

O Teatro do Absurdo

Duração: 3 aulas

Referência do Livro do Estudante: Unidade 2, Capítulo 3

Relevância para a aprendizagem

O objetivo desta sequência didática é analisar o processo de construção de personagens no âmbito da corrente estética conhecida como Teatro do Absurdo. Propõem-se também experimentações corporais para construir personagens recorrendo-se a linguagens caricatas, metateatrais e clownescas, de modo a revelar o absurdo de certas situações sociais.

Objetivos de aprendizagem

- Compreender a estética do Teatro do Absurdo como possibilidade de expressão, sobretudo em contextos de crise política, econômica e social.
- Analisar como o absurdo, o assombro e a estranheza estão presentes, em diferentes graus, em situações da vida cotidiana.
- Experimentar cenicamente construções de personagens a partir de lógicas irreais, em que a sequência dramática começo-meio-fim sofre um desajuste formal, causando estranhamento.

Objeto de conhecimento e habilidade (BNCC)

Unidade temática	Objeto de conhecimento	Habilidade
Teatro	Processos de criação	(EF69AR29) Experimentar a gestualidade e as construções corporais e vocais de maneira imaginativa na improvisação teatral e no jogo cênico.

Desenvolvimento

Aula 1 – A caricatura e o patético

Duração: cerca de 45 minutos.

Local: sala de aula, sem carteiras.

Organização dos alunos: em roda.

Atividade 1: Apresentação patética (10 minutos)

Inicie a aula formando uma roda com a turma. A proposta desta sequência didática é iniciar com atividades práticas para somente depois promover sistematizações teóricas. O objetivo dessa metodologia é que os alunos experimentem sensorialmente e com o corpo como um todo o tema em foco e, depois, reflitam sobre o que fizeram para não criar barreiras mentais que impeçam a intuição e a espontaneidade. Neste jogo, cada um deverá completar, com o seu nome ou apelido, a frase “Oi, eu sou...”. O que importa é que a frase seja dita de formas diferentes, por exemplo: com entonações engraçadas, patéticas, alterando a métrica ou a tônica das palavras, como em uma apresentação de palhaços: “Óiiin, eeeeeu soooooóu a Ju-ju-juuuuulia”; “Oieusou oooooo Zéc-c-c-caaaaa”.

Atividade 2: Caricaturas corporais (15 minutos)

Neste segundo jogo, um aluno (ator 1) caminha em sentido anti-horário no interior de uma roda formada por toda a turma. Depois de observá-lo por um tempo, um segundo aluno (ator 2) anda atrás do ator 1, primeiro imitando seu jeito de andar e depois exagerando alguma característica presente em seu modo de ser e caminhar. A ideia é que seja uma caricatura que exagere algo que está presente no ator 1. Depois, a vingança: os atores invertem o sentido do caminhar, agora horário, e o ator 2 passa a ser copiado e depois caricaturado pelo ator 1. Crie um ambiente de trocas generosas, a fim de que esta zombaria seja bem-humorada, típica do gênero cômico, e não se converta em agressão, mas sim em uma troca saudável de risos. O objetivo é que a caricatura, ao acentuar uma característica já presente no corpo do outro, revele a comicidade da vida e de situações cotidianas. Permita que todos os alunos copiem uns aos outros e que também sejam copiados.

Atividade 3: Histórias absurdas (15 minutos)

Com toda a turma organizada em uma roda, uma pessoa, que pode ser você mesmo, como professor, inicia uma história com uma frase do tipo: “Era uma vez um homem-elefante chamado Arnaldo, que queria ser o dono do mundo”. Então, a pessoa à sua esquerda na roda continuará a história com uma outra frase qualquer. O objetivo é que a história continue até que a última pessoa da roda dê um fim para ela. A história deve estar relacionada a algum acontecimento real, relativo ao

3º bimestre – Sequência didática 2

momento em que os alunos estiverem vivendo (eleições, Copa do Mundo, Carnaval, algum evento da própria comunidade ou da escola, por exemplo), mas deve ter um caráter mágico, absurdo, patético. Cada pessoa na roda é responsável por uma frase dessa história, que vai sendo complementada pela próxima, até que a última pessoa faça o seu fechamento.

Atividade 4: Preparação para a próxima aula (5 minutos)

Ao final da aula, instrua os alunos a realizar uma pesquisa para a próxima aula. Cada um deverá observar uma pessoa de seu cotidiano. Essa observação deve ser muito precisa: como ela anda, como ela fala, como ela gesticula. Peça que tentem enxergar essa pessoa em situações ditas “absurdas” ou patéticas. Mostre aos alunos como é fundamental, para o trabalho do ator, essa observação atenta do cotidiano e da sua teatralidade, isto é, da potência teatral das situações cotidianas.

Aula 2 – Situações absurdas no dia a dia

Duração: cerca de 45 minutos.

Local: sala de aula, sem carteiras.

Organização dos alunos: em roda e, depois, em duplas.

Atividade 1: Roda de conversa (15 minutos)

Para iniciar a atividade, forme uma roda com a turma e pergunte aos alunos se observaram, da aula anterior para esta, alguma pessoa em situações cotidianas que puderam ser vistas como absurdas. Peça a alguns alunos que contem essas situações, estimulando a turma a perceber como aquilo a que chamamos de absurdo ou patético pode ser mais comum do que imaginamos. Incentive também os alunos a contar essas situações absurdas procurando pelas razões (mesmo que ilógicas) que levam determinadas situações a acontecerem – como, por exemplo, ter procurado por horas algo que desde sempre estava em suas mãos ou ao seu lado. O cansaço da vida, a desatenção, o excesso de trabalho, as ideias fixas e as teimosias são todas respostas possíveis como gatilhos dessas situações absurdas.

A ideia dessa roda de conversa é mapear o que os alunos observaram, recriando o imaginário levantado na aula anterior. Introduza noções como ridículo, cômico, patético e crítica social às falas dos alunos, na busca por ampliar o seu vocabulário estético.

Atividade 2: Situações absurdas corporais (30 minutos)

Para este jogo, os alunos formarão duplas, que deverão combinar uma ação patética ou absurda, que tinha tudo para ser séria, mas que acaba de modo absolutamente irreal, desafiando a nossa expectativa. Alguns exemplos ajudarão a turma a entender o que pode ser essa ação, como:

3º bimestre – Sequência didática 2

- Exemplo 1: “Uma pessoa espirra e faz a outra quase voar com a força do espirro”.
- Exemplo 2: “Uma pessoa chora, enquanto a outra pega suas lágrimas (invisíveis) com um copo e as toma como se fossem um delicioso suco”.

Nesse momento, as situações e as pessoas observadas fora da escola podem ou não aparecer nessas pequenas ações. Motive os alunos a trazer as caricaturas corporais e a fala distorcida dos jogos da aula anterior para essas cenas.

Depois de planejar a ação, peça às duplas que mostrem à turma a ação ensaiada. Ao fim da apresentação de cada dupla, solicite aos outros alunos que a assistiram que deem sugestões de como a cena poderia ficar ainda mais absurda ou de como ela seria capaz de estabelecer relações mais críticas com o cotidiano. Dê também sugestões de figurinos que poderiam aumentar essa caracterização do absurdo e diga que cada personagem envolvido na ação deverá ter um nome. Para a próxima aula, as duplas deverão desenvolver a sua ação em uma pequena cena um pouco mais elaborada, como um desdobramento da que foi apresentada nesta atividade, a partir das sugestões dadas por você e pelos colegas.

Aula 3 – Situações absurdas no teatro

Duração: cerca de 45 minutos.

Local: sala de aula, sem carteiras.

Organização dos alunos: divididos entre palco e plateia.

Para esta aula, pesquise previamente por imagens e vídeos de cenas ou peças do Teatro do Absurdo, além de textos dos autores relacionados a esse teatro, tais como Samuel Beckett (1906-1989), Eugène Ionesco (1909-1994), Harold Pinter (1930-2008), Arthur Adamov (1908-1970), entre outros. Caso não seja possível mostrar os vídeos para a turma, imprima algumas imagens ou use livros sobre o assunto.

Atividade 1: Apresentação das duplas (25 minutos)

Inicie a aula dando um tempo de 5 minutos para que as duplas se caracterizem e façam os últimos combinados sobre a cena a ser apresentada. Providencie chapéus, gravatas, adereços e sapatos que os alunos possam utilizar para a sua caracterização, caso não os tenham levado.

A cena deve ser curta, constituindo-se de uma ação simples com um ou dois minutos de duração, no máximo, mas deve se iniciar com os personagens absurdos se apresentando com a frase “Oi, eu sou...”, nos moldes da primeira aula desta sequência didática. Após serem apresentadas as personagens, a ação é, então, realizada com base nas sugestões dadas pelos colegas na aula anterior. Caso a cena seja extremamente rápida, estimule os alunos a repeti-la duas ou três vezes em sequência, elevando o efeito patético das situações.

3º bimestre – Sequência didática 2

Estimule os alunos, na plateia, a baterem palmas ao final de cada pequena apresentação, valorizando todas as cenas igualmente.

Atividade 2: O Teatro do Absurdo (20 minutos)

Por fim, o objetivo agora é que os conhecimentos mobilizados e construídos nas aulas anteriores ganhem corpo e conteúdo. Indague os alunos se eles já ouviram falar em Teatro do Absurdo e em autores como Ionesco, Beckett, Pinter, Camus, entre outros. Em vídeos, *slides* ou livros, preparados previamente, mostre cenas do Teatro do Absurdo. Depois, peça aos alunos que citem as características dessa estética, como a fuga do realismo e a despreocupação com o encadeamento lógico das ações. Trace, então, relações entre esse teatro e o momento político que os seus autores viviam, o pós-guerra europeu, marcado pela descrença no futuro causada pelos horrores vivenciados pelos conflitos bélicos. Incentive os alunos a traçar paralelos entre esse teatro, que viram em vídeos ou imagens, e as cenas e os jogos que fizeram, bem como com o seu contexto social, político e econômico. Qual seria o teatro absurdo que faríamos hoje? Essa estética faz sentido para nós? Que situações absurdas estamos vivendo? Como elas poderiam ser colocadas em cena?

O objetivo dessas perguntas é antes movimentar imaginários do que dar respostas que possam ser definidas como “certas” ou “erradas”. No entanto, as perspectivas críticas do humor, do patético e do estranhamento por meio do exagero podem e devem ser fomentadas.

Aferição do objetivo de aprendizagem

A avaliação do processo de aprendizagem pode ser realizada por meio das atividades propostas nesta sequência didática e deve considerar o desenvolvimento individual de cada um dos alunos.

Em um primeiro momento, espera-se que os alunos sejam capazes de:

- Jogar de forma atenta e propositiva nas atividades iniciais, em que o absurdo é uma exploração mais livre.
- Pesquisar, por meio das observações do cotidiano, pessoas e situações absurdas e trazê-las para a roda de conversa em aula.
- Participar do processo de criação das personagens em situações absurdas para elaborar as cenas com seu parceiro.

Em um segundo momento, é esperado que os alunos sejam capazes de desenvolver suas cenas e seus personagens, a partir das sugestões propostas por você e pelos colegas, recriando suas situações e ações cênicas, e de relacioná-las aos conteúdos mostrados nos vídeos e *slides*/fotos que foram apresentados, bem como a situações políticas, econômicas e sociais que vivenciam. É de fundamental importância avaliar se, nos debates e na cena, os alunos conseguem se posicionar criticamente, observando a estética do absurdo como resultado de uma perspectiva crítica do mundo em que vivem.

3º bimestre – Sequência didática 2

Questões para auxiliar na aferição

1. Desenhe um personagem ficcional absurdo, dando a ele:
 - a) um nome;
 - b) uma profissão;
 - c) um figurino;
 - d) uma mania ou desvio (algo que ele sempre faz de modo cômico, um erro de caráter que mostra uma contradição, um hábito patético ou uma característica que se repete nas situações mais diversas).
2. A partir de tudo o que você vivenciou, viu e ouviu sobre o Teatro do Absurdo, defina duas características centrais dessa estética teatral.

Gabarito das questões

1. Este é um exercício de criação, que não pode ser avaliado como “certo” ou “errado”. No entanto, é possível, por meio dele, verificar se o aluno compreendeu o conceito de personagem absurdo, para além de uma crítica moral sobre um sujeito.
2. Algumas das características centrais do teatro do absurdo são: situações patéticas (que deveriam ser sérias, mas acabam por ser ridículas), fuga do realismo e da lógica convencionais, caricaturas e exageros na caracterização dos personagens e crítica social por meio do humor.