



**De Jogo em  
Jogo se  
Aprende a  
"Teatrar"**

## **DADOS DE IDENTIFICAÇÃO**

**Professor PDE:** Adriana Luiza Grande Nicaretta

**Área PDE:** Arte

**NRE:** Pitanga

**Professor Orientador IES:** Adriana Vaz

**IES vinculada:** UNICENTRO

**Escola de Implementação:** Escola Estadual Arroio Grande – Ensino Fundamental e Médio

**Estado do Paraná**  
**Secretaria de Estado da Educação**  
**Programa de Desenvolvimento Educacional – PDE**

**PRODUÇÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA**

Caro Professor:

A presente produção didático-pedagógica - atividade integrante do projeto de intervenção pedagógica na escola - consiste em uma Unidade Didática a ser utilizada como subsídio ao trabalho pedagógico do professor de arte. O material apresenta metodologia, linguagem e imagens direcionadas ao que julgamos de interesse de alunos das séries finais do ensino fundamental.

A intenção desta produção é propor atividades voltadas ao título do trabalho que nos propomos aplicar na escola: *“O Teatro na Sala de Aula: Uma metodologia de Jogos Teatrais e Improvisação para Desconstruir a Mecanização da Expressão Dramática”*.

Tem como objetivo possibilitar o acesso dos alunos a alguns conhecimentos/ conteúdos específicos da área de Teatro, valendo-se dos procedimentos de Jogos Teatrais e Improvisação.

Recomenda-se aos colegas professores que no decorrer das atividades, leve em consideração o contexto social, político e cultural dos alunos, para que possa compreender e refletir sobre o seu papel enquanto sujeito capaz de transformar a realidade.

Importante lembrar que nesta unidade nos limitamos a apresentar somente alguns jogos de uma gama de propostas sugeridas por autores e professores de teatro, bem como alguns sugeridos e modificados pela própria organizadora desta unidade. O que não impede que o professor, ao aplicar esta unidade com seus alunos, também pesquise e crie atividades, desde que com a intenção de possibilitar o conhecimento e a vivência da linguagem teatral.

Adriana Luiza Grande Nicaretta

Pitanga, 12 de dezembro de 2008

## De Jogo em Jogo se Aprende a “Teatrar”

Quando um artista estuda e organiza os sons, ruídos e silêncio, está fazendo uma composição musical. Se um coreógrafo ou dançarino elaboram movimentos expressivos, estamos falando da dança. Ao organizar elementos como a forma, a linha, a cor, o artista elabora uma composição visual, através da pintura, escultura e outras.



Hector Carybé, “A Roda de Samba”

Observando a imagem acima, percebemos que a arte se manifesta de diversas formas.

Leia um trecho da composição de Chico Buarque de Holanda:

**JOÃO E MARIA**  
*... Agora eu era o herói*  
*E o meu cavalo só falava inglês*  
*A noiva do cowboy*  
*Era você*  
*Além das outras três*  
*Eu enfrentava os batalhões*  
*Os alemães e seus canhões*  
*Guardava o meu bodoque*  
*E ensaiava um rock*  
*Para as matinês*

*Agora eu era o rei*  
*Era o bedel e era também juiz*  
*E pela minha lei*  
*A gente era obrigada a ser feliz*  
*E você era a princesa*  
*Que eu fiz coroar*  
*E era tão linda de se admirar*  
*Que andava nua pelo meu país...*

Você conhece estes versos?

**Serão música ou poesia?**

**Se forem as duas coisas...  
o que mais podem ser?**

É possível distinguir o “onde”, o “quem”, e o “o que”?

O compositor utilizou-se de palavras para comunicar uma idéia.

Através do Jogo e da Improvisação conheceremos uma outra forma de comunicar e de fazer Arte.

**PARA COMEÇAR...**

Arrastem as carteiras e façam um círculo com as cadeiras, deixando um grande espaço no centro. A turma deve estar organizada em dois grupos: **A** e **B**. Grupo **A** vai ao centro.

**B** observa **A** durante um bom tempo.

Esperar.

**B** solicita que **A** faça alguma coisa, como contar as cadeiras da sala, os tacos do chão...

Inverter as posições.

Todos sentam.

**Debatam:**

**Como todos se sentiram logo que ocuparam o centro? Qual a sensação ao serem observados pelos demais? Ao contar as cadeiras, as sensações foram diferentes?**

**NÃO ESQUEÇA:**

- o espaço central que ficou entre as cadeiras, será destinado para a maioria das atividades que iremos realizar. É a área de jogo, que poderíamos chamar de palco.
- os alunos que observam a ação, também são jogadores e serão chamados de platéia.

## PARA AQUECER...

**Faça um cumprimento legal ao seu colega**

Ao som de uma música, movimente-se pela sala. Cada vez que a música parar, você deve cumprimentar seu colega mais próximo com diferentes partes do corpo nominadas pelo professor: palma das mãos, cotovelos, joelhos, quadris, testa, nuca, nariz, pés. Por exemplo: ao invés de cumprimentar com as mãos, como normalmente fazemos, você deverá bater seu joelho no joelho de seu colega. Ocupe todos os lugares possíveis da sala.

**E aí? Quantas partes do seu corpo você utilizou?**

## ATENÇÃO... O JOGO VAI COMEÇAR...

**já brincou de cabo de guerra?**

Vamos organizar a turma em 3 grupos: 2 grupos para jogar e 1 para assistir (platéia).

Um time por vez, cada jogador tenta puxar o outro fazendo-o atravessar a linha do centro, exatamente como no jogo do cabo de guerra. Aqui, contudo a corda não é visível, mas feita de uma substância do espaço.

Veja (imagine) a corda no espaço. Esta corda que está entre os dois times. Use o corpo todo para puxar. As costas, os pés. Puxem. Puxem. Com muita energia... muita força. Alguns participantes podem entrar no jogo depois, aumentando o número de jogadores e a força do time.

Seguindo as orientações de seu professor, EXPERIMENTE PULAR CORDA... IMAGINÁRIA É CLARO!!!

Em grupos de três. Dois colegas devem “bolear” a corda e outro irá pular. Em ritmo normal, bem lentamente, fogueiro, variando a altura da corda, etc. Não esqueça de que quem pisar na corda será o próximo a bolear. Pode-se revesar, com colegas entrando e saindo do jogo. Joguem até que toda a turma possa participar.

**Discussão:**

- a platéia, composta pelos colegas que estavam observando, pode perceber a corda? Como?
- os jogadores realizaram movimentos como se houvesse realmente uma corda?
- qual a sensação de jogar com um objeto imaginário?

**PLATÉIA**

O Jogo Teatral só existe em função dos jogadores e da **platéia**. É parte do jogo e não deve ser considerada como observadores solitários.

**o que será...**

Façam um círculo. Um colega ao centro, com as mãos para trás e com os olhos vendados, deve adivinhar que objeto o professor encosta em seu corpo e responder algumas perguntas referentes à cor, tamanho, forma, para que serve. Vamos! Quanto mais colegas participarem, mais legal será o jogo!

Analisando a composição de Chico Buarque, tente imaginar ONDE as coisas acontecem?

Enquanto um colega lê o texto em voz alta, visualize mentalmente um lugar. Pode ser um lugar para o **herói** outro para o **rei**.

Peça que alguns colegas descrevam os lugares nos quais pensaram. Junte-se aos que imaginaram lugares parecidos com o seu e andando pela sala, “molde”, construa o seu ambiente (o espaço que imaginou na atividade anterior), desenhando no espaço os elementos existentes no lugar. Caminhe neste espaço; sinta o tamanho dos elementos e o espaço que ocupam; pise conforme sente o chão.

**Provoque uma discussão entre sua turma. Verifique o que seus colegas imaginaram:**

- todos conseguiram visualizar ONDE a cena acontece?
- existe diferenças entre o espaço do herói e do rei?
- alguém visualizou algum objeto? Qual?
- você já esteve no lugar que visualizou?
- os lugares mencionados são de uma época específica?

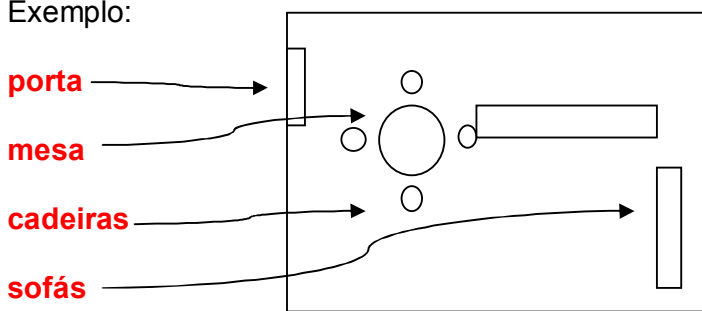
Organizem-se de dois em dois. Com caneta e papel na mão, pensem num lugar e criem, desenhando no papel, a planta-baixa do espaço que pensaram. Estabelecendo, com símbolos, as portas, janelas, móveis, etc. Em seguida, fixe seu desenho onde você possa ver sempre que precisar.

Estabeleça uma relação com seu colega: amigos, pai e filho, casal... e invente uma situação. Mostre à platéia ONDE estão, estabelecendo contato físico como todos os objetos desenhados na planta-baixa. Podem usar as cadeiras. Os outros são simplesmente representados. Não falem. Os jogadores devem mexer, tocar na sala, tudo o que foi desenhado.

Sempre que precisar, veja a planta-baixa.

Mostre para a turma o ESPAÇO onde a cena acontece.

Exemplo:



### Construindo um ambiente

Jogadores organizados em grupos de 6 a 10 alunos entram em acordo sobre o ONDE. O primeiro jogador entra na área de jogo, focalizando o Onde, encontra um objeto e o utiliza. O segundo jogador entra, se relaciona, interage com o primeiro jogador e utiliza o objeto que o primeiro jogador propôs. O primeiro jogador sai. O segundo encontra outro objeto. O terceiro jogador entra, interage com o segundo e com os objetos do primeiro e do segundo jogador. Na sequência, cada jogador interage com o anterior, com todos os objetos, acrescentando mais um objeto.

**Vamos discutir juntos:**

- **As duplas mostraram ONDE estavam?**
- **O que estavam fazendo?**
- **Eles manipularam seus objetos de maneira que pudéssemos compreender o que eram?**
- **Os objetos estavam no espaço ou na cabeça dos jogadores?**

Você imaginou lugares, cenas, objetos.

**O local onde se realiza a ação é o ESPAÇO CÊNICO. No que diz respeito ao ambiente – sala de aula, rua, igreja, praça, ou aos elementos que transformam o espaço: palco, cenário, iluminação, sonoplastia ...**



Voltando aos versos “João e Maria” observe as palavras abaixo:

**HERÓI, CAVALO, NOIVA, COWBOY, ALEMÃES, REI, BEDEL, JUIZ, PRINCESA.**

Estas palavras lhe são familiares?

Você é capaz de imaginar cada um desses seres? Sua personalidade, seu aspecto físico, suas roupas, o que fazem?

Em seu caderno escreva todas as palavras. Para cada uma delas associe e escreva dois objetos.

Exemplo: REI: coroa, trono.

Escolha uma das palavras e imagine uma ação, na qual seja possível utilizar os objetos que você associou. Tenha em mente: QUEM irá executar a ação? QUEM utilizará os objetos?

Vá ao centro e represente uma ação, sem usar palavras, como se estivesse utilizando esses objetos.

***Discuta com seus colegas:***

**- Nas ações representadas, foi possível perceber QUEM realizou a ação?**

**- Que objetos foram utilizados?**

Quando você se perguntou QUEM? Certamente pensou no personagem sugerido pelo professor.

Ao representar, você assumiu as características de um PERSONAGEM.

Mas o que significa esta palavra?

**PERSONAGEM é um ser fictício, criado por quem escreve uma peça teatral ou pelo próprio ator em uma improvisação, podendo ser humano, animal, ou qualquer outro ser real ou não. Quem representa o personagem é o ATOR ou ATRIZ.**

Para que se construa um personagem é necessário conhecer alguns elementos que o caracterizam.

**EXPRESSÃO CORPORAL e GESTUAL:** manifestação do personagem a partir das possibilidades motoras e emotivas e da intenção do personagem pelo gesto, que podem ser isolados ou simultâneos.

**EXPRESSÃO FACIAL:** o personagem se expressa através dos olhos, boca, nariz, testa, queixo... todo o rosto pode ser carregado de significados.

### Só por curiosidade...

Veja as figuras abaixo. São os “smilies”, utilizados na linguagem virtual. Os internautas as utilizam para comunicar e expressar suas emoções, quando conversam à distância.



Ilustração Vectorial Stock: Smilies

Afinal, estamos aqui para jogar...

### Travessia imaginária

Turma organizada em jogadores e platéia.

Os jogadores devem posicionar-se de um lado da área de jogo. Devem atravessar esta área como se:

- estivessem pisando sobre pregos
- pisando no gelo
- andando sobre nuvens
- caminhando sobre a água
- escorregando na neve
- andando sobre fogo

Deixe que seu corpo todo sinta o que há no chão. Expresse a sua sensação com o corpo todo.

- *E aí? Qual a sensação de pisar em lugares diferentes?*
- *Além dos pés, como foi a expressão do corpo todo?*

### Brincando de Personagem

Um aluno-jogador vai ao centro e começa uma atividade. Outros três juntam-se a ele, um de cada vez (com personagens definidos (QUEM) e começam uma ação relacionada com a sua. Os jogadores não devem saber o que o primeiro jogador irá fazer ou quem será.

#### Quantos anos eu tenho?

Um jogador escreve a idade num papel e entrega para o professor. Senta-se silenciosamente no banco (cadeira ao centro) esperando pelo ônibus e concentra-se na sua idade. Iniciar uma ação e atentar para as sugestões:

- o ônibus esta a meia quadra do ponto;
- ela está cada vez mais perto;
- chegou;

#### O que faço para viver?

Um único jogador dirige-se ao centro, concentrando-se somente em demonstrar o que faz para viver – uma profissão. Iniciar uma ação. Concentrar-se somente nisso.

#### Analise...

*Os participantes mostraram QUEM eram através das expressões corporais e gestos?*

**EXPRESSÃO VOCAL ou VERBAL:** manifestação dos sentimentos e da intenção do personagem através da voz, que pode ser falada, cantada ou emitida por outros sons vocais.

Vamos jogar com BLABLAÇÃO? Mas o que é isto?

**Blablação:** é a substituição de palavras articuladas, por configurações de sons. O significado do som na blablação não deve ser compreendido, até que o jogador o transmita por meio da ação, expressões do corpo, gestos ou tom de voz. É a expressão vocal acompanhando uma ação.



a) Jogadores em círculo. Vire-se para seu vizinho e converse como se estivesse falando uma língua desconhecida. Exagerem o movimento da boca. Experimentem movimento de mascar chiclete. Deixe a blablação fluir. Não faça sons monótonos.

b) Grupos de 2 ou 3 jogadores. Estes escolhem um assunto para conversar em português. Quando a conversa estiver fluente, ao sinal do professor, devem mudar para a blablação, até que sejam instruídos para falar em português novamente... em blablação... e assim por diante.

### ***E aí? Os participantes conseguiram comunicar algo através da blablação?***

Além da expressão verbal e gestual, o dramaturgo se utiliza de outros elementos.



**MAQUIAGEM:** é utilizada na linguagem teatral desde a antiguidade. Consiste em pintar o rosto ou o corpo para identificar e dar vida ao personagem, complementando a expressão do ator.

**FIGURINO e ADEREÇOS:** são a roupa e os adornos utilizados pelo ator. Coerente com as características da peça e do personagem.



### **Quem sou eu?**

Um jogador deixa a sala enquanto o grupo decide QUEM será esse jogador: diretor da escola, prefeito..., alguém bem conhecido do público. Pede-se que o primeiro jogador volte e fique sentado na área de jogo enquanto os outros se relacionam com o QUEM e se envolvem até que o QUEM seja conhecido.

### **Adivinhe quem sou eu...**

O professor organiza uma caixa com sacos de lixo, fita crepe, estojo de maquiagem, batom, pasta d'água, pincel, jornal ...

Jogadores sentados no chão, em círculo. Dois jogadores se oferecem para sair da sala e dirigem-se até a caixa. Em cinco minutos devem voltar caracterizados conforme um personagem pensado. Pode-se usar recursos como a blablação. A platéia deve descobrir que personagem está sendo representado.

Certamente você conhece alguns heróis do cinema e das histórias em quadrinhos como o Batman, o Homem Aranha ou o Zorro.

O que eles têm em comum, além de serem super heróis?



Todos escondem sua verdadeira identidade por trás do figurino: roupas e máscara que utilizam.

No início o **personagem** era apenas uma máscara – uma PERSONA – usada no teatro Grego. Com a evolução do teatro ocidental, a personagem vai identificar-se cada vez mais com o ator que a encarna.

A máscara tem origem religiosa, e ainda hoje, na África, por exemplo, conserva-se o seu sentido primordial: homem que envergue a máscara do crocodilo é o espírito do crocodilo - a máscara manifesta a divindade e transmite ao portador todo o seu poder.

**Que tal inventar  
uma *persona*?**

**Traduzindo:  
Vamos confeccionar  
uma máscara?**

---

**Você vai precisar de:**

- Atadura gessada
- 1 tesoura
- Gaze
- 1 bacia com água
- Jornal velho
- 1 toalha
- Cola branca
- Papel celofane
- Jornais
- Vaselina

Faça em dupla. Corte as ataduras de gesso em quadrados e amoleça-as em água (uma vez secas e duras ela não pode ser reutilizada). Peça que seu colega deite no chão, para facilitar o trabalho de moldagem da máscara, protegendo seus olhos com gaze limpa e o rosto com vaselina. Aplique as ataduras finas em camadas conforme o tamanho da máscara desejada sobre o rosto de seu colega comprimindo levemente e formando uma estrutura sem falhas. Cuidado para não tapar as narinas, nem colar gesso nos cabelos.

Depois de secar (entre 30 minutos a uma hora) remova cuidadosamente a máscara.

Conseguirá assim o molde perfeito do rosto da pessoa. A partir daqui, pode pintar ou decorar como quiser.

---

### **Construindo um Personagem:**

Organizem-se em grupos. Cada jogador poderá elaborar o perfil de um personagem, preenchendo a ficha abaixo:

Nome:

Idade:

Sexo:

Personalidade:

Características Físicas:

Possível Figurino:

O que gosta de fazer:

O que não gosta de fazer:

Leia para o grupo as características do personagem que criou. Em seguida invente uma situação da qual todos os personagens participem. Para isso é preciso **improvisar**, interagindo com cada personagem a partir de seu perfil. *Você poderá usar a máscara que confeccionou e criar um personagem a partir dela.*

*Guarde esta ficha, pois precisará utilizá-la no final desta unidade.*

### **IMPROVISAÇÃO**

**É a técnica do ator que interpreta algo imprevisto, não preparado antecipadamente e “inventado” no calor da ação, sem que seja necessário um enredo ou história.**

#### ***Discutindo o jogo:***

- ***os jogadores criaram todas as características do personagem?***
- ***foi possível reunir os personagens em uma única improvisação?***
- ***a platéia identificou O QUE aconteceu durante a improvisação?***
- ***o uso da máscara facilitou a atuação do personagem?***

Para reconhecer o O QUE, os jogadores realizaram uma atividade mútua, dentro do onde – espaço cênico, estabelecendo uma razão para estarem naquele lugar. É importante reconhecer O QUE os jogadores estavam fazendo, assim chegamos a compreensão da AÇÃO CÊNICA.

**Ação cênica é o movimento dos acontecimentos em uma representação, que é decorrente do comportamento dos personagens. É a seqüência dos atos e dos acontecimentos. É tudo aquilo que o personagem faz. No jogo teatral a ação se configura como a energia liberada ao trabalhar um problema... é o próprio jogo.**

Cada jogador pega uma folha de papel podendo amassar, dobrar ou rasgar, dando a ela a forma de um objeto. Em grupos de jogadores, cada uma dá um nome ao seu objeto. Por exemplo: telefone, flor, colher, volante de carro, etc.

O dono do objeto deve utilizá-lo numa determinada ação. Após cada um ter utilizado seu objeto, organizar as ações numa pequena história ou situação... e mãos à obra: improvise para a platéia.

#### **COM LÁPIS E PAPEL NA MÃO...**

Reúna-se com mais cinco jogadores. Em grupo, escolham dois personagens dos versos “João e Maria”. A proposta é a seguinte:

O primeiro começa a escrever uma situação na qual apareçam os dois personagens, o segundo continua, passando a folha até o último, que terminará a história.

Agora é só improvisar.

#### ***Discutindo o jogo: a platéia percebeu***

- o **ONDE** (espaço cênico)?
- o **QUEM** (personagem)?
- e o **QUE** (ação cênica)?



A Ação Cênica pode ser resultado da improvisação, mas pode decorrer de um texto ou de um roteiro. Alguns elementos compõem a ação cênica:

### **ROTEIRO**

**É uma sequência de cenas. Uma forma de construir uma peça improvisada; uma série de cenas que devem ser preenchidas pelos atores/jogadores numa situação ou série de situações.**

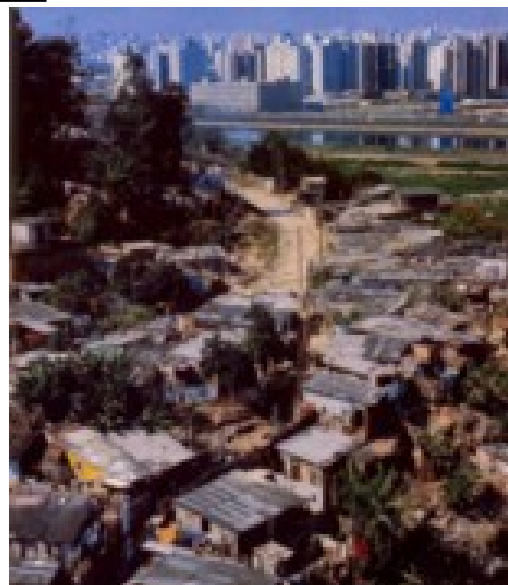
**Escrever uma peça corresponde a escrever o Roteiro, ou *Script*, para a representação teatral de uma história. O Roteiro contém tudo que é dito pelos atores no palco, e as indicações para tudo que deve ser feito para que a representação seja realizada.**

<http://www.cobra.pages.nom.br/ecp-teatroscrip.html>

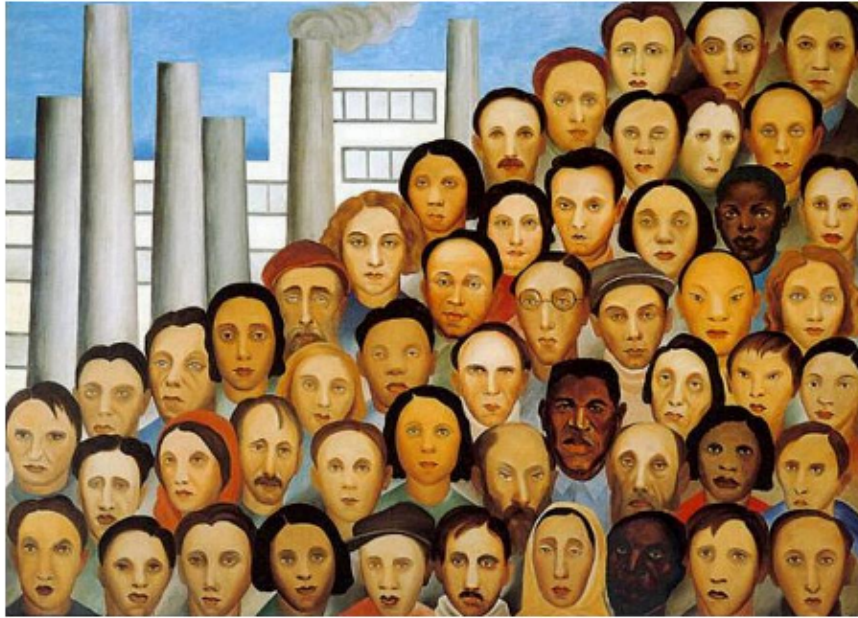
### **TEXTO DRAMÁTICO**

**É o texto usado na representação. Nele o autor/dramaturgo cria personagens, que através da fala e das ações transmitem uma história, um ação desenvolvida num determinado tempo e espaço, podendo se configurar em peça teatral.**

**Na atualidade qualquer texto pode se tornar dramático se é colocado em cena: uma poesia, letra de música, uma reportagem jornalística, uma imagem.**



Observe com atenção a obra da pintora Tarsila do Amaral:



*“Operários”*, 1933, óleo sobre tela, 150 x 230 cm - Acervo Artístico-Cultural dos Palácios do Governo do Estado de São Paulo. Palácio Boa Vista (Campos do Jordão, SP)

**Discuta em grupo:**

- Para você existe uma figura principal? Qual?
- Qual seria a sua idade?
- O que estas pessoas fazem para viver?
- Escolha um personagem entre os retratados por Tarsila. Dê-lhe um nome, uma idade... Como seria a sua voz? E o seu modo de ser?
- Relate aos demais jogadores a sua opinião:

**Para saber mais...**

*Tarsila do Amaral nasceu em 1886, na Fazenda São Bernardo, em Capivari (SP). De família rica, teve uma infância paradoxal: moradora de fazenda, crescendo entre bichos e plantas, vivia simultaneamente um cotidiano de menina rica: tudo o que sua família usava - roupas e utensílios – vinha diretamente da Europa. Cresceu aristocrática em meio a paisagens simples e gente humilde.*

*Suas telas são nitidamente cubistas, mas impregnadas de uma brasilidade que se manifesta sobretudo nas cores, que Carlos Drummond tão bem definiu: “O amarelo vivo, o rosa violáceo, o azul pureza, o verde cantante”.*

*A última fase artística de Tarsila resultou de sua viagem à União Soviética em 1931. Voltou marcada pelo que observou, em especial o drama operário e a miséria das multidões. É*

*nessa época que surgem obras-primas como Operários e 2a Classe. Fase de alto engajamento, em que chegou a ser presa por causa de suas idéias políticas.*

*Os quadros de sua chamada fase social registram dores imensas, estampadas em figuras miseráveis, injustiçadas. Opressão, desigualdade e rostos desarvorados invadem suas telas.*

*Morreu a 17 de janeiro de 1973, aos 86 anos deixando pouco mais de duas centenas de quadros, alguns desenhos e esculturas. É relativamente pouco, mas fundamental para uma busca que prossegue até hoje: a consolidação de uma pintura nacional.*

[http://www.artelivre.net/html/pintura/al\\_pintura\\_tarsila\\_do\\_amaral.htm](http://www.artelivre.net/html/pintura/al_pintura_tarsila_do_amaral.htm)

Baseando-se na obra e no contexto em que Tarsila do Amaral pintou, vamos ao jogo.

### Construindo Uma História...

Grande grupo sentado em círculo. O professor escolhe um jogador que iniciará contando uma história, inspirada no quadro *Operários*. Em qualquer momento da história, o professor aponta aleatoriamente para outro jogador que deve imediatamente continuar a partir de onde o último parou, sem repetir a última palavra. Em seguida, reúnem-se com os demais jogadores, formando grupos. Inspirando-se na obra de Tarsila do Amaral e na sequência que acabaram de inventar, escrevam um pequeno texto, especificando QUEM, o ONDE e O QUE acontece, organizando roteiro e enredo para a história. O personagem que você escolheu da obra poderá fazer parte da história.

Muitos artistas retratam problemas sociais e econômicos em suas obras, como fez Tarsila.

### **Analisando...**

**- Você conseguiu perceber no texto que acabaram de construir, algum problema de ordem social?**

**- Discuta com seus colegas: Quais os problemas de sua comunidade? Podemos destacar temas como: problemas ambientais (desmatamento, poluição, lixo); desemprego; fome; violência; drogas; prostituição e outros.**

### **Isto é Teatro**

Percebeu como a obra de Chico Buarque, além de música e poesia pode se constituir como um texto dramático?

Mesmo não sendo ator você participou de uma nova experiência, expressando-se através de seu corpo e de sua voz. Jogando com seus colegas, vivenciou uma outra linguagem artística: o TEATRO.

Esta palavra tem dois significados: refere-se tanto ao local onde os espetáculos acontecem ou a ação teatral.

Podemos também chamar de teatro algumas representações produções dramáticas ou musicais feitas ao vivo como: circo, carnaval, ópera, dança, teatro de bonecos.

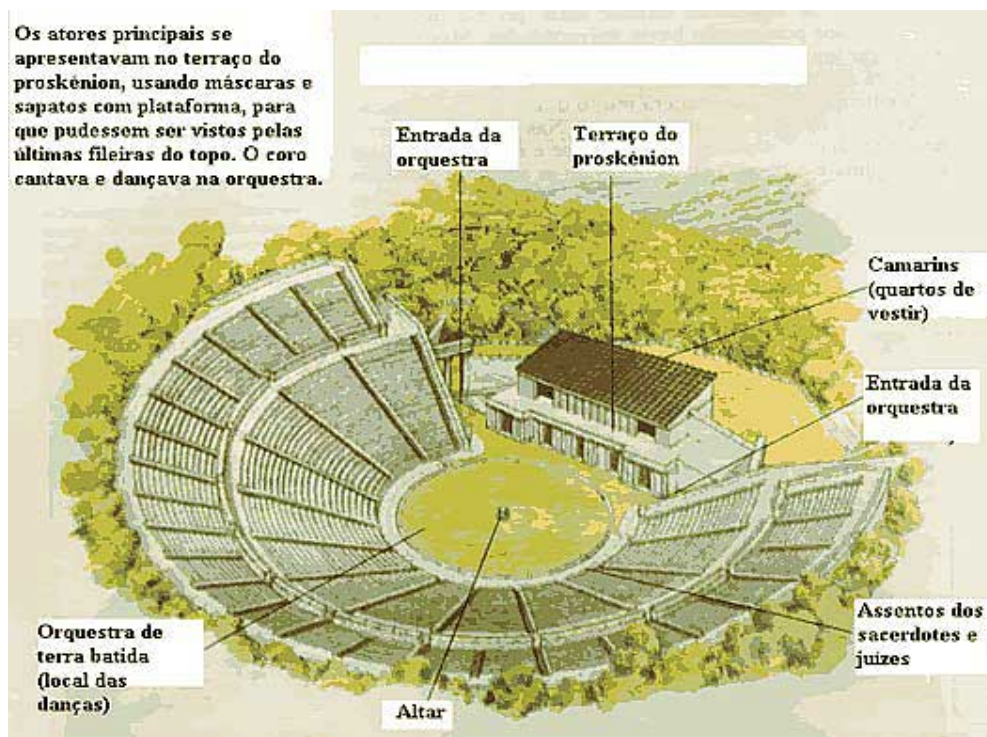
O surgimento do teatro aconteceu com as manifestações das sociedades primitivas que acreditavam que as danças imitativas seriam favoráveis para o controle de sua sobrevivência. O Homem primitivo realizava uma espécie de dança dramática coletiva que abordava as questões do seu dia a dia, uma espécie de rito de celebração, agradecimento ou perda.

Com o tempo o homem passou a realizar rituais sagrados na tentativa de apaziguar os efeitos da natureza.

No decorrer da história, o teatro passa a representar lendas que se referem aos deuses e heróis.

O teatro afirmou-se na Grécia Antiga, no séc. IV a.C como manifestação artística e cultural, em decorrência dos festivais anuais em consagração a Dionísio, o deus do vinho e da alegria. É neste contexto que surgem as **TRAGÉDIAS** ( lutas entre o homem e o seu destino) e as **COMÉDIAS** ( peças que criticavam os vícios e costumes da sociedade).

A princípio tudo acontecia nas ruas, depois tornou-se necessário um lugar. Aí surgiram os primeiros teatros.



No Brasil, a implantação do teatro ocorreu devido ao empenho dos jesuítas em catequizar os índios para o catolicismo.

Chegamos ao final desta unidade e ainda há muito o que aprender a respeito da linguagem teatral, mas antes...

## QUE TAL COLOCAR A ESCOLA PARA TEATRAR?

Escolha uma das atividades abaixo, reúna sua turma e mãos à obra...

NA HORA DO RECREIO...

### 1- Você já ouviu falar dos sombras?

*São artistas que se valem do bom humor e através de brincadeiras e palhaçadas imitam pessoas em lugares públicos como se fossem a sombra dos mesmos.*

Valendo-se de alguns elementos como maquiagem, figurino, máscara... agite a hora do recreio, como se fossem sombras dos colegas.

**2- Lembra do personagem que você construiu num dos jogos?** Procure sua ficha com as características do mesmo e faça uma dupla com um colega. Combine uma situação interessante e represente-a usando somente expressão corporal, gestual e facial. Com autorização do diretor, entre nas salas de aula e improvise, instigando os alunos a adivinharem que situação está sendo representada. Se quiser use maquiagem, adereços....

**3- Exposição Ambulante:** vista a sua máscara... aquela que você confeccionou e passeie pela escola utilizando-a. Visite a sala dos professores, a secretaria, a cantina, os corredores. Não deixe que os outros percebam quem é você.

**Atividade Extra!** Com a autorização de seus pais e professores, você poderá realizar estas atividades em locais fora da escola: ruas mais movimentadas, semáforo, pracinhas, etc.

CONCLUINDO ESTA UNIDADE...

Chegou o momento de saber o que a comunidade escolar achou de sua atuação:

Ande pela escola entrevistando as pessoas... alunos das demais séries, professores de outras disciplinas, funcionários, diretor, pedagogos.... Pergunte:

- Se gostaram das manifestações de arte que assistiram?
- De que mais gostaram?
- Se já foram ao teatro?
- Se gostariam de participar de alguma atividade relacionada ao Teatro?
- Qual a impressão ao verem pessoas vestidas de forma diferente e maquiadas andando pela escola?

Anote as respostas.

**Hora de avaliar: confronte as respostas dadas aos seus colegas, com as suas. E aí, você conclui que as pessoas gostaram do que viram? Por que?**

### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- JÚNIOR, Raymundo Magalhães. Biblioteca Educação é Cultura – Teatro. 1 ed. Rio de Janeiro, RJ: Bloch Editores, 1980.
- PAVIS, Patrice. **Dicionário de Teatro**. São Paulo, SP: Perspectiva, 2001
- SPOLIN, Viola. **Improvisação para o teatro**. 5. Ed. São Paulo, SP: Perspectiva, 2005.
- SPOLIN, Viola. **Jogos Teatrais – o fichário de Viola Spolin**. 2 ed. São Paulo, SP: Perspectiva, 2006.
- TAVARES, Isis Moura e Schlichta, Consuelo Alcione Duarte. **Educação Corpo e Arte**. Curitiba, PR: Iesde, 2006
- TAVARES, Ísis Moura. **Apostila de Arte Sistema Educacional Expoente Ensino Médio - teatro p. 19-** Edição 2003

### REFERÊNCIAS ON LINE

- [http://www.artelivre.net/html/pintura/al\\_pintura\\_tarsila\\_do\\_amaral.htm](http://www.artelivre.net/html/pintura/al_pintura_tarsila_do_amaral.htm)
- <http://www.brasilecola.com/redacao/construcao-enredo.htm>
- <http://www.infoescola.com/redacao/enredo/>
- [www.historianet.com.br/conteudo/default.aspx](http://www.historianet.com.br/conteudo/default.aspx)
- <http://www.portugues.istockphoto.com>
- <http://turma.sapo.pt/Xz4050/541039.html>
- <http://www.scribd.com/doc/6003107/Trabalhar-Um-Texto-Dramatico-e-AutoAvaliar>
- <http://www.triplov.com/editorial/mask.html>
- <http://vagalume.uol.com.br/chico-buarque/>