspectivas teatrais, essa ação criativa, considerada como dramatúrgica, vem se tornando alvo de novos

estudos em suas especificidades, o que alimenta o aprofundamento das pesquisas técnicas da prática do teatro de formas animadas, ampliando assim seu universo artístico, estético, bem como as possibilidades de sua transposição para a sala de aula. (BORRALHO (ORG.) 2015, p. 80)

Levando em consideração as citações acima, o diálogo entre ator e objeto quando postos em cena traduz-se em uma gama infinita de possibilidades, que durante a pesquisa puderam ser transpostas para a sala de aula.

O Teatro de Animação vale-se da combinação de diferentes linguagens, tais como Dança, Mímica, Teatro e Formas Animadas, construindo uma poética inusitada e surpreendente na qual o ator deixa de ter a primazia e passa a dialogar, em pé de igualdade, com as Artes Visuais, o que proporciona ao profissional de Teatro um trabalho articulado com outras áreas do conhecimento. Na concepção de Tácito Borralho o Teatro de Animação:

(...) Ultrapassa a palavra sem desprezá-la, e é nesse momento que se deve compreender o papel do ator manipulador e sua função dramaturgica, que vai muito além de mero concretizador de movimentos de objetos e bonecos, mas como operador de um sistema complexo de elementos e estímulos visuais. (BORRALHO (ORG.) 2015, p. 80)

Trazendo para a presente pesquisa, um dos aspectos analisados destaca-se a interdisciplinaridade, ou seja, a interrelação com outras áreas do conhecimento, com o propósito de promover uma interação entre o aluno, professor e o cotidiano escolar.

Ademais Tácito Borralho ressalta ainda que é a partir do experimento que o ator passa a ter o domínio das potencialidades dos materiais e das técnicas a serem utilizadas, sendo esta uma condição básica de sua execução. Em suas palavras:

A dramaturgia brotada desse processo é o resultado da prática do ator manipulador durante todas as experimentações com os elementos que compõem o universo expressivo. A experiência a que me refiro é subjetiva e pessoal, de onde o ator manipulador apreende, traduz como processo de experimentação visando à representação. (BORRALHO (ORG.) 2015, p. 80)

Destarte Borralho se refere a uma dramaturgia do ator manipulador/animador, uma vez que esta transcende até mesmo a representação em si, pois se estende ao que sustenta e antecede o acontecimento cênico.

A dramaturgia que está, de algum modo, contida de maneira latente na forma, explode quando se leva em consideração que o boneco e o objeto são poéticos, pois quanto mais abstrato, mais próximo fica da essência daquilo que com ele quer representar. (BORRALHO (ORG.) 2015, p. 80)

Ademais, em se tratando da dramaturgia Henrique Sitchin ressalta que o Teatro de Animação pode ser o Teatro da matéria, ou seja, a imagem criada e ou extraída da matéria. Em suas palavras:

Se anteriormente afirmei que o teatro com animação pode também ser o teatro da matéria, ou da coisa, parto da premissa de que a dramaturgia, então, pode “vir da coisa”, “nascer da matéria”. Ou seja, quem sabe, uma possibilidade de desenvolvimento de uma dramaturgia específica desta forma de arte poderia estar justamente na investigação da matéria, qualquer que fosse ela: uma cadeira, uma vela, um saco plástico, uma garrafa de vidro. Tratar-se-ia, portanto, de uma outra forma de busca que não aquela proporcionada apenas através da palavra. Ou seja, não seria a palavra o instrumento propulsor das propostas cênicas, mas, sim, a imagem criada e ou extraída da matéria. (SITCHIN, 2009, p. 31)

Vejamos o conceito de metáforas visuais fazendo um paralelo com a metáfora literária na visão de Sitchin:

Pois então o que é a metáfora visual? É, exatamente, o procedimento do mesmo exercício feito pela poesia ao unir palavras e combinar significados, apenas que, em nosso caso, construído a partir de um mote específico: a combinação de coisas, a junção das matérias, almejando a construção de imagens. Daí que vela e cubo de gelo formam o que chamamos de metáfora visual. São dois elementos, duas coisas com características muito próprias, e no caso muito diferentes, a produzir uma bomba criativa na cabeça do espectador, na medida em que aparecem tão próximas. Usamos assim a metáfora visual como instrumento daquilo que o teatro muitas vezes almeja alcançar: a possibilidade da tensão a provocar, e muitas vezes justificar, ação cênica. A leitura da cena visual “vela/cubo de gelo” pode provocar inúmeras situações possíveis. Provocou, em nossa oficina, a imediata possibilidade da construção da cena de amor impossível entre os dois e, assim, uma ideia fantástica para um teatro feito por coisas que ganham vida. (SITCHIN, 2009, p. 37)

A aproximação do teatro de animação com as metáforas visuais busca constantemente o desenvolvimento de linguagens cada vez mais renovadoras e coloca em cena diversos elementos conjugados no mesmo nível de existência poética: bonecos, objetos, atores, palavras e gestos, se traduzindo em um contexto que pretende dar voz a uma linguagem teatral cujos conceitos ainda estão em desenvolvimento.

Deste modo a construção destas imagens as quais o autor denomina de imagens disparadoras ou de metáforas visuais busca o desenvolvimento de uma dramaturgia possível e adequada para o Teatro de Animação.

1.3 A disciplina Teatro de Animação no Mestrado PROFARTES e as suas contribuições para a pesquisa

a) Etapa teórica

Durante a disciplina estivemos em exercício e em contato direto com o material para a confecção de bonecos e máscaras desde o início. Assim, na medida em que alicerçamos os conceitos e conteúdos elencados, íamos também, vivenciando a elaboração de um objeto animado em si, compreendendo a sua lógica de articulação, manipulação, recursos e materiais.

Foi orientado ainda o fichamento do livro: “O boneco como arte teatral”. In TÍLLIS, Steves (tradução de Mário Piragibe) in *Rumo à Estética do Boneco*, e “Manipulações: entendimentos e usos da presença e da subjetividade do ator em práticas contemporâneas de Teatro de Animação no Brasil”, que discute a presença do ator no Teatro de Animação, suas bases estruturantes, técnica e prática.

A disciplina abordou ainda o Teatro oriental e suas influências ao nosso Teatro de Animação, tanto no teatro de sombras, quanto de bonecos articulados, como o Bunraku, Teatro de Bonecos surgidos no Japão.

Outra referência encontra-se no livro de Ana Maria Amaral, *Teatro de Animação: da Teoria à Prática* (1997), onde são analisados os conceitos e metodologias do Teatro de Bonecos. A seguir serão explicadas a estrutura dos encontros na disciplina Teatro de Animação do PROFARTES e os tipos de bonecos trabalhados.

Bonecos “Toy Theatre” – são bonecos bidimensionais (altura e largura) feitos de cartolina, couro ou material parecido com tamanho pequeno (8 cm). Cada boneco é fixo em uma vara e é apresentado em um teatro miniatura feito de cartolina.

Bonecos Sombras Chinesas – são silhuetas pretas, sendo muitas vezes preenchidas com material transparente de cor. Estas silhuetas são presas a uma vareta e utilizadas no teatro de sombras, muito próximo à tela.

Fantoche de luva (ou Guignol ou Hand Puppet) estilo mamulengo – são bonecos em que o manipulador veste com a mão, sendo a mesma o corpo do boneco. Geralmente os dedos, polegar e mínimo (mindinho) movimentam os braços do boneco e os outros a cabeça.

Fantoche de luva estilo bonecos de meia – são as meias reutilizadas e transformadas em bonecos. Geralmente sem braços ou em que os mesmos não se movimentam e sim a boca, sendo o polegar responsável por movimentar o maxilar inferior do boneco e os outros dedos o maxilar superior abrindo e fechando a boca.

O ator como parte do boneco - o ator vestido com o personagem/boneco, neste caso, vestindo um boneco-máscara ou uma máscara-corporal. Como exemplo, temos o miolo do boi, ou seja, o animador empresta seu corpo e suas pernas para o boneco.

Bonecos de mão ou a mão como fantoche - é quando a mão do manipulador anima sua própria mão pintada.

b) Etapas práticas

BONECO CASIPET

As aulas práticas da disciplina iniciaram-se com a dinâmica de confecção de uma versão adaptada do boneco Casemiro Coco chamado de Casipet, um boneco de luva, também conhecido como fantoche que usa como base para a cabeça do boneco pequenas garrafinhas pet. Segundo Tácito Borrvalho:

O boneco de luva caracteriza-se pela manipulação com as mãos. Com o dedo indicador, movimenta-se a cabeça; os dedos polegar e médio movimentamos braços e mão do boneco. A característica de animação do boneco de luva é a agilidade, apesar da limitação de movimentos nos braços do boneco. (BORRALHO (ORG.) 2015, p. 79)

Neste caso, a adequação da confecção do boneco a um material alternativo, de baixo custo e que otimiza seu tempo de elaboração, já que dispensa o demorado processo de colagem e secagem de papel, é, ao meu entendimento, a melhor das opções de se trabalhar em sala de aula. Ganhamos na acessibilidade e no tempo de construção do boneco, sem perder as características básicas do boneco Casemiro Coco, bonecos de luva com técnicas de manipulação rápida e espetáculos populares, de improviso, com repentes e cordéis.

São materiais solicitados para confecção do Casipet: garrafinhas pet de “Pichulla”, papel cartão, cola, fita engomada, crepom, papel camurça de várias cores, lã de várias cores, tecido, cola para tecido e tesoura sem ponta. Para a confecção da cabeça, da luva e a manipulação, foram reservadas três aulas para esta atividade. Etapas:

1. Confeccionar um rolinho com o papel cartão, usando a circunferência do dedo como referência, para dar firmeza ao “pescoço” do boneco.

2. Após colar internamente o pescoço (10 a 15 cm), cobrir a cabeça do boneco (garrafinha pet) com papel crepom ou similar;

3. Desenhar no papel camurça as expressões faciais do seu boneco e recortá-las, para dar forma ao rosto do boneco;
4. Confeccionar a “luva” tomando como referência o tamanho do próprio braço, levando o corte do tecido até a altura do cotovelo;
5. Finalmente confeccionar o cabelo do boneco com lã, colar “suas mãos” aplicadas por dentro da luva.

MÁSCARA GROTESCA

Para fins didáticos, as máscaras se dividem em:

- a) *Máscara neutra ou máscara nobre*: é a máscara que busca corporificar aquilo que é verdadeiro para toda a humanidade sem expressão particular, transmite calma e estado de equilíbrio;
- b) *Máscara expressiva*: são aquelas que apresentam expressão, com feições bem calcadas, definem um estado de ânimo. São máscaras inteiras e silenciosas. Cada máscara sugere uma dinâmica, que ao contrário da neutra, são bem variadas. Uma boa máscara expressiva tem a força capaz de transformar a expressão conforme a movimentação.
- c) *Máscara larvária*: como o próprio nome diz, são máscaras em estágios embrionários, são estruturas simplificadas da vida humana.
- d) *Meia máscara*: geralmente são tipos fixos, que deixam livre a parte inferior do rosto. Sendo assim, permite a utilização da palavra, que seria dito sem máscara, no entanto, improvisa seguindo a linha de raciocínio da personagem, projetando partes isoladas do corpo, geralmente nariz e testa.
- e) *Tipos cotidianos*: as máscaras dos personagens não são caricaturas, no entanto, são figuras um pouco exageradas.
- f) *Máscara Abstrata*: com formas geométricas, trabalha a abstração do gesto e o jogo cênico.

A confecção da máscara grotesca foi feita a partir do seguinte material: caixa de papelão, cola de madeira ou cola branca, jornais velhos, massa corrida, lixa, tesoura sem ponta e tintas para colorir. Uma das características da máscara é a deformação para dar volume e profundidade.

O processo de cobrir de massa e depois lixar, pintar e finalmente expor uma cena a partir da máscara durou, ao todo, 03 aulas, intercaladas com a feitura do mamulengo. Etapas:

1. Medindo o tamanho do rosto, desenhar uma face arredondada na cartolina;
2. Recortar espaços para olhos, boca e nariz e picotar em volta de toda circunferência para colar com fita engomada, dois a dois, e dar profundidade à máscara.
3. Preencher toda a máscara com bolinhas de papel feitas com jornal (amassadas e modeladas);
4. Após a secagem, proceder com a cobertura com jornal amassado para preencher os espaços que tenham resistido e dar resistência à máscara;
5. Promover as deformações e definição de formas da máscara, novamente com jornal amassado;
6. Definida a forma da máscara, ela deverá ser coberta com massa corrida e lixada delicadamente para dar acabamento;
7. Com a cobertura seca, ela está pronta para ser colorida;
8. Posteriormente são feitos dois furos nas laterais, entre os olhos e a maçã do rosto, para passar um cordão e poder amarrar a máscara junto a face.
9. Para a vestimenta adequada para exercício de encenação com a máscara grotesca, nos foi solicitado levar dois lençóis, que eram usados sobrepostos para dar volume a quem vestia a máscara.

Perto da finalização da nossa disciplina, nossa penúltima aula foi dedicada à articulação e interação com os materiais resultantes das oficinas de confecção. Após a compreensão, na teoria e na prática, de como são e atuam as formas animadas, vivenciamos a experiência de manipular nossos materiais resultantes, na sala de Teatro de Bolso e na sala Casemiro Coco na UFMA.

Foram reunidos textos trabalhados em sala de aula, orientações, fotos do processo e o encaminhamento da disciplina para listar cronologicamente as etapas deste processo e as reflexões do mesmo. O encaminhamento das aulas foi, desde o início, teórico-prático. As bases das discussões para seminários foi o material disponibilizado pela Revista Moín-Moín, SCAR/UDESC.

Neste compilado, de várias edições, a introdução na linguagem de animação se deu pelo entendimento dos aspectos do Teatro de Formas Animadas: o Teatro de Bonecos e as demais linguagens, o papel do ator no Teatro de Animação, a manipulação dos bonecos, as influências do Teatro oriental, o Mamulengo e o Teatro de Bonecos popular no Brasil, a relação entre corpo e objeto, para citar alguns.

Esta experiência inicial, além de nos instigar ao mergulho na compreensão teórica desta linguagem, seus contextos e diferentes figuras no universo da animação, nos deu a base para compreender o lugar do Teatro de Animação como um lugar autônomo, criativo e dinâmico, em constante mudança, com diferentes abordagens e metodologias.

A proposta de criação artística desta pesquisa, tendo como eixo norteador a disciplina Teatro de Animação se baseou numa organização que, em si mesma pedagógica, privilegiou a construção coletiva entre os sujeitos de um processo teatral educativo, pois esteve pautada na dialogicidade e na articulação de diferentes atos de conhecimento para a construção das ações necessárias na produção de uma representação teatral.

A técnica de manipulação das formas, objetos e bonecos, se vincula ao tipo que se vai utilizar. Cada tipo de boneco tem suas especificidades e estas envolvem tanto questões técnicas e práticas, de funcionalidade e de mecanismo, quanto de estética e dramaturgia para o Teatro de Formas Animadas.

2. O TEATRO DE ANIMAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

O Teatro de Animação na escola necessita de ações pedagógicas planejadas a partir da fundamentação teórica desta linguagem teatral, que possibilitem momentos para teorizar, sentir, perceber e construir, de acordo com o encaminhamento metodológico sugerido pelos Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN's.

Para tanto, é necessário que, no processo de ensino e aprendizagem, sejam exploradas: a aprendizagem de metodologias capazes de priorizar a construção de estratégias de verificação e comprovação de hipóteses na construção do conhecimento, a construção de argumentação capaz de controlar os resultados desse processo, o desenvolvimento do espírito crítico capaz de favorecer a criatividade, a compreensão dos limites e alcances lógicos das explicações propostas. Além disso, é necessário ter em conta uma dinâmica de ensino que favoreça não só o descobrimento das potencialidades do trabalho individual, mas também, e sobretudo, do trabalho coletivo. Isso implica o estímulo à autonomia do sujeito, desenvolvendo o sentimento de segurança em relação às suas próprias capacidades, interagindo de modo orgânico e integrado num trabalho de equipe e, portanto, sendo capaz de atuar em níveis de interlocução mais complexos e diferenciados. (BRASIL, PCN's, 1997, p. 28)

A educação centrada no que preconiza Pedro Demo em Educar pela Pesquisa, pressupõe um ato de (des)construção permanente. Considera que o espírito perquiridor está presente (e é o mesmo) em todas as fases educativas – da educação infantil à pós-graduação – o que distingue cada momento, é o processo de busca e o propósito em cada uma das etapas. Esta reconstrução requer habilidade, envolve competência para saber pensar e questionar o que se sabe, aprender a aprender e reelaborar saberes.

Educar pela pesquisa, segundo Demo:

(...) tem como condição essencial primeira que o profissional da educação seja um pesquisador, ou seja, maneje a pesquisa como princípio científico e educativo e a tenha como atitude cotidiana. Não se busca um “profissional da pesquisa”, mas um profissional da educação pela pesquisa. (DEMO, 2015, p. 2)

Na obra “Diálogo com Paulo Freire”, as pesquisadoras Andrea Rumpf e Maria da Graça P. Berber debatem a respeito da metodologia dialética de construção do conhecimento em sala de aula trazendo, pois, uma síntese, uma concretização, um reflexo de toda uma concepção de educação oriundos do pensamento pedagógico de Paulo Freire:

Uma metodologia na perspectiva dialética baseia-se numa concepção de homem e de conhecimento onde se entende o homem como um ser ativo e de relações. Assim compreende-se que o conhecimento não é “transferido”

ou “depositado” pelo outro (conforme a concepção tradicional), nem é “inventado” pelo sujeito (concepção espontaneísta), mas sim construído pelo sujeito na sua relação com os outros e com o mundo. Isto significa que o conteúdo que o professor apresenta precisa ser trabalhado, refletido, reelaborado pelo aluno, para se constituir em conhecimento dele. Caso contrário, o educando não aprende, podendo, quando muito, apresentar um comportamento condicionado, baseado na memória superficial. Temos que superar essa grande farsa do sistema de ensino; fingimos que ensinamos, os alunos fingem que aprendem e os pais fingem que estão satisfeitos. (RUMPF, BERBER, 1998, p. 65)

O método da pesquisa ação, o qual fundamenta esta pesquisa, pressupõe cuidados propedêuticos decisivos, no professor e no aluno, por conta da qualidade educativa que a formação da competência formal e política implicam.

Deste modo a habilidade questionadora reconstrutiva do método da pesquisa ação funda-se, destarte, em procedimentos metodológicos que cercam e fecundam o conhecimento, para torná-lo inovador em termos teóricos e práticos.

Ademais destaca-se, segundo a concepção de Tácito Borralho, a importância do Teatro, sobretudo o Teatro de Animação, tendo como características a interrelação entre as linguagens, não somente na articulação das linguagens oral e escrita, mas também no diálogo entre as linguagens gestual, musical, corporal, visual e cenográfica, de modo mais acentuado e marcante, posto que a expressão visual do boneco, a qualidade vocal do ator manipulador, o ritmo e a entonação da fala do personagem, bem como a sua animação com gestos e movimentos calmos, fortes ou bruscos, demonstram também a sua qualidade emocional, havendo assim, uma sintonia entre a fala e a movimentação do boneco. Nas palavras de Tácito Borralho:

Em verdade, o teatro de formas animadas, por transitar num território que faz fronteira com outras linguagens artísticas, oferece um sem-número de possibilidades de encenações, tanto em espetáculos de técnicas definidas e comportadamente apropriadas a uma categoria, quanto a espetáculos de técnicas mistas, envolvendo personagens representados por atores humanos. (BORRALHO (ORG.) 2015, p. 115)

O Teatro de Animação no diálogo com outras linguagens artísticas, como a Música e a Dança, tem um papel fundamental no sentido de contribuir no processo educativo de forma interdisciplinar. Os PCNs (1998) em Arte, por sua vez, analisam a Dança neste contexto:

Toda ação humana envolve a atividade corporal. A criança é um ser em constante mobilidade e utiliza-se dela para buscar conhecimento de si mesma e daquilo que a rodeia, relacionando-se com objetos e pessoas. A ação física é necessária para que a criança harmonize de maneira integradora as potencialidades motoras, afetivas e cognitivas. A criança se

movimenta nas ações do seu cotidiano. Correr, pular, girar e subir nos objetos são algumas das atividades dinâmicas que estão ligadas à sua necessidade de experimentar o corpo não só para seu domínio, mas na construção de sua autonomia. A ação física é a primeira forma de aprendizagem da criança, estando a motricidade ligada à atividade mental. Ela se movimenta não só em função de respostas funcionais (como ocorre com a maioria dos adultos), mas pelo prazer do exercício, para explorar o meio ambiente, adquirir melhor mobilidade e se expressar com liberdade. Possui, nesta etapa de sua vida, um vocabulário gestual fluente e expressivo. (BRASIL, PCN's, ARTE 1998, p. 28)

Trazendo para a concepção metodológica, este diálogo entre as linguagens artísticas e outras áreas do conhecimento apoia-se em uma proposta multidisciplinar como trajetória para se alcançar um pleno desenvolvimento cognitivo. Deste modo Pedro Demo acredita que:

(...) cabe cuidar da multidisciplinaridade, para evitar o “idiota especializado”, mas, sobretudo para abrir a possibilidade de trabalho conjunto com áreas afins e mesmo com áreas aparentemente distantes. A razão maior está na necessidade de superar a visão setorial, que sabe muito de quase nada, e se condena a um tipo de visão acantonada, deturpando facilmente a realidade. (DEMO, 2015, p. 127)

A partir desta pesquisa na escola, pode-se afirmar que o boneco se tornou um instrumento facilitador para o desenvolvimento de uma relação dialógica, pois permitiu que outros conteúdos fossem interrelacionados, tais como o envolvimento, o trabalho em equipe, a concentração e a dedicação; a aquisição de elementos técnicos da linguagem do Teatro de Bonecos (foco no boneco, limpeza de movimentos, sincronicidade, o olhar e a respiração do boneco, bem como ações realizadas pelos mesmos); bem como a criação de cenas (improvisação, exploração de situações, criatividade, montagem de cenas, recursos extras trazidos de casa e empenho na representação).

O Teatro de Bonecos sozinho não pode propiciar aprendizado a ninguém, posto que a aprendizagem acontece por diversas vias simultâneas. Defende-se apenas que ele é um campo de conhecimento que pode, sim, ser utilizado como instrumento pedagógico no desenvolvimento da aprendizagem para a vida, bem como atividade central para a inserção da arte nas escolas públicas.

O educador, ao aprender pela pesquisa, dispõe de uma alternativa metodológica à construção significativa da aprendizagem. Então, para Pedro Demo (2015) o contato pedagógico escolar somente acontece, quando mediado pelo questionamento reconstrutivo, caso contrário, não se distingue de qualquer outro tipo de contato.

Segundo Pedro Demo é importante destacar algumas estratégias didáticas, do ponto de vista metodológico, que motivam ou instigam o aluno para o questionamento construtivo.

O recurso a motivações lúdicas pode ser muito eficaz nos alunos, tais como jogos, brincadeiras, tomados todos como expedientes instigadores da capacidade de iniciativa e de formulação própria, sem falar no trabalho de equipe; sem exacerbar o horizonte competitivo, porquanto o desafio é educativo, é possível arquitetar nos alunos um ambiente instigador, aproveitando a potencialidade criativa que o lúdico naturalmente contém. (DEMO, 2015, p. 37)

Nota-se, destarte, um momento de mudança de paradigma vivenciado, no qual busca-se transpor o antigo modelo cartesiano, que entendia o professor como detentor do conhecimento, transmitindo-o aos alunos, que se ocupavam muito mais em decorar do que em aprender. Hoje em dia, o educador busca uma postura mais participativa, na qual o conhecimento é construído por ambas as partes – educador e educando.

Neste sentido o educar e aprender pela pesquisa, como assevera Pedro Demo, surge como uma alternativa metodológica à construção de saberes, haja vista, que nesta proposta há a necessidade de se esquivar do “velho modelo tecnicista”, da pedagogia transmissiva.

A educação pela pesquisa supõe cuidados propedêuticos decisivos, no professor e no aluno, por conta da qualidade educativa que a formação da competência formal e política implica. A habilidade questionadora reconstrutiva funda-se em procedimentos metodológicos que cercam e fecundam o conhecimento, para torná-lo inovador em termos teóricos e práticos. (DEMO, 2015, p. 39)

Este modelo tecnicista, já ultrapassado, caracterizava-se segundo os PCNs:

A “pedagogia tradicional” é uma proposta de educação centrada no professor, cuja função se define como a de vigiar e aconselhar os alunos, corrigir e ensinar a matéria. A metodologia decorrente de tal concepção baseia-se na exposição oral dos conteúdos, numa sequência predeterminada e fixa, independentemente do contexto escolar; enfatiza-se a necessidade de exercícios repetidos para garantir a memorização dos conteúdos. A função primordial da escola, nesse modelo, é transmitir conhecimentos disciplinares para a formação geral do aluno, formação esta que o levará, ao inserir-se futuramente na sociedade, a optar por uma profissão valorizada. Os conteúdos do ensino correspondem aos conhecimentos e valores sociais acumulados pelas gerações passadas como verdades acabadas, e, embora a escola vise à preparação para a vida, não busca estabelecer relação entre os conteúdos que se ensinam e os interesses dos alunos, tampouco entre esses e os problemas reais que afetam a sociedade. Na maioria das escolas essa prática pedagógica se caracteriza por sobrecarga de informações que são veiculadas aos alunos, o que torna o processo de aquisição de conhecimento, para os alunos, muitas vezes burocratizado e destituído de

significação. No ensino dos conteúdos, o que orienta é a organização lógica das disciplinas, o aprendizado moral, disciplinado e esforçado. Nesse modelo, a escola se caracteriza pela postura conservadora. O professor é visto como a autoridade máxima, um organizador dos conteúdos e estratégias de ensino e, portanto, o guia exclusivo do processo educativo. (BRASIL, PCN's, 1997, p. 30)

O Teatro abordado nos PCN's – Arte (1998) sob a ótica de ensinar a perceber os rituais de diferentes culturas e tempos, analisa o jogo como elemento principal no processo para o desenvolvimento psíquico, como campo de conhecimento que insere conceitos de acordo com as fases da evolução genética do ser humano. O jogo é entendido como um instrumento da aprendizagem, promovendo o desenvolvimento da criatividade, em direção à estética e à práxis artística.

O jogo pode ser entendido também como um “jogo de construção”. O jogo de construção não é uma fase da evolução genética, mas sim um instrumento de aprendizagem com o qual a criança opera, promovendo o desenvolvimento da criatividade, em direção à educação estética e práxis artística. O jogo teatral é um jogo de construção em que a consciência do “como se” é gradativamente trabalhada, em direção à articulação de uma linguagem artística – o Teatro. (BRASIL-PCN ARTE, 1998, p. 57)

De acordo com os PCN's (1998) em Arte, a criança possui a capacidade da teatralidade como um potencial e como uma prática espontânea vivenciada nos jogos de faz-de-conta:

O ato de dramatizar está potencialmente contido em cada um, como uma necessidade de compreender e representar uma realidade. Ao observar uma criança em suas primeiras manifestações dramatizadas, o jogo simbólico, percebe-se a procura na organização de seu conhecimento do mundo de forma integradora. A dramatização acompanha o desenvolvimento da criança como uma manifestação espontânea, assumindo feições e funções diversas, sem perder jamais o caráter de interação e de promoção de equilíbrio entre ela e o meio ambiente. Essa atividade evolui do jogo espontâneo para o jogo de regras, do individual para o coletivo. (BRASIL-PCN ARTE, 1998, p. 57).

Ao observar uma criança em suas primeiras manifestações dramatizadas, no jogo simbólico, percebe-se a procura na organização de seu conhecimento do mundo de forma integradora. A dramatização acompanha o desenvolvimento da criança como uma manifestação espontânea, sem perder o caráter de interação e de promoção de equilíbrio entre ela e o meio ambiente.

Deste modo pode-se afirmar, nesta experiência desenvolvida na escola, que o boneco proporciona uma liberdade para o aluno envolver-se nesta atividade, na medida em que ele manipula/anima a forma na prática teatral frente ao público. A

criança fica mais à vontade e se inicia na compreensão da noção de representação, pois representa simbolicamente o mundo na brincadeira e no Teatro, ela aprende que há uma representação simbólica nos movimentos realizados com os bonecos.

Acredita-se, pois, que a criança deve se tornar consciente das suas possibilidades, sem a perda da espontaneidade lúdica e criativa. O aprendizado da arte, e, no caso, do Teatro de Animação, é a principal ferramenta para esta conquista educacional.

Ademais é importante no processo de ensino aprendizagem o caráter de aceitação do grupo, por perceber que nem sempre uma atividade de jogo ou brincadeira é bem-sucedida, pois, caso os alunos não queiram, é impossível chegar a bons resultados. Inúmeras vezes, nesta pesquisa, foram propostas brincadeiras que foram inviáveis de realizar, principalmente pela excitação dos alunos ou bagunça da turma, o que impossibilitava o andamento da atividade.

Neste sentido, há de se questionar sobre a obrigatoriedade a qual está relacionada à arte, no contexto escolar. É praticamente impossível forçar um aluno a expressar-se artisticamente se ele, de fato, não quiser. No máximo este aluno irá cumprir com sua obrigação, obtendo resultados que muitas vezes surtem efeito contrário e contribuem para a diminuição de sua autoestima ou atrapalhem aqueles que querem.

Neste contexto a escola é um espaço de formação e de experimentação e o fazer arte possui estas mesmas qualidades citadas de forma intrínseca. Por sua vez, o Teatro de Animação proporciona, através do fazer artístico, fundamentos pedagógicos que instigam os alunos a novas leituras de mundo, dialogando com os educandos, a partir do objeto inanimado.

É notório que o boneco faz parte do universo lúdico da criança e é capaz de despertar também o interesse dos alunos, para que se envolvam nas atividades práticas, seja na confecção ou na experimentação, relacionando seus saberes com a aquisição das habilidades: observação, concentração, percepção, sensação tátil e leitura pictórica do boneco, associando-o a diversos signos.

Passando da posição contemplativa para a ação de manipular/animar, a criança tem a possibilidade de dar ilusão de vida aquele objeto inanimado.

Deste modo o Teatro de Animação está presente em nosso cotidiano desde criança, quando aprendemos a dominar os objetos e transformá-los em personagens de acordo com a nossa imaginação. Ao brincar com um objeto e

manter com ele um diálogo, transformando-o em um personagem, a criança inconscientemente passa a atuar no seu mundo, sendo produtor nele e na experimentação do mundo mágico que a prática de manipulação nos permite realizar, podendo desvendá-lo. Tácito Borralho enfatiza que:

Uma das especificidades do conhecimento e do potencial do teatro de animação é que este se produz de forma prática. Assim, envolve ao mesmo tempo processo e produto, conteúdo e forma. Considere que o domínio das técnicas de construção dos objetos a serem manipulados requer, ao mesmo tempo, o domínio das técnicas de sua manipulação e a apreciação do público. No caso da máscara, por exemplo, tanto a elaboração quanto sua animação deve receber o mesmo grau de importância. Mas isso por si só não basta: é necessário um contexto, uma razão, algo que lhe dê sentido e significado, pois sua emergência, existência e permanência são históricas e sociais inerente à condição humana e à sua natureza relacional e cultural. (BORRALHO (ORG.) 2015, p. 146)

O Teatro de Bonecos, além disso, explora um aspecto expressivo que permite retirar o foco da pessoa e passar para o objeto. Permite que o ator fale através do boneco, possibilitando-lhe a evocação de lembranças e relatos que seriam passíveis de esquecimento caso o foco fosse a pessoa, ou seja, a criatividade é explorada a todo momento.

É de suma importância, portanto, que o boneco teatral seja construído pelas mãos de quem vai manipulá-lo e não importa a sua sofisticação, e sim a sua expressividade. O personagem nasce baseado em características que aos poucos são atribuídas ao boneco, e os laços que os unem ao seu criador podem ser muito fortes.

Com imaginação, qualquer coisa pode ser transformada em um personagem ou boneco teatral, como uma garrafa pet, uma caixa, uma embalagem plástica, um saco ou um rolo de papel, uma sobra de tecido, etc.

A partir desta experiência pôde-se perceber o quanto os alunos estavam envolvidos com os bonecos confeccionados e o quanto se afeiçoaram às suas criações feitas com pet e outros materiais reutilizáveis.

Deste modo o fazer, o confeccionar, o produzir com as mãos, a apropriação de técnicas na confecção de bonecos e materiais de cena, bem como as técnicas de animação/manipulação, produzem saberes que demonstram originalidade e a busca por identidades em permanente construção. Isto porque podemos dizer que o boneco neutraliza a presença do ator, fazendo com que este se projete na forma, aprendendo a extrapolar suas limitações por meio da representação. Nas palavras de Tácito Borralho:

Técnicas de animação/manipulação: concomitantemente à elaboração dos objetos, as personagens vão surgindo de acordo com a temática, o que dará origem a um roteiro ou texto, ou às sequências de ação. Nesta etapa, entra o estudo do movimento, os movimentos de mão e braço, individuais e coletivos, até a técnica a ser criada e experimentada pelo aluno ator-ator-manipulador de acordo com a forma e estrutura do objeto a ser manipulado/animado. Também são realizados nesta etapa os exercícios de respiração, articulação e técnica vocal que aplicamos aos tipos que compõem a personagem, objeto, boneco ou máscara. (BORRALHO (ORG.), 2015, p. 147)

Sendo de fundamental importância para o processo de ensino aprendizagem e uma ferramenta de libertação, bem como de transformação educativa e social, o Teatro de Animação deve basear-se no respeito à autonomia e à identidade de cada um. A autonomia é construída através da liberdade para organizar as ações, desde a criação da personagem, a confecção dos bonecos e a produção das peças teatrais.

Além da sua autonomia enquanto linguagem o Teatro de Animação proporciona a competência coletiva, ressaltando o trabalho em equipe, a socialização, priorizando o trabalho solidário ao competitivo. Nas palavras de Pedro Demo:

É muito importante buscar o equilíbrio entre trabalho individual e coletivo, compondo jeitosamente o sujeito consciente com o sujeito solidário. O desafio da competência exige ambas as dimensões. O próprio conceito de sujeito significa também o aprimoramento das individualidades, oportunidades pessoais, identidade psicológica e social, autoestima, e assim por diante. Ademais, aparece igualmente a necessária especialização, que não significa somente o saber vertical em esfera restrita, mas também a maneira própria de cada um de manejar conhecimento e a intervenção. (DEMO, 2015, p. 22)

O boneco também aproxima a interação entre professor e aluno e quebra as resistências da criança que é facilmente levada a “brincar” com os bonecos, já que a brincadeira é uma atividade próxima à sua compreensão de mundo e também interativa.

A criança ao estabelecer uma relação afetiva com o grupo e o boneco, afetividade esta negada nas práticas tradicionais, se sente mais livre para buscar uma aprendizagem autônoma e colaborativa ao mesmo tempo. Esta liberdade lhe dará subsídios para que busque um desenvolvimento significativo do seu próprio saber, pois na interação com outra criança apreende mais conhecimento com a troca de experiências.

Todos podem opinar e colocar ideias para discussão no grupo, e este por sua vez, deve buscar soluções sempre num consenso coletivo. O desenvolvimento

do potencial ocorre de acordo com as possibilidades e limitações individuais, a partir de um trabalho em conjunto colaborativo, onde todos, assim como suas produções, são aceitos, importantes e valorizados, o que contribui para a construção da autoestima. Na concepção de Pedro Demo:

Trata-se sempre de aprender junto, instituindo o ambiente de uma obra comum, participativa. A experiência do aluno será sempre valorizada, inclusive a relação natural hermenêutica de conhecer a partir do conhecido. O que se aprende na escola deve aparecer na vida. (DEMO, 2015, p. 23)

Na escola, esta metodologia pode propiciar a desinibição e o relaxamento emocional, o que facilita a discussão de temas importantes, pois, nem sempre num ambiente normal de sala de aula, todos têm coragem de manifestar suas opiniões. Estas discussões podem incluir a problematização de questões do cotidiano escolar e ajudar a resolver situações de opressão, discriminação e preconceitos.

Nesta pesquisa foi feita uma análise do boneco animado como sendo um elo, uma ligação entre os alunos, professor e a atividade proposta em sala de aula e desta forma, proporcionou a interatividade, estimulou o jogo e o diálogo com o grupo, bem como a sensação de segurança e de bem estar, fortalecendo sua autonomia.

É importante lembrar que a oportunidade de aprender sobre o Teatro de Animação em sua capacidade de envolvimento e utilização em sala de aula, requer atenção redobrada diante da acentuada exposição dos alunos nas apresentações. O cuidado é importante para que os alunos não se sintam em situação de vulnerabilidade, por isso a necessidade de desenvolver estratégias de fortalecimento da autoestima e a capacidade de aceitação da crítica.

Diante das considerações apresentadas, pode-se afirmar que o Teatro de Animação constitui uma ferramenta de ensino e, conseqüentemente, um estímulo ao aprendizado no ensino de Artes.

2.1 Diagnóstico da realidade curricular do Teatro na escola e propostas para a inserção do Teatro de Animação como componente curricular

Tendo em vista os Parâmetros Curriculares Nacionais em Arte como principal base para compor o Currículo Escolar desde a sua publicação, o município de São Luís, por exemplo, segue suas principais orientações e deixa livre a escolha dos professores para suas ações pedagógicas, principalmente nas séries iniciais, contemplando a diversidade de fatores que norteia sua prática nas escolas.

O currículo é um fator de desgaste para o ensino de Arte nas escolas. Ele não privilegia o ensino do Teatro e as aulas de Arte acabam sendo ministradas de acordo com o que os professores identificam como o conteúdo mais fácil de ser abordado. Para aqueles profissionais que ministram a disciplina atualmente, buscando somente aumentar sua carga horária, parece mais fácil trabalhar com Artes Visuais, na verdade artesanato, Dança e Música.

A fim de nortear as ações dos professores, especificamente no que diz respeito ao ensino aprendizagem em Artes nas séries iniciais, as escolas municipais se baseiam nas seguintes orientações:

Conhecendo a arte de outras culturas, o aluno poderá compreender a relatividade dos valores que estão enraizados nos seus modos de pensar e agir, que pode criar um campo de sentido para a valorização do que lhe é próprio e favorecer a abertura à riqueza e à diversidade da imaginação humana. Além disso, torna-se capaz de perceber sua realidade cotidiana mais vivamente, reconhecendo objetos e formas que estão à sua volta, no exercício de uma observação crítica do que existe na sua cultura, podendo criar condições para uma qualidade de vida melhor. (BRASIL-PCN ARTE, 1998, p. 57)

Uma questão de relevância paralela à formação e à prática docente e suas especificidades é a estrutura que a escola básica oferece no que se refere à estrutura organizacional, espacial e conceitual que delimita o campo de atuação do profissional em Artes Cênicas.

A falta de compreensão dos gestores de estabelecimentos de ensino para com as especificidades das linguagens artísticas tem representado um ponto limitador que impede os docentes de colocarem em prática os conteúdos aprendidos, desempenhando seu papel profissional de acordo com a sua formação e estudos, em conformidade aos avanços das pesquisas de graduação e pós-graduação. Segundo Tácito Borralho:

Na Educação Infantil, de 0 (zero) a 05 (anos) e nas séries finais do ensino fundamental, de 06 (seis) a 10 (dez) anos, o teatro ainda é uma área a ser constituída, uma vez que os professores possuem formação em Magistério ou em Pedagogia, e os currículos desses cursos não possuem teatro, mas quase sempre uma disciplina de Arte, com carga horária de 60h; Nos níveis Fundamental e Médio os professores são (ou deveriam ser) orientados por profissional habilitado em uma das linguagens da arte (Teatro, Dança, Música e Artes Visuais). (BORRALHO (ORG.) 2015, p. 144)

É de suma importância, seja em qualquer nível ou formação do professor, o diálogo e os saberes já constituídos para a inclusão do Teatro de Formas Animadas no Currículo.

Na Educação Infantil faz-se necessário propor momentos em que as atividades de faz de conta sejam ampliadas e aprofundadas. Nos anos/séries seguintes, as experiências com o corpo/movimento não podem ser dissociadas das demais atividades da rotina escolar, ou seja, devem integrar as atividades diárias.

Outrossim, a forma de organização das turmas em grupo, a distribuição do tempo e a divisão curricular em disciplinas são fatores geralmente acionados para justificar a dificuldade para conduzir atividades com Teatro de Animação na sala de aula. Somam-se a isso a formação inicial e continuada dos educadores, bem como a ausência de mudanças significativas na organização da estrutura escolar, são fatores também eficazes para explicar porque as formas animadas estão distantes do Currículo Escolar.

Ademais, as possibilidades de reverter este quadro ampliam-se à proporção que, desde o planejamento inicial, haja estratégias que permitam a distribuição de tarefas por um grupo de alunos, ou seja, o educador apresente os desafios e oriente adequadamente cada aluno ou grupos.

A prática, desta forma, dá significados aos conhecimentos que foram ministrados, possibilitando que o aluno desenvolva a percepção da representação e da simbolização, que são atividades psíquicas fundamentais para a convivência em sociedade.

A inserção do Teatro de Animação no Currículo perpassa por um processo que se inicia com a implementação do Projeto Político Pedagógico bem como a importância da função social do Teatro como linguagem. Vejamos:

- i. O Projeto Político Pedagógico, seja de uma escola ou de uma Organização Não-Governamental (ONG), escrito ou não, compartilhado ou prescrito, guardadas as distinções, é fruto do trabalho coletivo e das intenções de ensino e aprendizagem;
- ii. O teatro tem natureza e função social, pois este se articula a outros componentes e saberes, seja como linguagens em si, ou como ferramenta para a aquisição de outros conteúdos ou como veículo de comunicação, expressão ou lazer e entretenimento
- iii. O artista de teatro, tal como o professor de teatro, é uma profissional que trabalha junto e em equipe. Assim, o trabalho inter, trans ou multidisciplinar com outras áreas ou eixos pode contribuir para que o processo tenha continuidade, amplie seu campo e significação e perspectivas relacionais. (BORRALHO (ORG.), 2015, p.144)

Este processo é condição estrutural para a realização e consolidação da linguagem do Teatro no Currículo, uma vez que esta requer, especialmente na

escola pública, estrutura física e materiais, em sua maioria simples, porém não convencionais, objetivando criar um ambiente favorável e colaborativo.

Deste modo a ausência destas condições compromete o desempenho das atividades, de forma a antecipar entraves, bloqueios, isolamentos e descontinuidades.

Na transposição do Teatro para a Educação Básica, Tácito Borralho considera a importância, não só do fazer teatral, mas do professor como ponto de partida para selecionar os eixos norteadores de modo a pensar o Teatro relacionado à vida. Em suas palavras:

É necessário pensar o teatro relacionado à vida. Quase sempre, a concepção de teatro que os professores possuem está relacionada à peça teatral, à encenação. Certamente estas são representativas do fazer teatral, mas não são as únicas. Sendo assim, o ponto de partida somos nós, professores (as) e nossos referenciais de teatro, se com representação, se como vida. Uma vez que os alunos, em qualquer faixa etária, se relacionam melhor como teatro relacionado à vida, nas brincadeiras, jogos, contos e cantares, tanto em sua forma tradicional quanto contemporânea, cabe ao professor avaliar e selecionar os melhores caminhos. (BORRALHO (ORG.) 2015, p. 144)

Os princípios básicos da linguagem teatral são: a atuação ou a realização de ações para desenvolver um percurso; a encenação ou a organização das ações dos atores, dos espaços e de suas características para a fruição, a recepção ou a relação com o espectador.

No Teatro de Animação, além destes princípios, há uma gama de possibilidades ao ensino e aprendizagem. Primeiramente, o Teatro de Bonecos oferece ao educando uma oportunidade extraordinária de controle sobre um meio; segundo, oferece a licença para falar e atuar com grande liberdade, sem o risco de retaliação; e terceiro, oferece um meio que não é, por sua própria natureza, limitada pela realidade.

As propostas e estratégias a serem desenvolvidas para o ensino e aprendizagem em Teatro, deverão permitir ao aluno, de uma maneira geral, o contato com as expressões artísticas a partir da apreciação, do fazer e da contextualização.

É importante ressaltar como princípio norteador desta pesquisa, a proposta curricular de Ana Mae Barbosa conhecida como “abordagem triangular”, sugerindo que os professores devam articular três eixos de aprendizagem significativa em Arte - fazer, apreciar e contextualizar.

Durante esta pesquisa houve a necessidade de refletir sobre estes eixos, contextualizando-os ao processo de construção de cena com bonecos e às propriedades artístico/pedagógicas, percebendo assim a importância de um trabalho que tem um sentido para o aprendizado. Nas palavras de Ana Mae Barbosa:

(...) a história da arte e a apreciação artística, isto é, o ensinar a ver, a não mais encarada na escola como um desvirginamento da expressão infantil, mas como um dos modos de iniciá-la no conhecimento, na fruição e na comunicação do e com o mundo. (BARBOSA, 1985, p. 58)

As propostas e estratégias a serem desenvolvidas para o ensino e aprendizagem do Teatro, mais precisamente do Teatro de Animação, deverão permitir ao aluno, de uma forma geral, o contato com as expressões artísticas através da apreciação, do fazer e da contextualização. Como nos orienta Tácito Borralho:

Mais do que no resultado, é no processo que os alunos compreenderão os procedimentos dos artistas, tanto em seu aspecto individual quanto da sua participação em coletivos. Apresente aos alunos e estimule a pesquisa de grupos existentes no entorno, na cidade ou região. Acolha as sugestões, perceba os alunos como parceiros que possuem no mundo social muitas relações nas quais estão presentes os objetos de pesquisa, como um pai/mãe ou familiar “botador” de boneco, um vizinho artista, um livro ou um objeto trazido de casa, uma história contada, uma festa da comunidade, uma música, uma dança, etc. (BORRALHO (ORG.), 2015, p.151)

Deste modo, buscou-se ferramentas, durante a pesquisa que pudessem instigar o educando a conhecer suas motivações e contextos culturais nele inseridos, estabelecendo com eles um relacionamento de confiança mútua e tranquila, propiciando o fazer em arte, a apreciação, e a contextualização.

Fazendo uma interrelação com as palavras de Pedro Demo:

Quando nada existe, deve entrar o professor como motivação ininterrupta da pesquisa, multiplicando para o aluno oportunidades de praticar a busca de materiais, que ele mesmo procura e traz. Pode lançar mão de todo material viável, mesmo que seja o aproveitamento do lixo, a coleta disponível no meio ambiente, o estoque que vai fazendo aos poucos de coisas úteis para motivar os alunos a serem indagativos. Valem jornal, revistas, ou livros específicos, ou material retirado de alguma biblioteca pública, sobretudo vale o material feito por ele mesmo, dentro de sua disciplina. Significa dizer que o professor criativo induz o aluno a criar também, ao montar materiais que permitam ao aluno manipular, experimentar, ver de perto, e principalmente refazer. (DEMO, 2015, p. 27)

Deste modo a criatividade deve estar relacionada ao conhecimento cognitivo, ou seja, criar a partir de conceitos já adquiridos, para que a produção artística reproduza um significado ou conhecimento para o seu criador e para os outros. Na concepção de Tácito Borralho:

Os processos de criação, bem como os acervos pessoais dos bonequeiros ou casemireiros que compõem seu patrimônio material, tais como empanadas, bonecos, baús ou malas, caderno de registro, ferramentas e instrumentos percussivos são conteúdos deste gênero, bem como a sua preservação. O mesmo com a memória e suas práticas e dos grupos, tais como modos de criação e manipulação, os roteiros e as estéticas dos artistas, os jogos e os contos, músicas e danças tradicionais, reinventados e representados pelas formas animadas de um determinado artista ou grupo, são seus patrimônios imateriais. (BORRALHO (ORG.), 2015, p.151)

Considerando o ensino e a aprendizagem do gênero Teatro de Animação, Tácito Borralho (ORG.) elaborou um quadro de procedimentos diferenciados de organização de conteúdos abaixo:

O fazer articulado à expressão e comunicação destaca-se como eixo da aprendizagem significativa:

- Participação na discussão dos temas e das técnicas para elaboração das cenas ou improvisação;
- Interação com outros atores-manipuladores na criação com o grupo e nas tomadas de decisão;
- Experimenta, observa, refaz e decide os gestos que caracterizam a personagem;
- Exercita a manipulação e a animação, compreendendo em cada modalidade suas especificidades e códigos pertinentes à linguagem de animação;
- Procura possibilidades expressivas e de utilização do espaço com os outros atores-manipuladores;
- Interage com o público nas apresentações (na sala de aula, na rua, nas praças, pátio e ginásios da escola) e em locais alternativos;
- Analisa com o grupo as articulações entre as expressões corporais, plásticas e sonoras, selecionando as mais adequadas para montagem das cenas;
- Compreende gradativamente a si mesmo e o outro como parte do processo de criação no teatro de formas animadas. (BORRALHO (ORG.), 2015, p. 149)

A apreciação é destacada como eixo dos conteúdos no que diz respeito ao ambiente de trabalho e produção coletiva:

- Identifica os elementos da linguagem, suas características, temáticas e relações entre os elementos da teatralidade ao apreciar formas animadas;
- Frequenta os grupos de teatro, os espetáculos, as manifestações populares e rituais de sua região e os espaços sociais de saber museus, centros culturais e outros espaços de circulação como praças e feiras e a rua;
- Observação, apreciação e análise dos trabalhos realizados pelos outros autores atores-manipuladores e em interação com eles. (BORRALHO (ORG.), 2015, p.149)

A contextualização está na preservação e memória do patrimônio como produto cultural:

- Pesquisa os produtores e as manifestações, reconhecendo as diferentes formas dramatizadas da sua região e os sentidos que lhes são atribuídos;

- Investiga as tradições locais que envolvem a oralidade e a gestualidade, e como estes são repassadas de geração para geração;
Relaciona os produtores de teatro de formas animadas em diferentes épocas e culturas com as formas contemporâneas. (BORRALHO (ORG.), 2015, p.150)

Em suma, estes eixos devem proporcionar, sempre, a vivência e a reflexão em arte, que deverão se expandir para diferentes áreas do conhecimento. Para isso, faz-se necessário que o professor tenha uma base de conhecimentos que lhe possibilite a ampliação de seu próprio pensamento, tanto para perceber os caminhos trilhados por seus alunos, quanto para propiciar momentos significativos que possibilitem encontrar novos processos individuais e coletivos.

Em se tratando dos conteúdos propostos na linguagem do Teatro de Animação ressalta-se, na concepção de Tácito Borralho, que a diversidade dos alunos desafia a seleção destes conteúdos, bem como a invenção de estratégias não lineares, favorecendo as inter-relações e interações com os outros, reflexões pessoais nos momentos de reajustes, quando podem incorporar ou suprimir ações, as quais vão edificando o seu próprio processo criador em contato com o outro e sob a sua orientação. Em suas palavras:

Na organização do trabalho didático substitua a linearidade pela complexidade, considerando que esses conteúdos envolvam conhecimentos e significações. O importante é que você tenha clareza dos objetivos a serem alcançados com graus progressivos de resolução de problemas, e acompanhe os diferentes níveis conquistados pelos alunos. (BORRALHO (ORG.), 2015, p. 149)

Dentre os conteúdos elencados por Borralho destacam-se as Temáticas Conceituais, as Técnicas de Construção, as Técnicas de Animação/Manipulação, Conteúdo e Forma (Dramaturgia) e Apresentação e Circulação do Produto.

O autor ainda destaca cinco eixos de conteúdo para organizar esta diversidade de alunos, tais como o ambiente de trabalho e produção coletiva, a expressão e comunicação, produto cultural, patrimônio, preservação e memória, apreciação estética e cultural, bem como valores, normas e atitudes.

Estes eixos de conteúdos têm como ponto de partida o interesse dos alunos e suas necessidades de aprendizagem sem ordem hierárquica por grau de importância entre os mesmos. Vejamos:

Não há ordem hierárquica por grau de importância dentre os eixos acima elencados. Os pontos de partida são os interesses dos alunos e suas necessidades de aprendizagem que orientam as entradas, se pela produção coletiva ou se pela apreciação de uma peça, ou um vídeo, por exemplo. A seleção deve incluir a diversidade das manifestações teatralizadas de povos

e culturas, abarcando as formas africanas e ameríndias, de distintas épocas, articulando-as à contemporaneidade. (BORRALHO (ORG.) 2015, p. 150)

Em se tratando das especificidades das linguagens artísticas o art. 26, §§ 2º e 6º da Lei de Diretrizes e Bases, Lei nº 9394/96 ressalta:

Art. 26. Os currículos da educação infantil, do ensino fundamental e do ensino médio devem ter base nacional comum, a ser complementada, em cada sistema de ensino e em cada estabelecimento escolar, por uma parte diversificada, exigida pelas características regionais e locais da sociedade, da cultura, da economia e dos educandos. (Redação dada pela Lei nº 12.796, de 2013)

§ 2º O ensino da arte, especialmente em suas expressões regionais, constituirá componente curricular obrigatório da educação básica. (Redação dada pela Lei nº 13.415, de 2017)

§ 6º As artes visuais, a dança, a música e o teatro são as linguagens que constituirão o componente curricular de que trata o § 2º deste artigo. (BRASIL, Lei nº 9394/96)

Por sua vez, os PCN's em Arte ressaltam:

Os conteúdos de Arte para primeiro e segundo ciclos, aqui relacionados, estão descritos separadamente para garantir presença e profundidade das formas artísticas nos projetos educacionais. No entanto, o professor poderá reconhecer as possibilidades de interseção entre elas para o seu trabalho em sala de aula, assim como com as demais disciplinas do currículo. Tendo em vista não haver definições para a presença das diversas formas artísticas no currículo e o professor das séries iniciais não ter vivenciado uma formação mais acurada nesta área, optou-se por uma proposição de conteúdos sem diferenciações por ciclos escolares. A critério das escolas e respectivos professores é preciso variar as formas artísticas propostas ao longo da escolaridade, quando serão trabalhadas Artes Visuais, Dança, Música ou Teatro. (BRASIL-PCN ARTE, 1998, p. 57)

Trazendo para esta pesquisa percebe-se que o Teatro de Animação ou de Formas Animadas pode incluir conteúdos diversos, trabalhados nas Artes Visuais, Dança, Música, sombras, objetos, formas, fundindo o Teatro de ator, a Mímica e o Teatro de Bonecos.

No que tange ao trabalho do ator, configura-se pelo processo de criação do personagem a partir do seu próprio corpo, determinado por um laço ativo entre o texto/roteiro, as indicações do encenador/diretor/criador (por vezes o próprio ator) relativas à atuação e à sensibilidade do espectador.

No Teatro de Animação, o diálogo do ator com esta tríade permanece agregando mais um elemento – o boneco ou objeto. Este artefato utilizado como mediador, solicita do ator, além dos próprios atributos concernentes ao seu exercício, o desempenho de características específicas, já que o processo de criação do personagem ocorre em função da dança, do enlace entre o corpo do ator

com o objeto, identificando a imagem do personagem no boneco e, em alguns casos, também no ator.

Neste sentido, fazer Teatro de Animação leva o aluno a criar universos e a desenvolver suas habilidades expressivas de comunicação, ou seja, o fazer criativo a partir da materialidade passa a ter sentido na medida em que é apoiado por uma concepção de mundo e suas relações estabelecidas pelo educando ao expressar-se.

O ator manipulador/animador é capaz de vencer as leis da física ao mesmo tempo em que anula vícios e vaidades dos atores de carne e osso, não permitindo o automatismo dos movimentos, redescobrando e valorizando aqueles que lhe serão essenciais em cena, o que lhe fará, possivelmente, desenvolver um rigor interpretativo bastante elevado.

Sabemos que o ator manipulador/animador que trabalha com as formas animadas adquire bons resultados através de uma prática exaustiva, porém o foco desta pesquisa não é pensar ou tornar o aluno um ator manipulador de bonecos, mas sim, estimulá-lo a exercícios sensoriais com bonecos e a participar de um desafio perceptivo a partir de um processo, no qual o educador na experiência com o Teatro de Animação aponta possibilidades múltiplas com base na percepção, facilitando a aprendizagem significativa.

Os bonecos confeccionados para a animação facilitam o manuseio por serem articulados, instigando o aluno a explorar os materiais oferecidos na sala de aula. Após as improvisações, o estudante, para propor uma cena com o boneco, precisa fazer uma reflexão do discurso que pretende exprimir. Na concepção de Tácito Borralho:

Para a consecução dos conteúdos práticos como a construção dos objetos, ou na etapa de sua manipulação e animação, deve atender o agrupamento dos alunos em relação a essas tarefas, em ateliês e oficinas. Estes são espaços tradicionais de produção artística que permitem a conceitualização mediante atividades de experimentação, ou seja, o professor apresenta os desafios e presta as ajudas adequadas a cada aluno ou aos grupos. (BORRALHO (ORG.), 2015, p. 145)

Além das técnicas de confecção e animação de bonecos e formas, é importante que o educador estimule a pesquisa sobre os materiais a serem utilizados na produção dos objetos. Como nos orienta Tácito Borralho:

Estimule a pesquisa sobre os materiais e instrumentos a serem utilizados na produção dos objetos. Qual a natureza da matéria (o gesso, argila, areia, ferro, plástico, madeira...), sua composição e como se comporta em contato

com outros materiais (água e outros solventes e diluentes; o fogo; a vaselina; os diferentes tipos de adesivos e colas naturais ou processados industrialmente). Jornais antigos e papelão, por exemplo, são materiais muito presentes, de fácil aquisição, porém pouco utilizados pelas escolas; leves, baratos, de fácil corte e manipulação, oferecem inúmeras possibilidades. O que pode ser feito com esse material? Pode-se construir maquetes de palco, estudo de cenários, produção de objetos de cena. Pode servir para a construção do próprio cenário? Quais outras possibilidades oferecem? (BORRALHO (ORG.), 2015, p. 151)

O Teatro trabalha a relação com o outro de uma forma muito peculiar, em especial, o Teatro de Animação permite um olhar distanciado sobre o ator e o personagem (o outro), seja ele um objeto, boneco, sombra ou o ator (aluno) portando uma máscara, além de proporcionar a interação com outros atores e o público.

No Teatro de Animação, esta ideia é alargada no momento em que há um sujeito e um objeto, e passam a coexistir as duas partes separadas em outra totalidade, composta da união heterogênea das partes, reformulando o significado da mesma e abrindo espaço para a receptividade, não só do sujeito, mas também do objeto.

O objeto artístico se torna efetivamente arte no momento em que há interação entre ele, o objeto artístico e quem o aprecia.

Desta feita a atuação no Teatro de Animação está calcada na relação de diálogo que o ator estabelece com o objeto, e neste contato, se transformam ou mutuamente se atravessam.

A especificidade material do objeto é parte atuante no diálogo que se estabelece e cabe ao ator estar atento às possibilidades oferecidas pelo objeto e pela ação conjunta que a unidade ator mais objeto propõe.

Quando se pensa em uma educação dialógica, permite-se trabalhar com o que o próprio aluno revela e, deste modo, o despertar da curiosidade do educando passa a ser um motor para se promover o reconhecimento da sua identidade.

Buscou-se, a partir desta pesquisa, aprimorar a forma de comunicar conteúdos, ou de estimular atividades artísticas através do Teatro Animação. Porém, esta atividade reflete um processo em que o educador irá transpor sua carga interpretativa e comunicativa a um corpo alheio ao seu, corpo através do qual irá simular a vida. Este processo é um diferencial na busca pelo autoconhecimento e pelo desenvolvimento criativo.

Quando o educador se permite esta viagem ao autoconhecimento e ao entendimento do processo do Teatro de Animação como ferramenta pedagógica, vê que tem aplicação, não só para a criança, mas também para jovens e adultos e que suas possibilidades interdisciplinares são inesgotáveis, além de potencializar a atuação do educador no processo de ensino-aprendizagem.

O planejamento didático para a inserção do Teatro de Animação ou das Formas Animadas no Currículo Escolar propõe, desta feita, um espaço de diálogo para e com o aluno, buscando identificar assuntos de seu interesse e experiências anteriores, intrínsecos na formação da identidade deste enquanto cidadão e ser pensante.

Além do planejamento para a inserção do Teatro de Animação no Currículo é importante destacar a Avaliação, na qual o educador poderá visualizar inúmeras possibilidades, visando à expressão e à arte enquanto produção, canal comunicativo e interdisciplinar.

Neste aspecto, então, é quando o Teatro de Animação cumpre a sua função enquanto arte para a educação, no sentido de exercitar a mente humana nas escolas contemporâneas. Com o intuito de saber a importância da Avaliação no processo de ensino, assim, partimos para os PCNs:

A avaliação pode remeter o professor a observar o seu modo de ensinar e apresentar os conteúdos e levá-lo a replanejar uma tarefa para obter aprendizagem adequada. Portanto, a avaliação também leva o professor a avaliar-se como criador de estratégias de ensino e de orientações didáticas. Duas situações extremas costumam chamar a atenção sobre os critérios de avaliação: quando todos os alunos sempre vão bem e quando todos sempre vão mal. Nos dois casos é bom repensar sobre os modos de ensinar e as expectativas em relação aos resultados. (BRASIL, 1997, p. 55)

Deste modo, na concepção de Tácito Borralho:

Na etapa inicial de planejamento didático institua um espaço de diálogo para e com alunos, buscando identificar os assuntos de interesses, os temas e problemas que os incomodam, as experiências anteriores e os conhecimentos de teatro de animação. E, a partir da observação direta e sensível, identifique as diferenças de níveis expressivos do corpo: mãos, braços, troncos, posturas e deslocamentos; o que é permitido e o que é interdito entre eles e os mecanismos de transgressão. Identifique também os alunos mais e menos interessados, os que gostam de trabalhar sozinhos e aqueles que preferem estar em grupo - estes e outros fatores que, às vezes, são aparentemente insignificantes, mas necessários para as situações de aprendizagem que lhe compete criar e propor como professor de teatro, habilitado ou não. (BORRALHO (ORG.) 2015, p. 145)

É fundamental se pensar sob o paradigma de uma educação que tenha como princípio a alteridade, na construção do conhecimento conquistada através do

diálogo. Com uma atitude coerente e generosa, o educador terá condições de transformar o atual cenário de crise em que vivenciamos no nosso país e construir uma sociedade mais justa e igualitária.

Para isso, é necessário que o professor tenha consciência do seu papel e de que caminho quer trilhar. Com o contexto que temos hoje nas escolas do país, como fazer brotar esse encantamento? Como fazer o professor sair da exaustão da sala de aula para um ambiente de aprendizagem com prazer? Será que a arte é capaz disso? Segue orientações de Tácito Borralho:

Por isso mesmo, é recomendável assegurar a participação de todos, estimulados e atuantes, abertos à experimentação. A competência docente está em selecionar conteúdos e atividades que sejam ao mesmo tempo desafiadoras e possíveis de serem realizadas pelos alunos por diferentes meios inventivos. Ou seja, compatíveis com as necessidades e possibilidades de aprendizagem. (BORRALHO (ORG.) 2015, p. 145)

Deste modo o Teatro de Animação propõe a liberdade criativa e a capacidade natural da criança de se desenvolver e de expressar-se artisticamente. Levando em consideração estes princípios geradores, percebo que a principal função do professor de Arte tem sido justamente viabilizar a vivência da liberdade e da expressividade.

O exercício de sensibilização às formas animadas, parte da ideia de que o educador ao conhecer e experimentar técnicas do Teatro de Animação terá ferramentas para enriquecer sua metodologia de ensino através de uma expressão artística que envolve diversas linguagens da Arte.

Contudo para que o Teatro de Animação se torne parte de uma metodologia eficaz para a sua inserção no Currículo Escolar é preciso que o educador explore suas ferramentas, através de práticas que exercitem o seu poder criador, que agucem sua percepção e sensibilidade.

Acreditar que o Teatro de Animação possa atingir o aluno, é necessário que o educador desenvolva um método que retome ao processo educativo contemporâneo um mundo de possibilidades. Um mundo no qual possamos criar situações inusitadas, onde tudo é possível e lúdico, onde o trabalho é resultado de um grande jogo no qual somos participantes diretos e construtores de toda linguagem, onde o cognitivo se desenvolva através da percepção e da sensibilização.

Por tudo isso, afirma-se que, sem dúvida alguma, a introdução do Teatro de Animação no Currículo do Ensino Fundamental como recurso pedagógico abre um enorme leque para o desenvolvimento do ensino e aprendizado em Arte, pois além da relação da interação do grupo entre si e dos professores com o instrumento utilizado, há também possibilidades de ampliar os conhecimentos a partir do ato de criar, pois este está vinculado ao processo de apreensão dos saberes.

2.2 O projeto de extensão Casemiro Coco e suas contribuições para o Teatro de Animação no Maranhão

É importante ressaltar as contribuições do Projeto de Extensão Casemiro Coco para o Teatro de Animação em São Luís do Maranhão, sob a coordenação do Prof. Dr. Tácito Freire Borralho. Este trabalho veio a propósito, pois que se orienta e tem como objetivo a educação, seja na escola ou em ações culturais.

Neste processo o ator não é um intérprete apenas, mas cria, confecciona, manipula, dá vida aos personagens, ou, quando em máscara, aparentemente se anula, mas na verdade ressurgue sob outra pele com outra imagem e outras características.

O Projeto Teatro de Formas Animadas nas escolas do Ensino Fundamental iniciou-se em fevereiro de 2015 com duração de dez meses e teve como público-alvo cinquenta professores (as) do Ensino Fundamental da Rede Municipal de Ensino e vinte e cinco alunos dos cursos de Arte, Pedagogia, Comunicação, Letras ou afins.

O projeto em pauta teve como proposta a tentativa de erradicar a carência de conhecimento das atividades do Teatro de Formas Animadas nas escolas do Ensino Fundamental, bem como oferecer treinamento de professores a partir do uso de conteúdos pedagógicos de grande apoio ao desenvolvimento motor e cognitivo da criança.

Deste modo, se empenhou em difundir, implantar e implementar ações continuadas de estudos, ensino e utilização do Teatro de Formas Animadas nas linguagens específicas de Teatro de Bonecos de luva e Teatro de Sombras, envolvendo professores e alunos das redes oficiais de ensino no desenvolvimento de cursos, oficinas, montagens e apresentação de espetáculos, atingindo o universo de vinte escolas, em São Luís – MA.

As atividades do grupo Casemiro Coco exemplificam o compromisso acadêmico em fazer pesquisa com resultados que são socializados junto a comunidades. Esta prática colabora para que a pesquisa se redefina, se realimente, se revigore e, por sua vez, as atividades de extensão se reconfiguram atualizando e avaliando saberes que cotidianamente são vivenciados. Ao mesmo tempo, estas práticas resultam em importantes avanços nas atividades de ensino dentro e fora da Universidade. Nas palavras de Tácito Borrvalho:

Pesquisas realizadas pelo grupo de pesquisa e extensão Casemiro Coco com o objetivo de resgatar o boneco popular do Maranhão, refaz parte da história e trajetórias de calungueiros (mamulengueiros, cassimireiros e ainda botadores de cassimiro) no Maranhão e em outros Estados. A pesquisa de campo buscou identificar onde existem esses artistas, como aprenderam suas práticas e construíram seus bonecos e os itinerários percorridos. Esse material contribui com importante eixo da aprendizagem significativa em teatro, sua historicidade e diversidade, processos de criação no meio popular e procedimentos de pesquisa para preservação da memória e do patrimônio. (BORRALHO (ORG.), 2015, p. 145)

O envolvimento direto de estudantes dos Cursos de Licenciaturas e de professores de Ensino Fundamental presentes nestas ações qualifica a formação dos docentes e dos futuros professores artistas. Evidencia-se, deste modo, uma nova perspectiva no trabalho da Universidade, ou seja, há uma aproximação qualificada com as escolas.

Ao propor atividades em torno do Teatro de Bonecos, optam por estimular o uso do boneco de luva, ainda bastante conhecido como fantoche. Esta escolha se deve às suas possibilidades expressivas de um lado, e de outro, ao fato de a maioria das manifestações do Teatro de Bonecos tradicional utilizarem, de modo predominante, este recurso expressivo.

O Teatro de Bonecos popular denominado Casemiro Coco, manifestação da cultura maranhense, é prova disto. Ao mesmo tempo, os artistas do Teatro de Animação conhecem a capacidade que os bonecos de luva têm para criar empatia e estabelecer o pacto ficcional com as mais diferentes plateias.

O grupo também propõe atividades relacionadas com a arte do Teatro de Sombras e optam por sugerir atividades com silhuetas recortadas em cartão. Eles sabem que, com facilidade, os praticantes logo perceberão a riqueza do uso de objetos tridimensionais e do corpo humano na produção de sombras e imagens.

O Teatro de Sombras talvez seja a mais poética das manifestações do Teatro de Animação, justamente, por facilitar a deformação das imagens, por

propiciar o uso de imagens não figurativas, por instigar a presença de formas abstratas e por estimular a imaginação, tanto de quem faz, quanto de quem vê. O que caracteriza as três propostas é o afastamento da estética realista-naturalista em que predominam as ideias de representação, reprodução e descrição.

O grupo Casemiro Coco trabalha no sentido de estimular a criação e a expressão com predominância do lúdico, do poético dos processos criativos e da apropriação e produção de conhecimentos. Também chama a atenção os vínculos e as proposições de ações artísticas e formativas com ações comunitárias e o contexto cultural e social.

3. APLICAÇÃO DA PESQUISA NA ESCOLA

Neste capítulo serão descritas questões referentes à estrutura organizacional, espacial, bem como à prática docente da UEB Henrique de La Roque Almeida. Serão abordadas as metodologias aplicadas, tais como o método da pesquisa - ação, a pesquisa qualitativa, bem como a coleta de dados a partir de questionários, e análise documental.

Por conseguinte, serão apresentadas as estruturas da oficina, dos encontros de trabalho, os tipos de bonecos usados, o sistema avaliativo e como estava disposto o grupo para a observação das variantes.

3.1 Metodologia aplicada à pesquisa na UEB Henrique de La Roque Almeida

Como professora, desenvolvo, desde o início de 2006, atividades de Arte em dezesseis turmas do Ensino Fundamental Maior – apesar da minha formação ter sido em Artes Cênicas e de atualmente existir a legislação em vigor que assegure a atuação do professor em sua linguagem artística específica, a direção da escola onde leciono solicitou que eu abordasse conteúdos das quatro linguagens (Teatro, Dança, Artes Visuais e Música), por ser eu a única professora da escola com formação artística.

A UEB Henrique de La Roque Almeida é uma escola Pólo, da Rede Municipal de Ensino, situada no bairro da Vila Embratel, em São Luís - MA. Como já foi descrito na introdução, a presente pesquisa foi desenvolvida a partir de um Projeto Cultural realizado durante o ano de 2019 na escola, com turmas regulares do Ensino Fundamental Maior com crianças de 12 a 14 anos, envolvendo toda a comunidade escolar e todas as linguagens artísticas, tais como Artes Visuais, Música, Teatro, Dança e Artesanato, sendo cada linguagem ministrada por um professor, e neste projeto, ministrei uma oficina de Teatro de Animação.

As opções de espaço oferecidas na escola eram apenas a cantina, corredores, a biblioteca e a sala de aula convencional. Consideramos mais adequada a sala de aula para as atividades práticas onde os alunos moviam as cadeiras e mesas para um canto da sala e quando não tinham salas disponíveis os encontros se realizavam na biblioteca ou na sala de professores.

O Teatro de Animação na escola UEB Henrique de La Roque Almeida ainda era uma novidade. Raramente o público de alunos se deparava com a prática,

e quando esta acontecia, era sempre com fantoches e nem sempre eles eram os manipuladores. Professores utilizavam os fantoches como instrumento pedagógico para ministrar suas aulas para o público infantil, mas o contato ficava restrito a uma participação mínima e oral.

Nenhum destes alunos teve, anteriormente, aula de Teatro na grade curricular. Alguns deles tiveram alguma experiência teatral em outras disciplinas escolares, outros com teatro extraclasse na escola ou na comunidade e alguns com grupos religiosos.

Deste modo foi elaborado um planejamento com o intuito de oferecer um conhecimento introdutório sobre Teatro, completado com o estudo das lendas maranhenses, a leitura e escrita de peças elaboradas pelos alunos e montagens de cenas.

Como a carga horária da disciplina Arte dificultava o desenvolvimento da pesquisa, foram abertas inscrições para alunos de todas as turmas, do 7º ao 9º ano, já que a escola não possuía 6º ano no turno da manhã, formando uma única turma trabalhada em forma de oficina, fora do horário das aulas.

O objeto desta pesquisa é analisar o Teatro de Animação como um campo de conhecimento que pode ser utilizado como instrumento pedagógico no processo de ensino aprendizagem, bem como atividade central para a inserção das Formas Animadas como linguagem nas escolas públicas.

O objetivo da proposta pedagógica realizada, e que deu origem a esta pesquisa, foi trazer o boneco de manipulação/animação direta para o contexto escolar; refletir sobre o Teatro de Animação na escola; propor alternativas para o trabalho do professor; identificar estratégias que despertem o interesse do aluno para a questão da leitura e escrita através das peças; discutir o potencial e os benefícios do Teatro de Animação no ambiente escolar, bem como desenvolver um trabalho focado no corpo e nas formas de manipulação com os bonecos.

Tendo em vista que a pesquisa se deu apenas com um grupo de alunos inscritos das turmas de 7º ao 9º ano do Fundamental, foram estruturadas sessões em uma única oficina que se organizou em encontros de estudo e produção de peças.

Iniciamos a pesquisa com uma sessão introdutória à disciplina de Artes e a importância do Teatro na escola. Posteriormente demos início ao processo de confecção de bonecos, da escrita das peças e das dramatizações, bem como oito

sessões com duração de duas horas cada, dentre estas, a de expressão corporal, jogos teatrais adaptados para o Teatro de Animação, técnica vocal e a culminância com a apresentação da encenação pelos alunos na sala de aula.

3.2 Descrição dos encontros

Nos primeiros encontros que se deram nos dias 16 de outubro a 19 de dezembro de 2019 nos deparamos com a dificuldade de encontrar espaço para as sessões, pois não haviam salas disponíveis. Então fomos para a sala de professores ou a biblioteca, que, embora pequena encontramos apoio do corpo docente, até esperarmos que uma turma fosse liberada para podermos ocupar uma sala.

Contudo, este entrave não prejudicou o andamento da pesquisa e prática na escola, visto que o grupo se mostrou motivado em participar do processo, pois não se sentiam obrigados a participar dos encontros, já que estes eram fora do horário das aulas e foram abertas inscrições para os interessados, sem se importarem, portanto, com questões referentes a notas e avaliações.

Quanto à questão dos materiais para a confecção dos bonecos, além dos recursos próprios para a compra de materiais, o grupo fez uma arrecadação de uma determinada quantia para a compra destes materiais, tais como cartolina, papel cartão, cola branca, de isopor e cola de silicone, EVA, tecidos, bola de isopor, palitos de picolé e de churrasco, feltro, papel laminado, entre outros que a escola se disponibilizou a contribuir, tais como fita adesiva, caixa de lápis hidrocor, tinta guache, etc.

Figura 1 - bonecos de bola de isopor



Fonte: acervo da autora, 2019.

Iniciamos a oficina com uma aula expositiva sobre Teatro de Animação. A Introdução teórica e expositiva foi dialogada entre os participantes, possibilitando a interação entre os múltiplos saberes, tais como perspectivas históricas e conceituais, bem como noções de dramaturgia e manipulação/animação. Com certeza, esta sessão introdutória foi fundamental para aguçar a curiosidade e despertar o desejo dos alunos em participar da pesquisa.

Na primeira sessão os alunos puderam conhecer a diversidade das lendas maranhenses em uma aula expositiva e sua posterior análise.

Na segunda sessão iniciamos o processo de criação de peças teatrais a partir das lendas maranhenses. Os alunos puderam criar vários textos dramáticos, escolhendo apenas um para a encenação.

Figura 2 – criação de peças teatrais



Fonte: acervo da autora, 2019.

Na terceira sessão os alunos trouxeram para o jogo cada um, um “elemento escolhido” anteriormente e colocaram no centro da sala. Em seguida, cada um ia ao centro, escolhia um objeto e dava a ele o seu significado de origem, em seguida devia ressignificar esse objeto dando a ele uma função.

No início da atividade os alunos ficaram inibidos em se expor perante os colegas, porém foram perdendo a timidez e à medida que interagiam com o objeto escolhido já era notório o envolvimento na atividade. Logo após o jogo, houve uma avaliação da atividade onde os alunos dialogavam comigo sobre como se sentiram ao interagir com o objeto escolhido.

Na quarta sessão iniciamos a oficina de confecção de bonecos de garrafinha pet e outros materiais reutilizáveis. Foi apresentado aos alunos o boneco de garrafa pet, o casipet, confeccionado nas aulas da disciplina Teatro de Animação, com o intuito de estabelecer o contato dos alunos com o boneco. Logo após iniciaram a confecção da cabeça e dos cabelos dos bonecos.

Esta sessão se estendeu por três dias até que todos pudessem finalizar a criação dos bonecos com outros materiais como bola de isopor, palito de churrasco, tinta guache, lã, retalhos de tecido, etc.

Figura 3 – cabeça do Casipet



Fonte: acervo da autora, 2019.

No segundo dia da quarta sessão partimos para a pintura dos bonecos e a cor dos mesmos escolhida por cada um dos bonequeiros.

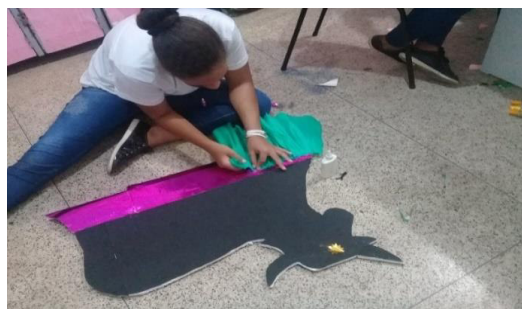
Figura 4– O Casipet



Fonte: acervo da autora, 2019.

No terceiro dia da quarta sessão, os alunos montaram os figurinos, onde tiveram a oportunidade de vestir e colocar os adereços trazidos de casa, ou seja, de personalizar seus bonecos, bem como a confecção do boizinho feito de folha de isopor.

Figura 5 – o Touro Encantado de folha de isopor



Fonte: acervo da autora, 2019.

Na quinta sessão iniciamos os exercícios de manipulação/animação de bonecos, compreendendo em cada modalidade suas especificidades e códigos pertinentes à linguagem da animação. Os alunos puderam perceber o próprio corpo como expressivo através do movimento, explorando as articulações.

Esta sessão foi destinada à experimentação e interação com os bonecos, pois os alunos falavam deles, a começar pelo nome dado, a personalidade de cada um e de suas sensações e emoções ao criá-los.

Figura 6 – técnicas de manipulação



Fonte: acervo da autora, 2019.

Na sexta sessão foi o momento das oficinas de improvisação teatral com duração de duas horas cada.

No primeiro momento iniciamos com a leitura e reflexão de textos sobre a cultura tradicional popular maranhense, em particular, as lendas. Nesta sessão os alunos puderam produzir vários textos, dentre os quais um texto baseado na lenda “Dom Sebastião e o Touro Encantado”

No segundo momento houve a participação na discussão e escolha da peça a ser encenada (ANEXO 1), dentre os vários textos produzidos pelos alunos, bem como as técnicas para a elaboração das cenas a partir da improvisação.

Figura 7 – Leitura dramática da peça “Dom Sebastião e o Touro Encantado”.



Fonte: acervo da autora. 2019.

Na sétima sessão foi organizado um espaço para que os alunos criassem cenas livremente, observando os bonecos criados por eles, a partir dos quais também criaram o espetáculo e o texto, baseado na lenda maranhense “Dom Sebastião e o Touro Encantado”.

Nesta sessão houve a procura de possibilidades expressivas e de utilização do espaço com os outros alunos-manipuladores. Os alunos puderam, a partir da experimentação e da observação, criar e decidir sobre os gestos que caracterizavam cada personagem. Foi muito especial, pois pôde-se perceber e avaliar o espírito de cooperação e solidariedade entre os alunos. Não conseguimos vê-los individualmente, mas como um grupo capaz de utilizar de sua criatividade para criar cooperativamente, aceitando críticas e sugerindo com audácia.

Na oitava e última sessão o grupo foi dividido em equipes, cada uma desenvolvendo técnicas de inflexão, impostação vocal e atividades sobre as articulações entre as expressões corporais, plásticas e sonoras, selecionando as mais adequadas para a montagem das cenas.

Posteriormente, houve a análise e a avaliação com o grupo sobre o desenvolvimento destas atividades destinadas ao reconhecimento do jogo dramático para a encenação.

Durante todo o processo de construção de cenas e ensaios, pôde-se perceber o quanto este trabalho foi importante para a interação entre os alunos participantes e o boneco, que pareciam uma extensão deles, pois se dedicavam com todo respeito e cuidado não só para com o seu boneco, mas para com todos os bonecos do grupo. Todos eram chamados pelo seu nome e eram tratados como se tivessem personalidade e sentimentos.

Após as sessões acima expostas, os alunos fizeram a apresentação da peça para a comunidade escolar. A apresentação se deu em uma sala bastante ampla, onde estavam presentes o corpo docente e a maioria dos alunos do turno matutino, que puderam assistir ao espetáculo, realizado no dia 19 de dezembro de 2019.

O espetáculo se deu em uma única apresentação, com a montagem de uma lenda, dentre as diversas que foram analisadas nas oficinas. Os alunos escolheram a lenda “Dom Sebastião e o Touro Encantado”, escreveram a peça (ANEXO 1) e criaram os personagens.

É importante ressaltar que o grupo foi composto por 20 alunos do sétimo ao nono ano e que durante o processo houve evasão e interesse de outros alunos em participar da montagem do espetáculo e que foram organizadas as atividades da montagem para cada equipe de dois a três alunos.

Todo o grupo de vinte alunos participou da confecção dos bonecos, dos ensaios e da montagem do espetáculo, porém, para a apresentação cada equipe ficou com uma função. A equipe da encenação continha oito alunos que animavam os bonecos, ou seja, oito personagens; a equipe da sonoplastia continha cinco alunos responsáveis pelas músicas e efeitos sonoros e a equipe da montagem e decoração da empanada tinha sete alunos.

3.3 Estrutura dos encontros

Sessão introdutória sobre Teatro de Animação

Aula expositiva sobre Teatro de Animação. Recursos materiais Quadro branco e canetas específicas para quadro. Metodologia – Aula expositiva, prática, sala ampla e quadro branco. Duração: 2horas

Sessão 1: Exposição e análise das lendas maranhenses

Recursos materiais Quadro branco e canetas específicas para quadro. Metodologia – Aula expositiva, prática, sala ampla e quadro branco. Duração: 2horas

Sessão 2: Processo de criação de peças teatrais a partir das lendas maranhenses

Metodologia – Aula expositiva, prática, sala ampla e quadro branco. Duração: 2horas

Sessão 3: Jogo ressignificação dos objetos

Os alunos trouxeram para o jogo cada um, um elemento escolhido anteriormente e colocaram no centro da sala. Em seguida, cada um ia ao centro, escolhia um objeto e dava a ele o seu significado de origem, em seguida, devia ressignificar esse objeto dando a ele uma função. Variação: construir diálogos entre objetos inanimados. Recursos materiais – objetos trazidos pelos alunos. Duração: 2h

Sessão 4: Confecção de bonecos

Oficina de confecção de bonecos de garrafinha pet e outros materiais recicláveis. Recursos materiais – garrafinhas pet, cola, caneta hidrocor e outros materiais recicláveis. Duração: 2h

Sessão 5: Técnica de manipulação/animação de bonecos

Exercícios de manipulação/animação. Recursos materiais: o corpo em cena e alguns bonecos. Metodologia: Perceber o corpo como expressivo através do movimento. Explorar as articulações do próprio corpo. Duração: 2h

Sessão 6: Oficinas de improvisação teatral - I

1º momento: Leitura e reflexão de textos sobre a cultura tradicional popular maranhense;

2º momento: Participação na discussão e escolha da lenda a ser encenada e das técnicas para a elaboração das cenas ou improvisação. Duração: 2h

Sessão 7: Oficinas de improvisação teatral - II

1º momento: Experimentação, observação, criação e decisão de gestos que caracterizam a personagem.

2º momento: Procura de possibilidades expressivas e de utilização do espaço com os outros alunos-manipuladores. Duração: 2h

Sessão 8: Oficinas de improvisação teatral - III

1º momento: técnicas de inflexão e impostação vocal

2º momento: Análise com o grupo sobre as articulações entre as expressões corporais, plásticas e sonoras, selecionando as mais adequadas para montagem das cenas. Duração: 2h

Apresentação do espetáculo: Interação com o público na apresentação em sala de aula.

3.4. Sistema avaliativo e análise dos questionários

Organizamos um levantamento da receptividade da comunidade escolar, bem como o envolvimento dos alunos no que tange ao desenvolvimento das técnicas de animação e das habilidades da escrita e oralidade através dos textos produzidos. Todas as etapas foram registradas através de vídeos e fotos para análise e avaliação.

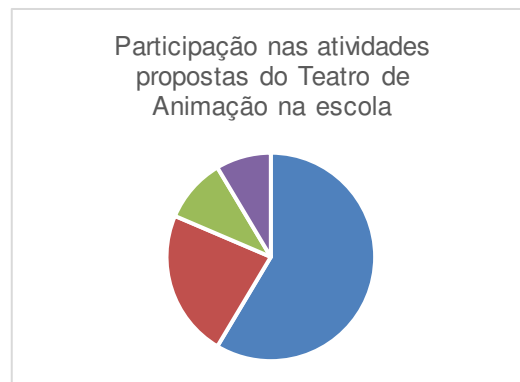
Durante a realização dos encontros notamos o quanto foi importante a relação de autonomia entre boneco e (ator) aluno/manipulador, principalmente quando o grupo apresentou o espetáculo produzido por ele, onde o espectador se sentia participante ativo do espetáculo.

Para descobrir o que gera interesse nos alunos ao trabalhar animação de bonecos, foi aplicado, ao final de todo o processo de experimentação, um questionário anônimo. Como mencionado anteriormente o foco desta pesquisa de mestrado se deteve em apenas uma única turma com 20 alunos do 7º ao 9º ano, pois as turmas estavam no mesmo nível de envolvimento com o Teatro.

A partir daí, registramos a apresentação da encenação dos alunos em vídeo e logo após a apresentação, preencheram um questionário. Ao agrupar as respostas do questionário ficou notável as semelhanças nas respostas destes, já que eram do mesmo e único grupo, sendo que todos responderam prontamente.

O questionário (ANEXO 2) conteve seis questões subjetivas, uma objetiva e uma para pontuar de um a dez no qual pude observar como o aluno se avalia, como o aluno percebe o grupo, modelos de sessões de oficina, a sensação de bem estar, a interação com os outros, a participação na atividade, diversão, união e concentração do grupo.

Figura 8 – gráfico – Universo de pesquisa



Fonte: Elaborada pela autora com base nas informações da UEB Henrique de La Roque Almeida – São Luís – MA.

Por se tratar de uma pesquisa quanti-quali, o gráfico acima pretende demonstrar visualmente uma escala da atenção e valorização relativa à participação da turma nas atividades, como ponto de partida para uma análise geral da aceitação do Teatro de Animação na escola por parte dos alunos.

As atividades com os bonecos representados na cor azul claro tiveram 75% da aceitação por ser uma atividade que trouxe maior envolvimento com a turma, por ser novidade, pela confecção e pela magia de manipular.

O momento da apresentação, representando na cor vermelha foi a segunda atividade de maior aceitação com pontuação de 20%, pelo fato de os alunos estarem menos expostos.

As atividades de menor aceitação de acordo com o gráfico na cor verde e azul escuro foram respectivamente as sessões de improvisação, e o modelo de aula expositiva, com o auxílio do quadro branco.

As sessões de improvisação com o jogo representadas na cor verde tiveram 3% de aceitação, isto devido à dificuldade que sentiram ao se exporem para os colegas.

Por último a aula expositiva representada na cor azul escuro teve 2% de aceitação, por considerarem a aula monótona.

Diante deste contexto, verificou-se que o Teatro de Animação se traduziu em uma linguagem que, além de motivar, ou seja, despertar no aluno a consciência de que a arte é importante para sua vivência enquanto ser pensante, também possibilitou que o conhecimento fosse construído a partir da pesquisa, da interligação das diversas áreas de aprendizagem e da relação feita entre diferentes conteúdos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em uma breve síntese do processo vivenciado na escola, analisando de forma crítica a proposta curricular dos PCN's e a realidade da escola pública brasileira no que tange à prática teatral, estamos diante de limitações e dificuldades que o Teatro na escola, de forma geral, vem se apresentando.

Embora a LDB e os Parâmetros Curriculares estabeleçam a prática do Teatro nas escolas, na maioria das vezes esta não se dá na realidade, pois as escolas não dispõem de profissionais especializados na área, especialmente em São Luís, e aqueles que a desenvolvem acabam optando por substituir o Teatro por outras áreas que julgam ser de mais fácil acesso aos alunos, como a Música e a Dança.

Foi possível perceber, através da oficina de Teatro de Bonecos realizada na Escola UEB Henrique de La Roque Almeida, que o boneco é, sim, um recurso pedagógico que podemos utilizar para dinamizar o ensino e aprendizagem da arte na escola pública de ensino fundamental. Isto por ser o boneco encantador, sedutor e por permitir que se abuse da criatividade ao animá-lo.

De acordo com as experiências vivenciadas na escola, mesmo diante das dificuldades de se trabalhar com o Teatro, tanto pelas escolhas do próprio corpo docente, como pela dificuldade que os alunos sentem por fatores ligados à timidez, por exemplo, o Teatro de Animação, se mostrou uma linguagem importante no sentido de estabelecermos uma ponte para a inserção do Teatro de Animação no currículo escolar.

A partir da oficina percebemos que, durante a construção dos bonecos, havia uma relação de interação e socialização entre o alunado, fortalecida ao precisarem uns dos outros para medir, recortar, amarrar, pintar, enfim, todas as etapas que envolvem a confecção do boneco. Esta socialização se estendeu durante todo o processo quando os alunos continuaram trabalhando em grupo para montar figurino, cenário e a preparação da encenação.

Ao percebermos este vínculo entre os alunos-animadores e os bonecos, abrimos um leque de possibilidades para a construção e a criação, tanto na Arte como na Educação, produzindo e reproduzindo, assim, uma relação de proximidade e identidade entre aquilo que se faz e aquilo que se conhece através dos livros e das experiências cotidianas, visto que, ao ter oportunidade de demonstrar os saberes

adquiridos, o aluno sente-se integrante do espaço escolar, e a partir daí, constrói-se a sua identidade enquanto educando.

Participar em coletividade contribuiu positivamente para um processo de aprendizagem colaborativa, já que toda proposta de aprendizagem, quando dada de forma dinâmica de modo que o grupo interaja e colabore entre si, gerou novas possibilidades de aprendizagens significativas.

O boneco se tornou um instrumento facilitador para o desenvolvimento de uma relação dialógica bastante enriquecedora, tanto para os alunos do grupo em questão, como para alunos de outras salas, que por intermédio dos alunos participantes, puderam ver as encenações preparadas por nós, nas quais encantamos toda a comunidade escolar.

Ao observar o comportamento dos estudantes no desenvolvimento da oficina e de acordo com os dados coletados a partir do questionário, percebemos que houve uma enorme aceitação dos alunos entre si, que o interesse pela arte do Teatro aumentou significativamente e os alunos ficaram mais receptivos, harmoniosos e colaborativos, pois estes eram tidos como alunos difíceis de trabalhar.

Foi também uma oportunidade para reconhecer o valor do Teatro de Animação na escola, bem como a importância de fazer a cultura popular local dialogar com o conhecimento erudito produzido nesta, ajudando a propagar lendas e tradições maranhenses.

Esta pesquisa confirma que o Teatro de Animação enquanto prática teatral na escola, teve como propriedade intrínseca a capacidade de identificar estratégias que despertassem o interesse e potencialidades nos educandos no espaço escolar. Deste modo o desafio de estimular os alunos a trabalharem com afinco, motivados e unidos, foi visto como possível e concretizado nesta proposta.

Devido à pandemia do novo Corona Vírus e com a suspensão das aulas presenciais, a culminância desta pesquisa ficou paralisada, já que estava planejado um maior número de apresentações, de forma a abranger a comunidade escolar dos demais turnos durante o ano letivo de 2020 na escola.

Contudo pode-se afirmar que esta alcançou sua abrangência à medida que, por se tratar de uma linguagem com autonomia de conteúdos e um apelo à prática, seja na confecção, seja na manipulação/animação, foi uma experiência que demandou um comportamento ativo e participativo do aluno que, acompanhou cada

etapa da sua relação com o Teatro de Formas Animadas, desde a confecção até a fruição do fazer artístico.

Pode-se concluir que esta pesquisa atingiu o seu objetivo que foi avaliar o potencial educacional da Linguagem do Teatro de Formas Animadas no contexto educacional, visto que propôs alternativas para o trabalho do professor e identificou estratégias que despertassem o interesse do aluno.

Esta experiência, portanto, abre um precedente para outras pesquisas posteriores, colocando que é possível a inserção do Teatro de Animação no currículo escolar, visto que não é apenas um meio para se chegar a uma experiência artística e pedagógica. O Teatro de Animação é, por si só, a experiência artística e pedagógica de modo a aliar o lúdico ao conhecimento estético no processo de ensino e aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- AMARAL, Ana Maria. **O Ator e seus Duplos: máscaras, bonecos e objetos**. São Paulo: SENAC SP, 2002.
- _____. **O inverso das coisas**. Móin-Móin: Revista de estudos sobre Teatro de Formas Animadas. Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, ano 01, v. 01, 2005.
- _____. **Teatro de Animação**. 3. ed. São Paulo: Ateliê Editorial, 1997.
- _____. **Teatro de animação**. 3. ed. São Paulo: Ateliê Editorial, 2007.
- _____. **Teatro de Formas Animadas: Máscaras, Bonecos e Objetos**. 3ª Ed. São Paulo: Editora da z São Paulo, 1996.
- BARBOSA, Ana Mae. **Arte/educação contemporânea: conflitos e/acertos**. 2. ed. São Paulo: Max Limonad, 1985.
- BORRALHO, Tácito Freire (ORG.). **Teatro de Animação, para sala de aula e ação comunitária**. São Luis, EDUFMA, 2015
- BORRALHO, Tácito Freire; CORDEIRO, Sandra; VERAS, Ivan. **Casemiro Coco: Trajetória e resgate do boneco popular do Maranhão**. São Luis, 2008, 106 p.
- BRASIL, Parâmetros Curriculares Nacionais. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.
- BRASIL, Parâmetros Curriculares Nacionais/ Arte. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998. FÁVERO, Alexandre.
- DEMO, Pedro. **Educar pela pesquisa**. 10º Ed. São Paulo: Editora Autores Associados LTDA, 2015.
- LABAN, Rudolf. **Domínio do movimento**. Tradução: Maria Silvia Mourão Netto e Anna Maria Barros de Vecchi. 5ª Ed.1978
- Móin-Móin: Revista de estudos sobre Teatro de Formas Animadas. Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, ano 01, v. 01, 2005.
- RENGEL, Lenira. **Dicionário Laban**. 2ª ed. São Paulo, Annablume, 2003.
- RODRIGUES, José Carlos. **Tabu do corpo**. 1ª ed. Rio de Janeiro, 1979, Editora Fiocruz; 2006.
- STIERLI, Thais. **Aderbal quem disse que bonecos não tem alma?** Editora Thais T. Martins Stierli, Rio de Janeiro: 2007.
- TILLIS, Steve. **Rumo a uma estética do boneco**. O boneco como arte teatral. Tradução: Mário Ferreira Piragibe. Rio de Janeiro: 2011.

ANEXOS

ANEXO I

PEÇA ESCRITA POR MAYRA SUZANNE SIVA MANDÚ

(OBS.:A turma produziu vários textos e este foi o escolhido para a montagem do espetáculo)

A LENDA DE DOM SEBASTIÃO E O TOURO ENCANTADO

PERSONAGENS: ANA, PEDRO, LUÍS, PROFESSORA, NARRADORA, TOURO, REI DOM SEBASTIÃO E DANIEL

NARRADOR(COREIRA) - Hoje iremos contar umas das lendas de São Luís-Ma. A lenda de Dom Sebastião ou como também é conhecido pelo nome de touro encantado. dizem que nas noites de sexta-feira Dom Sebastião aparece na praia na forma de um touro negro, com uma estrela de ouro na testa. se alguém conseguir atingir a estrela e ferir o touro, o reino será desencantado, a cidade de são luís irá submergir e aparecerá uma cidade encantada com os tesouros do rei...

CENA 1 –

PROFESSORA- Bom dia!!!! hoje não iremos estudar

ALUNOS-Ebaaa!!!!

PROFESSORA –silêncio!!!-como eu estava falando hoje não iremos estudar, porque hoje eu vou conta uma das lendas de são luís: a lenda de dom sebastião.

ANA-Que chato

CENA 2-

PROFESSORA - Na ilha dos lençóis maranhenses mora um touro encantado com uma estrela no meio da testa, que aparece nas noites de lua cheia...

ALUNOS- (Zzzzzz...)

CENA 3 (Dentro do barco)

ANA-Misericórdia oq acontecendo aqui ?(*Ana fala gritando desesperada por causa do balanço do barco *)

PEDRO –(Pedro fala enquanto segura Ana pelo braço) - Mermã, cala tua boca !!

LUÍS- (Fala apoiado na beira do barco por causa do balanço do mesmo) - Cês que fazer é graça, acho melhor vcs fica quieto!!!

PEDRO - Olha lá!!! (Pedro aponta pra frete e Ana e Luis, olhando na direção da praia, enquanto o barco se acalma e para em um ponto da praia. Ana se acalma. O barco pára, Ana, Pedro e Luis descem do barco e olham uma multidão de gente e vão olha o que tá acontecendo e se juntam com a multidão e lá eles vêem várias mulheres dançando tambor de crioula. Depois de um tempinho olhandoelas dançando, Ana olha um garoto albino de cabelos bem loiros e olhos azul...

ANA - Galera olha lá!!! (Ana aponta para o menino que não está muito longe deles. O menino percebe que tem algumas pessoas olhando ele. Mas mesmo eles sendo estranho ele vai até eles).

DANIEL –Olá!!! vocês são novos aqui??? - o meu nome é Daniel

(Ele fala olhando, Ana acha estranho, mas mesmo assim fala com ele)

ANA - Oi meu nome é Ana prazer. (Ela estende a mão para um aperto).

(Ele a cumprimenta)

DANIEL -Vocês são turistas ?

LUIZ – Não! Na verdade nós não sabemos como viemos para aqui!!

ANA (Ana sussurra pra Pedro)-ele é um albino!!

DANIEL (Escuta que ela fala e concorda com a cabeça)- SIM EU SOU E tem vários outros na minha vila. vcs querem conhecê-los??

(Pedro, Luis e Ana confirmam com a cabeça. Enquanto eles caminham em direção à Vila, Daniel continua falando e contando mais sobre os moradores de lá.)

DANIEL - Somos albino mais também somos conhecidos como filhos da lua.

LUIS-"Filhos da Lua" por quê? (Luís vira pra fala com Daniel)

(Antes deles perceberem o Daniel desapareceu e eles já estavam na vila, mas não tinha nem um morador nela. Eles andaram pela vila a procura de algum morador só que não tinha achado nem um deles.)

(Ana já tava muito assustada pós só tinha eles três naquele local. Ainda andando pela vila Ana vê um vulto passando e pega um susto.)

ANA -Misericórdia, Pedro tu viu isso???

PEDRO -Eu não tu tá ficando e doida é??

ANA -Tu é cego ou oq meu coração quase saio pelo boca???

LUÍS -Acho melhor vcs para com a qualiragem de vcs!!!

(Ana cruza os braços e se senta) (Suspiro..)

ANA - Não aguento mas anda!!

LUÍS – Também (Luís senta aí lado de Ana).

(Quando Pedro vai se virando pra fala com eles, eles vêem um homem não muito longe deles)

PEDRO- Mermã aquilo lá!!! (Ele aponta na direção do homem)

(Quando Ana e Pedro se viram pra olha em Daniel aparece bem atrás deles)

LUÍS- Vai matá o cão de susto!!! (Colocando a mão do coração e respira).

DANIEL- Desculpe não queria assustá-los! (*Daniel se vira na direção do homem e fala)

DANIEL- Ele é o nosso rei e protetor

PEDRO- Pronto só volto disser agora que ele é o lobisomem

DANIEL-Não!! ele é o touro protetor da ilha dos lençóis!!

ANA-O touro encantado?

DANIEL- Ele mesmo, se alguém conseguir atingir a estrela em sua testa a ilha irá desaparecer e um reino encanto surgirá!!!

LUIS- esse cara tá ficando é doido

ANA- Não quero ficar mais aqui não bora embora gente!!

PEDRO E LUÍS- Bora

DANIEL- Vcs não podem ir embora nosso rei não permite!!

ANA - Não permite e o caramba!!

LUÍS -Bora, vamos logo embora!!

DANIEL- Ele não permite!!!

(Pedro, Ana e Luís Começam a correr. Logo atrás dele aparece um touro Negro e continuam a correr, tropeça e cai, Luís volta pra ajuda Ana, mas o touro já estava muito perto.)

(Ana, Pedro e Luís acordam no susto com a professora bem na frente deles..)

PROFESSORA-Voces vão pra diretoria!

ANA -Por quê?

PROFESSORA -Ainda pergunta porque???-vcs estavam dormindo em sala de aula, (Ana, Pedro e Luís se olham com cara de espanto..)

ANA - Mas...

PROFESSORA - Nada de mas!!

LUÍS (Luís fala gaguejando)- Ma-s o to- u-ro ele, ele...(Pedro olha pra mão de Luís e fala)

PEDRO-Luís tua mão

(Luís Percebeu que tem uma estrela na mão dele... Luís, Ana e Pedro se olham assustados e saíram correm da sala de aula..)

ANEXO II - MODELO DE QUESTIONÁRIO DIRECIONADO AO CORPO DISCENTE

Avaliação das Aulas sobre Teatro de Bonecos 4º - Turma: _____ Data: ____/____/2015

Esta enquete tem como objetivo melhorar a qualidade da aula. Faça sempre a verdade, este questionário é anônimo.

1 – O que você aprendeu com as aulas de teatro de bonecos?

2 - O que mais chamou a sua atenção nos bonecos?

3 – Qual foi o seu sentimento em relação aos exercícios? Coloque números de 1 à 10 para as atividades sobre teatro de bonecos. Sendo 1 para o sentimento mais fraco e 10 para o sentimento mais forte

<i>As atividades</i>	<i>Minha Sensação de bem estar</i>	<i>Minha interação com os outros</i>	<i>Minha participação na atividade</i>	<i>Diversão do grupo</i>	<i>União do grupo</i>	<i>Concentração do grupo</i>
<i>A Aula de vídeo</i>						
<i>B Aula no quadro</i>						
<i>C Aula de expressão corporal</i>						
<i>D Aula exercícios com bonecos</i>						
<i>E Aula ensaio com bonecos</i>						
<i>F Aula apresentação/gravação.</i>						
<i>G Confeção dos bonecos.</i>						

4 - Qual foi a sua maior dificuldade? _____

6 - O que você sentiu manipulando os bonecos? Entusiasmado () Incomodado () Normal () Outro () _____

7 - Quais modelos de aula você achou mais interessante?

Aulas com os bonecos () ou Aulas com jogos teatrais e improvisação () Justifique: _____

8 - Comentários:
