

V A L E N T E

apresenta

Plantando



OFICINA PARA PROFESSORES

INTRODUÇÃO

O teatro tem se firmado como um excelente recurso didático por ser educativo, tanto para quem monta e apresenta o espetáculo, como para quem o assiste. Tem mostrado ser uma maneira sadia de canalizar a atividade criadora do ser humano e inesgotável fonte de informação cultural, além de trabalhar a versatilidade do indivíduo, que o fará sentir-se produtivo, útil e capaz, mesmo que esse exerça a função de plateia.

De acordo com os *Parâmetros Curriculares Nacionais*, a experiência do teatro na escola deve ampliar a capacidade de dialogar, desenvolvendo a tolerância e a convivência com a ambiguidade. No processo de construção da linguagem a criança e o jovem estabelecem com seus pares uma relação de trabalho, combinando sua imaginação criadora com a prática e a consciência na observação de regras de jogo (Ingrid Koudela, Escola de Comunicação e Artes – ECA/USP).

OBJETIVOS

- Utilização de jogos que desenvolvam criatividade, agilidade, parceria, atenção e estratégias.
- Oferecer ao professor informações sobre os caminhos percorridos para se colocar um espetáculo teatral “*em pé*”.
- Instrumentalizar o professor para o uso da Voz Profissional – Voz do ator e Voz do professor.

“O PROCESSO É MAIS IMPORTANTE QUE O SUCESSO”

Viola Spolin, autora de “*Improvisação para o Teatro*” e “*Jogos Teatrais – o Fichário de Viola Spolin*”, sugere que o processo de atuação no teatro deve ser baseado na participação em jogos. Os jogos são sociais, baseados em problemas a serem solucionados. O problema a ser solucionado é o objeto do jogo. As regras do jogo incluem a estrutura (Onde, Quem, O quê) e o objeto (Foco), mais a concordância do grupo.

JOGO “LANÇAMENTO DE BOLINHA”

Preparação: O condutor dá as boas-vindas e explica o objetivo da oficina teatral. Os participantes são orientados a se sentar em círculo e questionados sobre a diferença entre fala, voz, linguagem e formas de comunicação. Provoca-se uma discussão sobre o tema e faz-se referência à utilização de uma boa voz e boa articulação durante o primeiro jogo. Neste momento o condutor explica a regra do primeiro jogo com a bolinha de tênis.

O Jogo: Em formação circular, em pé, o participante, de posse de uma bolinha de tênis, olha para alguém, diz o seu próprio nome e joga a bola para outro participante. O receptor repete o procedimento, escolhendo outro participante, até que sucessivamente a bolinha tenha passado por todos.

Objetivo: Esse jogo demonstra a importância do olhar, direto e objetivo, no estabelecimento das relações. Também indica o olhar como condutor do movimento.

Variante: Completada a participação de todos, passa-se a lançar a bolinha falando o nome do receptor.

Foco: Jogar a bolinha, olhando nos olhos de receptor.

Debate: Perceberam que é necessário manter o foco? O olhar conduz o movimento?

JOGO “QUE AMA TODA FAMÍLIA”

Preparação: Todos se posicionam lado a lado e de costas para o diretor/professor.

O Jogo: Começando pela esquerda, o primeiro dá um salto, vira de frente e fala alto e claro o próprio nome. Os outros respondem: “**que ama**”.

Exemplo: (aluno 1) *Maria*, (todos) *Que Ama*; (aluno 2) *João*, (todos) *Que Ama*. Após o último aluno: (todos) *Que Ama Toda Família, Que Ama Toda Família, Que Ama Toda!*

Objetivo: Integração do grupo, nomeação dos participantes, treino de voz falada e cantada.

Variante: Falar o nome da próxima pessoa em vez do próprio nome.

Foco: Integração, ritmo, corpo, voz.

Debate: Como se sentiram? Foi desconfortável? Foi divertido?

Neste momento as pessoas já se entreolharam e já está estabelecido o foco na oficina teatral.

Segundo Augusto Boal, *“a morte endurece o corpo, começando pelas articulações. Chaplin, o maior dos mímicos, o palhaço, o bailarino, já não podia dobrar os joelhos no fim de sua vida. Assim, são bons todos os exercícios que dividem o corpo nas suas partes, e todos aqueles com os quais se ganha controle cerebral sobre cada músculo e cada parte”*.

JOGO “A CRUZ E O CÍRCULO”

Preparação: Todos em pé. Estabelecer o que é palco e o que é plateia. É interessante prevenir os participantes de que o jogo não é de fácil execução, assim, não terão receio de não realizar o movimento proposto.

O Jogo: Pede-se que façam um círculo no ar, grande ou pequeno, com a mão direita. É fácil, todos devem conseguir. Na sequência, pede-se que façam uma cruz no ar com a mão esquerda. Todos fazem. Agora se pede que façam os dois ao mesmo tempo. Em um grupo de 30 pessoas é esperado que apenas uma consiga executar os movimentos propostos.

Objetivo: Ganho de controle cerebral sobre movimentos voluntários.

Variante: Pode-se tentar fazer um círculo com um dos pés e a cruz com a mão, ou o contrário.

Foco: Coordenação de movimentos.

Debate: Houve dificuldade de execução? Temos controle sobre nossos movimentos? Podemos treinar esse controle?

JOGO DO ESPELHO

Preparação: Em duplas, escolhidas aleatoriamente, um participante de frente para o outro, sendo que um é A e o outro é B.

O Jogo: Em um primeiro momento, A é o espelho de B e reproduzirá todos os movimentos de B com extrema precisão. B cria atividades cotidianas simples diante de um espelho. B é livre para exercer sua criatividade, entretanto não poderá fazer movimentos bruscos nem muito rápidos, pois dificultará a ação de A. Neste exercício não se usam palavras. Após certo tempo, troque os papéis, sendo que B será o espelho da A.

Objetivo: Criar sincronia entre A e B, de forma que se estabeleça um diálogo visual e corporal.

Variante: O mesmo exercício para a plateia sem contar quem é o espelho. A proposta é não deixar a plateia saber quem é o espelho.

Foco: Na exata reflexão do movimento (para o espelho), movimentos exatos e precisos (para o iniciador da atividade).

Debate: Houve a reflexão? Ou a antecipação de movimentos? É cansativo ser o reflexo? A criação de atividades fluía, provocando movimentos contínuos? Houve momentos em que a criação não acontecia? É melhor ser espelho ou iniciar as atividades? (Da variante: Quem era o espelho? Os movimentos eram contínuos? Houve incerteza da plateia?).

O condutor conversa sobre a importância do aquecimento vocal para utilização de voz na sala de aula ou no palco. Treina-se exercício de vibração de língua e de ressonância/projeção. Nesse momento pode ser feita uma prova com as vozes dos participantes. Todos contam de um a dez em voz alta, orientados a ouvirem a própria voz e a voz do conjunto. Após dois minutos de exercício repete-se a contagem e são feitos comentários sobre a mudança nas vozes.

JOGO “CÍRCULO DE NÓS”

Preparação: Faz-se uma roda elástica. Todos se afastam o máximo que podem, fazendo exercício de ressonância, deixando apenas as pontas dos dedos se tocarem. Depois, com as mãos dadas, caminham para o centro, ocupando o menor espaço possível, fazendo exercício de vibração de língua.

O Jogo: Voltam da preparação sem mudar a forma de dar as mãos, ficam em círculo. O condutor indica um participante que caminhará lentamente, sem soltar as mãos, e passará por baixo ou por cima dos braços do participante da frente. O participante do lado faz o mesmo de tal forma que o círculo forme um grande nó, não sendo mais possível a movimentação. Sugerimos que durante a formação do grande nó se faça um dos dois exercícios vocais.

Objetivo: Aquecimento vocal e imobilização corporal para aumentar a percepção do movimento.

Variante: Em vez de círculo pode-se fazer a variante “barbante” em linha reta.

Foco: Voz e corpo.

Debate: Houve melhora da voz? Como se sentiu imobilizado? Houve dificuldade na realização do nó? Sentiu tensão muscular? Qual a importância do aquecimento vocal?

Neste momento é importante ressaltar de que forma as tensões do cotidiano podem afetar a movimentação corporal e o desempenho vocal.

JOGO “MASSAGEM EM CÍRCULO”

Preparação: Faz-se um círculo. Todos, em pé, se viram para as costas do outro participante apoiando as mãos nos ombros.

O Jogo: São realizados três tipos de massagem, “amassa pão”, “pontas de dedos”, e “tapotagem”. Sob o comando do condutor são realizados 2 minutos de cada massagem no corpo todo do participante logo à frente. As pessoas são orientadas a virarem 180° e as três massagens são repetidas.

Objetivo: Relaxamento da musculatura cervical e corporal. Integração corporal.

Variante: Em vez de círculo pode-se fazer em grupos de cinco pessoas, sendo que uma deita-se

no chão, de barriga para baixo, e as outras quatro executam os três tipos de massagem no corpo todo. Troca-se o receptor da massagem de forma com que todos passem pelo chão.

Foco: Relaxamento corporal e contato físico

Debate: Qual a sensação quando o círculo se inverteu? Quais as sensações físicas? Como se sentiu recebendo e fazendo a massagem? Fazia na pessoa à sua frente o que faziam com você? Houve sincronia de movimentos?

FISIOLOGIA DA FONACÃO – Apresentação multimídia.

“JOGO DAS PREGAS VOCAIS”

Preparação: Dois participantes são selecionados para serem as pregas vocais. Ficam em pé, de frente um para o outro, encostando a ponta dos pés. Estendem-se os braços com as mãos dadas. Quatro pessoas são selecionadas para serem os músculos ao redor da laringe. Participantes são escolhidos para representarem o esôfago, a água, o ar, a fumaça de cigarro, os alimentos.

O Jogo: Consiste em reproduzir os movimentos das pregas vocais durante a deglutição, respiração, fonação, fonação com tensão, tosse, pigarro e grito.

Objetivo: Conscientização sobre a origem da voz na laringe e cuidados com a voz.

Variante: Pode-se sugerir papéis, incluindo processo de mastigação e articulação, como dentes, língua. Pode-se distribuir os papéis e não conduzir a execução, deixando-a livre.

Foco: Anatomia e fisiologia fonatória.

Debate: Houve compreensão dos movimentos? Quais as coisas ruins e boas para produção vocal?

JOGO “OUVINDO MÚSICA”

Preparação: Instruir os participantes a permanecer com olhos fechados durante todo o jogo. Colocar uma música.

O Jogo: Ao terminar a música, perguntar quais instrumentos escutaram. Repetir a música e perguntar novamente.

Objetivo: Exercitar a percepção auditiva.

Variante: O som do ambiente – na mesma posição pedir para que ouçam os sons do ambiente e tentem dar detalhes. Ex.: um carro passou, em qual marcha estava? E a rua, é asfaltada ou de paralelepípedos?

Foco: atenção e discriminação auditiva.

Debate: Após a segunda exibição da música ficou mais fácil identificar os instrumentos? O que é necessário para melhorar a atenção auditiva? Por que ter atenção auditiva é importante?

JOGO “CAMINHO COM PALMAS”

Preparação: Instruir os participantes a caminharem livremente pelo espaço.

O Jogo: Quando o condutor bater uma palma os participantes deverão mudar a direção na qual estão caminhando, ou seja, se estiverem andando para a direita, deverão mudar para a esquerda. Quando o condutor bater duas palmas o participante deverá mudar o sentido, ou seja, se estiver andando de frente passará a andar de costas.

Objetivo: Atenção auditiva, percepção espacial.

Variante: Combinar outros códigos.

Foco: Atenção a comando.

Debate: Difícil seguir o comando? A atenção é importante? O código foi facilmente mecanizado?

“JOGO DO CORREDOR”

Preparação: Instruir os participantes a formarem duas filas, uma de frente para a outra, com uma distância aproximada de 1 metro. A fila A será instruída a dizer o texto “*um, dois, três, quatro*”, e a fila B deverá dizer “*cinco, seis, sete, oito*”. Uma vez “decorado o texto” os participantes deverão seguir o modelo do condutor. A instrução é que cada par, frente a frente, faça um encontro no centro do corredor como se tivesse encontrado alguém e cumprimentado. “Olá como vai?” “Vou bem, obrigada”, usando o texto já decorado.

O Jogo: A primeira dupla realiza o exercício sem direcionamento do condutor, enquanto os demais participantes observam. A partir da segunda dupla o condutor sugere que façam a interpretação corporal e vocal de personagens, pré-determinados por ele, sem deixar o texto, ou seja, continuam dizendo “um, dois, três, quatro”, “cinco, seis, sete, oito”, com a intenção de duas crianças, duas pessoas embriagadas, dois soldados baleados, um mestre-sala e a porta-bandeira, dois idosos, duas pessoas muito queridas que não se veem há tempo, dois inimigos, enfim, qualquer personagem.

Objetivo: Conciliar corpo e voz na caracterização de personagens e trabalhar intenção.

Variante: As duplas poderão escolher secretamente os tipos e os demais participantes deverão adivinhar.

Foco: Interpretação.

Debate: Como se sentiram? Houve inibição? Foi difícil associar corpo e voz? Podemos e devemos aproveitar as encenações dos colegas?

“JOGO RODA CANTADA”

Preparação: Formar uma roda

O Jogo: Cantar movimentando pés, mãos e corpo formando uma coreografia.

Ex.: (1) *Cirandeiro ô cirandeiro ó, a pedra do seu anel brilha mais do que o sol.* (2) *Escravos de jó, jogavam caxangá, tira, pão, deixa ficar.*

Objetivo: Trabalho com ritmo corporal e vocal e memorização.

Variante: Outras cantigas.

Foco: Resgatar as cantigas de roda, memorização.

Debate: Como se sentiram? Houve inibição? Foi difícil associar corpo e voz? O ritmo corporal do grupo facilitou a execução diferente do anterior realizado dupla a dupla?

“JOGO LENDO AO MESMO TEMPO”

Preparação: Todos lado a lado, em pé.

O Jogo: Leitura de um pequeno texto, começando pela esquerda o 1º aluno/ator inicia a leitura, após alguns segundos, durante a leitura do 1º, o 2º inicia e assim por diante até todos lerem ao mesmo tempo.

Objetivo: Desinibição e leitura.

Variante: Outros textos.

Foco: Ouvir a própria voz e leitura.

Debate: Foi possível manter o foco? A leitura dos outros participantes interferiu no seu ritmo?

“JOGO VAMOS LER”

Preparação: Todos em roda, lado a lado, em pé.

O Jogo: Falar ou cantar textos “grandes”.

Objetivo: Trabalho com texto. Ex.:

Os croquetes de feijão jalo estavam uma delícia.

O prato de sopa de pato ensopado estava supimpa.

Purê de pipocas com pés de moleque, três omeletes e crepes carlettes.

Rabanetes ao ponto, quiabos talhados, ostras mexidas com pães amestrados.

Ovos torrados, mandiocas carameladas, pasta de couve, jiló encantado.

Sorvete de camomila, com cobertura de cidreira.

Beterrabas flambadas, com fios de organdi.

Caqui na mostarda, com creme de renda.

Trecho do texto “O Rinoceronte Careca”, Marco Guilardi.

Variante: Outros textos.

Foco: Articulação das palavras e respiração.

Debate: Foi possível manter o foco? A leitura dos outros participantes interferiu no seu ritmo?

JOGO “VAMOS FAZER CENA”

Preparação: Dividir a turma em grupos de quatro. Colocar quatro cadeiras em linha, de frente para a plateia.

O Jogo: Os alunos/atores entram em cena em fila, param em frente às cadeiras, se viram e se sentam. Mãos nos joelhos, sempre olhando para frente, desconforto no silêncio.

Objetivo: Fazer uma cena. Observar que o tempo de comédia está no silêncio.

1° ATOR – *Hum!*

2° ATOR – *Hum, hum!*

3° ATOR – *Hum, hum, hum!*

4° ATOR – *Hum, hum, hum, hum!*

1° ATOR – *(levanta) Lógico (senta).*

2° ATOR – *(levanta) Aconteceu uma coisa que vocês não vão acreditar (senta).*

TODOS – *(sentados) Conta!*

2° ATOR – *Hoje de manhã, no metrô, vi uma pessoa abaixada e ajoelhada.*

TODOS – *(sentados) Não é possível!*

2° ATOR – *(levanta) Sim, sabe o que ela estava fazendo? Amarrando os cordões do sapato (senta).*

TODOS – *Oh!*

3° ATOR – *(levanta, canta e dança um trecho de uma música; permanece alguns segundos em silêncio; senta)*

4° ATOR – *(levanta) O que é o que é que tem pelo no pé? (senta)*

TODOS – *(sentados) Piolho.*

3° ATOR – *(levanta) Silêncio (senta).*

TODOS – *(se levantam, cumprimentam o público e saem de cena)*

Variante: Outras situações.

Foco: A importância do trabalho de cada um e do grupo.

Debate: Qual a sensação dos personagens? Qual a sensação da plateia?

EFEITOS SONOROS VOCAIS COM ONDE, QUEM, O QUÊ.

Preparação: Time de seis ou mais jogadores entra em acordo sobre Onde, Quem e O quê.

O Jogo: Metade do time joga em cena com diálogo combinado entre os participantes da cena; a outra metade se reúne e fará os efeitos sonoros da cena. Efeitos sonoros e atividade em cena devem ser conectados, ou seja, se a cena escolhida foi uma família na praia, quando a criança abre e lambe o sorvete os responsáveis pelo som deverão criar esses ruídos.

Objetivo: Efeito de som, atenção à cena, criatividade. Seguir a cena com efeito sonoro.

Variante: Outras situações.

Foco: Atenção auditiva, rapidez na criação dos ruídos, criatividade.

Debate: Dificuldade para definir onde, quem e o quê? Escolha dos sons. Foi difícil? Difícil determinar o ritmo?

MONTAGEM TEATRAL

ROTEIRO DE TRABALHO

A estória

O professor/diretor conta a estória.

Leitura branca do texto

Os alunos atores fazem uma leitura do texto, sem se preocupar com as intenções.
O diretor lê as rubricas.

Pesquisa

- Análise da situação social (período histórico, costumes, política, etc.).
- Coleta de informações sobre o tema principal da peça.
- Coleta de material ilustrativo (fotos, revistas, etc.).
- Fornecimento de sugestões de cenários, figurinos e sonoplastia.
- Pesquisa musical, se necessária.
- Autor: biografia e análise de sua obra.

Dividir o texto em cenas e dar nomes aos quadros

Ao marcar os ensaios, usar os nomes dos quadros para convocar os alunos/atores.

Trabalho de mesa

Durante as leituras, enquanto define o elenco, são ações do diretor:

- Levantar as circunstâncias determinadas a fim de que estas possam dar a base para as ações físicas. Ex.: em cada cena verificar o que o personagem faz (entrar num quarto, sair, pegar algo, etc.) e principalmente por que o faz. Com isso criar um esboço de situações determinadas. Criar outras quando necessário.
- Conhecer e discutir o aspecto literário da peça e seu autor. Discutir a política da época da peça, tema principal, características sociais, história, etc., levantados por meio da pesquisa.
- Orientar o elenco na montagem da gênese do personagem, contendo aspectos do seu passado e perspectiva de futuro. O presente do personagem é o momento da peça.

- Anotar a linha de ações físicas do personagem em cada cena e as consequentes ações emocionais.
- Reduzir o que for supérfluo e aumentar o tom emocional, se necessário.

Ensaios de palco

- Arrumar o palco de acordo com o plano cenográfico utilizando objetos disponíveis.
- Ensaios de marcação.

A produção

- Divulgação.
- Objetos de cena.
- Cenário.
- Figurinos.
- Trilha sonora.
- Iluminação.

Ensaios gerais

O professor/diretor deve concentrar a atenção nas intenções e ritmo da peça, e se localizar em diferentes lugares na plateia durante o ensaio.

VOZ PROFISSIONAL

Sinais de alteração na voz:

Assinale os sintomas vocais que você apresenta:

- () Cansaço vocal
- () Falhas (quebras) na voz
- () Perda de voz no final de frases
- () Perda de voz no meio da frase
- () Sensação de secura na garganta
- () Incômodo na garganta
- () Esforço para falar
- () Sensação de aperto na garganta
- () Necessidade de limpar a garganta, de pigarrear
- () Sensação de obstrução na garganta
- () Respiração curta enquanto fala
- () Sensação de queimação ou ardência na garganta
- () Dor na garganta
- () Sensação de raspar na garganta

Se houver a seleção de três ou mais sinais, você pode ter um desequilíbrio em sua voz – o que talvez venha gerar um desgaste e redução de rendimento vocal. Uma avaliação ORL/Fonoaudiológica seria interessante.

Behlau, M.; Dragone, M.L.S.; Nagano, L. – **“A voz que ensina – O professor e a comunicação oral em sala de aula”**, Editora Revinter Ltda., 2004.

Higiene vocal

A higiene vocal diz respeito a alguns procedimentos básicos que, ao serem adotados, auxiliam na preservação da saúde vocal e prevenção de alterações e doenças do aparelho fonador. Selecionamos alguns tópicos que em geral causam dúvidas a respeito de sua influência na voz. São eles:

- Situações desfavoráveis

1. Fumo e álcool
2. Drogas
3. Alergias
4. Ar-condicionado
5. Stress
6. Competição sonora
7. Pouca água ingerida
8. Medicamentos
9. Alterações hormonais

Os cuidados quanto à saúde vocal devem ser adotados por todos e principalmente por aqueles que usam a voz profissionalmente.

Programa de aquecimento

- * Rotação de ombros
- * Rotação de cabeça
- * **Sons nasais**
- * Rotação de língua no vestibulo
- * Estalo de língua
- * **Vibração de língua**
- * Sons sonoros – Vvvvzzzzjjj...

Fonoaudióloga: Aline Wolf, CRFa 6941

Centro de Psicologia e Fonoaudiologia – F.: (19) 3242-3606

alinewolf@terra.com.br

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

DRAMATURGIA CLÁSSICA

Maquiavel	“A Mandrágora”
Molière	“Escola de Mulheres”, “Tartufo”
Ben Johnson	“Volpone”
Racine	“Fedra”
Gogol	“O Inspetor Geral”
Ibsen	“Casa de Bonecas”
Shakespeare	“Sonho de Uma Noite de Verão”, “A Megera Domada”, “A Tempestade”
Gil Vicente	“O Auto da Barca do Inferno”
Jarry	“Ubu Rei”
Brecht	“Senhor Puntilla e Seu Criado Matti”
García Lorca	“A Casa de Bernarda Alba”, “Yerma”
Eugene O’Neill	“Longa Jornada Noite Adentro”, “Além do Horizonte”
Tennessee Williams	“À Margem da Vida”, “Um Bonde Chamado Desejo”
Tchecov	“O Jardim das Cerejeiras”, “As Três Irmãs”
Thorton Wilder	“Nossa Cidade”
Arthur Muller	“A Morte do Caixeiro Viajante”
Samuel Becket	“Esperando Godot”
Jean Paul Sartre	“Entre Quatro Paredes”
Eugène Ionesco	“A Cantora Careca”, “A Lição”
Fernando Arrabal	“O Arquiteto e o Imperador da Assíria”, “Pic Nic no Front”

DRAMATURGIA NACIONAL

Joracy Camargo	“Deus Ihe Pague”, “Maria Caxuxa”
Martins Penna	“O Noviço”, “O Caixeiro da Taverna”, “Judas em Sábado de Aleluia”
Oswald de Andrade	“O Rei da Vela”
Artur Azevedo	“O Mambembe”, “A Consulta”
Nelson Rodrigues	“Viúva Porém Honesta”
Guarnieri	“Um Grito Parado no Ar”, “Eles não Usam Black Tie”,
Oduvaldo Viana Filho	“Rasga Coração”
João das Neves	“O Último Carro”
Jorge Andrade	“Milagre na Cela”, “A Moratória”
Ariano Suassuna	“A Pena e a Lei”, “O Auto da Compadecida”
Dias Gomes	“O Santo Inquerito”, “O Berço do Herói”
Braulio Pedroso	“O Fardão”
Chico Buarque	“Calabar”, “Ópera do Malandro”
Plínio Marcos	“Quando as Máquinas Param”
Millôr Fernandes	“O Homem do Princípio ao Fim”, “Um Elefante no Caos”, “Liberdade, Liberdade”
Mário Prata	“Cordão Umbilical”, “A Fábrica de Chocolate”
Luiz Alberto de Abreu	“Bella Ciau”, “Sacra Folia”, “O Livro de Jó”
Renata Pallotini	“O Crime da Cabra”
Carlos Alberto Sofredini	“A Carreira do Divino”
Hilda Hilst	“A Morte do Patriarca”

DRAMATURGIA INFANTO-JUVENIL

Maria Clara Machado	(Vale a pena conferir toda a sua obra) Editora AGIR
Silvia Orthof	“O Cavalo Transparente”, “A História de um Barquinho”
Jurandyr Pereira	“O Castelo de Mulumi”, “O Coelho Engenheiro”
Ziraldo	“O Menino Maluquinho”, “O Planeta Lilás”, “O Bichinho da Maçã”
Oscar Von Pfhuff	“Romão e Julinha”, “As Beterrabas do Senhor Duque”
Tatiana Belinky	“Muitas Luas”
Wladimir Capella	“Como a Lua”, “Sopa de Pedra”, “Maria Borracheira”
Pedro Bandeira	“O Fantástico Mistério de Feiurinha”
Illo Krugli	“Histórias de Lenços e Ventos”

OUTROS

Illo Krugli	“Teatro Vento Forte”
Fernando Peixoto	“O Que é Teatro?”
Constantin Stanislavisk	“A Preparação do Ator, a Construção da Personagem”
Sábato Magaldi	“Panorama do Teatro Brasileiro”
Eugenio Kusnet	“Iniciação à Arte Dramática”
Augusto Boal	“200 Exercícios para o Ator e não Ator”
Viola Spolin	“Jogos Teatrais – O Fichário”
Décio de Almeida Prado	“História Concisa do Teatro Brasileiro”

Coleção “TEATRO DA JUVENTUDE”

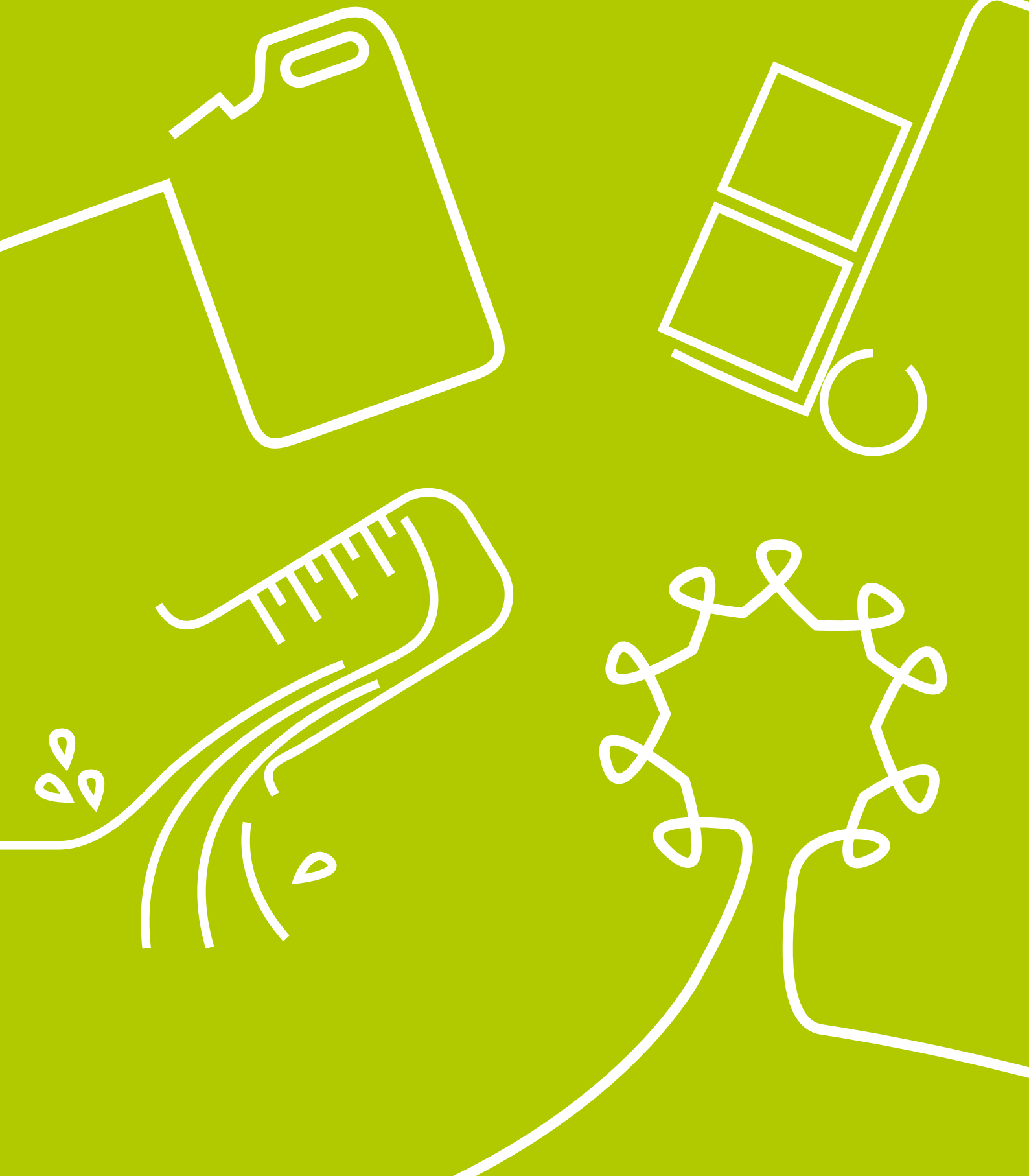
Comissão de Teatro

Rua Mauá, 51 – 3º andar – sl. 301 – Praça Julio Prestes – São Paulo-SP

CEP 01.028-907

Fone: (11) 3351.8055

Fone/fax: (11) 3251.8051



REALIZAÇÃO:

V A L E N T E  Sua Santa

PATROCÍNIO:



INCENTIVO:

 **Lei Estadual
de Incentivo
à Cultura**
CULTURA FAZENDA

 **GOVERNO
DE MINAS**
CULTURA