



TEATRO DE FORMAS ANIMADAS NA EDUCAÇÃO

Fabiana Lazzari de Oliveira¹

Universidade de Brasília - UnB

RESUMO

O presente resumo expandido expõe algumas das potencialidades do uso da linguagem do Teatro de Formas Animadas na educação para o desenvolvimento humano de educandas (os). Argumenta que a linguagem em questão tem uma riqueza enorme de possibilidades servindo como expressão artística para todos os níveis no ensino-aprendizado da Educação Básica – da Educação Infantil ao Ensino Médio. A presente pesquisa tem como intuito discutir a importância do Teatro de Formas Animadas ou Teatro de Animação na educação e entender como ela está sendo utilizada para uso de abordagens pedagógicas na sala de aula.

Palavras-Chave: Teatro de Formas Animadas. Teatro de Animação. Desenvolvimento humano. Ensino-aprendizado. Educação Básica.

O Teatro de Formas Animadas ou Teatro de Animação é um gênero teatral que inclui bonecos, máscaras, objetos, formas, figuras, sombras e se pautam em animar objetos, dar vida a algo que não tem vida própria. Segundo a grande referência brasileira e estudiosa professora doutora Ana Maria Amaral (1997), o Teatro de Animação é um teatro onde o foco de atenção é dirigido para um objeto inanimado e não para o ser vivo/ator. O objeto considerado aqui é toda matéria inerte, mas em cena representa o homem, ideias abstratas, conceitos. Sendo assim é um teatro que tem uma capacidade única de trabalhar no “entre” e por meio das fronteiras, ativar o processo criativo.

A presente linguagem teatral vem crescendo e ganhando cada vez mais espaço no País, tanto com grupos teatrais como em disciplinas nas Universidades e Escolas. É um gênero estudado e utilizado para vida profissional artística e/ou pedagógica e tem uma riqueza enorme de possibilidades servindo como expressão artística para todos os níveis no ensino-aprendizado da Educação Básica – da Educação Infantil ao Ensino Médio.

Por que o Teatro de Formas Animadas tem essa riqueza enorme de possibilidades? A organização de uma criação artística nesta linguagem é em si pedagógica, ela favorece uma construção coletiva entre os atuantes o que a torna educativa. Utiliza-se desde a plasticidade, a





atuação com os bonecos/objetos/figuras/sombras até a poética que se quer dar na cena, permitindo que os educandos tenham contato com tipos de materialidades diferentes, trabalhem individualmente e coletivamente, percebam seus movimentos e gestos corporais e tantas outras características importantes no desenvolvimento humano.

O processo de aprendizagem fica divertido e o aprender pode ser visto na prática. O Teatro de Formas Animadas pode ser lúdico, trabalhar o onírico, a imaginação, recriar realidades, resolver conflitos de forma leve, promove experiências na prática onde o educando faz suas observações, investiga e explora materiais, consulta fontes de informações, busca respostas às curiosidades, amplia seus conhecimentos no mundo físico e social. O Teatro de Sombras, por exemplo, é artesanal e propicia experimentações sempre novas: as diversas fontes de luz; os diversos tipos de suportes de projeção, entre tecidos, corpos, paredes, anteparos para a projeção da sombra; os diversos materiais de construção ou como uso de bonecos para a sombra – bidimensionais e tridimensionais, entre papéis, objetos coloridos, objetos opacos. E não precisa ficar nos Teatros em miniaturas com figuras de varetas, hoje utilizamos o corpo inteiro na cena pois a luz nos proporciona a projeção da sombra em longas distâncias dando tridimensionalidade a ela.

Cada faixa etária tem suas características específicas e desenvolvimento psicomotor diferentes. Para que a criança tenha uma aprendizagem significativa é necessário que ela adquira certas habilidades. A aprendizagem de uma habilidade passa por três estágios, segundo Fitts e Posner (1967, *apud* OLIVEIRA, 2018): cognitivo, associativo e autônomo¹. O estágio cognitivo (inicial) é a fase de identificação e desenvolvimento dos componentes da habilidade, isto é, envolve uma formação da imagem mental da habilidade. É o estágio onde haverá uma quantidade elevada de erros no desempenho e, portanto, um desempenho altamente inconsistente. O indivíduo é capaz de perceber o erro, mas não é capaz de solucionar o problema. O esforço cognitivo é muito grande tentando executar o que lhe pedem, exige um nível de atenção alto para a execução de várias tarefas. No teatro de sombras, esse esforço se torna nítido quando a atriz demonstra a dificuldade de segurar a fonte de luz, manipulá-la para projetar a sombra de uma silhueta e ainda olhar e atuar com a imagem da sombra projetada. Geralmente nas primeiras vivências a atriz não consegue fazer as três coisas ao mesmo tempo, ou olha para a manipulação da fonte de luz e não vê como a sombra está sendo projetada ou

¹ Informações presentes na tese da autora.



olha para a imagem da sombra e erra o caminho de manipulação da fonte de luz. O estágio associativo (intermediário) é a fase que envolve a prática da habilidade e o uso do feedback para aperfeiçoar a habilidade. É o estágio de refinamento, o indivíduo detecta alguns de seus erros no desempenho e, portanto, os erros são menos frequentes e a variação de desempenho também começa a decrescer. O estágio autônomo (final) é a fase em que se desenvolve a habilidade para que se torne automática, dando autonomia para outras ações. Neste nível, não é preciso pensar conscientemente no que se está fazendo enquanto se desempenha a habilidade, é possível desempenhar duas tarefas ao mesmo tempo, se detectam os próprios erros e se realizam ajustes para corrigi-los. É importante frisar que o processo de aprendizagem motora é contínuo, fato este que muitas vezes é negligenciado pelos autores que falam sobre ele. O processo culmina na automatização, mas ele tem uma continuidade.

Para escrever, por exemplo, a criança precisa segurar um lápis, conseqüentemente precisa de uma boa coordenação fina. Ela precisa do domínio do objeto (o lápis) e do gesto (para segurar o lápis), para isso ela deve estar ciente de suas mãos como parte de seu corpo, orientar-se no espaço em que está inserida, aprender a controlar o seu tônus muscular para poder dominar seu gesto, desenvolvendo padrões específicos de movimento. No que condiz a psicomotricidade, ela estará desenvolvendo o seu esquema corporal, sua lateralidade, sua imagem corporal, a sua motricidade ampla e a sua motricidade fina. Essas habilidades podem ser adquiridas brincando com teatro de sombras, quando a criança usa a lanterna e a silhueta para projetar a imagem da sombra em algum suporte de projeção. Lógico que para escrever é preciso utilizar o instrumento lápis e não a lanterna, porém são dois acontecimentos que podem se auxiliar. Dentre as principais habilidades que são adquiridas e/ou aprimoradas com o trabalho no teatro de sombras contemporâneo, em todas as etapas do desenvolvimento humano estão: a percepção visual, a percepção auditiva, a percepção háptica, a percepção do espaço, a percepção do formato, a percepção vestibular, a percepção térmica, a propriocepção, a percepção de tempo, a percepção cinestésica, a velocidade de ação e reação, a coordenação, o equilíbrio, a lateralidade, o grau de precisão de movimentos. É imprescindível termos consciência de que a sombra é tridimensional e que quando estamos dentro do espaço-sombra ela ali também estará. O corpo da (o) educanda (o) ou a silhueta/figura/boneco/objeto estará em afecção com a sombra, produzindo uma imagem no suporte de projeção e fruída na sua superfície. Para animar a sombra corporal e todas as suas variantes com as silhuetas/figuras/bonecos/objetos, requer-se



uma atitude do uso do corpo, e todas as técnicas que são utilizadas se baseiam neste corpo e nas capacidades da (o) educanda (o) – ator/atriz para ter a postura adequada perante cada possibilidade. No uso do Teatro de Sombras com o uso do retroprojetor, por exemplo, as (os) educandas (os) trabalharão mais habilidades com a motricidade fina do que da motricidade global.

As experiências com a linguagem do Teatro de Formas Animadas são excelentes processos para serem utilizados em cada fase de desenvolvimento do ser humano, por exemplo na fase da educação infantil, brincadeiras com luzes e sombras estabelecem relações entre corpo, movimento e a imagem da sombra. Faz parte do universo da criança brincar com a própria sombra, tentar pegá-la e entreter-se com os seus movimentos, as crianças constroem e reconstroem saberes que as ajudam a compreender o mundo, as experiências de cada um são formações e transformações. O aprendizado gerado por uma nova brincadeira, ou estímulo, resultará em um novo conhecimento. Conforme for explorando as possibilidades, vai produzindo um repertório de movimentos. A brincadeira com luzes e sombras podem ser usadas em qualquer etapa da Educação Básica, é preciso entender como iremos utilizá-la, já que em tenra idade ela pode estimular o medo. Na Educação Infantil, trabalha-se os aspectos cognitivo, físico, motor, psicológico, cultural e social dos pequenos, através de atividades lúdicas que favorecem a sua imaginação e criatividade. Pensando no Desenvolvimento cognitivo, físico e motor, nos primeiros anos, utilizar-se das luzes e sombras ajudam as crianças a reconhecerem seus corpos, visualizarem a sombra, e perceberem também a natureza. Podemos usar lanternas, mas a luz do sol propicia brincadeiras gostosas, como pegar a sua sombra, pegar a sombra do colega no chão, não deixar o colega pisar na sua sombra. Na sala de aula escura, pode-se brincar com a expressividade do corpo, criar desenhos com a sombra projetada das mãos. Criar monstros ou animais com dois ou três corpos juntos. Podemos utilizar em qualquer etapa da educação básica, considerando que temos o conhecimento das etapas do desenvolvimento humano e considerando que a sombra pode ser utilizada como expressão artística e cultural em qualquer idade. A sombra filosófica e natural pode ser percebida desde os primeiros anos, inicia-se com tarefas mais simples, sem muitas regras. Com a sombra lúdica, com sensibilizações. Conforme as etapas vão avançando vai incluindo os fazeres mais complexos, tanto na construção como no uso de materiais de cena.



O Teatro de Formas Animadas pode ser relacionado com qualquer conteúdo das artes, em todas as etapas, com a premissa que a educadora/educador entenda a dinâmica dos elementos que compõem a linguagem. Minha sugestão é que elas/eles façam experimentações para criar as conduções de dinâmicas tendo propriedades para o ensino-aprendizado. Hoje quando estudamos Teatro de Sombras, por exemplo, sabemos que ela compila várias áreas de conhecimento: Artes Visuais (confeção dos bonecos de sombra/figuras ou silhuetas, dos suportes de projeção, da cenografia), cinema (edição de imagens com a luz), fotografia (a sombra projetada pode ser vista como na fotografia para se ter o entendimento da imagem criada), física (estudo da ótica, do ilusionismo, das escalas), história (surgimento do fogo) e geografia (estudar os eclipses, os sistema solar...), literatura (mitos, lendas, dramaturgias), esses são alguns exemplos de interdisciplinaridade. A sombra desde os tempos remotos era utilizada pelo homem primitivo: ele percebeu que o sol provocava sombras na natureza e nos objetos. Notou também que ao longo do dia os tamanhos destas sombras variavam. Primeiramente usou a sua própria sombra para estimar as horas. Logo depois, viu que podia fazer essas mesmas estimativas por meio de uma vareta fincada no chão. Estava criado o pai de todos os relógios de sol, o famoso Gnômon: o mais antigo objeto usado pelo homem para medir o tempo marca as horas de acordo com a mudança de posição e comprimento das sombras projetadas pelo sol nos diferentes períodos do dia. Outras descobertas científicas nas áreas de astronomia, matemática e geografia foram feitas a partir da observação das sombras: o filósofo grego Aristóteles (384 a.C. - 322 a.C.) afirmou que a Terra é esférica e maior que a Lua partindo da observação dos eclipses causados pela sombra da Terra na Lua; Galileu Galilei (1564 - 1642), em 1610, descobriu que na Lua havia montanhas com quase oito mil metros de altura; Tales de Mileto (625 a.C. - 558 a.C.), no fim do século IV a. C. descobriu a altura das pirâmides do Egito por meio das sombras (figura 1). Ele comparou a proporção entre as medidas de um objeto e sua sombra e calculou a altura da pirâmide de Quéops a partir da extensão da sombra que ela projetava na areia. A sombra foi objeto de culto e investigação por filósofos e artistas pelo menos desde Platão no século V a.C. A palavra “sombra” possui diferentes conceitos, significados e percepções, na psicologia, filosofia, arte, religião, física e nas diversas culturas, religiões e sociedades em que esse conceito está inserido. Sendo assim, ela já foi utilizada e continua sendo utilizada em muitas áreas de conhecimento. Na atualidade podemos detectar que para usar o Teatro de Sombras como linguagem é preciso ter alguns conhecimentos e sim



uma delas são as Artes Visuais, pois podemos trabalhar com figuras planas, desenhos recortados e coloridos para projetar suas sombras no suporte de projeção e atuar com a sombra. Conhecer pontos, linhas, curvas. A fotografia e o cinema são outras duas áreas de conhecimento importantes, pois com as possibilidades de usarmos lanternas em nossas mãos como fontes de luz, podemos utilizar os princípios da edição do cinema para efeitos especiais e transições de cenas, como fazer uma panorâmica, um close da sombra, fusões de imagens. E a fotografia entra nas questões da leitura das imagens, das escalas utilizadas. Aqui também já percebemos que a matemática e física são importantes, usamos medições, escalas. Para confecção de silhuetas que tenham movimentos articulares, precisamos conhecer também as partes do corpo humano e onde devemos colocar as articulações para determinados movimentos.

O Teatro de Animação por ser uma linguagem lúdica, ela encanta, aproxima, socializa. Além do que promove a descoberta de sensações, de habilidades psicomotoras desenvolvendo e aperfeiçoando as percepções espaciais, temporais, hápticas (de pele), a propriocepção, a motricidade global, a motricidade fina, a lateralidade, o tempo de ação e reação, enfim estas são apenas algumas.

A educação é o nicho que mais se utiliza da linguagem, pelo menos nas minhas experiências adquiridas nesses quinze anos, foi onde vi o maior interesse e demanda. Estar em corpo-sombra² e com os conhecimentos adquiridos em minha vida acadêmica, da educação física às artes cênicas, fez-me perceber que o teatro de sombras na educação tem grande capacidade de reverberação no indivíduo. Saliento a importância dos educadores terem experiências cênicas com a linguagem para entenderem como utilizá-la na sala de aula a partir de suas vivências sem cometerem equívocos no ensino-aprendizagem de suas educandas (os).

Essa pesquisa é contínua e tem interesse em discutir como o Teatro de Formas Animadas ou Teatro de Animação é visto na educação e como se está utilizando o ensino-aprendizagem da linguagem para uso de abordagens pedagógicas na sala de aula?

REFERÊNCIAS

AMARAL, Ana Maria. Teatro de Animação: da Teoria à prática. São Caetano do Sul: Ateliê Editorial, 1997.

² “Corpo-sombra é estado de atenção multifocal da atriz na sua corporeidade e no mundo percebido produzindo autonomia e dançabilidade no espaço-tempo de atuação no teatro de sombras”. (OLIVEIRA, 2018, p.138).





OLIVEIRA, Fabiana Lazzari de. Da Prática pedagógica a atuação no teatro de sombras : um caminho na busca do corpo-sombra. 308p. Tese (Doutorado em Teatro). PPGT/UDESC. Florianópolis, 2018.

