

## NARRATIVAS CORPÓREAS: O ESTÍMULO COMPOSTO NA MEDIAÇÃO DE PRÁTICAS DRAMÁTICAS

**Mariane Laurentino**

Mestranda do curso de Mestrado Profissional em Artes pelo Programa de Pós-Graduação em Artes (PPGARTES), Curitiba, Brasil. Graduada no curso de Licenciatura em Teatro pela Unespar *Campus II* de Curitiba, especialista em Educação Especial e Inclusiva pelo Centro Universitário Internacional Uninter e Arte Educação e Terapia pela UNINA, professora e co-fundadora da Casa Consultoria em Arte e Acessibilidade. Email: [marianelaurentino@gmail.com](mailto:marianelaurentino@gmail.com)

**Robson Rosseto**

Docente do Programa de Pós-Graduação em Artes (PPGARTES) e do Curso de Licenciatura em Teatro da UNESPAR, Curitiba, Brasil. Doutor em Artes da Cena pela UNICAMP e Mestre em Teatro pela UDESC. Email: [robson.rosseto@unespar.edu.br](mailto:robson.rosseto@unespar.edu.br)





## RESUMO

O presente artigo objetiva discorrer acerca das possibilidades de narrativas corpóreas, estimuladas por experiências dramáticas, tendo enquanto mediador do fazer/fruir artístico a metodologia do Estímulo Composto, desenvolvida por John Somers e elaborada, aqui, em oficinas junto a estudantes cegos e com baixa visão, que frequentam o Centro de Atendimento Educacional Especializado – CAEE Prof.º Osny Macedo Saldanha, mantido pelo Instituto Paranaense de Cegos, objetivando promover ações com foco nas potências sensoriais e sinestésicas impulsionadas pela prática dramática, em questão. Para tal, pretende-se analisar e conceituar, neste artigo, diversas perspectivas, permitindo o encontrar-se nos objetos e histórias propostas, abordando narrativas pessoais, trazendo para o espaço particular, as conexões com o mundo e as relações com o outro, passando pelas contribuições sobre o conceito de experiência de pesquisadores como, John Dewey, Beatriz Cabral e Jorge Bondía, tecendo vínculos para o mediar de uma vivência artística aprofundada e singular.

**Palavras-Chave:** Estímulo Composto; Jogo dramático; Mediação; Experiência.

# NARRATIVAS CORPÓREAS: O ESTÍMULO COMPOSTO NA MEDIAÇÃO DE PRÁTICAS DRAMÁTICAS

Mariane Laurentino

Robson Rosseto

## INTRODUÇÃO

Contar histórias é uma ação intrínseca da humanidade. É por meio deste comutar que se continuam costumes, conhecimentos e, principalmente, trocam-se vivências entre indivíduos diversos, permitindo o encontro de diferentes pensamentos e bagagens, importante movimento para a identificação com o outro, a partir do que nos é díspar. Ao introduzirmos a possibilidade de encenação dessas histórias, mediadas pelo jogo dramático, cria-se um espaço para o ainda inexplorado, estimulando-se sensações, evocando-se memórias individuais que, através das correlações, passarão ao coletivo, achegando os indivíduos do fazer teatral, de forma mais fruitiva e transformadora.

Dessa forma, seria possível, pensar no Estímulo Composto<sup>1</sup> como um mediador do fazer/fruir artístico? As estimulações e as potências dessa metodologia, podem trazer experiências a partir do encontro de diferentes vivências, intermediadas pelo jogo dramático e como possibilitadora de narrativas? Com esses questionamentos em mente, o presente artigo objetiva compreender as diversas perspectivas das narrativas corpóreas, estimuladas por meio de experiências teatrais, abordando a metodologia do Estímulo Composto, enquanto uma mediadora, uma aproximadora entre os objetos artísticos e a pessoa com deficiência visual, buscando considerar como o indivíduo é afetado por suas vivências e pelo contato com as narrativas do outro, assim como, as trajetórias e histórias podem ser rememoradas a partir de estímulos sensoriais.

Para tal, as definições de experiência e mediação serão revisitadas, contextualizando e analisando sua importância para as conexões entre os indivíduos em questão e os objetos artísticos, bem como, a atuação dos sentidos e da sinestesia<sup>2</sup> em um processo de experiência acolhedor e aprofundado, passando então, por pesquisadores como Jorge

1 Metodologia desenvolvida pelo teatrólogo John Somers, que objetiva, por meio de uma relação entre um conjunto de itens, a criação de possibilidades e potências narrativas. Acreditando que as histórias são parte da evolução humana, os estímulos ou pacotes, como denominados por Somers, abrem espaço para criatividade e para o jogo dramático, permitindo a interação, o contato com diversas temáticas, a aproximação com acontecimentos históricos, utilizando-se de uma competência humana milenar: a capacidade de contar história.

2 Neste artigo o termo sinestesia/sinestésico remete a um atravessamento dos sentidos “como um fenômeno ancorado na sensibilidade, de permanente associação, no qual um estímulo em uma modalidade sensorial aciona automaticamente uma experiência perceptiva em outra modalidade sensorial” (ROSSETO, 2016, p. 23).

Larrosa Bondía (2002) em suas notas sobre a experiência, Beatriz Cabral (2012), Jorge Vieira (2007), Deleuze e Guatarri (1995) e seus entendimentos do contato dos sujeitos com o real, observando diferentes concepções das relações individuais que convergem e afetam as construções coletivas.

## **O ESTÍMULO COMPOSTO**

Antes de nos encaminharmos para uma análise da experiência, se faz importante compreendermos nosso objeto mediador: o Estímulo Composto. Contar e repassar histórias é uma habilidade humana, é por meio desse contato, que aprendemos novas informações, nos relacionamos com nossos pares e nos sentimos parte de um grupo, seja ele familiar, cultural e/ou social. As histórias, portanto, permeiam o cotidiano humano e a construção de uma identidade. Dessa maneira, a metodologia pensada pelo teatrólogo John Somers, pretende desenvolver a construção de histórias e narrativas, por meio da relação criada entre os participantes e determinados objetos, propondo explorações e um envolvimento mais aprofundado com as personagens/personas apresentadas. Por intermédio dos itens e das interpretações individuais, histórias são percebidas e reveladas, trazendo para a partilha, recortes de narrativas, construídas pelo grupo, considerando sua participação, assim como, as conexões pessoais, vivências e relações que cada sujeito é capaz de conceber, a partir de referencial e compreensão próprios. Dessarte,

Somos inevitavelmente afetados pelas histórias que encontramos. Aquelas que reforçam nossa história pessoal possuem um estado de intertextualidade, uma interação ativa de duas ou mais histórias. Desta condição surge a modificação possível da história pessoal – a ambição de todo publicitário. (SOMERS, 2011, p. 176)

Se esse reentender sua própria história, pode ser explorado pelo sistema/mercado, também há a possibilidade de transformação, pelos meios educacionais. Isto é, “ao reconstruir sua história no presente, no ato narrativo, que é sempre compartilhado, o narrador vivencia um processo criativo de reconstrução e atualização de sua própria identidade” (HARTMANN, 2012, p. 190), permitindo um entrelaçar das relações em grupo, abrindo espaço para as colocações pessoais, oportunizando debates e reflexões de temáticas complexas, a partir das relações individuais. Ademais, a reconstrução a qual Hartmann se refere, é parte do contato e do verter das histórias intrínsecas, evocando sentimentos e sensações, através desses encontros, potencializando o momento, abeirando os participantes de suas próprias vivências, para um despontar de novas conexões.

Sendo assim, a prática do Estímulo Composto é um mediador dessas relações, possibilitando, através de histórias outras, vinculações consigo mesmo, com acontecimentos do passado, questões únicas e, também, coletivas, revisitadas e reconstituídas, mediante partilha com os demais. Por conseguinte, a construção de um pacote de estímulos, envolve não somente a escolha dos objetos em si, mas permite o espaço de vastas alternativas de exploração, permitindo informações que serão acessadas, relacionadas, interpretadas

e, então, experienciadas, o que torna a metodologia do Estímulo Composto aqui revisitada, uma interlocutora, uma mediadora para a criação de experiência, construída junto às pessoas cegas e com baixa visão.

Se faz ainda importante ressaltar que os objetos referenciados, são apenas parte da construção desse pacote, sendo necessário o pensar de um pré-texto que interliga, conecta os itens, permitindo o movimento de correlação e criação de perspectiva dramática, considerando que os caminhos que serão seguidos, a partir dessas correlações, envolvem as histórias e vivências individuais de cada participante, por meio “do contexto social dos participantes e o do contexto simbólico promovido pela linguagem do drama” (CABRAL, 2012a, p. 36). Dessa forma, assim como é possível o visitar de histórias para uma reconstrução de narrativas, por intermédio de uma vivência coletiva, pretendemos analisar e atravessar esta metodologia, expandindo e explorando suas potências, buscando por um novo perscrutar metodológico.

### O QUE É UMA EXPERIÊNCIA?

Ao entendermos o Estímulo Composto como um mediador, um possibilitador de experiências, torna-se interessante a persecução de conceitos que nos ajudem a compreender o que é uma experiência. Para Jorge Larrosa Bondía, poderíamos percebê-la como algo construído após o recebimento de diversas informações, gerando assim, conhecimento, assimilando novos elementos, de forma a incluir e atravessar estas referências, a partir das vivências e interpretações individuais.

A experiência, a possibilidade de que algo nos aconteça ou nos toque, requer um gesto de interrupção, um gesto que é quase impossível nos tempos que correm: requer parar para pensar, parar para olhar, parar para escutar, pensar mais devagar, e escutar, pensar mais devagar, olhar mais devagar, e escutar mais devagar; parar para sentir, sentir mais devagar, demorar-se nos detalhes, suspender a opinião, suspender o juízo, suspender a vontade, suspender o automatismo da ação, cultivar a atenção e a delicadeza, abrir os olhos e os ouvidos, falar sobre o que nos acontece, apreender a lentidão, escutar aos outros, cultivar a arte do encontro, calar muito, ter paciência e dar-se tempo e espaço. (BONDÍA, 2002, p. 24-25)

O como relacionar, acessar os estímulos que nos informam e que se espalham ao nosso redor, torna-se um grande desafio, principalmente para pessoas com deficiência, que por muitas vezes, não conseguem chegar até a informação, pela ausência de acessibilidade. Há uma interrupção de relação com o mundo, que pode ser descrita de forma biológica, mas que acaba por culminar nas potencialidades sociais, barrando este indivíduo de uma convivência e de sua participação ativa e efetiva na comunidade em que existe.

Para Jorge Vieira (2007), nos relacionamos com o mundo ao nosso redor, a partir de interfaces, essas podem ser pensadas com base no conceito biológico de *Umwelt*, espécie de bolha pela qual nos conectamos ao real, permitindo nos comunicar com o mundo e

com o outro, que também, faz parte desse sistema. Sendo assim, conhecemos o outro e o real, a partir de nossas perspectivas, incorporando conhecimento, por meio de nossas interfaces. Já para Deleuze e Guatarri,

A descontinuidade das células, o papel dos axônios, o funcionamento das sinapses, a existência de microfendas sinápticas, o salto de cada mensagem por cima destas fendas fazem do cérebro uma multiplicidade que, no seu plano de consistência ou em sua articulação, banha todo um sistema. (DELEUZE; GUATARRI, 1995, p. 24)

Nestas duas formas de abordar o conhecer e o vivenciar, temos noções de experiências que se transpassam, por um lado a experiência enquanto fruição, reconhecimento do mundo, através do nosso conhecimento, de quem somos e como nos relacionamos, por outro lado, um desenvolvimento cognitivo e sináptico, processual e vincutivo. Ressaltamos aqui, a compreensão do conceito de *Umwelt* também na esfera do social, evitando o compartilhar com o ideal evolucionista. Partimos, então, de uma questão biológica, que se complexifica e se continua para o contato entre os indivíduos e as relações com os estímulos presentes no mundo, no real.

Deste modo, pode-se pensar e transformar, os conceitos aqui expostos, analisando-os sob o crivo do fazer/fruir artístico. Neste ponto, quando trazemos o artista e o espectador, enquanto pessoas cegas e com baixa visão, podemos nos apropriar desses conceitos biológicos, sociais, pedagógicos e afins, pois é a partir de seu *Umwelt* que a pessoa cega ou baixa visão relaciona-se com o mundo, transformando suas percepções do real em conhecimento, passando por desenvolvimentos cognitivos, (re)codificando mensagens, transformando em múltiplos o seu ser e existir no mundo/coletivo.

Nessa relação social, assim como, neste fazer/fruir artístico, surge uma conexão a partir do sensível, para além do observar passivo do objeto em questão, pois “a ‘apreensão sensível’ significa que o significado de uma criação artística vai além do objeto de arte criado ou percebido – ele exige uma interação complexa entre o observador e o observado” (CABRAL, 2012b, p. 21), recorrendo a ação, ao interagir, permitindo-se receber as informações obtidas, absorvê-las, digeri-las, para então, as experienciar, transformando assim, a informação, em conhecimento. As narrativas são, portanto, uma forma de acessar e se relacionar com o mundo, “uma reencenação vital das lendas e da história da vida grupal” (DEWEY, 2010, p. 65). A ação teatral, a partir da relação com o objeto, a apreensão sensível é, dessa forma, mediativa, aproximando o indivíduo e permitindo que o mesmo crie suas próprias experiências e ligações, gerando novas informações e novos conhecimentos, dando continuidade ao rizoma, tornando-se um mapa, sempre em construção.

Por conseguinte, nas mais diferentes teorias e abordagens de pensamento expostas aqui, ocorre a necessidade de uma aproximação por parte do sujeito para com o objeto

em questão, contatando-o, para que possa, assim, fruí-lo. No entanto, se os estímulos não chegam, se não há um movimento de absorção e incorporação das informações desse objeto, se a interface não consegue ir para além dos elementos coletados pela bolha ou se, ainda, as sinapses não se dinamizam, logo, a experiência ocorre de forma superficial e interrompida, o processo vivenciado seria apenas interno, sem intervenção do outro ou daquilo que está ao redor. Podemos compreender, desse modo, as experiências como uma conexão entre o sujeito e o mundo, atravessando-se e transformando as informações, estímulos, vivências e trocas, em saberes.

Por intermédio da sensibilidade e da sinestesia, a experiência artística, pode alcançar a singularidade, achegando diferentes comunidades, desdobrando espaços para um fazer/fruir desse movimento, conjugando culturas, vivências, formas de ser e interagir com o mundo diversas, permitindo, assim, um espaço de pluralidade. Este impulso de estímulos nos chega através dos sentidos, possibilitando o desenvolvimento de relações entre as vivências e o que está sendo acessado.

A torrente de impressões que nos chegam tem que ser filtrada. De fato, não estamos conscientes ao mesmo tempo de todos os estímulos sofridos pelo tato, olfato, audição, visão, etc. O que nos chega à consciência segue uma hierarquia de prioridades. Da mesma maneira que as impressões do mundo exterior são filtradas, as internas, as memórias e conteúdos inconscientes devem passar por alguma forma de seleção. Salvo em condições especiais, as pessoas se relacionam com o mundo através das filtragens que o cérebro faz. (MIKOSZ, 2009, p. 29)

No trecho acima, o autor refere-se aos Estados Não Ordinários da Consciência - ENOC, utilizando-se de provocações capazes de redirecionar o cérebro e suas funções de forma mais complexa, analisaremos, portanto, estímulos mais comuns, disponíveis ao nosso redor, criando identificações e evocando histórias. Com isso em mente, no Estímulo Composto, cada objeto escolhido pretende acessar os participantes de alguma forma, tornando-se crucial que o mediador da ação pense na variedade de itens que poderão compor o pacote, assim como, nas possibilidades de se alongar caminhos provocativos sinestésica e sensorialmente para a criação de narrativas, considerando-se que, “os artefatos contidos no pacote de estímulos, funcionam como uma alavanca para iniciar e impulsionar o processo dramático” (CABRAL, 2012a, p. 37). Ou seja, os itens escolhidos são mediadores de um processo que se desenvolverá através do coletivo, reunindo as sensações acessadas para transformá-las em ação, em histórias, extrapolando “as qualidades objetivas do estímulo dos objetos, uma vez que o sujeito acrescenta a esses estímulos elementos da memória, do raciocínio e do afeto” (ROSSETO, 2016, p. 20).

Desse modo, o Estímulo Composto aqui apresentado, pretende colocar o sujeito cego ou com baixa visão, como cerne em suas relações, atravessando suas vivências, suas bolhas e conhecimentos adquiridos, enquanto um mediador dessas interações com

a arte/coletivo, a partir da construção de narrativas, trazendo as conexões, memórias e lembranças individuais para o momento da ação.

### **A EXPERIÊNCIA MEDIADA PELO JOGO DRAMÁTICO: O PIRATA DE CURITIBA**

Em uma oficina realizada com estudantes cegos e com baixa visão que frequentam o Centro de Atendimento Educacional Especializado – CAEE Prof.º Osny Macedo Saldanha, mantido pelo Instituto Paranaense de Cegos - IPC<sup>3</sup>, a temática anteposta trouxe a história de um pirata que acabou em terras curitibanas. A vivência dramática foi desenvolvida com estudantes matriculados no programa de Arte do CAEE, com idades variadas, porém, na análise realizada neste artigo, o recorte considerará os resultados apresentados pelos grupos com faixa etária de 18 a 70 anos.

De origem Irlandesa, quando este país era parte da Inglaterra, João Francisco Inglês veio para o Brasil, mais precisamente no bairro Pilarzinho localizado em Curitiba, por volta de 1838, após supostamente, roubar e esconder um tesouro com dois comparsas, também piratas. João Francisco, vulgo Zulmiro, viveu o restante de seus dias no bairro curitibano, deixando pistas do suposto tesouro, que dizia ter enterrado em uma ilha no Espírito Santo. O tesouro teria sido fruto de um roubo à Catedral de Lima, no Peru, que ocorreu em 1821. A partir da exploração dessa figura misteriosa, o pacote de estímulo foi selecionado, buscando por uma experiência que aproximasse os participantes do conceito de travessia, de estar sempre em movimento e das impressões acerca da representação de um personagem aventureiro e que encontrou alguns percalços em sua história.

O invólucro, dessa forma, representado por um saco de linho envelhecido, pretendia rememorar algo antigo, esquecido com o tempo. Dentro do embrulho de linho, um chapéu, uma bandeira em tecido preto com uma caveira desenhada, um tecido de linho envolvendo areia e conchas, uma garrafa de vidro fechada em rolha com resíduos de uma mistura de álcool e mel e itens de metal que remetiam moedas, todos colocados dentro do chapéu. Em papel envelhecido foram escritas duas cartas, a primeira com teor romântico e destinada para a personagem Jenni, a segunda revela um suposto tesouro que trouxe problemas para a amizade entre Zulmiro, Caolho e Zanolho, seus comparsas. Ainda no âmbito dos documentos, um mapa e um registro de compra de imóvel no bairro do Pilarzinho, também em papéis envelhecidos. Finalizando os itens, um pen drive foi adicionado, com a descrição dos conteúdos apresentados nos documentos, porém, essa descrição foi pensada em formato poético, contribuindo para o entrelaçar dos objetos que compunham o pacote<sup>4</sup>.

3 Instituição sem fins lucrativos que desenvolve programas educacionais e ações sociais que buscam promover a autonomia e a garantia dos direitos de pessoas com deficiência visual.

4 Verificar anexos para figuras com as descrições do pacote de estímulos, em questão.

Com o propósito de acessibilizar o material, estimulando a exploração de possibilidades, Edward Stammers<sup>5</sup> foi incorporado como um quinto personagem, um historiador que encontrou os pertencentes de Zulmiro e relatou em um diário de bordo, sua busca pelo tesouro escondido. Personagem real, o jovem inglês veio ao Brasil por volta de 1879, onde conheceu o pirata Zulmiro, chegando a procurar pelo suposto tesouro. Com o uso de uma voz não familiar aos participantes, se fez possível a acessibilidade do material, propiciando novas possibilidades para a criação dramática. Um fundo com som de velas crepitando e o bater das ondas do mar foram acrescentados nos áudios, assim como, a leitura do trecho de um texto de Jorge Larrosa Bondía, que reflete acerca da palavra experiência, focando-se primordialmente, no fragmento abaixo:

Em grego há numerosos derivados dessa raiz que marcam a travessia, o percorrido, a passagem: *peirô*, atravessar; *pera*, mais além; *peraô*, passar através, *perainô*, ir até o fim; *peras*, limite. Em nossas línguas há uma bela palavra que tem esse *per* grego de travessia: a palavra *peiratês*, pirata. O sujeito da experiência tem algo desse ser fascinante que se expõe atravessando um espaço indeterminado e perigoso, pondo-se nele à prova e buscando nele sua oportunidade, sua ocasião. (BONDÍA, 2002, p. 25)

O encontro dos itens escolhidos buscou abarcar e sensibilizar, permitindo a interação com as informações por diferentes canais sensoriais, desfocando-se dos meios visuais e procurando por outras maneiras de contar a história do pirata Zulmiro. Para tal, três elementos sensoriais mostraram-se primordiais: a evocação de memórias pelo cheiro, a partir dos itens que permitiam uma interação para além do tátil, os sons/áudios, capazes de ambientar o pacote, trazendo temas para reflexão e identificação, por parte dos participantes e permitindo o acesso aos materiais utilizados, de forma a contribuir com a construção do caminho narrativo, assim como, as texturas dos itens, importantes para a exploração tátil do pacote e a compreensão através de suas formas. Essas múltiplas possibilidades permitiram que os participantes desenvolvessem ligações significativas, a partir dos itens propostos, compreendendo a narrativa do pirata ao reconhecer a areia, as conchas, o chapéu, a garrafa com cheiro expressivo de bebida alcoólica. Neste ponto, um dos participantes, durante a discussão entre os integrantes dos grupos, colocou que o pirata poderia ter conhecido seus comparsas em um bar, ao atracar em um porto. Para ele, parecia lógico que o pirata estabelecesse suas relações sociais e profissionais, a partir de um ponto de encontro, trazendo para a cena, suas próprias formas de construção de suas relações pessoais.

---

5 As informações podem ser encontradas na matéria “Pirata em Curitiba? Conheça a história de Zulmiro e do tesouro escondido”, escrita por Luiza Luersen e publicada em formato online pelo jornal Gazeta do Povo, disponível em: <<https://www.gazetadopovo.com.br/curitiba/pirata-em-curitiba-conheca-a-historia-de-zulmiro-e-do-tesouro-escondido-atpn0rpd12gubx42zmd8qgy4u/>>. O personagem Zulmiro foi resgatado pelo historiador Marcos Juliano, em seu livro “As aventuras do pirata Zulmiro” e reconhecido por Adam Paul Patterson, cônsul honorário do Reino Unido em Curitiba.

Em momentos distintos, os mesmos itens trouxeram experiências e memórias de viagens realizadas para a praia e, portanto, o som do mar, as conchas e areia, significava que a persona retratada se tratava de alguém com forte ligação com o mundo marítimo, chegando, após um tempo de discussão e colocação de ideias, a figura do pirata. Por fim, ressaltamos um quarto elemento, o relacionar das experiências de cada participante junto aos itens encontrados, construindo personas e trajetórias dramáticas totalmente diferentes, a partir do mesmo pacote de estímulos. Um único pacote resultou na dramatização da troca de cartas entre um casal apaixonado, mas que foi separado pela traição dos colegas piratas, um Zulmiro que enganava a amada, enquanto viveu diversas aventuras em alto-mar e, ainda, na encenação do roubo do tesouro que, supostamente, foi enterrado em terras brasileiras.

As cartas e documentos acrescentados eram os mesmos para todos os grupos, porém geraram interpretações diversas acerca das reais intenções do nosso pirata. Para um dos grupos, Zulmiro se tratava de um apaixonado por Jenni e, buscando efetivar essa questão em cena, o grupo optou por recriar os momentos em que as cartas foram escritas, acrescentando supostas respostas enviadas por Jenni, justificando ainda, um desencontro entre o casal, quando as cartas não foram entregues conforme acordado com os comparsas de Zulmiro. Já, para outro grupo, formado por maioria de mulheres, pelo teor das cartas, Zulmiro enganara sua amada Jenni. O mesmo já teria localizado o tesouro e, escondido de seus comparsas, gastou o dinheiro com festas e bebidas, enquanto Jenni esperava por seu retorno. O foco dessa cena, foi a festança desenfreada realizada por Zulmiro, enquanto Jenni questionava-se sobre o que teria acontecido com seu, até então, companheiro. Ao perceber que estava sendo enganada por Zulmiro, Jenni dá por encerrada a ligação entre os dois. Novamente aqui, histórias pessoais foram resgatadas durante as discussões, com o grupo identificando-se e compadecendo-se com a trajetória de Jenni. As histórias individuais estão presentes, então, na construção de cada cena e nas escolhas das trajetórias dos personagens, explicando suas decisões e acontecimentos que se seguiram.

Os objetos, para além da conexão com os personagens criados, também permitiram o corpo em estado de ação. Após quase dois anos com a realização de atividades apenas em formato remoto, os grupos – e me coloco neste lugar também – apresentaram dificuldades em relacionar o corpo com os movimentos propostos. Surge uma necessidade de retirar-se do foco, de esconder-se atrás de algo, agora que a câmera já não nos limita mais e, apesar de falas sobre a alegria e a necessidade de se retornar para o espaço das relações presenciais, o toque, o aproximar-se do outro, ainda eram barreiras. Isto posto, quando há um chegar aprofundado, que entrelaça os indivíduos às narrativas exploradas, conquista-se um movimento que vai além do reproduzir histórias, mas alcança-se a possibilidade de costurá-las de forma coletiva. Os estímulos, assim, servem como media-

dores dessa relação para com o fazer teatral e o partilhar narrativas e, ao agir como um possibilitador de vínculos, permite a experiência de trazer o corpo para a ação, representando aquilo que foi discutido entre grupos.

Ainda nas múltiplas perspectivas, os estímulos enquanto jogo dramático mediador, propiciam o movimento de posicionar-se dos participantes, da escolha de direcionamentos que permitam trazer à vida os personagens que são compreendidos por meio do pacote proposto e, até mesmo, de discordar, buscando alternativas para que se chegue a conclusões, de maneira coletiva. Dessa forma, das diversas possibilidades de interação, permite-se o acesso a novos posicionamentos, em um movimento que conecta as diferenças, inter-relacionando-as, considerando que “as histórias, ao contrário, podem ser ‘localizadas’, vistas como construções sociais impregnadas por sua locação dentro de estruturas de poder e contexto social” (CABRAL, 2012b, p. 30), permitindo a criação de identidade e a revisão de acontecimentos, carregados de contextualidade e impacto social.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Quando nos permitirmos perceber um objeto artístico, através daquilo que se sente, ou seja, de forma sensorial, relações aprofundadas podem ser desenvolvidas, assim como, o pensar de um processo artístico que se permite receber e acolher a todos os grupos, independentemente de sua diversidade, ao contrário, compreende esta diversificação de formas de ser e estar no mundo como perspectivas, ao se incorporar em novas trajetórias. Sendo assim, “a razão para a inserção de memórias em processos e produtos teatrais se relaciona com a dimensão do pessoal, tal como aumento de autoestima, interação com sujeitos afins, construção de identidade” (CABRAL, 2012a, p. 13). Ao analisarmos as práticas dramáticas e o fazer/fruir artístico, percebemos, então, a existência de múltiplos caminhos que podem ser construídos e explorados, a partir das possibilidades de interação e de experiências, mediadas pela prática do Estímulo Composto.

As relações construídas e mediadas através do jogo dramático, abordam questões de grande impacto social, trazendo para o momento da ação, temáticas a partir do ponto de vista individual, mas que podem ser abordadas coletivamente. Após um momento de isolamento dos contatos humanos, por exemplo, em um período de quase dois anos em estado de inércia, esses corpos que obrigatoriamente precisaram se fechar, encontram-se em um lugar limiar, colocando-se fora das narrativas tocadas. Por conseguinte, o relacionar com as memórias, histórias pessoais, assim como, os objetos e até mesmo manuseá-los e explorá-los, permite o desenvolvimento de uma ligação entre o indivíduo com deficiência visual e seu corpo, com a história encenada, permitindo que se coloque totalmente em cena, à disposição das proposições pensadas, inicialmente, de forma individualizada, mas desenvolvidas em grupo.

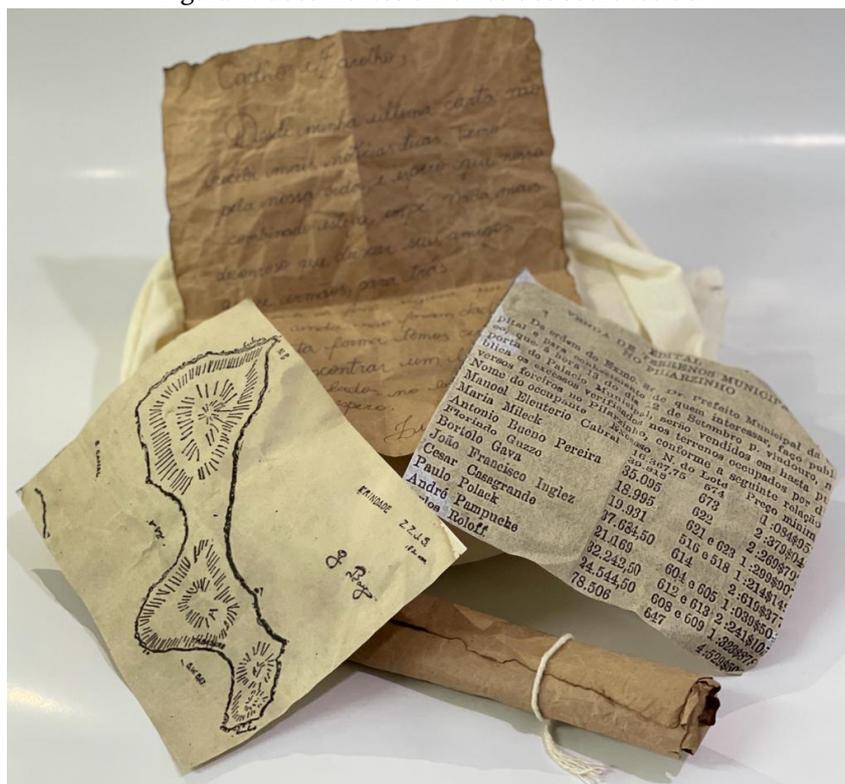
Sendo assim, ao entendermos que “ensinar é um ato teatral” (HOOKS, 2017, p. 21), abre-se um espaço que possibilita mudanças, uma abertura para a criatividade e autonomia dos estudantes, permitindo “alterações espontâneas” (HOOKS, 2017, p. 21). Nos colocarmos enquanto artistas e educadores neste processo, então, se faz importante, por permitir mudanças e atravessamentos de nossas práticas, construindo metodologias a partir das proposições, vivências e querereres de nossos estudantes/criadores/fruidores artísticos, possibilitando, então, o viver de experiências. Dessa forma, o jogo dramático, pode ser utilizado/pensado como um mediador desses movimentos de mudanças, permitindo, através dos mais variados estímulos, experiências singulares, aprofundadas, que tocam e incorporam novas narrativas, juntamente a estes corpos que se fazem presente e entrelaçam quem são e suas trajetórias, na ação do jogo.

## REFERÊNCIAS

- BONDÍA, Jorge Larrosa. Notas sobre a experiência e o saber da experiência. Tradução de João W. Geraldi. **Revista Brasileira de Educação** [on-line], n. 19, Barcelona, jan. fev. mar. abr. 2002, p. 20-28. ISSN:1809-449X. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/rbedu/i/2002.n19/>>. Acesso em: 10 ago. 2022.
- CABRAL, Beatriz. **Drama como método de ensino**. 2 ed. São Paulo: Hucitec, 2012a.
- CABRAL, Beatriz. **Teatro em trânsito: a pedagogia das interações no espaço da cidade**. São Paulo: Hucitec, 2012b.
- DELEUZE, Gilles; GUATARRI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Tradução de Aurélio G. Neto e Célia P. Costa, v. 1. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995.
- DEWEY, John. **A Arte como experiência**. Tradução de Vera Ribeiro. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- HARTMANN, Luciana. Tomazito, eu e as narrativas: Porque estoy hablando de mi vida. In: GONÇALVES, M. A.; MARQUES R.; CARDOSO, V. Z. (org). **Etnobiografia: subjetivação e etnografia**. Rio de Janeiro: 7Letras, 2012. p.179-206.
- HOOKS. Bell. **Ensinando a transgredir: a educação como prática da liberdade**. Tradução de Marcelo B. Cipolla. 2 ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2017.
- LUERSEN, Luiza. Pirata em Curitiba? Conheça a história de Zulmiro e do tesouro escondido. Jornal Gazeta do Povo, Curitiba escrita por Luiza Luersen e publicada em formato online pelo jornal Gazeta do Povo, 2018. Disponível em: <https://www.gazetadopovo.com.br/curitiba/pirata-em-curitiba-conheca-a-historia-de-zulmiro-e-do-tesouro-escondido-atpn0rpd12gubx42zmd-8qgy4u/>. Acesso em: 13 fev. 2023.
- MIKOSZ. José Eliézer. **A Arte visionária e a Ayahuasca: representações visuais de espirais e vórtices nos Estados Não Ordinários de Consciência (ENOC)**. 2009. 322f. Tese (Doutorado em Ciências Humanas) – Universidade Federal de Santa Catarina, UFSC, Florianópolis, Santa Catarina, 2009.
- ROSSETO. Robson. **Interfaces entre cena teatral e pedagogia: a percepção sensorial na formação do espectador-artista-professor**. 2016. 220f. Tese (Doutorado em Artes da Cena) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, UNICAMP, Campinas, São Paulo, 2016.
- SOMERS, John. Narrativa, Drama e Estímulo Composto. Tradução de Beatriz Cabral. **Urdimento**. v. 2, n. 17, Florianópolis, set. 2011, p. 176-185.
- VIEIRA, Jorge Albuquerque. **Teoria do Conhecimento e Arte: formas de Conhecimento, Arte e Ciência uma visão a partir da complexidade**. v. 2. Fortaleza: Expressão Gráfica, 2007. p. 77-85.

## ANEXOS

Figura 1: documentos envelhecidos sobre tecido.



Fonte: arquivos pessoais, 2022.

### #Descrevipravocê

Fotografia colorida, em formato paisagem, de uma série de documentos envelhecidos, em tons de marrom, consta imagens de mapa, dados numéricos, escrito e um documento enrolado em um barbante. (Fim da descrição).

Figura 2: conchas diversas, punhado de areia e medalhas douradas dentro de pacote transparente, sobre tecido.



Fonte: arquivos pessoais, 2022.

*#Descrevipravocê*

*Fotografia colorida, em formato paisagem, de uma série de conchas diversas em cores e tamanhos; um punhado de areia que toca as conchas e as medalhas douradas que estão dentro de um pacote transparente; os elementos estão sobre um tecido. (Fim da descrição).*

Figura 3: garrafa de vidro envelhecida sobre bandeira de pirata.



Fonte: arquivos pessoais, 2022.

*#Descrevipravocê*

*Fotografia colorida, em formato paisagem, de uma Garrafa de vidro envelhecida fechada e com rolha, sobre bandeira preta com desenho de caveira em cor branca, ao lado direito da imagem, chapéu preto também com desenho de caveira em cor branca. Mais à frente, pendrive sobre pacote transparente. (Fim da descrição).*



## **CORPOREAL NARRATIVES: THE COMPOUND STIMULUS IN THE MEDIATION OF DRAMATIC PRACTICES**

### **ABSTRACT**

The current article aims to discuss about the possibilities of corporeal narratives, stimulated by theatrical experiences, having as a mediator of the study/artistic enjoyment the Composite Stimulus methodology, developed by John Somers and elaborated here, in workshops with blind and low sight students, who attend the Specialized Educational Service Center – CAEE Prof.º Osny Macedo Saldanha, maintained by Instituto Paranaense de Cegos with focus on the sensorial and synesthetic potencies driven by the dramatic practice in question. To this end, we intend to analyze and conceptualize several perspectives, allowing us to find ourselves in the proposed stories and objects, approaching personal narratives, bringing to a inner place the connections with the world and the relationships with the other, passing through the contributions about the concept of experience from researchers such as John Dewey, Beatriz Cabral and Jorge Bondía, setting up links to mediate an in-depth and unique artistic experience.

**Keywords:** Compound Stimulus; Dramatic games; Mediation; Experience.