

CAMINHO DA PRAIA... QUEM MINHA HISTÓRIA DESVENDAR, UM TESOURO VAI ENCONTRAR! PROCESSO DE DRAMA NA ESCOLA A PARTIR DA MEMÓRIA CULTURAL DO “SEO DODÓ”, UM PESCADOR DO LITORAL PARANAENSE

Érica Maria dos Santos¹
ericapde2012@gmail.com

Robson Rosseto²
rossetorobson@gmail.com

O projeto que iremos abordar foi desenvolvido no Programa de Desenvolvimento Educacional – PDE³, nos anos de 2012 e 2013, que visa à formação continuada do professor em exercício e estabelece diálogo entre o ensino superior e a educação básica, por meio de atividades teórico-práticas orientadas, tendo como resultado a produção de conhecimento e mudanças qualitativas na prática escolar da escola pública paranaense.

Para tanto o objetivo da proposta foi proporcionar aos alunos envolvidos o reconhecimento da memória cultural de sua comunidade, a cidade Matinhos, situada no litoral do Estado do Paraná. O estímulo composto, que foi a metodologia escolhida para desencadear o foco da investigação, empregado no processo criativo do Drama, utiliza-se da improvisação teatral para envolver os participantes em outra situação ou lugar, assumindo papéis num contexto ficcional. Nessa perspectiva, A pesquisa teve como parâmetro a memória oral de um idoso pescador da cidade, “Seo Dodó”.

¹Especialista em Metodologia do Ensino da Arte pela Universidade Estadual do Paraná/UNESPAR, *campus* de Curitiba II - FAP. Graduada em Licenciatura em Artes Plásticas pela Universidade Estadual de Londrina/UEL. Professora de Arte da Rede Pública de Ensino do Estado do Paraná.

²Orientador. Doutorando no Programa de Pós-Graduação em Artes da Cena, do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas/UNICAMP. Mestre em Teatro pela Universidade Estadual de Santa Catarina/UDESC e docente da Universidade Estadual do Paraná/UNESPAR, *campus* de Curitiba II - FAP.

³ O Programa é uma política pública da Secretaria Estadual de Educação do Estado do Paraná - SEED/PR. O modelo de formação continuada PDE envolve as seguintes etapas: 1º ano - Elaboração do projeto de intervenção pedagógica na escola, atividades de aprofundamento teórico (cursos, inserção acadêmica e seminários) e produção didático-pedagógica; 2º ano - Implementação do projeto na escola e a produção de um artigo científico, considerado como trabalho de conclusão do Programa. O processo de orientação ocorreu em todos os períodos pelo professor orientador Robson Rosseto na sede da Instituição de Ensino Superior, Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR), *Campus* de Curitiba II – Faculdade de Artes do Paraná (FAP).

A pedagogia teatral avançou no momento em que se compreendeu que os fundamentos cênicos são construídos a partir de eixos de aprendizagem: apreciação estética, contextualização, expressão e produção. Assim sendo, a arte permeia o processo de formação de identidade cultural, seja individual seja nas relações sociais. O pensador e professor Henry Giroux (1997), autor importante da área da pedagogia e cultura, aponta Paulo Freire como um dos pilares dessa linha de pensamento ao propor que na educação deva haver a fusão entre “linguagem crítica” e a “linguagem da possibilidade”. A educação como forma de política cultural, neste sentido, abrange aspectos do conhecimento, das habilidades e das relações sociais.

O ensino de teatro na escola é, por excelência, pedagógico, uma vez que proporciona diferentes possibilidades para que os alunos possam enriquecer seu repertório de referências artísticas a partir da leitura de diferentes códigos culturais. A “variedade de abordagens, no percurso das experiências de teatro, na escola, como canal para perceber e aceitar a diferença pode ser uma meta, além de evitar a reprodução cultural e social de um modelo específico, próprios do teatro tradicional” (CABRAL, 2006, p.2). Por exemplo, o jogo teatral estabelece uma abordagem lúdica que possibilita aos participantes atuantes a leitura de códigos linguísticos, fônicos e gestuais, portanto, pode-se afirmar que, certamente, “da relação entre o corpo real do jogador e a figura imaginária que ele delinea através de seu corpo, surge a ficção concretizada cenicamente” (PUPO, 2001, p.185).

O Drama, um método de ensino desenvolvido intensamente na Inglaterra, foi estudado e pesquisado no Brasil a partir dos anos de 1990, especialmente por Beatriz Ângela Vieira Cabral⁴, cuja pesquisa aborda contextos sociais e culturais da comunidade litorânea do Estado de Santa Catarina. O conceito de Drama aqui abordado tem origem anglo-saxônica e foi desenvolvido por Cecily O’Neill, Dorothy Heathcote, Gavin Bolton e John O’Toole. Seu significado está relacionado ao termo *process drama*, também conhecido como drama *in education*, e trata-se de “uma

⁴ PhD em Drama pela University of Central England/UK. Professora de Graduação, Mestrado e Doutorado em Teatro na Universidade do Estado de Santa Catarina/UEDESC. Diretora de Artes Cênicas da Universidade Federal de Santa Catarina/UFSC.

atividade de construção da narrativa teatral em grupos, onde o diretor, professor ou coordenador assume o papel de *dramaturg*, intervindo na cena na medida em que propõe ações, dirige o foco para determinadas opções dos atores, identifica e seleciona aspectos do texto em construção.” (CABRAL, 2007, p. 48). Ainda no ponto de vista da autora (2006), o drama como forma de comportamento individual e social é próprio a todas as culturas. Os grupos podem representar seus papéis, nas situações cotidianas, presentes nas manifestações artísticas (folguedos, cantorias) ou sociais (casamentos, aniversários).

Entre as características estruturais que fundamentam a proposta do Drama como atividade de ensino, Beatriz Cabral elenca o contexto e as circunstâncias de ficção que tenham alguma ressonância com os interesses específicos dos participantes como recursos que podem transformar-se em um processo a ser desenvolvido através episódios, ou seja, “um pré-texto que delimite e potencialize a construção da narrativa teatral em grupo” (2006, p.12). Estes elementos são articulados durante a ação dramática, sustentados pelos materiais de pesquisa e pela ambientação cênica.

No contexto de ficção e das possibilidades imaginárias por eles provocadas, é possível acercar-se de assuntos que normalmente seriam enfadonhos se tratados no ambiente real da sala de aula. Para realizar esta simbiose entre real e imaginário é necessário que a “situação ou circunstâncias exploradas sejam convincentes, tanto no tratamento do tema/assunto quanto na ambientação cênica” (CABRAL, 2006, p.12). Para atender a estas perspectivas, o professor tem que dominar o conteúdo proposto e disponibilizar diversos materiais que possam auxiliar e alimentar o processo dramático e o envolvimento emocional durante a sequência de episódios.

Como descrito por Beatriz Cabral, os episódios são sequências importantes onde é possível ter o espaço para reflexão sobre algumas questões que surgirem durante o processo narrativo. Entre os episódios há um período para retomar os conteúdos da pesquisa (contexto social) antes de reiniciar o processo. As discussões podem ser sobre valores éticos, personagens, etc. O pré-texto ou roteiro é o apoio para o início do processo. Como um argumento, indicam supostos papéis, tramas e

alguns enigmas para serem decididos, obstáculos, limitações e percalços. O pré-texto indica o foco das pistas para a aventura das investigações e aliar o contexto sociocultural da comunidade aos contextos de ficção é o que ajuda a identificar o foco dramático para iniciar a atividade de improvisação.

Durante o processo de construção da narrativa na ação dramática, o professor pode empregar convenções teatrais específicas do drama como as questões de tempo, espaço e presença, assim como as expressões verbais e físicas do grupo. Nesse processo, as ações envolvem a criação do contexto e podem ser motivadas pela realização de diários, ou de “gestos poéticos” (máscaras e rituais) e ações reflexivas. Quanto aos materiais ofertados ao aluno para a investigação de dados referentes ao tema proposto, eles devem incentivar as possibilidades de desenvolvimento da narrativa e imersão no contexto de ficção, configurando um “material adequado à ampliação do repertório do aluno, tanto no que se refere à área temática a ser trabalhada quanto aos elementos da forma artística explorada” (CABRAL, 2006, p.29).

Dentre as possibilidades de estratégias na proposta metodológica do Drama como método de ensino, tem-se o pacote de estímulo composto. Sistematizado na Inglaterra por John Somers⁵ como pretexto para se entrar no mundo da ficção, esta estratégia lida com elementos relacionados às histórias. O autor acredita que as histórias e suas narrativas são importantes e permeiam toda a nossa vida. Como um legado à memória nos acompanha, embora façamos escolhas de quais cenas manteremos, outras lembranças adormecidas esperam apenas o momento propício para emergir. Assim, também usufruímos de outras histórias, como as inventadas por escritores e roteiristas, como também as histórias invisíveis, “histórias de identidade nacional, da identidade silenciada de nossa família, dos padrões de comportamento que absorvemos” (SOMERS, 2011, p.176).

⁵ Membro honorário do Departamento de Drama da Universidade de Exeter/UK. Aposentou-se em 2005 e desde então vem atuando como escritor, professor e orientador em países do leste Europeu e Ásia. Foi editor-fundador da Revista *Research in Drama Education* (Routledge).

Trabalhando no contexto da improvisação dramática, o pacote de estímulo composto é uma seleção de objetos escolhidos a partir de um objetivo específico que pode ser a história de um povo ou algum assunto que se queira discutir através da dramatização.

O estímulo composto reúne um conjunto de artefatos-objetos, fotografias, cartas e documentos, por exemplo, em uma embalagem apropriada. A história que se desenvolve a partir dele ganha significância através do cruzamento de seu conteúdo - o relacionamento entre os artefatos nele contidos - e como os detalhes de cada um sugerem ações e motivações humanas (CABRAL, 2006, p.36).

Para John Somers o estímulo composto é um modo inicial de condução para o processo de improvisação e imersão no contexto de ficção. Portanto, a história e os artefatos escolhidos têm que ter relevância para os participantes, ou seja, é necessário “conhecimento tanto das características culturais quanto dos interesses da faixa etária” (SOMERS, 2011, p.178). Assim, os elementos que compõem o pacote devem despertar a curiosidade e, para tanto, não podem ser muito complexos ou extremamente óbvios, mas devidamente justapostos os artefatos devem suscitar possibilidades de entrelaçamento, o que facilita a criação de diversas narrativas. Para o autor a tensão causada pelos objetos e documentos apresentados ao grupo é desencadeada por perguntas-chave como “quem são estas pessoas?” e “o que está acontecendo com elas?”.

E imprescindível que o pacote de estímulo composto seja apresentado ao grupo como um conjunto de artefatos e documentos verídicos, que tenham sido encontrados em algum local específico ou entregues por alguém. A credibilidade na veracidade do pacote depende da qualidade dos mesmos. Na estratégia com o uso do estímulo composto, o pré-texto é a explicação da procedência do material, nesse caso é ele que vai contextualizar e despertar o primeiro sinal de curiosidade para começar o jogo.

De qualquer modo, a história que surge deve ser respeitada, pois do mesmo material ofertado aos alunos podem surgir histórias diferentes, assim as improvisações

e as investigações possibilitam a exploração e o aprimoramento das narrativas criadas. Os grupos também podem fazer registros das situações geradas dos exercícios de improvisação. Nada impede que bons resultados sejam compartilhados com colegas ou até com a comunidade escolar. Este procedimento é chamado por Somers de “fase da comunicação”, e o resultado formatado pode ser acrescido de recursos como canto, música instrumental, narração, figurino, iluminação, etc.

IMPLEMENTAÇÃO DO PROJETO - PROPOSTA DIDÁTICO-PEDAGÓGICA

Para o desenvolvimento do projeto, um material didático-pedagógico⁶ foi elaborado, configurado em três módulos: I Jogos Teatrais, II Improvisações e III Processo de Drama com a estratégia do pacote de estímulo composto. Os dois primeiros módulos foram pensados com o objetivo de inserir gradativamente o aluno no universo da linguagem teatral. Os jogos teatrais foram aplicados como instrumentalização inicial para desenvolver a metodologia do Drama na estratégia do estímulo composto.

A implementação foi desenvolvida com 5 turmas do 7º ano, com idade entre 11 e 15 anos; ao todo, 120 alunos participaram do projeto no primeiro semestre de 2013.⁷ A proposta ocorreu em duas aulas geminadas semanais, perfazendo uma hora e quarenta minutos cada encontro. Durante as primeiras experimentações, os jogos teatrais foram fundamentais para a aproximação e a integração social dos participantes. Como a Escola não dispunha de espaço adequado, a sala de aula foi adaptada com o deslocamento das carteiras. No primeiro encontro houve certa timidez, mas no geral a receptividade foi agradável. Os alunos foram orientados para

⁶ Essa produção visa organizar um material didático, enquanto estratégia metodológica, que sirva aos propósitos do projeto de intervenção pedagógica na escola, bem como o material produzido é disponibilizado para auxiliar professores em suas propostas metodológicas.

⁷ Uma pesquisa prévia pode detectar quais alunos eram de fato nascidos na região e netos de antigos moradores e quais eram provenientes de outras cidades e estados. Desse modo foi possível perceber que mais de 50% dos alunos eram provenientes de outras regiões. Assim, muitos alunos pouco conheciam sobre a história da região, do modo de vida, das tradições e das implicações sociais das comunidades do litoral.

construírem portfólios ou diários de atividades baseados nos jogos desenvolvidos que poderiam ser realizados no caderno de desenho.

No módulo II o tema abordado como pretexto para improvisação com imagens foi o “Caminho da Praia”. O percurso teve relevante importância na vida do pescador entrevistado, além de ser um trajeto tombado pelo Patrimônio Cultural do Paraná.



Figura 1 – “Caminho da Praia”, de 1929. Fotografia de carroça, meio de transporte entre Matinhos e Caiobá.

Fonte: (BIGARELLA,1999)



Figura 2 – Fotografia de um táxi transportando passageiros pelo “Caminho a Praia”, de 1946.

Fonte: (BIGARELLA,1999)

Nas fotos é possível observar o registro do modo de vida, lugares, carros e jardineiras (ônibus) encalhados por causa da elevação das marés. Pode-se também observar como as pessoas se vestiam, e outras particularidades. Esse processo de leitura da imagem foi oral, com discussão em grupo aberto no sentido de explorar as diversas possibilidades de leitura da imagem. O que será que estava acontecendo naquela cena? Quem seriam aquelas pessoas? Onde elas estariam? Apesar de ser óbvio o fato de encontrar-se em uma praia, os alunos não faziam ideia que pudesse ser a praia local.

Esta atividade teve por finalidade um estudo prático após o período de análise das imagens, assim a partir da fruição em torno delas, cada integrante do grupo compartilhou a sua leitura com os demais colegas para a construção da “Tela Viva”. Nesse processo os alunos reproduziram a cena congelada da foto, observando todos os detalhes, como figurino, posição do corpo, cenário e até a expressão facial. Após fotografamos as cenas para auxiliar no estudo e na construção da reprodução da obra, assim foi possível retratar as primeiras montagens da “Tela Viva” para avaliar, juntamente com os alunos, os resultados do trabalho. No momento em que os alunos se observam, é possível detalhar e traçar comparações entre sua reprodução e a obra, avaliando desde a posição do corpo e o cenário, até a expressão facial.

Quando os alunos souberam que o caminho era a praia perto da escola ficaram muito entusiasmados e pediram para ir até lá para fotografar. Apesar do pouco tempo, foi sugerido que fizéssemos um cenário. Os alunos escolheram duas fotografias que seriam reproduzidas na praia. Para a cena do táxi e a da carroça, fizeram cenário com papelão e tinta, alguns alunos trouxeram figurinos, e lá fomos nós para a praia, montar as cenas e fotografar.

Nesse contexto, foi interessante observar que mesmo os alunos que são filhos de moradores antigos nunca haviam ouvido falar do “Caminho da Praia”; algumas questões como a vegetação daquela época, e como o mar era mais distante do que é agora, vieram à tona. Instaurou-se um clima de muita descontração e alegria, com os alunos bem à vontade colocando lenços, óculos, chapéus e fazendo diversas poses.

Desta maneira, “O jogo é um recurso contra condutas rotineiras, ideias pré-concebidas, respostas prontas para situações novas ou medos antigos” (RYNGAERT, 2009, p.60).

A CONSTRUÇÃO DO PACOTE DE ESTÍMULO COMPOSTO

Como modo de preservação da memória cultural, as histórias no passado foram transmitidas oralmente. A memória oral pode ser de cunho individual ou coletivo, no entanto, a memória individual está inserida no contexto da história coletiva, e é carregada de atribuições culturais de uma comunidade. Pessoas e personagens, lugares, objetos e acontecimentos da memória pessoal são escolhas individuais que podem ser construídas, portanto, a memória construída pode ser consciente ou inconsciente.

Assim, o pacote de estímulo composto foi construído com base nas histórias de vida contadas de modo oral pelo pescador Lindauro Alexandre Santana, conhecido pela alcunha de “Seo Dodó”. Nascido em 13 de fevereiro de 1936, na cidade de Matinhos, “Seo Dodó” é filho de um dos primeiros moradores da região, que também era pescador. No primeiro contato com ele, foi explicado sobre a pesquisa e a intenção de trabalhar com teatro na escola, em um projeto a ser desenvolvido a partir das histórias que ele pudesse contar. A princípio tínhamos como objetivo resgatar algo que fosse lendário, ou as fantásticas histórias que são contadas por pescadores, no entanto, fomos descobrindo um homem profundamente envolvido com a realidade da vida e com suas memórias pessoais.

A coleta de dados foi realizada da seguinte maneira: no primeiro encontro “Seo Dodó” me esperava⁸ na varanda junto com sua esposa. Levei uns pãezinhos para o

⁸ Cabe lembrar que o desenvolvimento do projeto foi realizado por mim, professora PDE, sob a orientação do orientador, professor Robson Rosseto. As informações foram registradas em três encontros ao longo dos meses de março e abril de 2013, com quase duas horas de gravações de depoimentos.

café e uma pequena máquina fotográfica e filmadora. Pedi permissão para registrar seus relatos, que foi concedida prontamente. Sua primeira lembrança foi sobre a escola, das dificuldades de aprendizado, contou-me das “artes” que aprontava, e ainda se lembrou do nome de sua primeira professora.

A maioria das lembranças de “Seo Dodó” é sobre o período em que foi pescador. Posteriormente, quando a pesca foi tornando-se escassa, principalmente para os pescadores artesanais, ele tornou-se o primeiro pescador vereador e depois foi trabalhar na prefeitura como fiscal. Houve importantes relatos sobre algumas dificuldades e situações trágicas em alto mar, como, por exemplo, a perda de amigos. Mas também houve períodos de pura aventura, como os 40 dias em que ele e mais alguns amigos ficaram pescando na ilha de Curraes.

Também relatou com bastante saudosismo o período em que serviu o exército em Curitiba. Neste momento de sua vida, nos finais de semana, descia de jardineira até Paranaguá e como a noite não tinha transporte para Matinhos, ele vinha a pé pelo “Caminho da Praia”, que na época era o único caminho de acesso entre Paranaguá e o município de Matinhos. Quando saiu do exército, pode finalmente tirar sua carteira de pescador, a qual ele ainda guarda com muito carinho. Também relatou sobre a festa de São Pedro, padroeiro da cidade, e de como se deu início a procissão de barcos com o santo a bordo, realizada todos os anos no dia 29 de junho. Falou sobre seu casamento, e do seu primeiro amor que não foi a sua primeira esposa, mas sim a sua atual companheira.

Com base nestes relatos, algumas escolhas foram tomadas para a construção do pacote de estímulo composto para ser desenvolvido no módulo III.



Figura 3 – Fotografia do pacote de Estímulo Composto
Fonte: Acervo da autora

Como “Seo Dodó” não tinha fotos para ceder, as imagens para compor o pacote de estímulo composto foram retiradas do livro de João José Bigarella, *Matinho: Homem e Terra - Reminiscências...* (1999)⁹. Além das reproduções fotográficas, a opção para compor o pacote foi de alguns documentos como a carteira de pescador e a carteira de trabalho (os documentos originais foram cedidos para digitalização). Entre as fotos, há uma com crianças em frente a uma casa de pescadores coberta com folhas de coqueiro e outra com alguns pescadores retirando uma canoa a remo do mar, ambas da década de trinta. Além dessas, há também uma foto de um casal supostamente de namorados, retirada de uma revista antiga.

Dentre as histórias relatadas, o fandango aparece como uma prática comum da época, assim foi selecionada uma letra de fandango escrita em um papel de caderno. Também foi incluído no pacote um santinho com a imagem e a oração de São Pedro. Estas fotos e documentos compuseram o pacote de estímulo composto. Todo esse material foi construído de modo que pudesse parecer com os originais, portanto, na letra do fandango, por exemplo, o papel foi envelhecido, a escrita foi realizada com caneta à base d’água, depois molhado com água salgada, e fotografado.

⁹ No livro, Bigarella conta sua história com o litoral paranaense, especialmente de Matinhos, incluindo tanto sua pesquisa científica como suas experiências pessoais. O pesquisador realizou importantes trabalhos de investigação no litoral, estudando principalmente os sambaquis, e teve papel essencial na preservação da Mata Atlântica na Serra do Mar.

A característica mais importante do pacote de estímulo, entretanto parece ser o envolvimento emocional do grupo com o tema. Se o cruzamento de artefatos, a história de origem do pacote e o seu foco dramático forem convincentes e esteticamente bem resolvidos, a atenção ficará concentrada nos conflitos subjacentes à trama, e será afastada a possibilidade de a ação se transformar em mera ilustração das situações sugeridas (CABRAL, 2006, p.37).

O pré-texto foi criado com o seguinte argumento: Estes documentos e fotos foram encontrados em uma casa abandonada que se situa na Ilha de Curraes¹⁰. Junto aos documentos havia o seguinte bilhete: “Nesta caixa tem documentos importantes, lembranças de momentos bons e de momentos difíceis, a única coisa que não aparece é o sinal dos meus pés na areia do ‘Caminho da Praia’. Quem minha história desvendar, um tesouro vai encontrar.”

Após a introdução ou pré-texto informando a procedência do material e a leitura do suposto bilhete deixado junto ao material, os alunos foram convidados a apreciar o material exposto na mesa do professor. Logo em seguida, a turma foi dividida em grupos, e a cada um deles foi entregue um pacote de estímulos compostos, com os artefatos idênticos, reproduzidos do pacote original construído. Com o pacote em mãos, eles analisaram o material, depois de terem sido orientados para que observassem datas, nomes, fotografias, pessoas.

Nos documentos havia fotos, datas, cópias de documentos de Lindauro. Lindauro aparece em uma foto com uma moça, que parece ser sua esposa. Lindauro era pescador da marinha brasileira [...] em uma das fotos aparece um barco, provavelmente ele estava nesse barco, havia uma carteira de trabalho [...] havia uma oração de São Pedro, muitas fotos e datas. Tudo isso foi encontrado em uma cabana no balneário de Curraes. (Aluno da 7ª série)

Depois do processo de reconhecimento do material, cada grupo pensou em uma possível história que de algum modo pudesse encaixar as peças daquele quebra-cabeça (pacote de estímulos). O fato de ter sido inserido no bilhete a frase “Quem

¹⁰ A escola onde o projeto foi implementado fica no Balneário de Curraes, a 100 metros da praia, donde se pode avistar a Ilha.

minha história desvendar, um tesouro vai encontrar” causou certa ansiedade entre alguns alunos, pois sentiram que havia a necessidade de desvendar algum mistério. Em geral demonstraram bastante interesse pelo material original exposto. Alguns tinham até certo respeito por ele. Olhares com ares arqueológicos e intrigados com os mistérios que provavelmente envolviam aquele pacote foi o ponto de partida para que comesçassem a produzir as suas histórias. Apesar de o pacote aparentemente ter um conteúdo ‘fechado’ – já que todos sabiam que o personagem principal era “Seo Dodó” e, de modo óbvio, sabiam que ele havia sido um pescador que nasceu e morou em Matinhos – as histórias foram surgindo de modo surpreendente.

De acordo com Cabral, o pacote de estímulo é o início do processo, o que impulsiona o início da ação dramática. Segundo ela, “Para prosseguir com a narrativa ou tecer o texto dramático ou teatral, o desenvolvimento do processo através de episódios permite focalizar perspectivas distintas, aprofundar detalhes ou ações complementares, escolher caminhos secundários” (2006, p.18). A opção pelo desenvolvimento de histórias estruturadas ou criadas a partir dos elementos do pacote de estímulos tem a função de iniciar o processo de improvisação, já que em muitos casos

A invenção do roteiro o mais das vezes consiste em estabelecer de modo superficial uma “história” ou uma “esquete”, com todas as consequências ligadas a narrativas simplistas, construídas em função de artifícios dramáticos tradicionais. Em princípio o roteiro deveria ser apenas um ponto de partida em torno do qual os jogadores são convidados a inventar (RYNGAERT, 2009, p.115).

No que se referem às “histórias”, alguns signos ficaram evidentes como eixo comum nas tramas: o mar, a pesca, as dificuldades de sobrevivência, as tragédias no mar, os casamentos, as festas e as orações para São Pedro. Uma das histórias chamou a atenção pela proximidade com um dos relatos de “Seo Dodó”, onde ele expressou suas preocupações de menino, suas primeiras pescarias com o pai, de quando o pai ficou doente e ele teve que se esconder em um barco para ir pescar com os mais velhos acreditando que assim estaria garantindo o sustento da família, e principalmente sobre o primeiro remo que ganhou do pai. A história dos alunos se intitulou: O Pequeno Pescador.

Há muito tempo atrás havia um pequeno menino que gostava muito de pescar, um dia esse menino saiu com seu pai de barco para pescar, quando ele voltou para sua casa, seus irmãos estavam muito tristes porque não tinham nada para comer. No dia seguinte eles foram pescar de volta e levaram mais um menino, mas nesse dia parece que deu mais sorte, porque eles pegaram mais peixe, chegando em casa seus irmãos ficaram muito felizes. No outro dia seu pai foi pescar sozinho e morreu afogado. Um tempo depois ele cresceu e se casou, sua esposa era uma pessoa muito boa, mas toda noite ele pensava em seu pai, ele começou a trabalhar nos portos do Paraná e foi registrado, mas ele voltou a pescar e teve sua carteira de pescador, para ele e sua família é muito importante. (Aluno da 7ª série)

Analisando esta história, por exemplo, pode-se perceber como e quando o imaginário coletivo e cultural dos alunos é acionado; é nessa interseção entre elementos de ficção e memória cultural que se inicia o processo de construção de identidade cultural. E foram muitas as possibilidades desencadeadas, tesouros foram encontrados e perdidos, pescadores enfrentaram tubarões, surgiram casas assombradas, barcos encalhados, amigos morrendo durante as pescarias, muitos casamentos e filhos nascidos. A presença da família com muitos filhos foi um dado relevante, e sem dúvida é uma característica da comunidade litorânea.]

AÇÃO DRAMÁTICA: PROCESSOS E EPISÓDIOS

A metodologia do Drama propõe o desenvolvimento de episódios com contextos investigativos, estes são considerados o eixo principal do Drama, já que passam por processos cíclicos de criar e recriar, e é esta dinâmica que promove mais indagações do que respostas. Neste sentido foram oferecidos aos alunos alguns textos e fotografias sobre a história cultural da cidade de Matinhos, também foram indicados alguns sítios eletrônicos, e, por fim, discutiram-se alguns pontos relevantes referentes a datas e procedimentos de pesca, por exemplo.

No primeiro momento, foi explicado aos alunos que as histórias seriam apenas um parâmetro, e que eles poderiam alterar e preencher as criações com mais ideias durante a dramatização. No entanto as primeiras tentativas foram um tanto

tímidas. Todos os grupos usaram o recurso da narração, ou seja, um dos alunos foi eleito como narrador lendo a história e os demais representaram a narrativa, mas de modo um tanto estereotipado e mecânico, apenas reproduzindo movimentos. Num segundo momento, os alunos foram orientados para que a narração fosse mais pausada e que os personagens falassem ou conversassem durante as cenas. Assim começaram, de fato, as improvisações, meio tímidos ainda, mas num contexto de quase vinte grupos, surgiram ótimas e surpreendentes improvisações.

Nessa fase foram inseridos alguns elementos cênicos como cenário e figurino: uma rede de pesca, alguns lenços grandes e coloridos, um chapéu de palha. Imediatamente os alunos incorporaram as peças em suas improvisações. Também começaram a usar as carteiras e outros objetos da sala de aula para improvisarem os cenários, foi incluída trilha sonora, com algumas músicas relacionadas ao mar e a pesca, entre elas algumas de Dorival Caymmi, além de efeitos sonoros como o som de ondas do mar.

Com a fruição das cenas e a construção narrativa, desencadearam-se diálogos que demonstravam proximidade com a linguagem cultural de alguns alunos. Assim, foi constatado que algumas frases e contextualizações só poderiam ter sido escutadas ou vivenciadas no seio da comunidade litorânea com intensa familiaridade com a prática pesqueira. Na visão de Cabral, este é o ponto de intersecção entre o individual e o personagem, e “permite investigar quais elementos autobiográficos e/ou da cultura local foram incorporados em seu texto teatral” (2006, p.88).

Na terceira fase do processo de ação dramática, foi sugerida a retirada da narração ou que ela acontecesse apenas para marcar alguma mudança de tempo ou espaço. Também iniciamos as gravações das cenas, o que parece ter estimulado as improvisações. As cenas foram repetidas várias vezes, e entre uma e outra improvisação ficou revelado o pré-texto biográfico propulsor do processo cênico, e do mesmo modo foi possível perceber que a trama foi acrescida de novos elementos textuais e gestuais.

Numa das turmas, os alunos misturaram as diversas histórias e os personagens, e de repente a sala toda se tornou palco, com diversas cenas entrecruzadas. A cada episódio, eles inseriam novidades como peças de figurinos, adereços cenográficos como alimentos e esteiras para dormir. Do mesmo modo, construíram adereços como peixes de papéis, varas de pesca, etc.

É interessante também mencionar a dança que criaram espontaneamente numa cena. Ao som da música “Pescaria” de Caymmi, os alunos pegaram a rede de pesca e fizeram um círculo segurando-a na altura da cintura e dançaram; um deles resolveu entrar embaixo da rede e fazer movimentos espontâneos, semelhantes à dança de origem africana. Ação esta seguida pelos colegas, indo um de cada vez sob a rede como num ritual.

Para Cabral este modo de desenvolvimento dos episódios é resultado do cruzamento do pré-texto com o pacote de estímulo composto. Neste sentido a autora comenta sobre Henry Giroux e a necessidade de encarar a educação com pressupostos político, social e cultural.

Sua proposta de uma pedagogia radical tem por objetivo engajar alunos com referências múltiplas que constituem as diferentes linguagens, experiências e códigos culturais. Isto significa educar não para ler estes códigos criticamente, mas também para aprender os limites de tais códigos, incluindo aqueles que eles usam para construir suas próprias narrativas e histórias. Nessa perspectiva, os alunos devem construir o conhecimento como um “romper barreiras”- como pessoas movendo-se para dentro e para fora dos limites construídos em volta das coordenadas da diferença e do poder (CABRAL, 2007, p.54).

Assim foram inseridos contextos inusitados em suas ações. Os gestos foram tornando-se mais espontâneos, assim como as interferências e sugestões. No que é relacionado à linguagem e à estética teatral, tivemos que rever alguns pontos importantes como: delimitação do espaço cênico, organização das cenas e produção de texto a partir da narrativa criada durante o processo de improvisação. Para finalizar, cada grupo construiu um portfólio referente à dramatização de sua história. Cabe destacar um exemplo significativo em que um aluno com indício de autismo participou de todo o processo, escreveu sua própria história, criou personagem e texto e atuou.

Ao longo do trabalho, foi possível constatar que a narrativa criada entre os episódios, somados aos elementos cênicos e materiais investigativos oferecidos, facilitou as improvisações, e o fazer teatral deixou de ser algo tão penoso, principalmente para os mais tímidos com grandes dificuldades para se expressar pela linguagem teatral.

Apresentações públicas foram realizadas para os docentes e discentes da escola, apenas por um grupo formado por alunos que se propuseram a apresentar. Para tanto, um dos roteiros foi selecionado e algumas adaptações foram realizadas. O cenário foi construído pelo grupo, um barco enorme de papelão e o interior de uma casa de pescador foram reproduzidos a partir das imagens contidas no livro do Bigarella (1999); trouxemos até areia da praia para ambientar a paisagem. Infelizmente, “Seo Dodó” não pode assistir a nenhuma apresentação porque estava enfermo e não queria sair de casa.

De acordo com o pesquisador Tadeu da Silva, para os estudos culturais a pesquisa etnográfica é um estudo que coloca a cultura como eixo significativo referente a significados sociais. Segundo ele, “a cultura é, nessa concepção, um campo contestado de significação. O que está centralmente envolvido nesse jogo é a definição da identidade cultural e social dos diferentes grupos” (2007, p. 134). Assim na contemporaneidade os significados sociais de diferentes grupos parecem apresentar um emaranhado de microestruturas sociais desconectadas.

À deriva pelo tempo e espaço, estas microrregiões sociais podem encontrar um porto provisório na estratégia do estímulo composto e/ou na metodologia do Drama e/ou na linguagem teatral. A análise dessa experiência permitiu detectar que a proposta proporcionou a construção do conhecimento em grupo e a aquisição da linguagem teatral, possibilitando, sobretudo, que os alunos se envolvessem emocionalmente com o contexto da narrativa, associando a cultura deles com o foco da investigação a partir das criações cênicas.

REFERÊNCIAS

BIGARELLA, João José. **Matinho: Homem e Terra - Reminiscências...** 2. ed. Matinhos: Prefeitura de Matinhos/Fundação João José Bigarella para Estudos e Conservação da Natureza, 1999.

CABRAL, Beatriz Ângela Vieira. **Drama como método de ensino.** São Paulo: Hucitec, 2006.

_____. O Professor *Dramaturg* e o drama na Pós-Modernidade. **Revista OuvirOUver.** Uberlândia, n. 3, p.47-56, 2007.

GIROUX, Henry A. **Os professores como intelectuais:** rumo a uma pedagogia crítica da aprendizagem. Trad. Daniel Bueno. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

PUPO, Maria Lúcia de Souza Barros. **O lúdico e a construção do sentido.** Revista Sala Preta, São Paulo v. 1, n. 1, 2001.

RYNGAERT, Jean-Pierre. **Jogar e representar:** práticas dramáticas e formação. Trad. Cássia Raquel da Silveira. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

SILVA, Tomaz Tadeu da. **Documentos de identidade:** uma introdução às teorias do currículo. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

SOMERS, John. Narrativa, Drama e Estímulo Composto. Trad. de Beatriz Ângela Vieira Cabral. **Urdimento:** Revista de estudos em artes cênicas. Florianópolis, n.17, p.175-185, set., 2011.