

OFICINAS ONLINE DE TEATRO PARA SURDOS: PROCESSOS DE DRAMA EM AMBIENTE VIRTUAL

Cultura

Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)

LEOPOLD, D. V.¹; BERSELLI, M.²; PEREIRA, D. M.³; JARDIM, P. L.⁴

RESUMO

O texto apresenta a ação de extensão Oficinas Online de Teatro para Surdos (FIEX-CAL/PRE/UFSM), oficinas de teatro em Libras desenvolvidas em um projeto de extensão durante o ano de 2021. O objetivo do projeto esteve centrado na ampliação do acesso às artes cênicas, desenvolvendo um processo de Drama, abordagem metodológica de ensino e criação em teatro. O público das oficinas foram pessoas surdas a partir de 13 anos e residentes em qualquer parte do Brasil. De modo a cumprir os protocolos de distanciamento social, as oficinas ocorreram em modalidade *online*, por meio das plataformas *Google Meet* - de maneira síncrona - e *WhatsApp* - de forma assíncrona. Como resultados, partilhamos o investimento no uso de imagens, aspecto importante no contexto cultural das pessoas surdas, além da promoção de uma formação mais sensível aos e às acadêmicas participantes do projeto, reverberando em suas atuações em contextos de ensino ao apresentar possíveis atravessamentos interculturais, que se dão ao reconhecer e respeitar características do grupo participante, como sua língua, cultura e referências.

Palavra-chave: Drama; ensino de teatro; Cultura Surda; teatro online.

1 INTRODUÇÃO

O Programa de Extensão Práticas cênicas, escola e acessibilidade – Ano IV, reúne projetos desenvolvidos com a comunidade, nos contextos de ambientes de ensino-aprendizagem, destacando práticas cênicas a serem realizadas em dois contextos, um deles com grupos híbridos, formados por pessoas com e sem deficiência, o outro formado por pessoas surdas e mediadores(as) ouvintes. As

¹ Douglas Vicente Leopold (graduando em Licenciatura em Teatro UFSM).

² Marcia Berselli (docente UFSM, coordenadora do Projeto).

³ Diego de Medeiros Pereira (docente UDESC).

⁴ Priscila Lourenzo Jardim (mestranda em Educação UFRGS).

propostas desenvolvidas envolvem atividades cênicas, oficinas e *workshops* formativos, destacando práticas e procedimentos acessíveis, além da coleta de dados a respeito das questões que envolvem a acessibilidade. Os objetivos estão centrados em eixos tais como a ampliação do acesso às artes da cena e a produção de material didático, teórico e reflexivo sobre as atividades desenvolvidas.

Para este recorte, destacamos a ação de extensão “Oficinas Online de Teatro para Surdos (Ano II)”, realizadas semanalmente no período de 13 de agosto a 26 de novembro de 2021, totalizando 16 encontros semanais de uma hora e meia de duração, utilizando as plataformas *Google Meet* e *WhatsApp*. As oficinas foram facilitadas pelo bolsista do projeto, estudante do Curso de Licenciatura em Teatro, Douglas Leopold, e pela mestrandia em Educação, licenciada em Teatro, Priscila Jardim. O Programa de Extensão está vinculado ao Grupo de Pesquisa Teatro Flexível: práticas cênicas e acessibilidade (CNPq/UFSM). As oficinas foram ofertadas em Libras para pessoas surdas acima de 13 anos de idade, residentes em qualquer parte do Brasil. O objetivo das oficinas está centrado em desenvolver a prática do Drama (PEREIRA, 2015) com pessoas Surdas, de maneira que sejam autoras do processo, considerando suas identidades, referências e cultura.

2 METODOLOGIA

Como metodologia, foi utilizada a abordagem do processo de Drama, prática criada pela inglesa Dorothy Heathcote, na década de 1970. No Brasil, foi na década de 1990 que a professora Beatriz Cabral passou a desenvolver o Drama como método de ensino nas escolas. O Drama se caracteriza por uma prática teatral que visa a construção conjunta de um universo ficcional, no qual participantes e facilitadores(as) experimentam papéis e tomam decisões dentro das inúmeras situações que venham a ser apresentadas no contexto criado. O processo de Drama tem caráter processual - não visa um resultado final a ser apresentado - e se estrutura em episódios verticalizados, ou seja, a cada encontro, um novo episódio do processo é desenvolvido.

De modo a cumprir os protocolos de distanciamento social, optamos por oferecer as oficinas em modalidade *online*, assim, as plataformas selecionadas para o

desenvolvimento das atividades foram o *Google Meet* - de maneira síncrona - e o *WhatsApp* - de forma assíncrona. No *WhatsApp* foi criado um grupo com a turma, para que pudessem ser enviadas informações como links dos encontros síncronos, avisos, tarefas e materiais (vídeos, imagens, fotografias) pertinentes ao processo de Drama.

O projeto, pensado para o ambiente virtual, foi composto por 16 encontros síncronos. Os cinco primeiros encontros tiveram o foco em conhecer mais os e as participantes, bem como trabalhar jogos e exercícios teatrais com o objetivo de criação de imagens e cenas, dessa forma, entendendo os interesses da turma, foi definido o pré-texto do processo de Drama. O pré-texto, no Drama, pode ser um texto, filme, série, notícia ou qualquer material que servirá não apenas de mote para o processo, mas será a base para a construção da linha narrativa, possibilitando ao(à) mediador(a) um suporte ao qual poderá recorrer ao longo do processo. A partir dos materiais apresentados, analisamos as semelhanças entre cada um (tratavam sobre suspense e crime) e escolhemos como pré-texto a série espanhola *La Casa de Papel* (NETFLIX, 2017-2021), indicada por um participante.

Os dez encontros posteriores focaram no desenvolvimento do processo de Drama “O crime do século”, no qual, o contexto ficcional se deu por um grupo de criminosos(as) que realizou o maior assalto da história no Museu do Louvre, na França. A proposta do último encontro, ainda dentro do contexto ficcional, foi uma reunião com a turma e pessoas convidadas, partilhando sobre o processo de Drama desenvolvido com os personagens contando sobre o assalto realizado.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Um dos focos das práticas foi priorizar a visualidade. Sendo a experiência visual um dos artefatos que compõem a Cultura Surda (STROBEL, 2008), ou seja, uma das maneiras que as pessoas surdas se relacionam com o mundo, identificamos que o uso de vídeos, imagens e objetos foram fundamentais para as 5 primeiras aulas, bem como para a construção do processo de Drama realizado. A fim de ilustrar o uso destes recursos, apresentamos o relato sobre o Jogo do Objeto. Neste jogo, foi indicado às e aos participantes que escolhessem um objeto e mostrassem para o grupo. O próximo passo seria imitar o objeto com o corpo.

Lançamos o questionamento “Como é o objeto?” com o objetivo de estimular as e os participantes organizarem sua estrutura corporal, assemelhando-se aos objetos escolhidos. Algumas escolhas feitas pelas e pelos participantes foram: fones de ouvido *bluetooth*, uma caixa de aparelho ortodôntico e uma garrafa rosa. Na resposta, destacamos um participante que imitou a caixa de um aparelho ortodôntico abrindo, o aparelho sendo tirado da caixa e, depois, colocado nos dentes. Assim, notamos o uso do Visual Vernacular (VV) na narrativa do participante ao realizar o exercício. Segundo Rezende:

As produções narrativas em língua de sinais contam com um arsenal de recursos visuais que podem variar em níveis de detalhamento do que está sendo narrado, na encenação do narrador dentro da história contada, em detalhamento sofisticado de descrições tanto de objetos quanto de pessoas, animais, plantas, dentre outros aspectos. (2019, p. 37)

Observamos a representação do objeto feita pelo participante e percebemos que, durante o jogo, ele alternava entre "ser" a caixa e o aparelho e "utilizar" estes dois objetos, em uma dinâmica fluida.

Já como parte da construção do contexto ficcional, destacamos o uso de edições de imagens, criando recursos que amparavam as ações cênicas desenvolvidas nas oficinas. Por exemplo, foram criadas imagens que apresentavam diversos lugares que se relacionavam com o contexto ficcional, como armadilhas no museu ou identidades e notícias fictícias, que eram apresentadas na tela. Nesse sentido, podemos pensar nas montagens dessas imagens como uma estratégia do Drama: a ambientação cênica (PEREIRA, 2015).

As imagens utilizadas como ambientação cênica, são as imagens apresentadas na tela, dentro do contexto ficcional, no momento em que o jogo se dá. Segundo Cabral “[q]uanto mais elaborado o ambiente de imersão, mais ativa é a participação” (2006, p. 27). Dessa forma, podemos afirmar que no ambiente virtual, no qual nos reunimos, as imagens apresentadas na tela, geraram a experiência de imersão nas e nos participantes, uma vez que o grupo se relacionava com as imagens “como se” estivessem nos espaços mostrados.

Destacamos como impacto para o público surdo, a possibilidade de investigação cênica a partir de suas referências e cultura. Como a prática se deu em ambiente virtual, foi possível, também, que pessoas surdas de vários estados brasileiros pudessem se conhecer, identificar diferenças de sinais - devido à regionalidade

-, bem como, levantar questões e debates sobre aspectos da Cultura Surda fazendo pontes com o contexto ficcional do processo. Para os(as) acadêmicos(as) envolvidos(as), há um impacto determinante em sua formação, ampliando suas capacidades de relacionamento e interação em contextos de ensino, e revelando as possibilidades de atravessamentos interculturais a partir do reconhecimento das características específicas de grupos sociais, tais como a língua e a Cultura Surda.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em relação aos objetivos propostos, consideramos que o projeto apresentado contribui com a ampliação do acesso às artes da cena, fomentando espaços de ensino e criação acessíveis ao respeitarem língua, cultura e referentes dos grupos específicos com os quais se propõe a trabalhar. Aliado ao desenvolvimento das práticas nas oficinas, há a reflexão teórica e a produção de material escrito sobre as práticas, tal qual este texto, que contribui com a área da cultura e do ensino de teatro ao partilhar as atividades desenvolvidas, fomentando um pensamento sobre práticas cênicas e culturais acessíveis.

REFERÊNCIAS

- CABRAL, Beatriz. **Drama como método de ensino**. São Paulo: Editora Hucitec, 2006.
- LA Casa de Papel. Criação de Álex Pina e Javier Gómez. Espanha: Netflix. 2017 - 2021. son., color. Acesso em: 29 dez. 2021.
- PEREIRA, Diego de Medeiros. **Drama na educação infantil: experimentos teatrais com crianças de 02 à 06 anos**. 2015. Tese (Doutorado) - Programa de Pós-graduação em Teatro, Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.
- REZENDE, Renata Cristina Fonseca de. **Perfovisual: a transcrição artística em língua de sinais**. 2019. 132 f., il. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) - Universidade de Brasília, Brasília, 2019.
- STROBEL, Karin. **As imagens do outro sobre a cultura surda**. Florianópolis: Editora da UFSC, 2008.