

TEATRO SENSORIAL: OS CINCO SENTIDOS COMO PROPULSORES DA EXPERIENCIA TEATRAL¹

Fernando Martins de Oliveira Neto ²
Soane Nascimento Lima ³

RESUMO

Sempre nos chamou a atenção a forma como a Arte e suas linguagens interagem com o ser humano através dos sentidos. A música desperta nossos sentimentos através dos sons que chegam até nosso cérebro graças à audição. As cores e formas das artes visuais deleitam nossa visão. O corpo assume formas e movimentos e sente a leveza e a intensidade do toque através das danças. Já o Teatro, amalgama várias sensações já que desperta potencialmente os sentidos da audição, da visão e do tato. Este trabalho trata-se de um desdobramento da execução da disciplina Estágio II do Curso de Licenciatura em Teatro - EAD da UFBA, integralizado no segundo semestre de 2023. Foi realizado no Colégio ICEIA, escola estadual da Bahia, onde é ofertado o curso técnico de Teatro, que tem como público pessoas entre 18 a 70 anos. Durante o período de estágio, proporcionamos à turma jogos teatrais que enfatizassem os estímulos sensoriais e sinestésicos, os cinco sentidos humanos e seus respectivos órgãos. Cada encontro realizou-se como um encadeamento de três momentos distintos e interligados: no primeiro momento, o de preparação corporal, tinha como motivação os aquecimentos, alongamentos e mobilidade; no segundo, a realização dos jogos e vivências que aguçavam um dos sentidos; no último, a orientação de uma criação coletiva de um desfecho cênico. Olhos vendados para aguçar o tato e a audição, cores e formas para aguçar a visão, cheiros e sabores para aguçar o olfato e o paladar. No final deste laboratório sensorial em forma de estágio, ficou evidente como os estímulos dos sentidos podem ser propulsores da criação coletiva e do fazer teatral.

Palavras-chave: Jogos Teatrais. Teatro Sensorial. Produção Colaborativa, Estágio em Teatro.

INTRODUÇÃO

Partindo da curiosidade causada pela intrínseca relação entre as artes e os sentidos, sentimo-nos impelidos a elaborar, em nossa prática docente na realização do Estágio II do curso de Licenciatura em Teatro EAD da Universidade Federal da Bahia, uma proposta em que os sentidos fossem protagonistas e propulsores da expressividade artística do público alvo do estágio, como uma forma de observar de que maneira os estímulos

¹ Este trabalho é fruto da realização da disciplina Estágio Supervisionado II do curso de Licenciatura em Teatro – EAD da Universidade Federal da Bahia.

² Graduando em Licenciatura em Teatro pela Universidade Federal da Bahia- UFBA, fernando.martins@ifbaiano.edu.br

³ Graduanda em Licenciatura em Teatro pela Universidade Federal da Bahia- UFBA, solem5@yahoo.com.br

sensoriais podem contribuir para o desenvolvimento, a criatividade e a prática teatral no exercício da docência, exigida no período do estágio.

O Estágio II foi integralizado no segundo semestre de 2023 no Centro Estadual de Educação Profissional, Formação e Eventos Isaias Alves, uma instituição educacional ligada ao Governo Estadual, de caráter profissionalizante, onde são ofertados vários cursos, incluindo o Técnico em Teatro, modalidade subsequente, que tem como público pessoas de diversas faixas etárias, desde que tenham o Ensino Médio completo.

Para começar, é importante ressaltar que este estágio foi realizado em dupla, ou seja, eu e a também estudante estagiária, Soane Lima, elaboramos e realizamos em parceria todas as atividades e proposições desta etapa formativa.

Decidimos, eu e minha companheira de estágio, Soane Lima, trabalhar os sentidos, tendo como base a prática pedagógica dos Jogos Teatrais. Sendo assim, nos aproximamos da autora Viola Spolin, maior nome neste assunto, além de pesquisarmos atividades que utilizassem como tema os sentidos. No percurso do estágio, buscamos proporcionar à turma participante, jogos teatrais que enfatizaram os estímulos sensoriais e sinestésicos, os cinco sentidos humanos e seus respectivos órgãos.

Cada um dos encontros, mesmo tendo seus temas delineados e diferentes entre si, com características e peculiaridades próprias, seguiram uma estrutura de desenvolvimento metodológico único. No primeiro momento, eram orientados exercícios de alongamento, aquecimento e movimentação corporal, bem como de exploração das espacialidades, com o objetivo de aguçar a consciência e a prontidão corporal essenciais para a atividade teatral. Dando prosseguimento, no segundo momento, eram realizadas práticas e vivências coletivas baseadas no tema de cada encontro, tendo como objetivo a realização dos jogos que enfatizavam um dos sentidos. Este segundo momento desembocava no terceiro, caracterizado pela criação cênica ou produto artístico construído individual ou coletivamente, a depender da demanda de cada encontro.

A apresentação destas produções constituía o quarto momento, em que cada grupo ou indivíduo apresentava aos demais a sua produção, ao passo que apreciava a dos demais. Cada encontro se encerrava com uma roda de conversas e compartilhamento de aprendizagens e impressões.

No percurso da prática docente foram propostas atividades que amplificaram a percepção da ação dos sentidos isoladamente, como forma de despertar, aguçar, desenvolver e enfatizar tais ações. Observou-se, para além dos nossos objetivos, que as

atividades selecionadas como propulsoras de estímulos aos sentidos foram também indutoras de memórias, sensações e emoções.

Olhos vendados para aguçar o tato e a audição, cores e formas para aguçar a visão, cheiros e sabores para aguçar o olfato e o paladar. No final deste laboratório sensorial em forma de estágios, ficou evidente que os estímulos aos sentidos podem ser propulsores da criação coletiva e do fazer teatral.

REFERENCIAL TEÓRICO

O Estágio Supervisionado realizados no ICEIA buscou privilegiar vivências e experiências que aguçaram os sentidos e despertam memórias, sentimentos e ações que corroboraram para a expressão individual, interação entre os participantes, a criação e a construção cênica.

As experiências e vivências citadas acima se utilizaram dos jogos teatrais como ferramenta de ludicidade. Ao falar de jogos teatrais, não há como não trazer à baila Viola Spolin (1986), atriz, professora e estudiosa do Teatro que sistematizou a prática dos jogos no ensino do Teatro em contextos formais e não formais com diversos públicos:

Os jogos teatrais podem trazer frescor e vigor para a sala de aula. As oficinas de jogos teatrais não são designadas como passatempos do currículo, mas sim como complementos para a aprendizagem escolar, ampliando a consciência de problemas e ideias fundamental para o desenvolvimento intelectual dos alunos. [...] São fontes de energia que ajudam os alunos a aprimorar habilidades de concentração, resolução de problemas e interação em grupo. (Spolin, 1986, p. 29)

O jogo teatral agrega em si possibilidades e potencialidades que são capazes de desenvolver, a um só tempo, os estímulos que ambicionamos em nosso planejamento de estágio. Como a proposta inicial tratava-se de uma propulsão de criatividade ocasionada pelos sentidos, bastou considerarmos a voz da própria autora da ideia de jogos teatrais para compreendermos que este seria o caminho ideal, já que Spolin (1986, p. 30) afirma que "a maioria dos jogos é altamente social e propõe um problema que deve ser solucionado - um ponto objetivo com o qual o indivíduo se envolve e interage na busca de atingi-lo".

Mesmo encontrando um valioso acervo de grandes possibilidades na famosa obra de Viola Spolin, complementamos o nosso acervo de jogos para a proposta de estágio utilizando também as nossas diversas experiências, seja das vivências enquanto professores ou ainda das memórias de nossas brincadeiras de infância.

Para além de problemas a serem resolvidos, um outro objetivo de nosso estágio foi o despertar da criatividade. Por isso, cada encontro / aula deveria culminar com a criação cênica como produto das experiências vividas em cada momento, baseando-se também em situações problemas. Mais uma vez, Viola Spolin (1986, p. 31) nos responde com o propósito transformador do jogo teatral, já que a autora defende que "os efeitos do ato de jogar não são apenas sociais ou cognitivos. Quando os jogadores estão focados no jogo, são capazes de transformar objetos ou criá-los".

A necessidade da associação dos jogos teatrais à situações problemas surgiu da intenção de fazermos os(as) participantes se questionarem sobre seus posicionamentos e opiniões diante das questões sociais presentes em nosso cotidiano, ao passo que desenvolviam o entendimento do papel da arte como área de conhecimento que desenvolve a criticidade e a capacidade analítica diante das questões sociais. Pensando nisso, trouxemos para nossos planejamentos, Augusto Boal, e suas bases sobre o Teatro do Oprimido, enquanto “método e modelo cênico-pedagógico, que tem como objetivo a conscientização social”. Sendo assim, o Teatro do Oprimido esteve presente em nossa abordagem a partir do uso das situações problemas.

O intuito de privilegiar o jogo teatral com ênfase nos cinco sentidos se baseia na ideia de Znanandrea (2013), que afirma que estes são “porta de entrada aos estímulos” e que “norteiam o trabalho do ator ao longo do processo de criação cênica”, coadunando o pensamento de Grotowski e Flaszen (2007, p. 103) que defendem os sentidos como vetores que “ajudam o corpo a agir na sua totalidade”.

Znanandrea, em seu artigo intitulado "O sexto sentido do ator: a importância da percepção Cinestésica no Teatro", alerta sobre a relevância do estímulo dos sentidos, com o objetivo de desenvolver o potencial cinestésico do ator, tratando a cinestesia como um sentido a mais, responsável pela sensibilização aos movimentos do próprio ator e de com quem ele atua.

Na prática do Estágio Supervisionado, foram propostas atividades que, de forma isolada, amplificaram a percepção da ação destes sentidos, como meio de despertar, aguçar, desenvolver e enfatizar tais ações. Despretensiosamente, as atividades selecionadas para alavancarem os sentidos foram também indutoras de memórias,

sensações e emoções, pois como preconiza Corção (2007, p. 15), “um fragmento de memória involuntária, despertada por estímulo sensorial externo, é capaz de recuperar lembranças deixadas às margens das lembranças”.

METODOLOGIA

O Instituto Central Isaías Alves, localizado no bairro do Barbalho, região central da Cidade do Salvador, capital baiana, nos recebeu com grande abertura e, através da supervisão da professora Cristiane Petersen, vivemos uma rica experiência de estágio. A mencionada professora nos proporcionou um espaço de criatividade, autonomia e desenvolvimento de atividades com seus estudantes que resultou em um trabalho do qual nos orgulhamos muito ao final da etapa de realização. O Estágio II foi realizado entre agosto e outubro de 2023.

A turma na qual estagiamos era composta originalmente por 35 estudantes, porém, ao longo da realização do Estágio, se fizeram presentes 26 dos matriculados. Era constituída de jovens, adultos e de pessoas idosas. Logo no primeiro, constatamos que a turma era composta por pessoas com variadas demandas e motivações, mas que, de uma forma geral, boa parte buscava o Teatro com o intuito de profissionalizar-se na área, enquanto outra parte tinha como objetivo realizar um sonho guardado há muito tempo e que, enfim, percebia a chegada do momento de realizá-lo. Em alguns relatos, observamos também o desejo de desenvolver, através do Teatro, aptidões como extroversão, segurança ou comunicabilidade.

A carga horária mínima obrigatória estipulada pela disciplina do Estágio II era de 40 horas, e nos foi orientado pelo professor titular da componente curricular que dedicássemos, ao menos, metade da carga horária à regência de aulas. Sendo assim, realizamos, eu e Soane, 20 horas de observação das aulas da professora Cristiane Petersen, e as demais 20 horas foram voltadas à prática docente, divididas em 5 aulas de 4 horas cada.

Por se tratar de uma turma de estudantes do curso técnico de Teatro, sentimos desde o princípio uma imensa responsabilidade em preparar aulas para este público específico. Em primeiro lugar, nos preocupamos em não causar descontinuidade ao processo que estava sendo construído pela professora titular, já que graças às observações realizadas ao longo de cinco semanas, tivemos uma clara percepção de que as aulas a serem preparadas para o estágio deveriam ser pensadas segundo a estrutura complexa e

completa de encadeamento de ações, assim como eram as aulas ministradas pela professora titular da turma.

No estágio realizado no ICEIA (Estágio II), elaboramos cinco aulas dedicadas aos sentidos. Cada aula foi composta por momentos distintos e complementares, como dito anteriormente. Neste artigo, relatamos os cinco encontros, com suas etapas distintas e complementares.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A visão aguçando a criatividade

Para o tema da visão, utilizamos quatro jogos que privilegiassem o uso dos olhos e o foco no sentido da visão. Os dois primeiros jogos foram realizados como forma de aquecimento e preparação, os demais com o objetivo de foco e concentração.

O primeiro jogo chegou até nós através de uma das oficinas ministradas no I Encontro das Licenciaturas em Teatro da UFBA, realizado no primeiro semestre de 2024, na oficina de Teatro de Rua. Trata-se de um jogo em que todos os presentes se posicionam em círculo e, cada participante produzia, um(a) por vez, um som associado a um movimento. Depois que todos(as) realizassem seu movimento sonoro, voluntariamente, também um(a) por vez, se dirigiam ao centro do círculo e produziam o som que tinha realizado enquanto os demais em suas posições originais, só que de costas, realizavam o movimento associado ao som utilizando da memória fotográfica.

O segundo deles foi o “Espelho” (Spolin, 1986, p. 120), um jogo realizado em duplas, nas quais um(a) participante por vez realiza movimentos enquanto o(a) outro(a) tenta repeti-los simetricamente.

O terceiro jogo, para evidenciar ainda mais o uso da visão, foi o “Telefone sem fio de imagem”, uma adaptação do já conhecido popularmente “telefone sem fio⁴”. Nesta releitura, a mensagem inicial é passada na forma de ação ou mímica, para uma pessoa que está no começo de uma fila, enquanto os outros participantes se encontram de costas. Quando a pessoa que visualiza a mensagem inicial compreende, ela toca nas costas da pessoa seguinte e repete a ação ou mímica da forma que compreendeu. A pessoa seguinte

⁴ O jogo do telefone sem fio, é uma brincadeira bastante difundida, em que uma pessoa inicia a rodada falando ao ouvido de um participante alguma palavra ou frase. Em seguida, o participante passa a mensagem para o seguinte participante da forma que foi compreendida, de maneira que nem sempre a mensagem chega ao último participante como ela foi originalmente emitida.

faz o mesmo com a próxima e, assim por diante, até que a última pessoa de costas seja orientada a se virar para ver a mensagem em forma de ação ou mímica. Quando todos(as) visualizarem a mensagem, o último repete a ação ou mímica da forma que compreendeu, e o grupo verifica com o primeiro que passou a mensagem visual qual era a real mensagem, concluindo se a mensagem chegou ao destino final igual ou diferente da que foi primeiramente emitida.

Para aprofundar ainda mais o uso da visão, utilizamos o quarto jogo, que nos foi ensinado pela professora Simone Carleto, em uma das aulas presenciais de nosso curso, no Polo de Alagoinhas, quando ministrava a disciplina Tecnologias Aplicadas ao Ensino de Teatro. Trata-se do “jogo do complete a cena”, em que um(a) participante inicia uma cena realizando uma ação e paralisando em seguida para que outro(a) entre em cena, complemente a ação e paralise, até que todos(as) entrem analisem a imagem criada, tenham suas próprias impressões, entrem em cena, complementem e finalizem-na. Ao final, todos(as) comentam sobre suas próprias compreensões e concluem se estavam em consenso ou se divergiram de entendimento.

A audição despertando a improvisação

No encontro dedicado ao sentido da audição, privilegiamos o uso de objetos sonoros e instrumentos musicais, bem como a utilização da música no momento de alongamento corporal e como fonte de inspiração para a criação cênica no final do encontro.

Iniciamos o encontro com as atividades de aquecimento corporal e alongamento e, já neste momento, realizamos atividades que foram planejadas para aguçar a audição. A primeira delas foi a orientação de se movimentarem pela sala ocupando os espaços e serem conduzidos pelos sons de três instrumentos musicais com sonoridades distintas: um vibrafone de uma tecla só com som agudo e contínuo, indicando que a movimentação pelo espaço ocorresse no plano alto, ou seja, que todos(as) deveriam se mover de pé ou com a ponta dos pés; já o instrumento de som intermediário, um *shake*⁵, indicava que a movimentação deveria se dar no plano médio, ou seja, que os(as) participantes deveriam se mover levemente encurvados ou sobre quatro apoios (pés e mãos), nem totalmente de pé, nem totalmente abaixados; o instrumento de som mais grave, um chocalho, indicava

⁵ Espécie de ganzá em forma de ovo plástico, com sementes dentro.

a movimentação no plano inferior, podendo os (as) participantes rastejarem ou rolarem, desde que o corpo estivesse totalmente no chão.

O segundo jogo foi realizado em duplas, com um(a) dos(as) integrantes tendo seus olhos vendados e sendo guiado(a) pelo som de um instrumento musical escolhido pela própria dupla. Depois de um certo tempo, os papéis eram invertidos e quem guiava usando o instrumento passava a ser guiado pelo(a) parceiro(a) de dupla. Tanto o primeiro quanto o segundo jogo deste encontro foram inspirados em aulas de musicalização realizadas no período de meu curso de Licenciatura em Música, entre os anos de 2012 e 2015, na UFRN.

O terceiro e último jogo foi inspirado em uma prática realizada pela professora Cristiane Petersen com a turma do curso técnico de Teatro do ICEIA, com a qual tivemos contato no período de Estágio II. Para tanto, solicitamos que cada participante trouxesse para este dia de encontro uma música que seria apresentada individualmente somente com o corpo, sem o uso de sons. Após cada apresentação individual, os(as) demais participantes tentavam descobrir qual música estava sendo encenada. Caso ninguém descobrisse, o(a) participante que estava encenando poderia fazer novamente a mesma encenação, desta vez, utilizando a música.

Para a atividade conclusiva deste encontro também utilizamos a música, porém, de uma outra forma. Formamos grupos entre os(as) participantes e sorteamos letras de músicas que serviriam de roteiro para a criação de uma cena. As letras das músicas versavam sobre temas sociais tais como racismo⁶, masculinidade tóxica⁷, homofobia⁸ e discriminação dos povos indígenas⁹. A proposta desta atividade foi criada por nós, a dupla de estagiários.

O tato arrepiando a coletividade

Para explorar o sentido do tato, propomos inicialmente o “Jogo do Hipnotizador”, que também nos foi ensinado pela professora Simone Carleto, em um dos encontros presenciais de nosso curso de Licenciatura em Teatro, no polo de Alagoinhas, quando ministrava a disciplina Tecnologias Aplicadas ao Ensino de Teatro. Neste jogo, que se assemelha a uma evolução do “Espelho” de Spolin (1986, p. 121), os(as) participantes em

⁶ Para tratar deste tema, a música escolhida foi “Sinhá” de Chico Buarque e “Histórias para ninar gente grande”, samba enredo da G.R.E.S. Estação Primeira de Mangueira, carnaval de 2019.

⁷ Para tratar deste tema, a música escolhida foi “Triste, louca ou má” do grupo Francisco el hombre.

⁸ Para tratar deste tema, a música escolhida foi “Não recomendado” de Caio Prado.

⁹ Para tratar deste tema, a música escolhida foi “Índios” de Renato Russo.

dupla se revezam nos papéis de hipnotizador(a) e hipnotizado(a). A diferença entre este jogo e o do espelho é que neste, as duplas podem explorar a espacialidade do local em que acontece o jogo, não necessariamente tendo que ficar em um só local. Além disso, a pessoa que hipnotiza utiliza uma das mãos para conduzir os movimentos da pessoa hipnotizada, indicando inclusive a direção para a qual ela deve se mover.

O segundo jogo foi criado por nós, a dupla de estagiários, como uma releitura do “Espelho” e do “Hipnotizador” e o chamamos de “Guia tátil”. Neste jogo, os(as) integrantes da dupla se posicionam de costas um(a) para o(a) outro(a), aproximando cabeça, braços, tronco, quadris e pernas. Um(as) dos(as) participantes realiza movimentos e o(a) outro(a) deve seguir estes movimentos somente pelo sentido do tato, já que estará de costas e precisará perceber qual parte do corpo de seu(ua) parceiro(a) se move, seguindo-o(a) com seu corpo, realizando o mesmo movimento, sem descolar do corpo do(a) colega.

No “Jogo da confiança cega¹⁰”, também realizado em duplas e, preferencialmente, em um espaço aberto, um(a) por vez permanece de olhos vendados enquanto o(a) outro(a) integrante da dupla guia por todo o espaço, tendo o cuidado de não machucar o(a) parceiro(a). Com o passar do tempo, os papéis se invertem e quem era guiado(a) passava a guiar.

Na última atividade envolvendo o sentido do tato e que também é a atividade de culminância deste encontro, utilizamos objetos trazidos pelos(as) próprios(as) participantes, que tinham sido orientados(as) no encontro anterior a escolher três objetos pessoais que tivessem algum valor afetivo, significado especial ou lembrança simbólica de algo ou de alguém importante para eles(as).

Em duplas, os(as) participantes contam a história de cada objeto e, ao final da conversa, trocam um objeto com o(a) primeiro(a) companheiro(a) de dupla. Trocam-se as duplas e, a esta nova parceria conta-se novamente as histórias, adicionando, agora, um novo fato sobre o objeto que foi trocado com o(a) primeiro(a) parceiro(a). Troca-se novamente mais um objeto e segue para uma nova troca de parceiro(a). Para o(a) terceiro(a) parceiro(a), conta-se novamente as histórias com os dois objetos novos e o seu original.

¹⁰ Este jogo foi adaptado de uma experiência pessoal que vivi em um retiro religioso há muitos anos, quando participei de grupos de jovens na Igreja Católica. O objetivo da “dinâmica”, como era chamada a atividade, era alertar os jovens participantes para a confiança que deveríamos ter em Deus.

Depois das três trocas, cada um(a) contará para todos(as) as histórias sobre os três objetos que pararam em sua mão, podendo ou não utilizar as histórias reais ou, se preferir, criar uma história que interligue os três objetos. Esta atividade foi inspirada em uma atividade realizada pela professora Cristiane Petersen, supervisora do estágio II no ICEIA, durante o período de observações.

O olfato fomentando a imaginação

Encontrar jogos teatrais que desenvolvessem os sentidos do olfato e do paladar não foi possível. Por isso, eu e minha parceira de estágio resolvemos criar jogos a partir das nossas próprias experiências e vivências com estes dois sentidos.

O primeiro jogo do encontro dedicado ao sentido do olfato foi o “Jogo do cheiro imaginário”, realizado no primeiro momento do encontro, como forma de aquecimento e movimentação. Andando pelo espaço, cada participante foi orientado(a) a reagir diante da informação de um cheiro ou aroma. Os exemplos de cheiro utilizados no jogo foram: cheiro de terra molhada, cheiro de bolo quente saído do forno, cheiro de praia, cheiro de fumaça de fogueira de São João, cheiro de mofo num quarto úmido, cheiro de pão quentinho saindo do forno da padaria, cheiro praça de alimentação de shopping center, cheiro de posto de saúde ou de hospital, cheiro de uma loja de perfumes, cheiro de fazenda. Este jogo foi uma adaptação do jogo “Caminhando pelo espaço nº 1” (Spolin, 1986, p. 72).

O segundo jogo do encontro sobre o olfato foi uma experimentação olfativa, também conhecida como análise sensorial¹¹. Os participantes são orientados a sentarem em círculo e informados que experimentarão, uma de cada vez, essências artificiais de aromas diferentes, em frascos identificados apenas com um número, que indicará o nome do aroma correspondente. Vale ressaltar que esta informação só se encontrará nas mãos do professor. Após experimentarem cada aroma, escreverão em um papel o nome do aroma acreditam ser e uma possível memória afetiva que tenha surgido a partir da experiência com aquele cheiro.

¹¹ Análise sensorial é uma componente curricular do Curso Técnico em Alimentos, ofertado pelo IF Baiano, campus Catu. Certa vez, tomei conhecimento a partir de conversa com estudantes do curso que uma das atividades desta disciplina era a experimentação de comidas e bebidas para que fossem feitas as análises de sabor, aroma, aparência, textura e outras características. Baseando-me nesta atividade, propus a realização de experiências sensoriais de olfato e paladar, já que não encontramos jogos teatrais com esta temática.

A experimentação seguiu de acordo com a quantidade de participantes¹². Após o momento de registro da memória, os(as) integrantes se misturarão pelo espaço com seus aromas e serão orientados(as) a ficarem em dupla. Compartilharão com a dupla sobre sua memória e criarão uma cena envolvendo os dois aromas e as duas memórias afetivas sem revelar os seus respectivos aromas aos demais colegas para que haja uma certa tensão de adivinhação. Após cada cena, os(as) demais colegas poderão opinar sobre quais aromas eles(as) acreditam que foi encenado e a dupla pode responder se acertaram ou não. Os nomes reais dos aromas só serão revelados ao final de toda a atividade, quando todas as duplas realizarem suas encenações.

A atividade de culminância deste encontro foi a criação de cenas em grupos tendo como tema a fome. Em um dos grupos, a cena deveria retratar situação de felicidade e fartura. Em contraponto, o outro grupo deveria encenar a fome, o cheiro de comida e a falta dela.

O paladar acordando memórias

Devido a dificuldade de encontrar jogos teatrais voltados para o sentido do paladar, adaptamos o jogo “Imagem e Ação”, utilizando comidas associadas aos quatro tipos de sabores¹³: doce, salgado, azedo e amargo. Sendo assim, cada participante, aleatoriamente, recebia um papel colorido com o nome de um alimento. Ele(a) faria uma mímica para expressar o alimento escrito no papel. Após todos(as) apresentarem seus alimentos em forma de mímica, solicitamos que guardassem o papel com o nome do alimento que cada um(a) tinha sorteado para uma divisão em grupos que aconteceria mais adiante, já que cada cor de papel estava associada a um sabor distinto.

Após o jogo das comidas ao estilo “imagem e ação”, realizamos uma atividade que batizamos de “Banquete sensorial”. Nela, propiciamos aos(às) partícipes uma experiência degustativa de cada um dos quatro sabores, utilizando pequenas amostras.

Como este encontro coincidiu com a finalização do estágio, de forma que conseguimos, eu e minha colega de estágio, unir à aula o desejo de uma confraternização em clima de despedida. Sendo assim, além dos alimentos que levamos para a degustação

¹² No estágio II, tivemos a participação de 16 estudantes. Já no estágio III, 9 se fizeram presentes.

¹³ De acordo com Percilia Giaquinto e Silvia Mitiko Nishida, “reconhecemos classicamente 4 tipos de sabores: doce, salgado, ácido e amargo. No entanto, os cientistas descobriram que há mais duas qualidades dos alimentos que podem ser detectadas: umami (delicioso em japonês) causado pelo aminoácido glutamato presente nas fontes de proteína animal (carne, leite, etc.) e o sentido gustativo por ácidos graxos (gordura). Os orientais já usam, há muito tempo, o glutamato monossódico como realçador de sabor”.

experimental, conseguimos promover também um lanche, como forma de gratidão pelo período de estágio, no qual fomos tão bem acolhidos pela professora Cristiane Petersen e pela turma do 1º ano de Teatro do ICEIA 2023.2.

Foram oferecidos aos(as) participantes amostras do sabor doce (açúcar), salgado (sal), amargo (chocolate 85% cacau) e azedo (limão espremido. Entre cada experimentação, era servido um pouco de água com gás, bebida recomendada para limpar o paladar e prepará-lo para a experimentação de um outro sabor.

Depois de cada experiência com os sabores, os(as) participantes eram orientados a se recordar de um momento ou situação em que tiveram contato com o tipo de sabor experimentado e guardá-lo na memória para ser compartilhado ao final do jogo.

A culminância deste encontro foi realizada utilizando a associação do sabor a um tipo de notícia veiculada na grande mídia. Utilizamos matérias de jornal veiculadas na internet, nos grandes portais de notícia, sem uma temática padrão.

Buscamos associar o sabor doce à uma notícia boa, o sabor salgado a uma notícia triste (sabor da lágrima), o sabor amargo à uma notícia revoltante e o sabor azedo à uma notícia fraudulenta, ou fake News.

Com os grupos divididos segundo as cores dos papéis sorteados no jogo da mímica de sabores, entregamos as notícias impressas para que cada grupo criasse uma cena representando metaforicamente o sabor sorteado. Os(as) integrantes poderiam ou não utilizar a notícia como roteiro. Caso optassem por não utilizá-la, poderiam criar uma narrativa a ser encenada coletivamente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Começamos afirmando a importância da realização do Estágio II em dupla. Poder compartilhar a experiência docente com outra pessoa pode ser muito desafiador, no entanto, no nosso caso, meu e de Soane, posso afirmar que não poderia ter sido melhor. A sintonia, o empenho e o desejo de ambos de fazer as coisas acontecerem proporcionaram uma experiência de estágio rica em aprendizagem e crescimento.

É evidente que o tema trazido neste artigo não se trata de um assunto esgotado. Restaram lacunas e pontas soltas da trama que não puderam ser finalizadas, seja pelo tempo limitado, seja pela quantidade de demandas externas ao próprio curso. Contudo,

poder reconhecer tais lacunas é um bom caminho, especialmente por apontar a necessidade de um olhar mais atento e mais disponível a desbravar este campo.

Outros pontos observados foram o nível de envolvimento entre os participantes, o nível de comprometimento com as propostas e a prévia experiência com a linguagem teatral. Estes são fatores a serem considerados na apreciação dos produtos de criação cênica dos grupos, pois, o que pôde ser observado com maior evidência no ICEIA, onde os(as) integrantes da turma demonstraram desenvoltura na criação coletiva, entrega aos exercício de criação e maior grau de profundidade destas criações, totalmente compreensível pelo fato destes serem um grupo já formado anteriormente ao evento do estágio, e por terem vivenciado, em sua maioria, a experiência da prática teatral, e formarem um grupo com a pretensão de profissionalização na área do Teatro.

Como conclusão, atesto que os sentidos podem, sim, ser elementos propulsores da criatividade teatral, sejam eles trabalhados separadamente, como tentamos fazê-lo nesta proposta de cinco encontros, seja na proposta sinestésica de Zanandrea (2013).

Além disso, concluo este trabalho acreditando que ele será útil como um compilado de ideias e um compartilhamento de possibilidades de jogos teatrais a serem desenvolvidos de forma a focar nos sentidos humanos, e que estes sentidos podem ser propulsores da criatividade cênica, seja pelo estímulo da memória, afetos e sensações, seja pelo exercício desta mesma criatividade associada aos estímulos fornecidos pelas atividades.

Despertar memórias, sensações e afetos através das atividades sensoriais, e fazer deles um elemento propulsor da criatividade, certamente foi um objetivo cumprido desta pesquisa, no entanto, este trabalho não teve como objetivo trazer estas informações à baila e analisa-las à luz da academia para produzir conhecimento acerca dos dados coletados, simplesmente por acreditar que precisaríamos de um lastro denso para fazê-lo, como seria possível em uma pesquisa de mestrado ou doutorado, associada ainda à outras áreas do conhecimento científico, como a psicologia e a neurologia.

REFERÊNCIAS

CORÇÃO, M. Os tempos da memória gustativa: Bar palácio, Patrimônio da sociedade curitibana (1930-2006). Dissertação (Mestrado em História) - Departamento

de História, Setor de Ciências Humanas, Letras e Artes da Universidade Federal do Paraná. Curitiba, 2007.

GIAQUINTO, P. e NISHIDA, Silvia M. **O sentido da gustação (ou paladar)**. Site Museu escola, UNESP, Instituto de Biociências – Campus de Botucatu. Disponível em: https://www2.ibb.unesp.br/nadi/Museu2_qualidade/Museu2_corpo_humano/Museu2_como_funciona/Museu_homem_nervoso/museu2_homem_nervoso_olfacao/Museu2_homem_nervoso_gustacao.htm#:~:text=Reconhecemos%20classicamente%20%20tipos%20de,carne%2C%20leite%2C%20etc. Acesso em 14 set. 2024.

SPOLIN, V. **O Jogo Teatral no livro do diretor**. São Paulo: Perspectiva, 1986.

ZANANDREA, Ana Paula. O sexto sentido do ator: a importância da percepção cinestésica no teatro”. **Revista Cena em Movimento**, PPGAC/UFRGS n. 3, 2013. Disponível em : <https://seer.ufrgs.br/index.php/cenamov/article/view/35729/26343>. Acesso em 03 abr. 2024.

IMPORTANTE:

Após publicados, os arquivos de trabalhos não poderão sofrer mais nenhuma alteração ou correção.

Após aceitos, serão permitidas apenas correções ortográficas. Os casos serão analisados individualmente.