

A RUA QUE PASSA PELA ESCOLA  
LEVA A ESCOLA PARA A RUA

[material pedagógico para criação  
de cenas de intervenção urbana]

Nathalie Soler

Esta Proposta Pedagógica consiste no Trabalho de Conclusão de Curso referente ao Curso de Mestrado Profissional em Artes, oferecido pela Universidade do Estado de Santa Catarina, UDESC, orientado pelo Prof. Dr. André Luiz Antunes Netto Carreira.

O MATERIAL PEDAGÓGICO aqui apresentado tem por objetivo proporcionar estímulos para discussão e experimentação artística no contexto da escola a partir da temática das INTERVENÇÕES URBANAS. A maioria dos exercícios sugeridos propõe a reflexão e criação a partir de um viés TEATRAL, embora seja possível encontrar também dinâmicas de leitura e escrita de textos, estímulos para debate, colagens, dentre outros. É um material indicado (e não restrito!) a professores dos anos finais do Ensino Básico, que tenham interesse em trabalhar com seus alunos o pensamento e a experiência artística através deste recorte temático.

### Sugestões de uso,

As proposições deste material estão dispostas em 10 Arranjos que funcionam como elementos de estruturação para planos de aula. Cada Arranjo, entretanto, pode funcionar para além de uma aula apenas, dependendo do tempo que cada professor possui para ministrar os exercícios, da quantidade de alunos e também da dinâmica estabelecida em sala. Assim, essa proposta trata de oferecer opções para exploração de processos criativos que possam atravessar e serem atravessados pelo próprio espaço da escola e da cidade.

O material é entrecruzado por colagens, rabiscos, fotos, textos que ora servem diretamente ao exercício contido no Arranjo, ora funcionam como estímulo complementar daquilo que está proposto. Para ampliar as possibilidades de trabalho, aquele que maneja este material terá a liberdade de se utilizar destes diferentes estímulos complementares para fazer novas proposições, caso queira, ou utilizá-los como inspiração para o processo.

As propostas pedagógicas que serão apresentadas no material supõe uma série de momentos em que os conteúdos levantados para debate e as sugestões para a construção de cenas deverão ser elencados pelos próprios estudantes. A sugestão é que o papel do professor na condução desses momentos seja, sobretudo, o de provocar e mediar.

O próprio material traz possíveis caminhos e sugestões de direcionamentos, porém o professor deve ter autonomia para lidar com o contexto específico de sua sala de aula podendo, assim, direcionar outras questões e tópicos para as discussões a fim de aprofundar o conhecimento dos estudantes sobre a temática abordada.

Além de estimular o pensamento, no caso dos debates, o professor pode assumir a figura de mediador das discussões, organizando a conversa para que seja possível que todos consigam falar e escutar, ressaltando pontos interessantes ou descartando possíveis tópicos que eventualmente não acrescentem ao desenrolar do debate. Em um primeiro momento as falas e ideias podem partir exclusivamente dos estudantes, cabendo ao professor pontuar ao final algumas noções que ele mesmo julgue que ficaram pendentes.

No caso específico das construções de cena a sugestão é que o professor assuma papel semelhante, provocando e mediando as ideias e escolhas acerca das cenas que serão realizadas, filtrando as possibilidades pertinentes e redirecionando os pensamentos que não cabem à proposta, ou por envolverem risco para os alunos, ou por não se enquadarem nas regras do exercício. É interessante saber que as proposições metodológicas aqui sugeridas são fruto de uma investigação teórica e prática acerca das intervenções urbanas e, em conjunto a este material pedagógico, foi produzido também um texto que está publicado na internet<sup>1</sup>.

Para aqueles que tiveram interesse em aprofundar o conhecimento sobre o tema é recomendável que, antes, leiam o artigo que traz a fundamentação teórica do trabalho. Neste texto é possível encontrar a linha de pensamento que gerou a proposta aqui apresentada e tal conhecimento auxiliará o professor no manejo do material.

---

<sup>1</sup>Será criada uma página na internet para a publicação do artigo final com a fundamentação teórica deste material.

**ARRANJOS PARÁ  
DENTRO DE SALA**

## Arranjo 1

Derivações sobre o texto  
O despertador tocou!

Objetivo: propor através de exercícios de leitura, debate e construção de cenas, o primeiro contato dos alunos com a temática do espaço público, partindo do texto *O despertador tocou!*, de Annaline Curado<sup>1</sup>, para refletir acerca das políticas públicas que regem este espaço, atentando às questões que possam afetar diretamente o grupo de estudantes.

[rua; políticas públicas; espaço privado, segregação espacial]

---

<sup>1</sup><https://annalinecurado.wordpress.com/author/anninhapiccolo/>

## O Despertador tocou!

Levantei ofegante, coração palpitante. Acho que foi só um pesadelo, mas parecia tão real... O cenário que vi me causou desespero: nossa sala não era mais esse espaço de 5x4m no térreo da casa; tinha se transformado na praça, nas ruas, na beira da lagoa, nos canteiros, parques, pontos de ônibus, postes. Nossa salatinha se transformado em todo o espaço público! Assim como a sala, todos os outros cômodos foram se desacomodando. De repente percebi que nossa casa era a cidade inteira! E, nossa, como ela estava bagunçada! Não sei porquê, nem quando, nós tínhamos resolvido escolher, a cada quatro anos, um organizador oficial pra colocar ordem na casa. Acháramos, quem sabe, que assim nos sobraria mais espaço pro tempo livre. Doce ilusão! Isso de eleição só fazia aumentar a confusão. O tal organizador terceirizava seu serviço, deixava tudo nas mãos da forasteira especulação imobiliária. Ela, em troca, oferecia o financiamento de toda campanha partidária. Juntos, eles foram

transformando a casa sem pensar nas vontades e necessidades da maioria dos moradores. Deixaram o medo e o abandono tomarem conta do terreno. Nenhum novo parque, nenhuma nova praça, ninguém podia encostar na grama, nada de lugares pra sentar, se encontrar. A sala era um enorme lugar de passar! A estratégia era que perdessemos a vontade de ficar no espaço público, assim ele perderia sua função como nossa sala de estar, se transformando em hall dos espaços privados e mutados deles. Sem nosso espaço de encontro não poderíamos nos articular, nem causar nenhum confronto. Nós íamos nos desconhecendo. Seguíamos só passando, lado a lado, compartilhando nossas solidões a caminho do trabalho. Nossotempo livre não tinha mais onde morar. Eu não sobia mais com quem estava morando. Não existia mais laços entre as pessoas, muito menos nós. Fui ficando assustada. Tentava falar mas continuava calada. Enquanto toda aquela atrocidade ia tomando conta da cidade, nós permanecíamos imóveis. Éramos meros locatários de nossa casa própria. O despertador tocou! Levantei ofegante, coração palpitante. Acho que foi só um pesadelo, mas parecia tão real...

**LEITURA DO TEXTO** Individual ou coletiva, quantas vezes for necessário para que o grupo sinta que comprehende o conteúdo.

### CRIAÇÃO DE CENA

Em grupo de 5 a 6 pessoas, os participantes montam com o corpo uma imagem congelada<sup>2</sup>, como uma foto, que reflita a interpretação do grupo sobre a situação abordada no texto *O despertador tocou!*. Cada grupo apresenta sua imagem para o restante da turma e, ao final, os que assistiram realizam comentários apontando percepções sobre o que foi mostrado. O foco deve estar na interpretação das imagens propostas pelos grupo.

2 A imagem feita anteriormente receberá o nome de *Foto2*. Cada grupo deve criar mais duas imagens congeladas, uma anterior e outra posterior ao momento retratado pela *Foto2*, construindo a sequência de fotos de um acontecimento (que não precisa necessariamente ilustrar o texto lido). Ao final, os grupos terão a *Foto1, 2 e 3* que retratam, respectivamente, o início, meio e fim de uma situação. As fotos são apresentadas e, novamente a turma realizará comentários.

3 Os grupos devem interligar as *Fotos 1, 2 e 3* através de movimentações, montando uma cena que iniciará na *Foto 1*, passará pela *Foto 2* terminará na *Foto 3*. Fica a critério do professor escolher se os participantes podem ou não usar falas. Durante as apresentações, cada grupo realiza sua cena congelando rapidamente a movimentação quando passa pelas fotos construídas, de forma que seja possível identificar na cena a *Foto1, 2 e 3*. Ao final, os grupos realizam comentários e trocam percepções sobre o trabalho de criação de imagens e cenas, a fim de identificar pontos de relação com o texto.

<sup>2</sup>Exercício baseado em procedimentos de Teatro *Imagem* propostos por Augusto Boal. As referências podem ser encontradas no livro *O arco-íris do desejo*.

## DEBATE

1

Organizados em círculo, todos debatem sobre os conteúdos abordados no processo de criação das cenas. A conversa pode transcorrer de forma solta, sem tanta interferência da opinião do professor - que deve agir mais como um condutor da conversa, permitindo que todos consigam falar e escutar o que é dito.

Em um segundo momento, o professor pode acrescentar algumas perguntas para direcionar a discussão.

2

[Sugestões: qual é diferença entre espaço público e espaço privado? Quais são as semelhanças e diferenças entre o funcionamento de uma cidade e o funcionamento de uma casa? Como a escolha de nossos representantes políticos se relaciona com o espaço da rua?]

A partir do trecho abaixo o professor debate com os alunos o significado das expressões sublinhadas:

3

"O tal organizador terceirizava seu serviço, deixava tudo nas mãos da forasteira especulação imobiliária. Ela, em troca, oferecia o financiamento de toda campanha partidária. Juntos, eles foram transformando a casa sem pensar nas vontades e necessidades da maioria dos moradores."

## ESCRITA - LEITURA - DEBATE

1

Individualmente, cada um dos estudantes escreverá aquilo que entende da palavra "política". A sugestão é que os alunos não precisem se identificar se não quiserem.

2

As definições escritas acima serão colocadas em um monte. Posteriormente, em roda, cada aluno sorteará uma definição para ler em voz alta.

3

O professor proporá um debate sobre o que foi lido, buscando esclarecer de que forma as políticas públicas exercidas pela Administração Pública se relacionam com o que acontece no espaço da cidade, especificamente no espaço público.

Política é uma forma de comunicação e representação tanto no mais democráticos, republicanos quanto em outros; política não é necessariamente representantes de um governo e sim a forma de representar.

Dai nem s teme "politicagem".

① Política, que significa  
na Europa é uma palavra  
que significa uma população  
que vota um "governo",  
mentina, faltou votar  
"faz" por dí voto. Páram  
mává votoles fer plena  
kemarénei quei nis  
quei votoles fer  
politicó. Votar é fechar  
uma porta.

Político seria para mim, o governo, o mandato, eleições etc, ou que há mais sobre política que eu deveria saber, contudo não me acho capaz, mentalmente, de me interessar totalmente a isto, pois a política é conturbada, e' problemática e ~~é~~ é mais saborear ideias de maneira sensata com isto. Sei bem que é negligência da minha parte, sendo eu cidadão.

FOLHA DE S. PAULO 02 DE JUNHO DE 1940, NACARDO  
PADA O PAÍS, É TUDO. Agora que os vermos, FAREI NO PAÍS,  
SEJA DESDE PREQUISAS, LANDINHAS, O ANE FUTURO, A SE  
UNIFICAR. VAIHAN DEDOS PÓS. ELEIÇÕES, E AÍ AS CEGAS,  
EN BREVE, ANDAM E TÉ...

PELO MECOS ISSO DEIXA SÉR MÁTICA, ALGO MELHOR,  
PESARISMO, QUE SEMPRE ESTIVE NAIA

POCIENAS EN CONJUNTO DE  
DIFERENTES IDEAS PARA MEJORAR  
A CIUDAD/ESTADO/PAÍS

• Não tenho uma opinião formada sobre Política, pois nunca tive para pensar.  
• Não consegue pensar em palavras.

Política, para mim, são ações em prol do povo. ~~que~~ Política não se resume apenas em cargos políticos mas também em nossas ações diárias, cotidianas. Não acho justo que pessoas que não têm envolvimento político e que não lutam diariamente a favor do povo tem tentado impedir o impeachment.

SOBRE

NEST

IMPEACHMENT

Política é o meio de controle do mundo, alguém os gosta e outros os odeiam, em muitos países tem questionado, cada país tem a opinião que mira.

Política é (ou): uma organização de indivíduos que lutam para o melhor mundo.

O que nem todos são é isso. São pessoas que usam sua autoridade para fazer coisas completamente diferentes, que podem ser muito judiciais ou idiota, de que pretendem mundo dos

A Política (exceto a moral) é desnecessária em um Estado ciente de seus deveres sociais pois a política tem o intuito de personificar uma ideologia através de um representante que se eleito, passa a dirigir e por em vigor as regras morais e sociais que devem ser seguidas por ser lei, no passo que o ideal seria cada indivíduo pregá-la e manifestá-la. Eu entendo que o Estado = Sociedade

## Arranjo 2

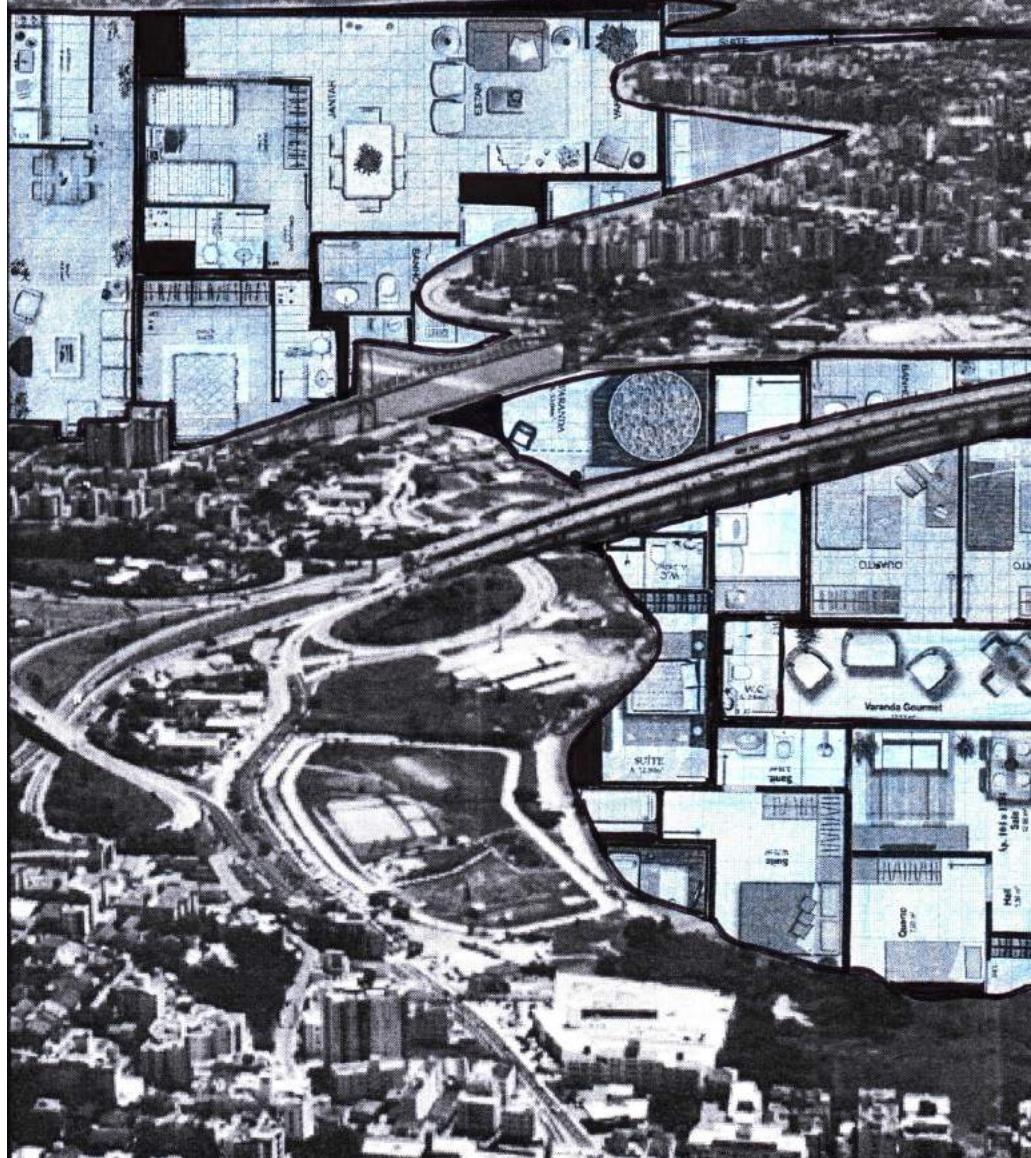
Experimentações sobre  
"dentro e fora de casa".

Objetivo: provocar  
questionamentos acerca dos  
limites entre o espaço  
público e espaço privado  
através de exercícios  
corporais, criação de ações  
e criação de cenas<sup>1</sup>.

[público-privado; fronteira;  
comportamento; jogos teatrais]

---

<sup>1</sup>Exercícios inspirados em  
proposições dos Jogos Teatrais de  
Viola Spolin.



## CAMINHADA NO ESPAÇO:

### 1

Todos caminharão pelo espaço da sala de aula. O condutor explicará que, enquanto o exercício acontecer, ele dará estímulos e direcionamentos e os alunos não deverão parar o jogo para prestar atenção e escutar, e sim absorver as novas regras do jogo durante a dinâmica. O foco será compreender as informações a partir do jogar, por isso será importante que este jogo tenha uma proposta corporal bem definida.

[Sugestões: a caminhada deve ser atenta, consciente. o aluno deve cuidar para não fazer barulho no chão ou trombar com outro colega. O grupo deve estabelecer um ritmo único de caminhar, sem que alguns estejam mais rápidos ou mais lentos que outros.]

### 2

O condutor proporá estímulos específicos para esse caminhar:

[Sugestões: como você caminha quando está na rua? Qual é o ritmo? Exagere este caminhar da rua. Agora caminhe como se estivesse dentro de casa. Exagere este caminhar de casa.]

### 3

Todos caminharão como se estivessem na rua. Ao som das palmas do condutor os alunos deverão parar e improvisar um motivo para a interrupção deste caminhar - como parar para comprar um café, sentar no banco etc.

### 4

O professor poderá instigar os alunos a refletirem sobre o exercício realizado de maneira mais aprofundada:

[Sugestão de questões: há diferença entre o caminhar da rua e o de dentro de casa? Quais motivos fizeram as pessoas pararem a caminhada? Eram motivos que exigiam uma parada rápida ou demorada? O que deveria ter no espaço público para que as pessoas permanecessem por mais tempo nele?]

**CRIAÇÃO DE AÇÕES:** cada aluno pensará em uma ação que seja normalmente realizada dentro de casa para reproduzir em movimentos. O movimento será corporal, sem a utilização da fala, e o condutor indicará que os alunos utilizem um tempo para a marcação dessa sequência de movimentação. Caso seja necessário, os alunos poderão utilizar o recurso dos objetos imaginários para complementar o sentido da ação. Os movimentos serão apresentados, e o restante da turma tentará adivinhar qual é a ação que está sendo feita pelos colegas.

**IMPROVISAÇÃO DE CENAS:** os alunos se dividirão em grupos de aproximadamente cinco pessoas. A situação será dada pelo condutor: todos estarão em determinado espaço público (praça, ponto de ônibus, rua etc.). Cada grupo deverá entrar em cena e jogar de forma improvisada com esta situação, que poderá mudar de um grupo para outro de acordo com as proposições do condutor. Os jogadores entrarão em cena aos poucos, e comporão o espaço e o jogo. Quando este espaço estiver definido, e todos os participantes do grupo estiverem jogando, um jogador deverá iniciar sua ação de dentro de casa realizada no exercício anterior. Os outros jogadores, sem sair do jogo, deverão tecer reações àquela ação, tentando avaliar o quanto incomum ela é dentro da situação proposta para o jogo. O objetivo é que, durante a cena, todos consigam realizar sua ação criada no exercício anterior.

<sup>2</sup>Para esclarecimentos acerca de exercícios sobre objetos imaginários, consultar as fichas que abordam a temática em Jogos Teatrais: o Fichário de Viola Spolin.

## Arranjo 3

Sobre torrentes e rupturas

Objetivo: proporcionar a experimentação corporal da noção de fluxo e, em seguida, trabalhar proposições de interrupção e desvio do fluxo.

[partitura corporal; fluxo; interrupção]

## EXPERIMENTOS CORPORAIS

1 Os jogadores estão espalhados pelo espaço de sala. O condutor pede para que todos, individualmente, executem movimentos contínuos. A movimentação não pode ter pausa, deve seguir sempre em fluxo. O condutor estimula que os jogadores experimentem vários tipos de movimentações, envolvendo todas as partes do corpo no movimento, variando a velocidade e os planos (baixo, médio, alto), preocupando-se sempre em manter um fluxo constante.

2 O grupo se divide em duplas. O primeiro da dupla deverá executar seu movimento contínuo feito no tópico anterior e o segundo deve propor estratégias para interromper ou provocar desvio àquela movimentação. O interessante é que a pessoa que está interrompendo experimente variadas formas de interrupção, mudando a força exercida ou as partes do corpo que entram em contato com o outro, sempre com a finalidade de modificar o movimento contínuo do outro jogador. Depois de certo tempo, o condutor pede para que as duplas troquem de papel. Quem estava interrompendo o movimento, passa a executar a movimentação contínua.

## CONSTRUÇÃO DE PARTITURA CORPORAL

1

Se o contexto de desenvolvimento da proposta é uma escola, os jogadores devem ser levados ao espaço onde têm aulas de outras disciplinas. As mesas e cadeiras permanecem no lugar de uso cotidiano, sem serem afastadas ou modificadas. O condutor dá um tempo para que cada um experimente executar ações cotidianas no espaço da sala de aula utilizando os elementos deste espaço - como entrar, caminhar, sentar na cadeira, jogar o lixo no cesto etc. As ações devem ser ações usuais do espaço real da sala de aula. Se não há acesso à sala de aula, o condutor pode procurar outro ambiente de uso comum e cotidiano dos jogadores.

2

Cada jogador deve montar uma partitura corporal - que funciona como uma sequência marcada de movimentações - a partir das ações cotidianas experimentadas livremente no tópico anterior, por exemplo: primeiro entro na sala, depois vou até o armário, ando pelo corredor e termino sentando na última mesa. Cada um apresenta sua sequência para os outros.

3

Todos ficam dispostos pela sala, utilizando o ambiente de acordo com os modos de uso cotidiano do espaço. Alguém começa sua partitura realizada anteriormente e um segundo jogador deve iniciar tentativas de interrupção ao movimento do primeiro. Pra isso, antes do jogo começar, o condutor pode estimular que os jogadores retomem mentalmente as estratégias corporais de interrupção elaboradas durante a EXPERIMENTAÇÃO CORPORAL inicial.

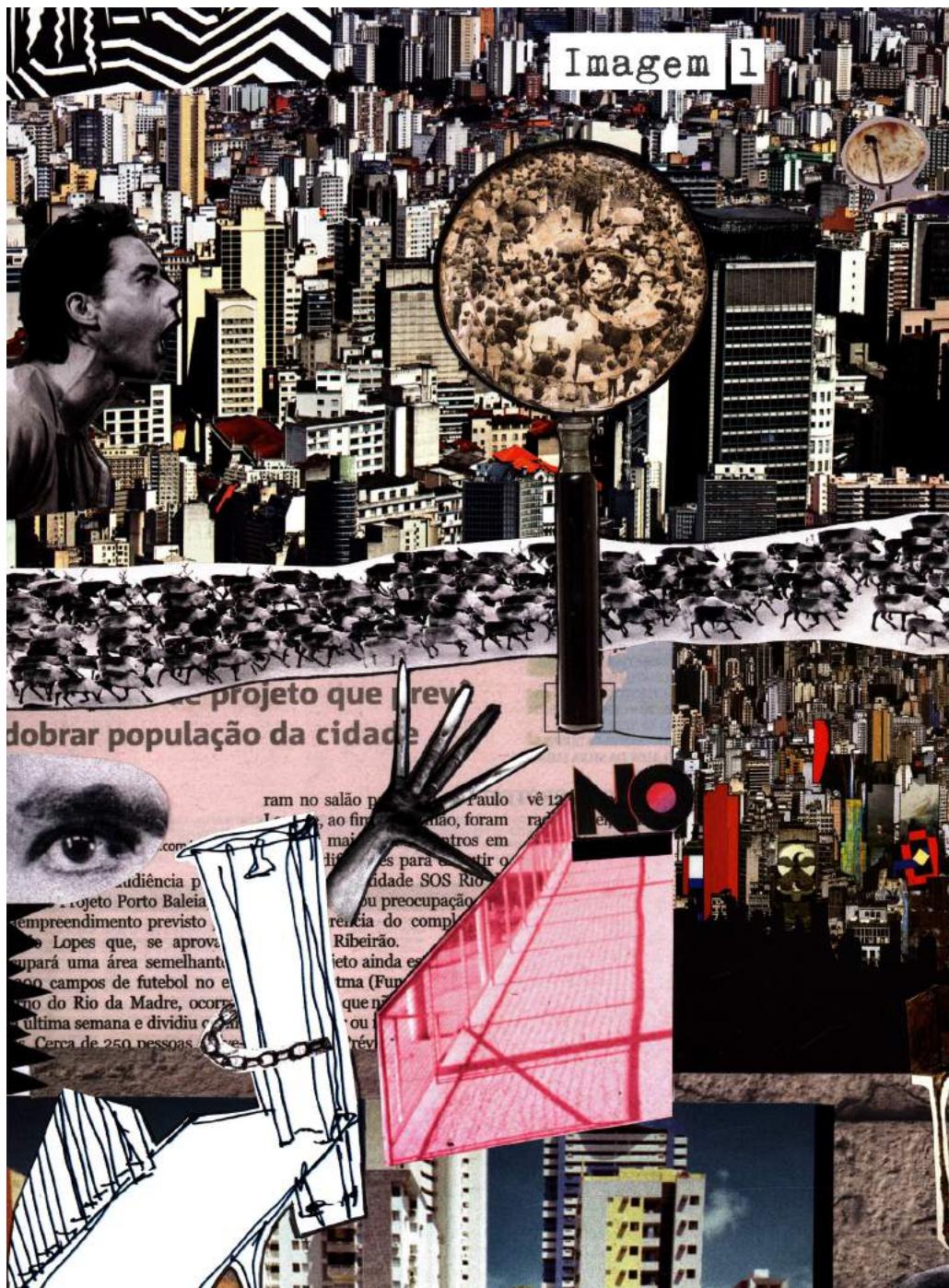
## Arranjo 4

Dois olhares sobre  
a cidade.

Objetivo: levantar questões acerca de possíveis funções que o espaço urbano pode receber e/ou exercer, partindo de duas imagens que retratam situações praticamente opostas que acontecem neste mesmo ambiente.

[figuras, colagem, arquitetura hostil, ação política-performática]

Imagen 1



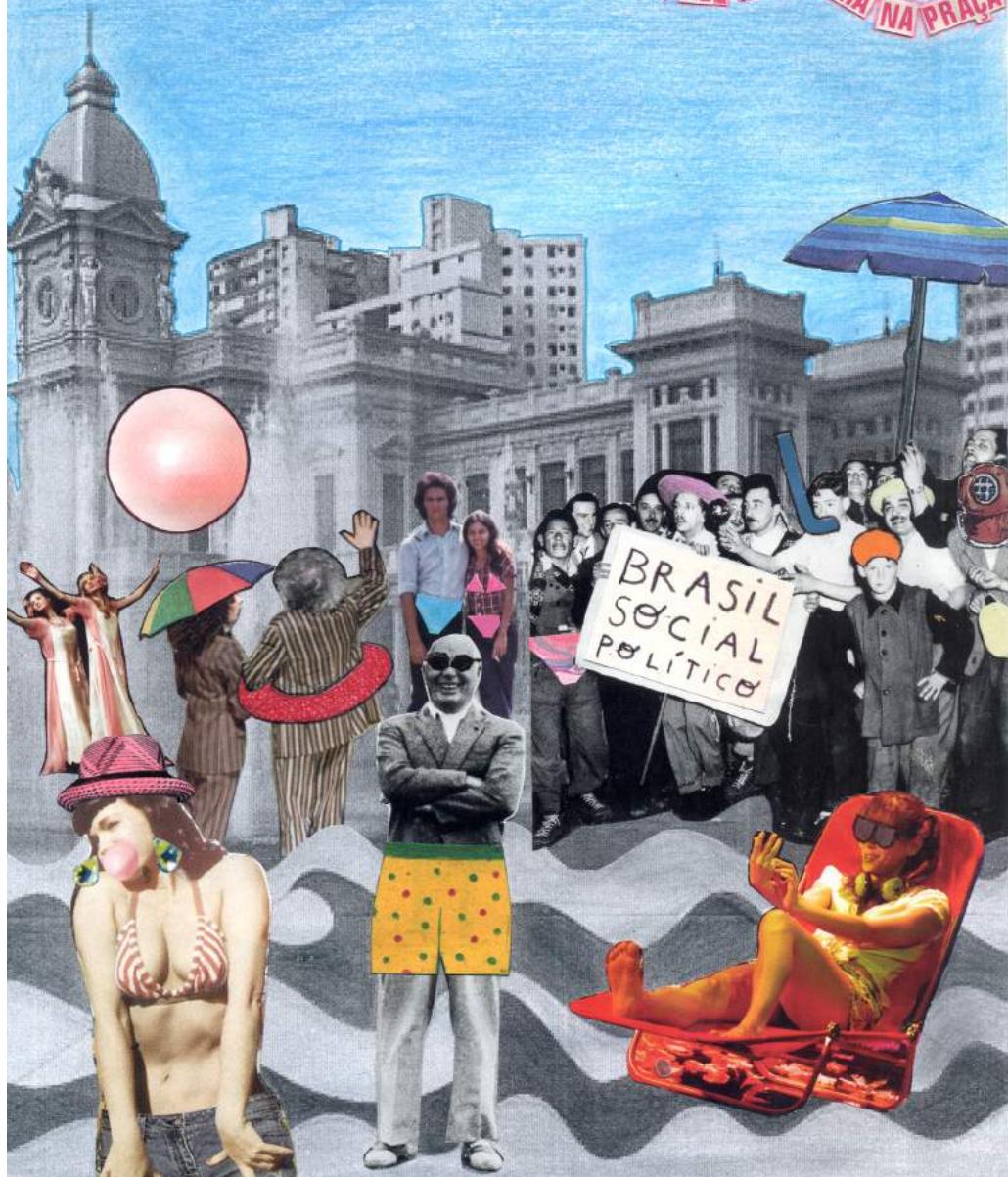
Esse é o nome dado aos projetos de arquitetura urbana que têm como objetivo influenciar o comportamento público através de estruturas que dificultam ou impossibilitam o uso do espaço. Essas estruturas aparecem sob diversos formatos que podem ser evidentes ou sutis. Os espetos anti-mendigo são um exemplo claro desse tipo de arquitetura e têm como finalidade tornar impossível a permanência da população de rua em locais com condições favoráveis, como fachadas cobertas ou debaixo de pontes. Outro exemplo são os bancos que já vêm divididos com apoio para braço, impedindo que alguém se deite ou que um casal de namorados fique mais próximo. Aparatos que passam quase despercebidos também podem entrar na lista, como as floreiras em sacadas térreas ou a simples inexistência de bancos nas praças e calçadões, fazendo com que não haja local para sentar e permanecer.

Segundo o historiador da área Iain Borden, a arquitetura hostil começou a aparecer nos planejamentos dos centros urbanos na década de 90, partindo da ideia de que uma pessoa é considerada cidadã apenas enquanto está trabalhando ou consumindo mercadorias. Não existem tais propósitos no ato de ficar sentado na praça, por exemplo, a não ser que esta mesma ação de sentar-se seja realizada em um café ou em outro estabelecimento comercial. Uma das consequências dessa arquitetura é o fato de ela selecionar pessoas para habitarem determinados lugares, privilegiando, sobretudo, indivíduos com maior poder econômico, uma vez que os pobres devem ser varridos para fora do cenário urbano, a fim de promover a imagem de uma cidade limpa e sem maus<sup>1</sup>.

<sup>1</sup><http://outraspalavras.net/posts/arquitetura-hostil-as-cidades-contra-seres-humanos/>

Imagen 2

# ERA UMA VEZ UMA PRAIA NA PRAÇA



## A Praia da Estação

## Texto 2

O movimento Praia da Estação acontece na cidade de Belo Horizonte desde 2010 e propõe a ocupação do espaço público ao criar a situação de uma praia na praça. Aos sábados, os banhistas aparecem na Praça da Estação, que é uma das principais praças do centro urbano da cidade, usando trajes de banho e objetos praieiros para compor uma praia incomum aquele espaço - principalmente porque o Estado de Minas não tem mar. Com muita música e discussão política, o calor é amenizado por banhos que acontecem no chafariz ou quando alguém contrata um caminhão pipa que aparece no meio do evento para jogar muita água sobre os banhistas. A praia é requisitada pelos cidadãos da capital mineira como espaço de compartilhamento de experiências.

A Praia da Estação começou quando a prefeitura da cidade decretou que estava proibida a realização de qualquer tipo de evento no ambiente da praça. Os cidadãos, insatisfeitos com a proibição, marcaram um ato contra o decreto e, neste primeiro encontro, surgiu a ideia da execução de uma intervenção urbana política e performática. Cerca de dez dias depois aconteceu a primeira Praia da Estação. Dentre as principais questões políticas que envolvem a ação, podemos destacar a apropriação do espaço público pelas pessoas que residem na cidade, promovendo, assim, momentos coletivos de aprendizado, troca e vivência urbana<sup>1</sup>.

<sup>1</sup><http://imaginanacopa.com.br/historias/historia-7-praia-da-estacao/>

## REFLEXÃO SOBRE IMAGENS

1 Os participantes poderão ser divididos em grupos de, em média, cinco pessoas. Cada pequeno grupo receberá uma das imagens de forma que, ao final, a Imagem I e II estejam distribuídas de forma mais ou menos igual entre os coletivos. Os grupos analisarão e conversarão sobre suas respectivas imagens, tendo como foco de atenção os símbolos que elas carregam. Será importante que o professor deixe claro o que é um símbolo e sua importância no processo de leitura de uma imagem.

2 Cada grupo deverá, através da análise da imagem, escolher dez palavras que resumam o que os participantes interpretam da figura.

3 As imagens, que antes haviam permanecido restritas a um grupo, circularão entre todos, possibilitando que cada um possa entrar em contato com as duas imagens.

4 Os coletivos apresentarão para toda a turma as palavras escolhidas para retratar a imagem que receberam inicialmente.

5 Os Texto I e II serão lidos em conjunto com toda a turma.

6 Ao final da leitura, o condutor proporá um debate relacionando os textos, as imagens e as palavras elencadas pelos alunos, tendo atenção para o fato de que as situações retratadas pelas figuras são situações muito distintas e representam formas específicas de uso do espaço público. Para o próximo exercício será necessário que o professor ressalte que o ambiente real e usual de uma cidade, não se restringe nem a Imagem I e nem a Imagem II, mas a uma fusão de múltiplos modos de uso deste espaço.

7 É interessante acrescentar aqui um tópico para discussão que refere-se especificamente a cidade em que este Arranjo foi desenvolvido primeiramente: Florianópolis, cidade cercada por mar. Esta discussão pode ser válida também para outras cidades litorâneas. Na continuação do debate acima, o professor poderá instigar uma reflexão acerca da ideia de praia como momento de compartilhamento de experiências - tal como propõe o evento da Praia da Estação com sua praia imaginária - e a realidade do ambiente da praia, realidade esta que faz parte do cotidiano dos moradores de Florianópolis. Será que o ambiente real da praia proporciona aquilo que é almejado pela praia ficcional de Belo Horizonte? A praia real é espaço de troca e aprendizado coletivo?

**RE-COLAGEM:** novamente em pequenos grupos, as Imagens I e II serão entregues, de modo que ambos os grupos tenham as duas imagens. A proposta é que cada grupo possa, a partir do recorte das figuras, criar uma Imagem III que represente o ambiente público da cidade de forma mais realista. A fusão desses acontecimentos, destas imagens, deve - a partir da interpretação dos alunos - representar um espaço público mais próximo à realidade cotidiana, em que há momentos de aprisionamento derivados dos dispositivos de poder<sup>1</sup> (como vemos na Imagem I), mas também momentos de ruptura e liberdade propostas por distintas pessoas e situações (como vemos no evento representado pela Imagem II). Ficará a critério do professor trabalhar com a possibilidade de que os alunos utilizem, além das Imagens I e II, outras fontes para complementar a Imagem III, como revistas ou jornais.

---

<sup>1</sup>Um conjunto diverso de aparatos que constituem a práxis social e formam o modo de agir do ser humano. Na imagem, valem-se de exemplo as regras de circulação de uma cidade, que condicionam o comportamento das pessoas que nela habitam; a arquitetura dos edifícios que sugere um modo de uso dos mesmos; a presença de uma vigilância constante, através de câmeras de segurança ou policiamento, mantendo os indivíduos vigiados e assistidos constantemente; dentre outros.

## Arranjo 5

### Campo de visão<sup>1</sup>

Objetivo: apresentar aos alunos um procedimento de improvisação e composição, tanto com a finalidade de treinamento para criação de possíveis soluções em situações de acaso e imprevisibilidade, como enquanto instrumento de composições a ser utilizado na sala de aula, na escola ou no ambiente da rua.

[ferramenta;  
treinamento;  
improvisação;  
composição]

<sup>1</sup>Este procedimento não tem uma origem específica, porém aqui ele está reproduzido tal como o pesquisador e diretor teatral Marcelo Ramos Lazzaratto o apresenta em sua dissertação de mestrado O Campo de Visão: exercício e linguagem cênica.

O exercício do Campo de Visão possivelmente tem suas origens no jogo Siga o Mestre, cuja regra principal é que os jogadores devem seguir todas as movimentações propostas por alguém que é escolhido como mestre. No Campo de Visão esta também é a regra, porém há algumas especificidades que tornam este jogo mais complexo. Há um líder que deve ser eleito pelo condutor e que pode ser trocado durante o desenrolar do jogo por esta pessoa que está conduzindo (basta chamar o nome do jogador que será o próximo líder). A liderança é responsável por propor uma movimentação que servirá de base para a movimentação de todos. Os jogadores seguem os movimentos do líder sob três regras básicas:

A primeira é que não se pode olhar diretamente para o líder, portanto todos têm que expandir o próprio campo de visão, enxergando de forma ampla o que é proposto no espaço. O condutor pode propor exercícios anteriores para praticar essa expansão do olhar. É certo que a partir desta regra muitos movimentos menores podem passar despercebidos pelos jogadores que seguem, porém não há problemas, o mais importante é que os movimentos maiores e as direções do corpo do líder no espaço sejam apropriados.

A segunda regra refere-se justamente às questões acerca do direcionamento do líder no espaço, uma vez que os jogadores não devem seguir apenas a movimentação, mas também a direção proposta por este corpo que lidera. Por exemplo, se o líder está virado para frente da sala, todos se posicionam virados para frente da sala. A ideia de vetor pode ser muito esclarecedora, visto que este termo indica o percurso que um corpo realiza no espaço. Um vetor representado, por exemplo, por AB, tem A como ponto em que o corpo se encontra e B a outra extremidade do deslocamento. Um vetor pode ser equivalente a outro vetor paralelo que propõe o mesmo sentido e comprimento de percurso. Pois os jogadores deverão executar vetores paralelos aos realizados pelo corpo do líder.

A terceira regra é que os jogadores só se movimentam quando alguém estiver dentro do campo de visão deles. O que significa isso? Quando não houver ninguém no campo de visão de um jogador, este deve ficar parado, pois não há como seguir o movimento que está sendo proposto. É importante acrescentar que este 'ninguém' no campo de visão de um jogador refere-se tanto ao líder, quanto a qualquer outro jogador, pois não é necessário seguir especificamente o líder para executar a movimentação que ele está fazendo. Por exemplo, se o jogador1 segue o jogador2, que por acaso está mais perto do líder e, portanto, enxerga a movimentação proposta de maneira mais clara, então o jogador1 estará, consequentemente, executando a movimentação do líder. Funciona como uma reação em cadeia. Esta ideia pode ser desenvolvida durante todo o jogo, e não apenas nos momentos de pausa. Um jogador pode seguir qualquer outro jogador, desde que este último esteja seguindo o líder.

#### Como jogar:

Os jogadores já aquecidos<sup>2</sup> começam o jogo dispostos em formato de "U". O espaço dentro do U é o espaço inicial de jogo. Este lugar de início chama-se "ponto zero" e cada um deve ter consciência de onde é seu ponto zero e quem são as pessoas que estão ao seu lado, pois, quando necessário, o condutor pode pedir para que os jogadores voltem a este ponto, que funciona, por exemplo, como a casa "início" de um jogo de tabuleiro. Ao comando do condutor que diz "entrou", os jogadores entram no espaço do U e congelam em uma figura inicial, em um corpo de ataque<sup>3</sup>.

O condutor pode testar algumas vezes a eficácia deste corpo de ataque<sup>3</sup>, dando os comandos "ponto zero" para que os jogadores voltem ao início e "entrou" para que entrem novamente no espaço de jogo com uma energia ainda mais desperta. Quando os corpos estiverem atentos o suficiente, o condutor nomeia o primeiro líder e os jogadores direcionam o corpo de acordo com o direcionamento do corpo do líder no espaço.

O líder faz movimentos que todos possam executar. Esses movimentos podem ser contidos ou expansivos, podem explorar distintos planos (baixo, médio ou alto) e se deslocar para além do espaço inicial de jogo delimitado pelo U, de forma a explorar a sala toda.

---

<sup>2</sup>Uma sugestão de exercício de aquecimento para despertar o grupo para o jogo: em duplas. A e B. A deverá propor para B um ponto no espaço indicado com a mão. B deverá encostar com o peito do pé na mão de A de forma rápida e objetiva. A, proporá outros pontos no espaço com a mão, que ora pode ser a mão direita e ora a esquerda, fazendo com que essa proposição também aconteça de maneira rápida, explorando distintos planos, se deslocando pelo espaço e desafiando a resposta de B. em determinado momento os jogadores invertam as funções. O condutor poderá estender o jogo iniciando novas rodadas e mudando a parte do corpo que deve ser encostada na mão daquele que propõe, indicando os joelhos, lateral do quadril, ombros ou cabeça.

<sup>3</sup>Observação importante: tanto este primeiro momento de corpo 'congelado', como nos momentos de pausa em que não há ninguém no campo de visão de um jogador, este corpo parado nunca está 'morto', sem energia, ou seja, a pausa não deve ser um descarrego da energia que estava sendo construída até então, mas sim uma ação que, apesar de contida em termos de movimento, segue com a mesma energia de antes da pausa circulando internamente. Na primeira oportunidade de movimentação, este corpo que estava parado responde com prontidão, como um corpo de ataque.

Até mesmo sons podem ser emitidos (não palavras, mas gruídos, sussurros, etc.). Os jogadores seguem a movimentação (e o som, quando houver), parando quando todos saem de seu campo de visão. O líder pode propositalmente se colocar no campo de visão de um jogador que ficou parado, resgatando-o de volta ao jogo. A ideia de cardume pode ser esclarecedora, uma vez que a movimentação do coletivo acontecerá como tal. Em determinados momentos o condutor troca de líder.

Para finalizar o jogo, ao comando de quem está conduzindo, todos voltam ao ponto zero.

Ao final, o condutor poderá realizar uma conversa sobre o jogo, perguntando pelas dificuldades de executar a movimentação dentro das regras propostas. Outro ponto interessante para debate é a qualidade das movimentações realizadas pelo líder, se foram movimentos de fácil repetição e apropriação, se as movimentações exploraram distintas formas de acontecer, como planos variados e/ou velocidades alternadas. Por fim, o condutor poderá perguntar se as proposições corporais de algum líder sugeriram aos jogadores imagens ou histórias de algum acontecimento, como se, a partir da repetição do que propõe o corpo do outro, o próprio jogador criasse imaginariamente um sentido para aquele movimento.

Há a possibilidade de realizar este mesmo jogo com apenas metade do grupo de alunos, fazendo com que a outra metade fique de fora observando o que o jogo possibilita esteticamente enquanto composição corporal. Em um segundo momento, invertem-se os grupos. Ao final, todos poderão conversar sobre as impressões estéticas do exercício, refletindo acerca da potencia do jogo em criar proposições corporais e coletivas interessantes.

**ARRANJOS PARA  
A RUA**

As proposições a seguir foram idealizadas para acontecer no ambiente da rua, no espaço público. É certo que sair com os alunos só é possível quando há, perto da escola, um espaço adequado para acontecer os exercícios, com certa circulação de pessoas e com ambientes para permanecer enquanto o grupo estiver combinando ou executando as propostas. A experiência de sair da escola significa desprender-se da estrutura cotidiana de aprendizado, proporcionando um momento de união entre a experiência no espaço da cidade e a aula de teatro curricular. A partir do cruzamento destas duas situações, que comumente acontecem de maneira separada, abre-se espaço para a criação de diferentes usos, tanto da cidade, como das aulas de teatro.

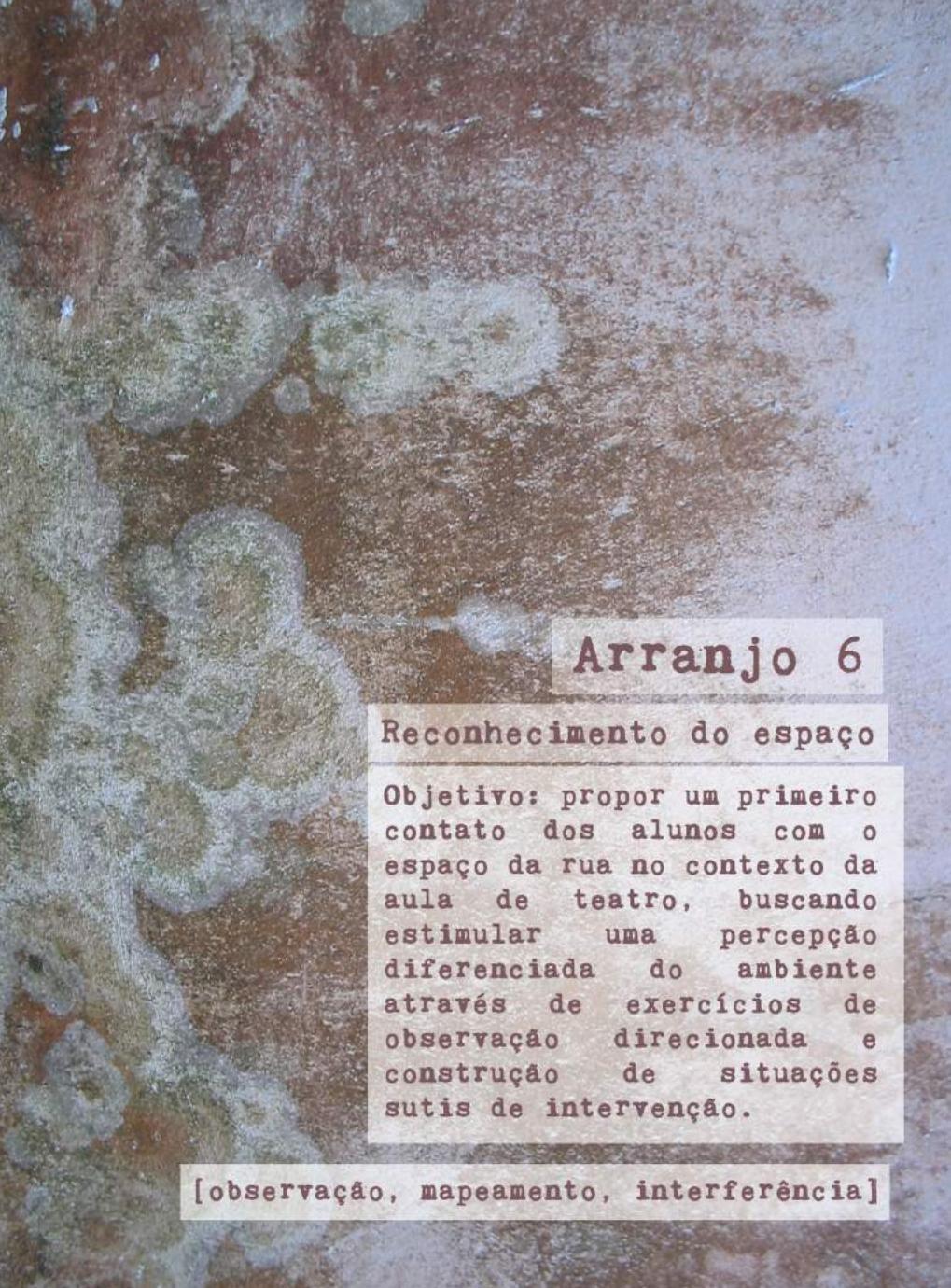
### **SUGESTÕES:**

■ Primeiramente é preciso verificar junto à direção da escola os trâmites para saída com os alunos. Provavelmente o professor precisará de uma autorização dos pais;

■ Ao sair com os alunos para rua, é necessário que o professor estabeleça um ponto de encontro onde todos estarão nos horários marcados, especialmente no caso dos exercícios realizados em grupos menores ou em caso de desencontros. O grupo todo se desloca para este local no início da aula, retornando para o mesmo local quando combinado.

Os próximos Arranjos serão, ao final, encadeados em uma espécie de roteiro. É válido ressaltar que a apresentação deste roteiro não precisa ser o foco das proposições. Cada Arranjo possibilita uma experiência de jogo na rua tão importante quanto a sequência final. A ideia é que os jogos não sejam construídos visando uma apresentação, mas sim que sejam construídos a fim de solucionar as regras que o próprio jogo propõe. Depois, caso haja material interessante para ser pincelado nestes jogos, estes momentos podem ser reunidos na sequência final. Se o professor preferir, inclusive, pode focar apenas nos jogos, sem a pretensão de construir um roteiro completo.

As propostas a seguir foram pensadas diretamente para o ambiente da rua. Caso não exista a possibilidade de sair com os alunos, a sugestão é que as mesmas propostas sejam readaptadas para o espaço da escola, especificamente o espaço de fora da sala de aula, como pátios ou corredores e, de preferência, que o horário escolhido para o uso destes ambientes seja um horário de fluxo de pessoas. Evidentemente as proposições fazem mais sentido quando realizadas no ambiente público, porém a partir da perspectiva da construção de ações de intervenção, os Arranjos podem funcionar também dentro da escola.



## Arranjo 6

### Reconhecimento do espaço

**Objetivo:** propor um primeiro contato dos alunos com o espaço da rua no contexto da aula de teatro, buscando estimular uma percepção diferenciada do ambiente através de exercícios de observação direcionada e construção de situações sutis de intervenção.

[observação, mapeamento, interferência]

## LISTA DE TAREFAS

Tarefa extra: puxar conversa com alguém desconhecido que esteja parado ou andando para seu quadrante.

1. Fazer uma planta baixa de seu quadrante.

- Há permanência de pessoas neste local? (indicar na planta - baixa).

- Há permanência de pessoas? (indicar na planta - baixa).

2. Observar neste ambiente:  
- Onde há maior fluxo de pessoas? (indicar na planta - baixa).

- Há permanência de pessoas neste local? (indicar na planta - baixa).

## LISTA DE TAREFAS

1. Fazer uma planta baixa de seu quadrante.

Tarefa extra: puxar conversa com alguém desconhecido que esteja parado ou andando para seu quadrante.

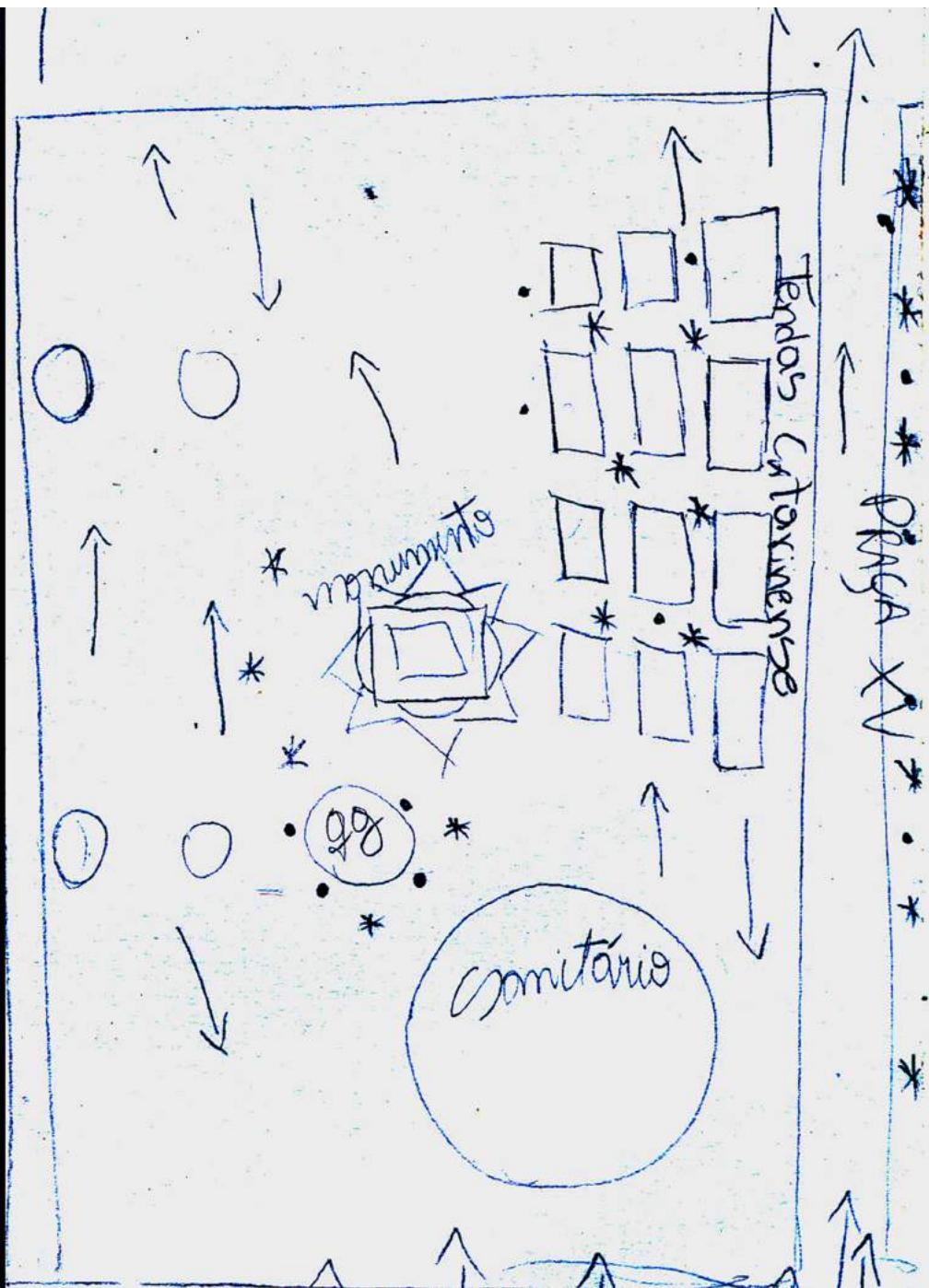
**ESCOLHA DOS QUADRANTES:** todos estão no ponto de encontro e o condutor pede para que a turma se divida em trios ou duplas, caso não seja possível formar o último trio. Cada grupo deverá delimitar um quadrante. Entende-se quadrante como um recorte do espaço, um perímetro que pode abranger uma praça, um largo, ou o trecho de uma rua. É importante que este quadrante não seja muito extenso ou distante do ponto de encontro, e que ele seja um ambiente de circulação de pessoas. O condutor deverá instruir que os alunos escolham um local que eles utilizam durante o dia a dia, seja para passar ou para permanecer fazendo algo.

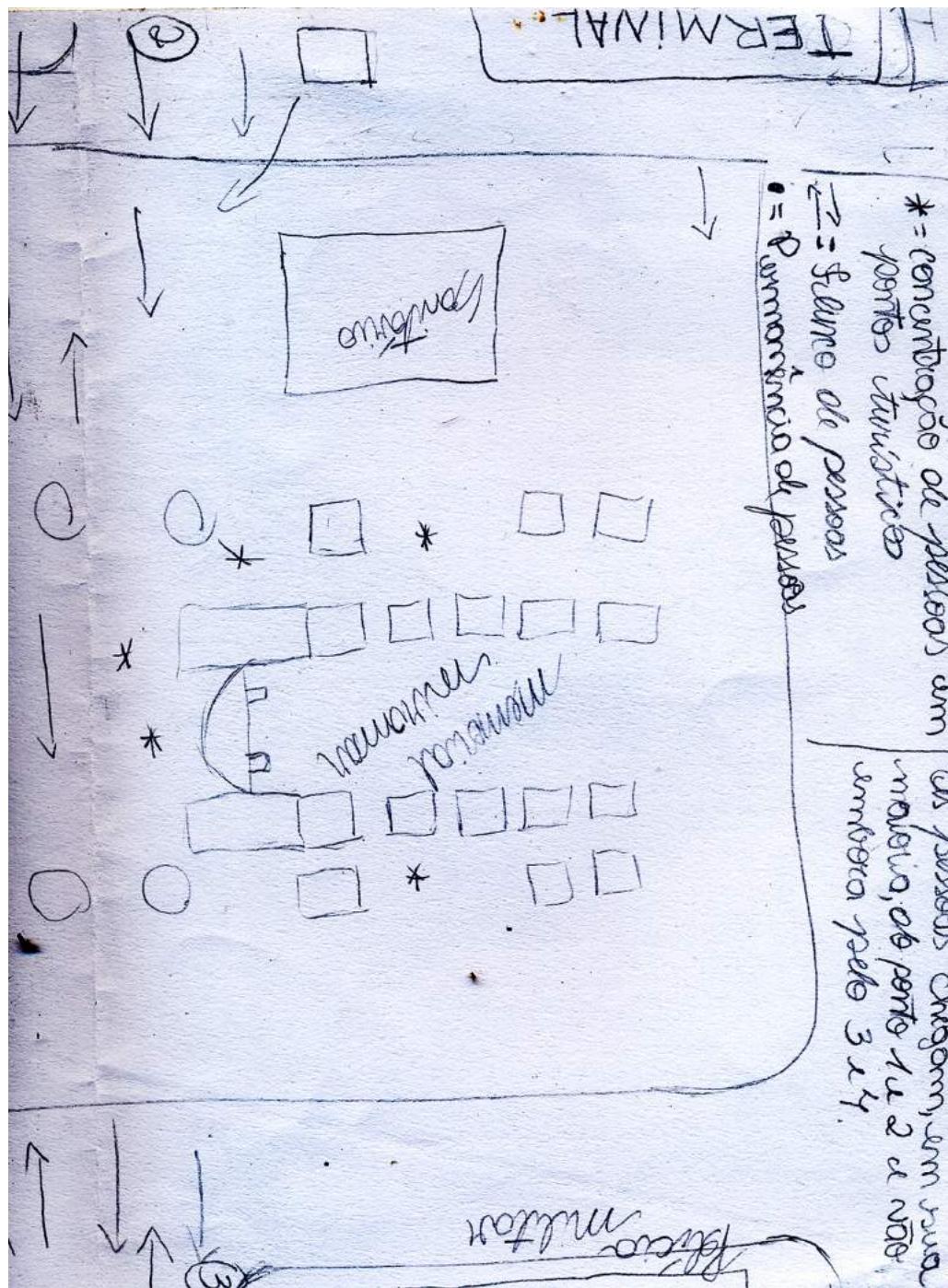
**LISTA DE TAREFAS:** depois que os trios escolheram seus quadrantes, o condutor entregará para cada um a LISTA DE TAREFAS e uma folha de papel branco. Os pequenos grupos deverão se dirigir até o espaço escolhido e realizar as ações que estão indicadas. É necessário determinar quanto tempo eles têm para cumprir as tarefas e retornar ao ponto de encontro.

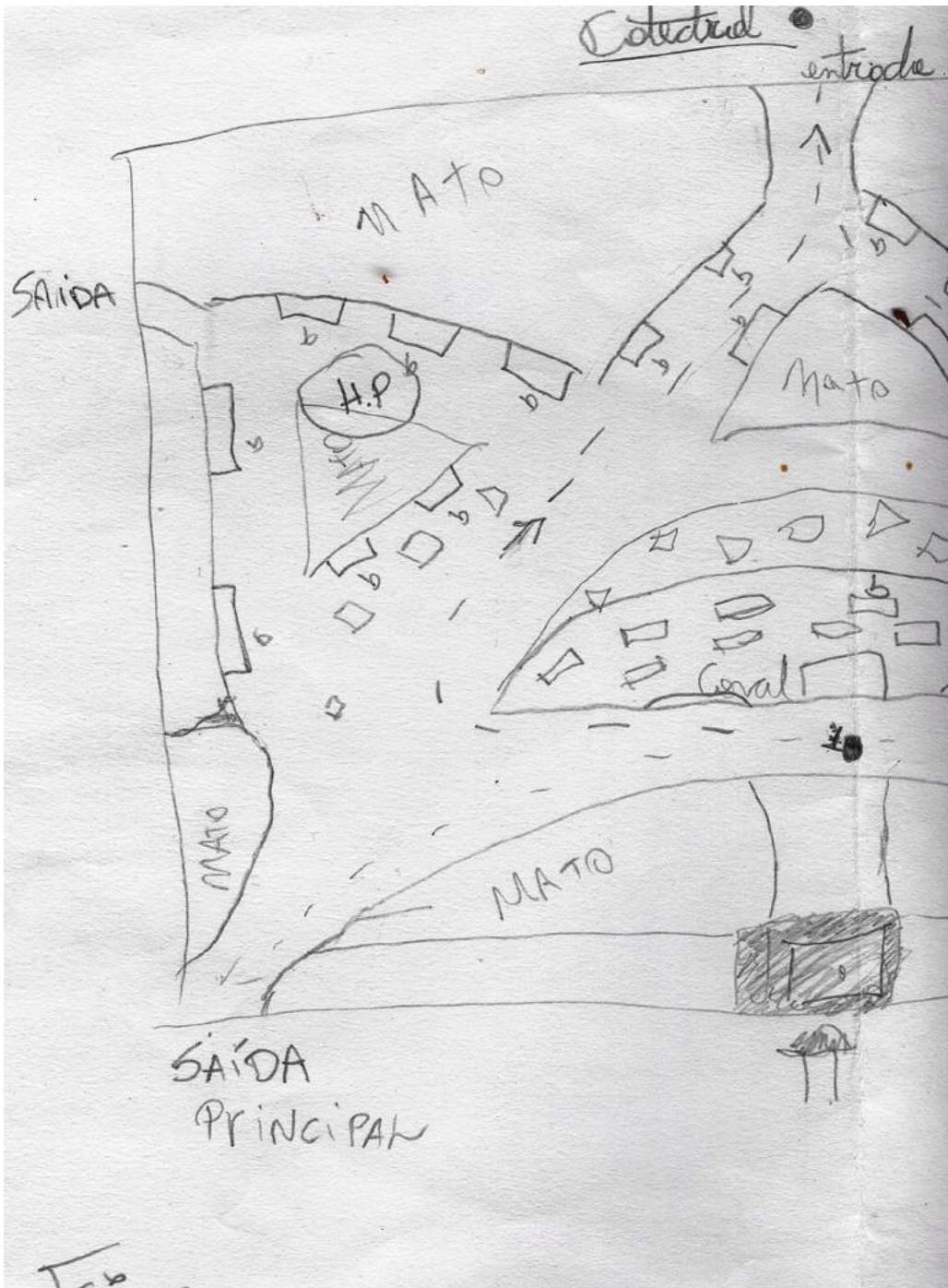
Aqui cabe uma explicação sobre o item 1 da LISTA DE TAREFAS (considerando que os itens 2 e tarefa extra são auto explicativos): uma planta baixa é um desenho de um espaço delimitado visto de cima. Este desenho deve ser detalhado, de modo que seja possível identificar os distintos elementos que têm no espaço e a disposição de cada um deles.

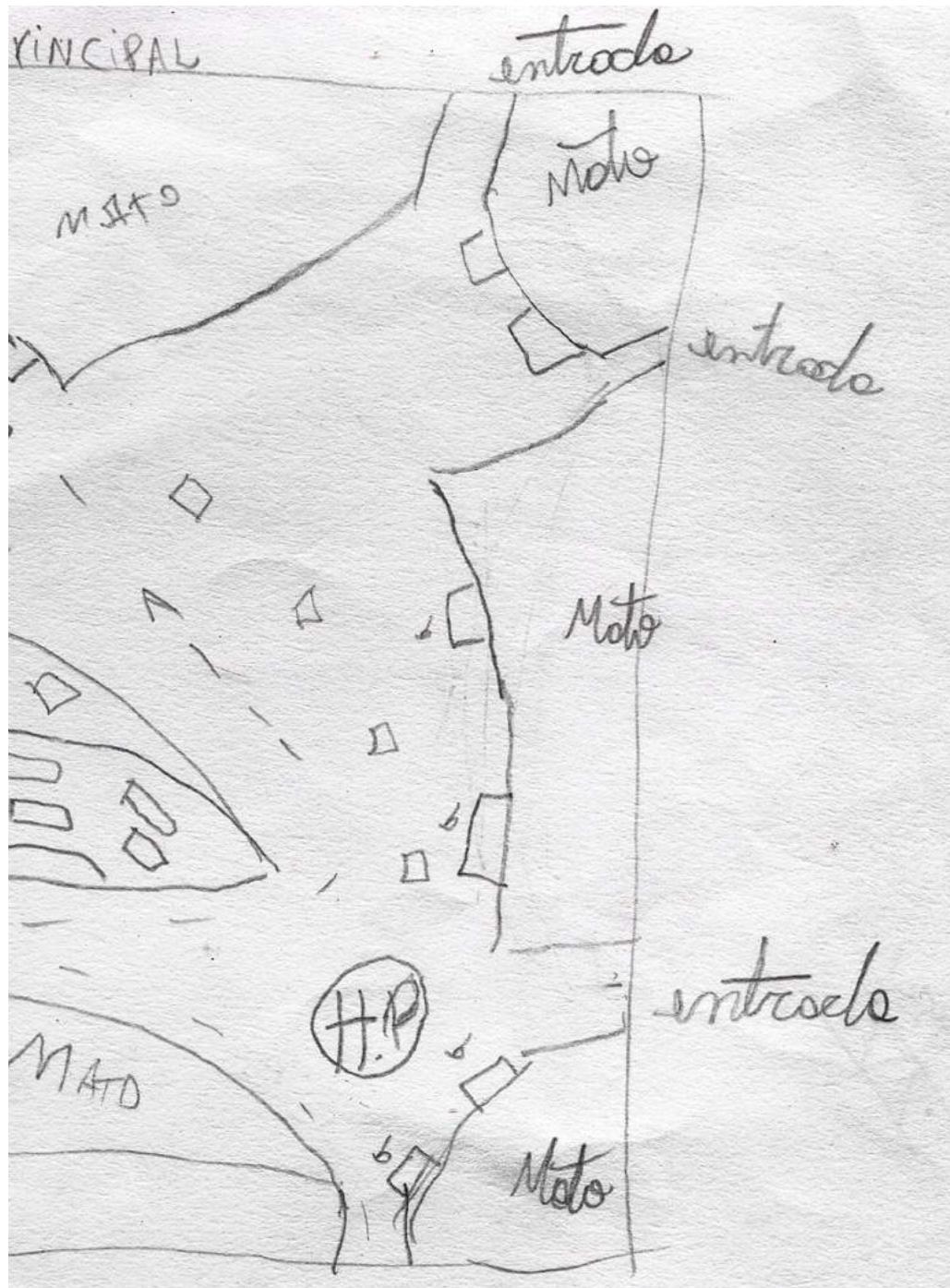
**RETORNO:** ao final do tempo delimitado, os trios retornarão ao ponto de encontro para compartilhar a planta baixa desenhada, fazendo breve relato sobre como foi a experiência de executar as proposições da lista.

PIAGA XV









## Arranjo 7

### Jogando com o espaço

Objetivo: fazer com que os alunos proponham ações não usuais a serem realizadas em algum elemento estrutural

[estrutura, uso não cotidiano; ações]

**ESCOLHA DA ESTRUTURA:** começando no ponto de encontro, novamente os trios serão separados como no Arranjo anterior e seguirão para seus respectivos quadrantes. A tarefa será escolher uma estrutura qualquer contida no espaço do quadrante. Entende-se por estrutura uma construção específica ou elemento presente no ambiente, como um monumento, um banco, um orelhão, uma árvore etc. Esta escolha, obviamente, vai depender de que tipo de elementos há no ambiente delimitado por cada trio. É importante que a estrutura seja algo pontual, como os exemplos enumerados acima, e não mais um recorte do espaço.

### **JOGO DO TURISMO**

1. Cada trio deverá apresentar sua estrutura aos outros grupos dentro da situação de um passeio turístico, no qual, quem apresenta é o guia e os que escutam e reagem são os turistas. Os guias deverão preparar a apresentação, criando detalhes para esta fala a partir de duas possibilidades:

**Primeira:** apresentar esta estrutura de maneira condizente com a função que a estrutura tem. Por exemplo, "este banco foi feito em 1994 e serve para as pessoas sentarem...".

**Segunda:** apresentar a estrutura dando a ela uma função que não é a função de uso social da mesma. Por exemplo, "este banco é o banco oficial em que as pessoas que estão com pressa param para amarrar os sapatos...".

2 O condutor deverá estabelecer um caminho que saia do ponto de encontro, passe por todos os quadrantes e termine no ponto de encontro. A sugestão é que o caminho escolhido seja o mais curto. Vale explicitar que este percurso será retomado em Arranjos posteriores.

3 Acontecerá o passeio turístico, que percorrerá o caminho traçado pelo condutor, de forma que, durante o deslocamento entre um quadrante e outro, as figuras de guias e turistas sejam trocadas entre os jogadores, assumindo os guias aqueles que representam o quadrante que virá na sequencia. Estes deverão conduzir o grupo de jogadores turistas até a estrutura que será apresentada e fazer a fala preparada no item 1. Já os turistas, assumirão a postura de passeio por este local supostamente desconhecido, observando esse ambiente como se fosse uma nova paisagem, tirando fotos da/com a estrutura e utilizando-a de acordo com as proposições feitas pelo guia. No caso do exemplo do item acima, se o guia afirmar que o banco serve para as pessoas amarrarem os sapatos, os turistas executarão esta ação e baterão fotos do evento. No caso de os guias apresentarem a estrutura de acordo com a função original da mesma, é interessante que os jogadores exagerem, então, o jogo do turista, contemplando a estrutura como se esta fosse um importante ponto turístico da cidade.

**RETORNO:** todos retornarão ao ponto de encontro e conversarão sobre o passeio turístico, explicitando quais momentos funcionaram e quais não funcionaram durante o percurso. Ao final, o grupo escolherá alguns momentos da experiência para repetir posteriormente.

**Arranjo 8**  
**Abordagem**

**Objetivo:** propor um exercício  
de relação com o público, no  
caso, os transeuntes da rua.

[abordagem, jogo, improvisação]



**ESCOLHA DO OBJETO:** reunidos no ponto de encontro, o grupo se dividirá nos mesmos trios dos Arranjos anteriores. Os pequenos grupos deverão sair para caminhar pelas redondezas do ponto de encontro a fim de buscar um objeto que esteja na rua. Esse objeto pode ser de qualquer natureza, desde que possa ser recolhido do espaço público e levado junto com os jogadores.

### **JOGO DO VENDEDOR**

**1** Os jogadores tentarão vender o objeto encontrado na rua às pessoas que estiverem passando. Para isso, o condutor poderá dar um tempo para que cada grupo crie um discurso de abordagem aos possíveis compradores. Este discurso deverá ser inventado, de forma que os jogadores tentem vender o objeto sem revelar que estão realizando um exercício da aula de teatro. O grupo deverá testar, além da fala, um gestual corporal para a ação de venda.

**2** O jogo acontecerá da seguinte forma: o percurso que passa por todos os quadrantes (estabelecido pelo condutor no Arranjo anterior) será percorrido, de forma que todos partirão juntos do ponto de encontro, passarão pelos quadrantes e voltarão ao ponto de encontro. Conforme cheguem ao quadrante de determinados jogadores, estes se posicionarão no espaço e iniciarão as tentativas de venda do objeto aos transeuntes, utilizando-se do discurso e dos gestuais corporais construídos como proposto no tópico anterior.

O restante dos participantes deverá posicionar-se perto para assistir ao jogo, tentando camuflar-se em meio ao contexto da rua, ou seja, sem se colocar explicitamente como espectador do jogo que está acontecendo. O condutor marcará um tempo para cada grupo realizar sua ação de venda e, ao finalizar este tempo, ele interromperá a ação e todos seguirão o percurso para o próximo quadrante, de forma que os próximos jogadores reiniciem a ação. A dinâmica seguirá assim até que o grupo percorra o caminho todo e retorne ao ponto de encontro.

**RETORNO:** os grupos conversarão sobre o JOGO DO VENDEDOR explicitando quais momentos funcionaram e quais não funcionaram durante o percurso. Ao final, todos escolherão alguns momentos para repetirem posteriormente.

## Arranjo 9

### Repertórios para deslocamento

Objetivo: propor um exercício de composição para realizar o deslocamento entre um quadrante e outro, utilizando-se do repertório corporal criado pelos alunos nos Arranjos 8 e 9 e também do procedimento do Campo de Visão, relatado no Arranjo 5.

[corpo, movimento, Campo de Visão]

## REPERTÓRIO CORPORAL

O condutor poderá levar o grupo para um local perto da escola em que haja um espaço maior e mais calmo para o exercício acontecer, como uma praça, por exemplo. Todos retomarão o texto e os gestos corporais que utilizaram durante os jogos do turismo e venda realizados em Arranjos anteriores. Este primeiro momento poderá ser feito individualmente ou em trios que realizaram o exercício em conjunto.

O grupo se dividirá em duplas, de preferência em duplas que sejam formadas por pessoas que não participaram do mesmo trio nos Arranjos anteriores. Cada um deverá criar uma versão solo de um dos exercícios retomados no tópico 1, isso deve ser feito reunindo-se discurso, gestos e movimentos realizados durante o jogo em uma apresentação individual. O importante é que uma pessoa da dupla crie sua sequência a partir do JOGO DO TURISMO, e a outra a partir do JOGO DO VENDEDOR, ficando a critério da dupla quem fará o que. No caso do JOGO DO TURISMO, a pessoa poderá agregar também os gestuais de turista, e não apenas de guia. O objetivo é que cada um construa sua sequência individualmente pensando em exagerar os elementos corporais, deixando evidentes os movimentos e gestos utilizados na ação de venda ou apresentação/apreciação turística.

3 A apresentará para B esta versão individual de um dos jogos. B deverá escolher dois movimentos ou gestos feitos pelo outro, repetindo-os para A ao final da apresentação. Em seguida, devem inverter a apresentação, de forma que, ao fim, as duas pessoas tenham gravado dois momentos corporais da apresentação do outro.

4

Com o grupo todo disposto em roda, cada um deverá mostrar os dois movimentos apropriados no tópico anterior. Todos repetirão os gestos quantas vezes for necessário, tentando memorizar os elementos corporais propostos pelas outras pessoas.

### CAMPO DE VISÃO:

1 Em um primeiro momento este exercício poderá acontecer da forma como está proposto no Arranjo 5, para que todos consigam retomar as regras principais do jogo.

2 Conforme, o jogo acontece, o condutor introduzirá outras regras para a movimentação do líder. A primeira regra será que este deverá tentar realizar proposições corporais que envolvam a ideia de locomoção. Portanto, o líder deverá tentar se deslocar pelo espaço. A segunda se refere ao uso dos movimentos do REPERTÓRIO CORPORAL apropriados pelo coletivo. O líder poderá se utilizar tanto dos movimentos que ele mesmo propôs, como dos que foram apresentados pelos outros.

A movimentação que o líder executa poderá aproximar-se da movimentação que as pessoas usualmente fazem naquele espaço da rua. Essa movimentação quase real pode ser atravessada por um gesto do REPERTÓRIO CORPORAL que todos vão executar, causando rupturas ao movimento cotidiano.

Ou ao contrário, o líder poderá exagerar a movimentação realizada, propondo elementos corporais não usuais, mesclando estes elementos com ações do repertório, tornando o jogo evidentemente descolado do cotidiano. A respeito destas duas sugestões, elas se relacionam com o grau de disponibilidade e abertura dos jogadores com o jogo, uma vez que as ações não usuais certamente serão foco de maior atenção por parte do público transeunte.

**DESLOCAMENTO:** a ideia é retomar o percurso que conecta os quadrantes definido nos Arranjos anteriores e realizar o jogo acima durante este deslocamento, saindo do ponto de encontro, percorrendo todo o caminho e voltando ao início. O condutor poderá acompanhar o jogo de perto, trocando a liderança sempre que quiser.

## Arranjo 10

### Costurando os Arranjos

Objetivo: criar uma sequência a ser executada pelos participantes, utilizando os momentos de experimentação espacial propostos no JOGO DO TURISMO; abordagem dos transeuntes, a partir do JOGO DO VENDEDOR; e deslocamento, de acordo com as proposições do Campo de Visão, com REPERTÓRIO CORPORAL.

[sequência, roteiro, experimentação]

**RETOMADA DE MATERIAIS:** em roda, o grupo relembrará o JOGO DO TURISMO e o JOGO DO VENDEDOR realizados anteriormente, de forma a debater e selecionar as ações que mais funcionaram durante as experimentações dos jogadores. Entende-se ação como uma sequência de acontecimentos provocados principalmente pelo comportamento dos próprios jogadores, no caso, as situações criadas por cada trio em algum dos jogos mencionados acima. Essas ações podem englobar todo o jogo proposto por um trio, do começo ao fim, ou um recorte deste todo, de forma a selecionar algum momento específico que gerou um material mais interessante. A sugestão é que haja momentos de ambos os jogos. Quanto mais ações selecionadas, mais longo será o percurso, por isso, a sugestão é que as escolhas limitem-se a duas ou três proposições de cada jogo.

**ROTEIRO DE CENAS:** os momentos escolhidos acima serão chamados de cenas, e estas devem acontecer no mesmo quadrante em que originalmente aconteceram. De acordo com o percurso que conecta os quadrantes, definido pelo condutor em Arranjo anterior, se definirá a ordem das cenas. Portanto, o percurso será iniciado no ponto de encontro, passará pelos quadrantes e será finalizado no ponto inicial; e as cenas acontecerão, respectivamente, por este caminho, cabendo ao grupo decidir qual cena virá primeiro no caso de duas delas coincidirem no mesmo quadrante. As cenas podem receber números, de acordo com a ordem de execução das mesmas, para facilitar o entendimento do roteiro.

**SEQUÊNCIA EM AÇÃO:** o objetivo é que o grupo saia do ponto de encontro, desloque-se pelos quadrantes através do exercício do Campo de Visão com REPERTÓRIO CORPORAL, realize as cenas escolhidas na ordem delimitada e finalize a sequência retornando ao ponto inicial.

Caso o condutor prefira, ele pode definir antes do exercício começar uma ordem de lideranças no Campo de Visão, por exemplo: pessoa 1 é responsável por liderar o deslocamento entre o ponto de encontro e o quadrante, pessoa 2 é responsável pela liderança entre os quadrantes 1 e 2, e assim por diante. Em todo caso, há a possibilidade de o condutor nomear o líder enquanto o deslocamento acontece, chamando-o pelo nome. Isso vai depender de quanto o condutor quer interferir no deslocamento no momento em que ele está acontecendo, deixando os procedimentos do jogo mais ou menos evidente às pessoas que passam.

Esta é a última etapa do processo na rua e pode ser feita e refeita quantas vezes o grupo achar interessante, podendo ser aprimorada ou modificada a cada nova experimentação. É certo que a sequência torna-se mais ensaiada a cada repetição, resultando em uma 'obra' melhor finalizada. Porém é válido lembrar que os momentos de incerteza e jogo com o acaso também diminuem à medida que a trajetória é refeita.

## Acréscimo: procedimento para escuta

Um exercício para que o professor possa obter retorno dos alunos em qualquer parte do processo chama-se CUSPIR PALAVRAS<sup>2</sup>. Nele, o condutor estipulará um tempo determinado, como 5 minutos. Durante 5 minutos os alunos deverão escrever sem parar e sem tirar a ponta do lápis do papel, suas impressões acerca das aulas ou de algum exercício específico realizado, no caso de o professor direcionar desta forma. Essa escrita não tem muitas regras, ela deverá referir-se ao que foi dado como estímulo pelo professor, relatando, por exemplo, momentos que aluno gostou ou não gostou de participar, críticas a determinado procedimento, sensações, enfim, ela é aberta às percepções de cada um ao processo. Ao final, os papéis são entregues ao professor que, se preferir dar mais liberdade a este compartilhamento de impressões, pode pedir para que os alunos não se identifiquem.

<sup>2</sup>Muitas vezes é difícil identificar a gênese de determinado exercício, visto que os procedimentos vão sendo adaptados e readaptados por aqueles que o utilizam. Este exercício possivelmente tem suas origens no movimento Surrealista, porém aqui, ele está relatado da maneira como o conheci, em uma disciplina do curso de teatro, na Universidade Estadual de Santa Catarina, ministrada pelo professor Pedro Bennaton.

## Pensamentos sobre o processo prático

Como professora, comprehendo um processo pedagógico como um campo de incertezas, em que as causas que estão relacionadas com o sucesso ou insucesso de certa prática de aprendizagem são extensas e diversas. Pois depende da escola, da cidade em que a escola está localizada, da cultura desta cidade, dos espaços em que são realizadas as práticas, do professor, dos alunos, do clima, do dia, da relação de tudo isso. Um processo metodológico pode tanto falhar como ser bem-sucedido, é sempre um tiro no escuro.

Se você, professor, chegou até esta parte do texto e já experimentou desenvolver algum Arranjo, muitos deles ou todos, sinto curiosidade em lhe fazer algumas perguntas acerca deste material: você conseguiu conduzir bem o processo? Se sim, se não, por quê? Seus alunos se identificaram com a temática? As questões políticas suscitararam pensamentos novos? Como eles agiram na rua, tanto durante as cenas como durante a combinação dos exercícios? Diferente de como agem na escola? Foi fácil lidar com os alunos fora do ambiente escolar? Eles ficaram acanhados ao realizar os exercícios na rua? Se sim, solucionaram a timidez de alguma forma? Eles resolveram outros problemas que surgiram durante os jogos? Algum aluno se mostrou muito interessado nas proposições? Quais foram os retornos obtidos através do CUSPIR PALAVRAS? Eles conseguiram relacionar, de alguma forma, a teoria política pincelada no começo dos Arranjos com a experiência teatral na rua? Qual foi a qualidade das cenas construídas durante os jogos?

Essas perguntas, embora sejam perguntas que eu de fato gostaria de fazer a alguém que experimentou esta proposta criada por mim, servem como um direcionamento para que o professor possa pensar em como avaliar seu próprio processo baseado neste material.

Um dos fatores de 'sucesso' para esta proposta é a existência dos momentos de experiência artística livre, em que foi possível ao aluno pensar e agir de forma autônoma, propondo soluções diante de situações que surgiram durante os jogos. Outro fator refere-se à qualidade do material artístico produzido a partir dos exercícios propostos, cabendo ao professor avaliar se os direcionamentos aqui elencados, o material trazido pelos alunos e a condução dele mesmo aos exercícios resultaram em cenas interessantes, que provocaram rupturas no uso cotidiano do espaço da rua, ou reações diversas por parte dos transeuntes, dentre outras qualidades possíveis.

É certo que ambos os fatores explicitados acima são muito relativos e difíceis de delimitar. Porém creio que, a partir destes caminhos aqui apresentados, o professor terá um direcionamento sobre como avaliar sua prática.

