

PIBID TEATRO: EXPERIÊNCIA COMPARTILHADA

Danyllo Cordeiro Camilo¹

Maxwell Henrique Bernardino dos Santos²

Orientadora: Patrícia Caetano de Oliveira Anthony³

RESUMO

Neste trabalho, relataremos as experiências práticas vivenciadas pelos autores deste artigo, bolsistas CAPES, no PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência), na E.E.M.T.I Estado da Bahia (Crato/CE), relacionando teoria e prática acerca da teatralidade presente no RPG (*Rolling Play Game*), destacando as características do jogo e sua funcionalidade no processo de criação teatral de personagens, cenários, figurinos e roteiro.

Dividindo este artigo em três fases no seu momento de contextualização, exploramos nossos encontros e questionamentos que antecederam o período do início das oficinas na escola, onde foram discutidos possíveis temáticas e planos de aulas. Em seguida, adentramos na segunda fase que aborda o decorrer das oficinas, discorrendo sobre as mudanças feitas no projeto e nos planos, tal como sobre o desenvolvimento das aulas durante todo o processo, entrelaçando com nossa avaliação crítica acerca da curta experiência em sala com todas e todos os envolvidos e envolvidas. Na terceira e última fase, abordamos o depois do projeto. Neste momento, refletimos sobre

¹ Graduando do quarto semestre do curso de Licenciatura em Teatro pela Universidade Regional do Cariri (URCA). Professor em formação, ator, dançarino e integrante do grupo Suburbanos, músico e integrante do grupo Trilhos, compositor e criador de conteúdo na plataforma digital YouTube. E-mail: dc.camilo45@gmail.com.

² Graduando do quarto semestre do curso de Licenciatura em Teatro pela Universidade Regional do Cariri (URCA). Professor em formação, ator, dançarino, coreógrafo, maquiador. E-mail: maxdeleao@gmail.com.

³ Mestre em Retórica de Artes pela Université de Pau et Pays de L'Adour - França. Possui especialização em ensino de arte na escola, Graduação em Educação Artística - habilitação: Artes Cênicas ambos pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (2008 e 2010). É membro da Rede Brasileira de Teatro de Rua - RBTR e sócia pesquisadora da Associação Brasileira de Artes Cênicas - ABRACE. Integrante do grupo de artes Coletivo Fulô, atuando nas funções de coordenadora, atriz, e preparadora corporal bem como no núcleo de criação de projetos artísticos, com experiência na área de Artes, Arte-educação com ênfase em Teatro e Dança. Atualmente professora efetiva do CArtes -URCA, integrante dos Grupo de Pesquisa Dramaturgia e Encenação e Coordenadora do Projeto de Pesquisa Franc'art.

todo o decorrer do projeto, explorando as mudanças feitas nesta caminhada, os erros e acertos, e pensamos nas possibilidades de planos e atividades que surgem a partir do que já foi experimentado com a turma.

Utilizamos, inicialmente nas aulas, jogos de criação com uma imagem prévia dos personagens existentes no anime televisivo “Ano Hi Mita Hana no Namae o Bokutachi wa Mada Shiranai”, mais conhecido como Ano Hana, para que os estudantes tivessem uma referência próxima como base criativa. Na pesquisa realizada, encontramos também as animações inspiradas em peças teatrais, por exemplo, o anime “Zetsuen no tempest”, inspirado na obra “A tempestade” de William Shakespeare, e “Romeu X Juliet” inspirado na obra “Romeu e Julieta” também de Shakespeare, que nos auxiliaram no planejamento.

Caminhando por esta mesma perspectiva da conexão entre a turma e explorando formas de apresentar conteúdos, mais precisamente o RPG, relacionamos as obras televisivas que tiveram como matrizes as características do jogo. Por exemplo, a animação “Caverna do dragão”, que foi totalmente baseado no livro “Dungeons and dragons” do escritor Gary Gygax, o livro mundialmente conhecido por discutir as particularidades do jogo. Livro este, que utilizamos como referência para nossos parâmetros.

Partimos também dos conceitos de Victor Turner e Patrice Pavis acerca da teatralidade, visando que estes jogos e experimentos, por mais que não tenham vertente, necessariamente, voltadas para a criação teatral, carregam aspectos teatrais que contribuem para tal processo de criação. Dessa forma, investigamos e praticamos a possibilidade de criação cênica de personagens, cenografia, maquiagem, figurino e enredo partindo dos resultados obtidos através dos jogos de RPG em sala de aula.

Palavras-chave: Criação teatral; RPG; jogo; anime; experiência.