



**CULTURE ON
PRESCRIPTION**



Currículo

Oficina dos Sentidos

“Exercício consciente da imaginação para (re)Conhecer o mundo em que vivemos”

PORTUGAL



Cofinanciado pela
União Europeia

PARCEIROS E CONTACTOS

O projeto Erasmus+ Culture on Prescription Europe teve início em janeiro de 2022 e decorre até ao final de março de 2024. O projeto envolve organizações parceiras em seis países europeus:

**ISIS Institut für Soziale Infrastruktur
Frankfurt, Alemanha**

Coordenação Europeia

Jana Eckert

✉ eckert@isis-sozialforschung.de

🌐 www.isis-sozialforschung.de

**Gesundheitsamt Frankfurt am Main,
Alemanha**

🌐 <https://frankfurt.de/de-de/service-und-rathaus/verwaltung/aemter-und-institutionen/gesundheitsamt>

Dublin City University, Irlanda

🌐 www.dcu.ie

**AFEdemy, Academy on age-friendly
environments in Europe BV, Países Baixos**

🌐 www.afedemy.eu

**EAEA, European Association for the
Education of Adults, Belgica**

🌐 www.eaea.org

SHINE 2Europe, Lda, Portugal

🌐 www.shine2.eu

**GEAC, Asociatia Grupul de Educatie si
Actiune pentru Cetatenie, Romania**

🌐 www.geac.ro

AUTORES

SHINE 2Europe, Lda.

Carina Dantas

✉ carinadantas@shine2.eu

Juliana Louceiro

✉ julianalouceiro@shine2.eu

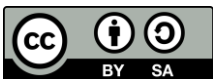


Trincheira Teatro

Pedro Lamas & Beatriz Teixeira



Copyright © 2024 Culture on Prescription



Esta publicação está licenciada ao abrigo de uma [Licença Internacional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 \(CC BY-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.



Cofinanciado pela
União Europeia

O PRÓPRIO ATO DE TRANSFORMAR É TRANSFORMADOR.

Augusto Boal

A IMAGINAÇÃO DRAMÁTICA ESTÁ POR TRÁS DE TODA A APRENDIZAGEM HUMANA. É O MODO PELO QUAL O
HOMEM SE RELACIONA COM A VIDA, A CRIANÇA DRAMATICAMENTE EM SEU JOGO EXTERIOR, E O ADULTO
INTERNAMENTE EM SUA IMAGINAÇÃO.

Richard Courtney

A ARTE DEVE SER A BASE DA EDUCAÇÃO.

Herbert Read



TABLE OF CONTENTS

1. Culture on Prescription*	6
2. Workshop of the Senses	Erro! Marcador não definido.
Organizing and structuring: the system-based practice of the workshop	Erro! Marcador não definido.
Recipients	7
General Objective	7
Specific Objectives	7
Activities.....	8
Timing	8
Note on the preliminary curriculum here presented	9
3. General planning.....	Erro! Marcador não definido.
1st session Previous	10
2nd Session Object	Erro! Marcador não definido.
3rd Session Body.....	Erro! Marcador não definido.
4th Session Image	Erro! Marcador não definido.
5th Session Space	Erro! Marcador não definido.
6th Session Sound.....	Erro! Marcador não definido.
7th Session Text	Erro! Marcador não definido.
8th Session Final	Erro! Marcador não definido.
4. Support Bibliography	Erro! Marcador não definido.

1. O Culture on Prescription *

* Retirado de [Home - Culture on Prescription \(culture-on-prescription.eu\)](http://Home - Culture on Prescription (culture-on-prescription.eu))

Culture on Prescription (2021-1-DE02-KA220-ADU-000030323) é um projeto Erasmus+, cofinanciado pela União Europeia, que visa prevenir e combater o isolamento social e a solidão através da arte e da cultura.

A Cultura por prescrição refere-se ao encaminhamento feito por um profissional de saúde de pessoas (adultos mais velhos) em situação de solidão ou de isolamento para ofertas artísticas e culturais disponíveis localmente. Trata-se de uma intervenção social baseada em práticas de “prescrição social”, já implementadas no Reino Unido e na Irlanda com resultados muito positivos, e que visa “prescrever” aos participantes experiências relacionadas com arte, cultura e atividades sociais como forma de reduzir o isolamento social e a solidão.

Através destas experiências, os participantes (adultos e facilitadores) poderão conhecer mais sobre arte e serem os próprios artistas, melhorando as competências sociais e o sentimento de pertença e confiança, ao mesmo tempo que aumentam a sua rede de contactos e amigos.

Durante os próximos dois anos, um consórcio coordenado pelo ISIS Institut für Soziale Infrastruktur (Alemanha) e o Departamento de Saúde de Frankfurt (Alemanha) e que conta também com a parceria da SHINE 2Europe (Portugal), AFEdemy (Holanda), Universidade da Cidade de Dublin (Irlanda), GEAC (Roménia) e a Associação Europeia para a Educação de Adultos (Bélgica) desenvolverá e implementará um projeto-piloto de estudo em Portugal, Roménia, Alemanha e Holanda que visa validar a esta estratégia de intervenção nestes países.

2. A Oficina dos Sentidos

A fundamentação da Oficina dos Sentidos - exercício consciente da imaginação para (re)Conhecer o mundo em que vivemos apoia-se nos campos teóricos do Teatro e Educação, Educação ao Longo da Vida, Aprendizagem ao Longo da Vida, e Desenvolvimento Local.

O atelier ou oficina de Expressão Dramática e Teatro é comumente considerado como o exercício consciente da imaginação. A imaginação aqui é entendida como fenómeno da fisiologia humana, resultante na síntese da dialética mecanismo de percepção/objeto de percepção: do concreto para o abstrato para o concreto transformado, assim se processa a imaginação. É uma característica inata do Homem e florescente na criança, mas cada vez menos evocada à medida que crescemos, e cada vez mais atrofiada pelo mundo em que vivemos.

A Expressão Dramática, enquanto prática pedagógica própria do teatro, tem como fim a atividade lúdica propiciadora de uma aprendizagem global: cognitiva, afetiva, sensorial, motora e estética. Uma pedagogia de base sistemática que tem vindo a desenvolver um papel nuclear na proliferação e sucesso de projetos de exercício consciente da imaginação está ligada à ideia de trabalhar a partir de indutores.

Indutor é, por definição, tudo aquilo que induza a. O que se propõe no exercício consciente da imaginação é que o indutor seja algo passível de análise, desconstrução e transformação, e que de facto induza ao jogo de pensamento ativo, onde o Aprendiz é convocado a trabalhar com a totalidade do seu aparelho de percepção e a desenvolver, pelo jogo, as suas competências de interpretação do meio e de comunicação com o meio.

Propõe-se então o reconhecimento de seis grandes grupos de indutores que albergam todos os outros: o objeto, o corpo, o espaço, a imagem, o som, e o texto. O trabalho com estes seis grandes grupos de indutores toma lugar diariamente no trabalho do profissional de arte dramática. Trabalhando separada e claramente a partir de cada um dos grupos acima referidos, o pedagogo teatral está na posição de propiciar através do jogo, situações de aprendizagem aos aprendentes.

Organização e Estruturação da prática sistemática da oficina

As sessões conhecerão uma unidade de conceção curricular, cujo desenvolvimento se estrutura em cinco fases - distintas em natureza mas complementares em ação: partimos da **Ativação**, onde se busca uma concentração e disponibilidade inerentes às fases seguintes, a **Exploração** do indutor pelo que ele é, sem lugar a transformação de nenhuma ordem simbólica e a **Interiorização** dos resultados desta, pela qual já se depreende um esforço primário de devolução ao meio do indutor transformado, para chegar a uma **Atualização** que produza material passível de ser discutido em **Retroação**.

A Atualização, como o nome indica, é o espaço onde o conhecimento adquirido e aprendido é atualizado, e embora seja comum, não implica necessariamente que se dê por forma de dramatização. A Retroação é o espaço por excelência de desenvolvimento de consciência crítica dos Aprendentes, tornando-os capaz de analisar não só os resultados obtidos, mas também a própria prática envolvida nos processos de trabalho.

Destinatários

8 (oito) a 10 (dez) indivíduos, adultos, com capacidade motora não-impeditiva, em situação de isolamento/solidão.

Objetivo Geral

Propiciar o desenvolvimento sensorial/estético do indivíduo por forma a melhorar ativamente a sua relação com o meio em que se insere.

Objetivos Específicos

Pessoais:

- Reforçar o sentido de identidade do indivíduo com o território
- Desenvolver a capacidade de expressão e comunicação do indivíduo em comunidade
- Promover o conhecimento e ligação do indivíduo ao património material e imaterial do território
- Promover e desenvolver no indivíduo a literacia artística
- Propiciar a apropriação por parte do indivíduo da linguagem elementar da arte dramática (o jogo)
- Compreender a arte teatral em contextos próprios.

Locais:

- Dinamizar equipamentos com atividades associadas (ver Atividades)
- Contribuir para a formação de públicos.

Sociais:

- Reforçar a oferta de educação artística no território
- Fomentar o interesse no território pela prática artística teatral
- Promover a prática artística teatral no território
- Promover práticas de investigação sobre a Educação Artística em contexto não-formal.

Atividades

A atividade nuclear da Oficina dos Sentidos é uma Oficina de Expressão Dramática, mas também contempla a realização de encontros intergeracionais, aulas abertas, conversas com outros grupos organizados, e sessões site-specific, especificamente concebidas em articulação com agentes culturais de relevância no território de ação.

A Oficina dos Sentidos aposta em trabalhar o aparelho sensorial (visão, audição, paladar, tato e olfato) como catalisador da imaginação humana, ao longo de oito sessões de 120 minutos cada, recorrendo aos indutores Objeto, Corpo, Espaço, Imagem, Som e Texto.

Timing

A Oficina será implementada entre abril e Junho de 2023, com a regularidade de uma sessão por semana. As atividades associadas supracitadas (visitas, encontros etc) tomarão lugar na mesma janela temporal, mediante a sua relevância para o decurso das sessões regulares e disponibilidade/conveniência dos parceiros locais. O relatório final, onde constarão todas as planificações detalhadas das sessões e relatórios particulares de execução curricular, será redigido e submetido no final do mês de junho de 2023.

Nota sobre a planificação preliminar apresentada

As primeiras quatro sessões (Prévia, Objeto, Corpo e Imagem) estão muito direcionadas para propiciar situações de aprendizagem que habilitem os participantes a desenvolver um instrumental de trabalho no que diz respeito ao exercício consciente da imaginação; ao mesmo tempo, é no decorrer destas sessões que deverão ser recolhidos/acordados com os participantes (suas expectativas, suas vontades, etc.) temas, materiais e dispositivos básicos para a intervenção artística que se propõe realizar como atividade associada no final da Oficina.

As últimas quatro sessões (Espaço, Som, Texto e Final), que devem propiciar o terreno onde se espera que o participante recorra ao instrumental granjeado de forma autónoma, deverão também ser muito orientadas para trabalho específico de preparação e organização que concorra para a realização dessa intervenção artística.

Destarte, as planificações aqui apresentadas poderão/deverão ser alvo de alterações, em linha com o trabalho específico de cada grupo de participantes, e com os objetivos específicos delineados para a atividade associada final.

3. Planificação Geral

1ª Sessão | Prévia

Data: semana de 10 a 14 abril 2023

Local: Espaço da Associação Soltar os Sentidos (ASOS)

Orientação: Pedro Lamas e Beatriz Teixeira

Observações: Recolha de autorizações para tratamento de imagens e audiovisual

Fase	Atividades/estratégias	Tempo	Objetivo(s)
Ativação	<p>1. Boas Vindas</p> <p>Os orientadores recebem e acolhem os participantes, que se dispõem em roda.</p> <p>Os orientadores apresentam-se a si e ao projeto, explicitando a dinâmica operativa das sessões da Oficina, bem como os requisitos a serem cumpridos pelos participantes, no que diz respeito a materiais e roupa de trabalho, assiduidade e pontualidade.</p>	15 min	Apresentação do curso, orientadores e participantes
	<p>2. Roda dos nomes I</p> <p>Os participantes estão dispostos em roda. Um por vez, associam o seu nome a um gesto/movimento, e apresentam-no ao grupo. Em resposta, todo o grupo repete.</p>	10 min	Diagnóstico preliminar de coordenação motora; identificação de forças bloqueadoras
	<p>3. Roda dos nomes II</p> <p>Ainda em roda, e um por vez, os participantes apresentam o seu nome/gesto, sendo que antes têm de repetir – pela ordem que forem apresentados - todos os nomes/gestos anteriores ao seu. O jogo é cumulativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A apresenta o seu nome/gesto • B apresenta o nome/gesto de A e o seu próprio • C apresenta o nome/gesto de A, B e o seu próprio • D apresenta os de A, B e C antes do seu próprio e por aí adiante. 	15 min	Reconhecimento coletivo de tensões físicas extraordinárias, identificação do “Compromisso com o erro”
Exploração	<p>4. Andar pelo espaço I</p> <p>Os participantes andam pela sala em direção a múltiplos focos. À palma do orientador são introduzidas pequenas tarefas objetivas:</p> <p>Exemplos de Variações de Deslocação:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Velocidade (1 a 5, sendo 1 a mais lenta) • Plano (alto, médio e baixo) • Número de apoios em contacto com o chão (1 – Pé coxinho por ex.; 2 – braço e mão; 3; 4; 5) <p>Exemplos de Variações de Observação – relação com o espaço e com os colegas</p> <ul style="list-style-type: none"> • “fecha os olhos, aponta uma coisa verde na sala” 	10 min	Introdução de dinâmicas recorrentes; Assimilação de respostas corais; Estimular as relações interpessoais; estabelecimento da ação como linguagem universal e elemento basilar do trabalho

	<ul style="list-style-type: none"> • “fecha os olhos, indica com os dedos o número de pessoas que tem calças amarelas” • “fecha os olhos, aponta com a mão direita uma pessoa que tenha olhos azuis” • “quando cruzarem os olhos com alguém, cumprimentam essa pessoa” • “quando cruzarem os olhos com alguém, agarram nos seus cotovelos e pedem desculpa” <p>Exemplo de Variações para Resposta Coral:</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Desapareçam da minha vista em x tempos” – os participantes devem camuflar-se com o espaço, num tempo mínimo de resposta determinado pelo orientador • “Bolinho em x tempos” – os participantes devem agrupar-se numa forma indefinida (bolinho) ocupando o menor espaço possível, num tempo mínimo de resposta determinado pelo orientador • “chão em x tempos” – os participantes devem colocar a maior superfície de corpo possível no chão, num tempo mínimo de resposta determinado pelo orientador 		nas sessões; Introdução do Falaguês (língua onomatopaica inventada)
	<p>5. Andar pelo Espaço II</p> <p>As mesmas dinâmicas de Andar pelo Espaço I, com um foco de atenção pré-determinado (andar em direção a um ponto escolhido), mas acrescentando objetivos transitivos (em relação ao Outro)</p> <p>Exemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Triângulos” – cada participante deve escolher outros dois colegas com os quais forma um triângulo que não pode, em circunstância nenhuma, ser quebrado durante a deslocação para o Ponto Escolhido. • “Histórias I” – quando cruzam os olhos com um colega, param e contam uma história que tenham vivenciado durante a última semana • “Histórias II” – O mesmo que Histórias I, só que desta feita a história deve ser contada, com Clareza e Generosidade, em falaguês 	10 min	
INTERVALO		15 min	Recolha informal de feedbacks espontâneos
Interiorização	<p>6. Transformação do objeto</p> <p>Os orientadores usam fita-crepe para delimitar um espaço de jogo. Os participantes estão sentados em cadeiras, dispostas em meia-lua, em torno do espaço de jogo. Os orientadores colocam no espaço de jogo uma cadeira e explicitam, demonstrando, processos etápicos de construção de ficção:</p>	15 min	Trazer para o plano da consciência o processo da imaginação dramática; introdução do “Se Mágico”

	<ul style="list-style-type: none"> • mimese física (a troca de uma lâmpada fictícia), • sugestão qualitativa (coroação de um rei fictício), • terminam expondo o processo de refuncionalização do objeto, com ênfase na ação como elemento transformador. <p>Um a um, os participantes entram na área de jogo e, pela ação, transformam com Clareza a cadeira noutra coisa que não uma cadeira. Todos experimentam.</p>		
Atualização	<p>7. Um dia normal (Dramatização)</p> <p>A turma é dividida em 2 grupos. Cada grupo tem a tarefa de, em 10 minutos, criar uma situação ficcional a partir do universo de material que foi produzido e recolhido ao longo do dia, e aplicando as técnicas usadas e experimentadas de processamento desse material. Para cada grupo, os orientadores determinam um espaço público (Hospital, Escola, Restaurante, Jardim, Praia etc), bem como uma circunstância secreta que, a dada altura, se manifestará coletivamente na dramatização efetuada. A dramatização deve responder de forma clara às seguintes questões:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quem são? • Onde estão? • O que acontece? • Em que é que a cadeira foi transformada? • Qual é a circunstância secreta de cada grupo? <p>Não é permitido usar outra linguagem verbal que não o Falaguês. Todos apresentam.</p>	15 min	<p>Construção autónoma de linguagem;</p> <p>Atualização dos conhecimentos adquiridos</p>
Retroação	Em roda, os orientadores promovem a reflexão crítica sobre o trabalho desenvolvido	10 min	Construção coletiva de conhecimento

2ª Sessão | Objeto

Data: semana de 17 a 21 abril 2023

Local: Espaço da Associação Soltar os Sentidos (ASOS)

Orientação: Pedro Lamas e Beatriz Teixeira

Observações: Sessão organizada para trabalhar a partir de objetos trazidos pelos próprios participantes

Conteúdos Axiais: Refuncionalização do objeto, conceitos de Escuta Ativa, Vontade-Contravontade, Jogo Dramático

Fase	Atividades/estratégias	Tempo	Objetivo(s)
Ativação	<p>0. Receção e Acolhimento</p> <p>Os orientadores recebem os participantes, e indicam o sítio onde os participantes devem colocar os objetos que trouxeram para a sessão.</p>	5 min	Disponibilização para a sessão; recolha informal de feedback sobre a sessão anterior; identificação de expectativas
	<p>1. Andar pelo espaço I</p> <p>Os participantes andam pela sala em direção a múltiplos focos. À palma do orientador são introduzidas pequenas tarefas objetivas: Variações de deslocação, Variações de observação e Variações de resposta coral.</p>	10 min	Disponibilização física; Separação com o “fora-da-sala”
	<p>2. Whizz</p> <p>Dispostos em roda, os participantes fazem circular entre si uma palma, com a vocalização “Whizz”. A palma começa por circular no sentido horário. À medida que a palma circula, o orientador vai acrescentando regras de dinamização do jogo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Convenção de gesto e som para inverter o sentido da circulação da palma • Convenção de gesto e som para a palma avançar uma pessoa • Convenção de gesto e som para fazer a palma cruzar a roda (tiro) • Convenção de gesto e som para fazer todos os participantes mudarem de lugar (palavra mágica) • Convenção de consequência para a quebra da dinâmica estabelecida do jogo (a consequência é sempre coletiva, embora a falha seja individual) <p>A circulação da palma deve ser cada vez mais rápida, sem detrimento da clareza da qualidade de receção, decisão e ação dos participantes do Whizz.</p>	10 min	Ativação de jogo; trabalho de escuta; Rigor e precisão;
Exploração	<p>3. Roda dos Objetos I</p>	15 min	

	<p>O grupo disposto em roda. Os orientadores propõem várias rondas de tarefas. O jogo segue no sentido dos ponteiros de relógio.</p> <p>1ª Ronda/Tarefa - Cumprimentar a pessoa que está do seu lado esquerdo/responder ao cumprimento da pessoa que está do meu lado direito.</p> <p>Um por vez, os participantes cumprimentam a pessoa que está ao seu lado esquerdo. Tanto o cumprimento como a sua receção deve ser feita olhos nos olhos.</p> <p>2ª ronda/Tarefa – Reconhecer o objeto de jogo.</p> <p>Um por vez, os participantes fazem circular um objeto neutro introduzido pelo orientador (rolo de fita crepe, estojo, caderno, etc.). Ao receberem, observam o objeto, atentando à forma, textura, peso, cheiro, etc, e entregam-no ao participante seguinte. Tanto a entrega como a receção do objeto só podem ser feitas olhos nos olhos.</p> <p>Nas rondas subsequentes, os orientadores atribuem características ficcionais ao objeto, que devem ser observadas nos atos de entrega e receção do mesmo.</p> <p>Exemplos de características ficcionais:</p> <p>– Passar o objeto como se fosse:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Algo muito pesado – referência <i>Cimento 100kg</i> • Algo muito frágil – referência <i>Folha de Cristal</i> • Algo muito malcheiroso – referência <i>Peixe Podre</i> • Algo muito quente – referência <i>Batata do Forno</i> 		<p>Identificação do material-base da sessão; apresentar o jogo como elemento basilar da contracena; experimentação prática do conceito de <i>vontade/contravontade</i>; apresentar a emoção como decorrência do trabalho articulado entre corpo, pensamento e discurso</p>
	<p>4. Roda dos Objetos II</p> <p>Mantendo a dinâmica já observada, os orientadores agora propõem várias rondas onde atribuem características e circunstâncias ficcionais tanto às situações de entrega/receção do objeto, como aos papéis de quem o entrega (A) e de quem o recebe (B).</p> <p>Exemplos de características e circunstâncias ficcionais:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A e B são os melhores amigos. É o aniversário de B. A tem que entregar o 	<p>10 min</p>	

	<p>objeto como se fosse a melhor prenda do mundo, como uma grande surpresa, a B. B tem de receber o objeto como se odiasse a prenda, mas camuflando o seu desapontamento.</p> <ul style="list-style-type: none"> A e B são perfeitos desconhecidos. O objeto é a coisa mais valiosa da vida de A. A quer continuar com o objeto, mas tem de o entregar a B. 		
INTERVALO		10 min	Recolha informal de feedbacks espontâneos
Interiorização	<p>5. Apresentação do Objeto</p> <p>Os orientadores marcam no chão um retângulo de jogo, com fita-crepe. O grupo dispõe-se sentado em cadeiras, de forma frontal para a área de jogo.</p> <p>Um por vez, os participantes entram na área de jogo e apresentam o seu objeto, pousam-no na linha da frente virado para a plateia, e retomam o seu lugar. Todos experimentam.</p> <p>A apresentação do objeto deve responder a três questões:</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>O que é</i> – nome <i>Para que serve</i> – a função para que foi concebido <i>Qual é a sua história</i> – como entrou na vida do participante. 	5 min	Refuncionalização do objeto; consolidação prática do movimento imaginativo consciente;
	<p>6. Transformação do Objeto</p> <p>Um a um, os participantes entram na área de jogo e, pela ação, transformam com Clareza um objeto noutra coisa que não o que é. A plateia tem de descobrir em que é que o objeto está a ser transformado. Todos experimentam.</p> <p>O participante poderá transformar qualquer objeto, menos o seu. A transformação não pode ter recurso a linguagem verbal, mas pode ter som.</p>	10 min	Construção orientada de linguagem
	<p>7. Quem/Onde/O Quê</p> <p>A turma dividida em três grupos (máx. 3 participantes por grupo, mín. 2 por grupo).</p> <p>Os orientadores atribuem a cada grupo uma circunstância espacial. Recorrendo à transformação dos objetos, os participantes criam uma situação ficcional. A única linguagem</p>	15 min	

	<p>verbal admitida é o Falaguês. Todos os grupos mostram.</p> <p>Na execução, deve ser claro: Quem são, Onde estão, O que acontece, e em que é que os objetos foram transformados.</p> <p>Exemplos de circunstâncias espaciais:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hospital • Escola • Restaurante • Biblioteca 		
Atualização	<p>8. A ilha</p> <p>A turma dividida em dois grupos.</p> <p>A situação é a mesma para ambos: chegam a uma ilha deserta, com águas infestadas de tubarões, e, usando objetos transformados, devem conseguir um meio de saída coletiva da mesma.</p> <p>O retângulo de jogo baliza a ilha. Os grupos dispõem apenas dos objetos dos seus elementos, e cada objeto só pode ser alvo de uma transformação.</p> <p>A apresentação deve obedecer à seguinte estrutura:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chegada à ilha • Reconhecimento dos limites da ilha • Descoberta dos objetos transformados • Saída da ilha <p>Os orientadores atribuem a cada grupo uma circunstância secreta, que se deve manifestar coletivamente na apresentação.</p> <p>Exemplos de circunstâncias secretas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>A dada altura, o chão torna-se gelo</i> • <i>A dada altura, a luz desaparece</i> • <i>A dada altura, dá-se um terramoto</i> • <i>A dada altura, um monstro marinho ameaça a ilha</i> • <i>A dada altura, um ciclone fustiga a ilha</i> <p>A única linguagem verbal admitida é o Falaguês. Todos os grupos mostram.</p> <p>Na execução, deve ser claro: Quem são, Onde estão, O que acontece, em que é que os objetos foram transformados.</p>	20 min	Contacto com aspetos do jogo dramático; introdução do conceito de Circunstâncias Dadas; Construção Autónoma de linguagem

	A Plateia deve poder reconhecer como chegaram à ilha, e qual é a Circunstância Secreta de cada grupo.		
Retroação	Em roda, os orientadores promovem a reflexão crítica sobre o trabalho desenvolvido.	10 min	Construção coletiva de conhecimento

3ª Sessão | Corpo

Data: semana de 24 a 28 de abril 2023

Local: Espaço da Associação Soltar os Sentidos (ASOS)

Orientação: Pedro Lamas e Beatriz Teixeira

Conteúdos Axiais: Tensão/Relaxamento muscular, Eixo da Verticalidade, conceitos de Manifestação Externa da Interioridade, Conhecimento e Identificação do corpo (meu e do Outro) como aparelho de comunicação, Jogo Dramático

Atividade Associada: Saída de campo para Recolha de material

Fase	Atividades/estratégias	Tempo	Objetivo(s)
Ativação	<p>1. Bomba e Escudo</p> <p>O grupo em roda. A cada ronda, os orientadores pedem que cada participante defina, para si mesmo, uma pessoa que será a sua “Bomba” e outra que será o seu “Escudo”. À palma, o orientador inicia a contagem decrescente para a explosão da bomba. Esta contagem é a janela de tempo que os participantes têm para se protegerem da “Bomba” atrás do seu “Escudo”. No fim da contagem, todo o grupo fica em estátua. Os orientadores então confirmam quem foi atingido e quem se conseguiu escudar da “Bomba”.</p> <p>No final de cada ronda/explosão, os “Atingidos” (A) terão um percurso extra a desempenhar. Durante esta fase, o orientador coloca uma marca no centro da sala. Os Atingidos são dispostos em linha, numa das extremidades da sala, virados para o centro. O percurso será sempre da linha para a marca central, onde deve terminar toda a atividade física do A. Os participantes iniciam o percurso no plano Alto e terminam no plano Baixo.</p> <p>Exemplos de variações de finais de ronda:</p> <ul style="list-style-type: none"> – À palma do orientador, os A serão atingidos por estilhaços num ponto específico do corpo. As regiões possíveis de localização deste ponto são: Anca Direita, Centro do Abdómen, Braço Esquerdo. A escolha do ponto de ferimento é sempre feita <i>a priori</i>. – À palma do orientador, os A dão três passos. No final do terceiro passo, são atingidos num ponto localizado numa das três regiões já enunciadas. – Os A definem três pontos de ferimento, em regiões do corpo à sua escolha, À palma do orientador, dão três passos. No final do segundo passo, são atingidos no primeiro ponto; no final do terceiro passo, são atingidos no segundo ponto; quando chegam à marca central, são atingidos no terceiro ponto. – Os A definem três pontos de ferimento, em regiões à sua escolha. De seguida, definem três itens de mercearia. À palma do orientador, agem como se estivessem nas 	10 min	Ativar fisicamente; Propiciar base para introdução dos conceitos de Estímulo Externo, Estímulo Interno, Ponto Objetivo de Concentração, Consciência Reflexiva e Consciência Intuitiva. Criar confiança mútua entre os participantes

	<p>compras. Ao primeiro artigo colocado no carrinho/cesto de compras, são atingidos no primeiro ponto; ao segundo artigo, no segundo ponto; ao terceiro artigo, no terceiro ponto.</p> <p>– Os A definem três pontos de ferimento, em regiões do corpo à sua escolha. À palma do orientador iniciam o percurso em Velocidade 3. Ao terceiro passo, são atingidos no primeiro ponto, e passam a deslocar-se em Velocidade 1; ao sexto passo, são atingidos nos segundo e terceiro pontos, com um intervalo de três segundos entre ferimentos.</p>		
Exploração	<p>2. Quem anda por aqui</p> <p>A turma dividida em dois grandes grupos, 1 e 2. Os participantes agrupam-se em pares, cada par com um elemento 1 e outro 2. É-lhes pedido que explorem pontos de torção do eixo dos colegas. Experimentam vários pontos de desequilíbrio que levem à deslocação.</p>	5 min	<p>Reconhecimento do Eixo da Verticalidade; Desenvolver o conhecimento do seu corpo e do corpo do outro; Entendimento do corpo como produtor e leitor de signos; Entendimento da observação como fonte de material para comunicação</p>
	<p>3. Escultores</p> <p>Os mesmos pares. Usando a mesma técnica, os 1 “esculpem” os 2, que permanecem em estátua. Em seguida o orientador propõe uma situação ficcional onde os “escultores” devem responder a perguntas sobre as “obras”. Terminada a primeira situação ficcional, troca e os “escultores” serão as “obras”.</p> <p>Exemplos de situações ficcionais:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bial de Arte Contemporânea – os “escultores” são os autores, e são entrevistados por jornalistas e críticos de arte • Armazém de Obras Roubadas – os “escultores” são os ladrões, e são entrevistados por potenciais compradores, mafiosos e polícias infiltrados. <p>As perguntas devem ser referentes a aspetos concretos das “obras”:</p> <ul style="list-style-type: none"> • De que material é feita? • Que ferramentas foram usadas? • Porquê este cotovelo para cima? • Porquê o olhar para baixo? • Porquê o relógio no pulso? • Quanto pesa? • Foi roubada de onde? • Coube no carro? Em que posição? • Foi roubada inteira? Que peças foram desmontadas? 	20 min	

	<p>Variações da dinâmica:</p> <ul style="list-style-type: none"> O grupo pergunta em Português; o escultor responde em Falaguês <p>O grupo pergunta em Falaguês; o escultor responde em Português.</p>		
INTERVALO		10 min	
Interiorização	<p>4. Recolha na Rua</p> <p>O grupo separa-se pela Baixa de Coimbra. O reencontro acontecerá quando a janela de tempo determinada pelos orientadores se esgotar. Na altura do reencontro, cada um dos participantes deverá ter efetuado a seguinte recolha: um andar característico de uma pessoa (por meio de mimetismo), uma história que lhe tenha sido contada por alguém, e uma segunda história que seja fruto de Observação (seja de Alguém ou de Algo).</p> <p>Quando o grupo se junta de novo, todos partilham as suas histórias.</p> <p>5. Roda do Aumento</p> <p>O grupo em roda. Um participante circula, em sentido horário, por dentro da roda, apresentando o andar característico que recolheu na rua. Quando dá uma volta inteira, é seguido por outro participante que assume o mesmo andar. Este último exagera um detalhe físico do andar proposto (o abanar do braço, a inclinação do pescoço, etc.), integrando esse exagero no andar. Na sua segunda volta, outro participante seguiu-lo-á, com a mesma tarefa. Todos contribuem com o aumento de um detalhe físico do andar, até que o andar seja “devolvido” ao seu proponente original. Todos experimentam.</p>	20 min 20 min	Prática de Observação Ativa Estudo de Ponto Objetivo de Concentração
Atualização	<p>6. Histórias da Rua</p> <p>Dois grandes grupos. Cada grupo tem a tarefa de criar uma situação ficcional a partir do universo de material que foi produzido e recolhido ao longo do dia, e aplicando as técnicas usadas e experimentadas de processamento desse material.</p> <p>As personagens devem utilizar a última versão do seu andar característico. Os grupos podem escolher usar cadeiras nas suas propostas, desde que estas sejam transformadas noutra coisa que não cadeiras.</p> <p>Para cada grupo, o orientador determina uma circunstância secreta que, a dada altura, se manifestará coletivamente na dramatização efetuada. A dramatização deve responder de forma às seguintes questões:</p> <p>Na execução, deve ser claro: Quem são, Onde estão, O que acontece, em que é que os objetos foram</p>	25 min	Introdução do princípio da Causalidade; o Arco dramático

	transformados; Em que é que a cadeira foi transformada; Qual é a circunstância secreta de cada grupo. Não é permitido usar outra linguagem verbal que não o Falaguês. Todos apresentam.		
Retroação	Em roda, os orientadores promovem a reflexão crítica sobre o trabalho desenvolvido.	10 min	Construção coletiva de conhecimento

Atualização	<p>5. Quadros Vivos</p> <p>Os mesmos grupos. Agora cada grupo tem a tarefa de dramatizar o enredo proposto. A dramatização deve incluir os seguintes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • As estátuas de Imagem Viva; • Os três conjuntos de Histórias de Imagem. <p>Todos mostram.</p>	30 min	Construção Autónoma de Linguagem
Retroação	Em roda, os orientadores promovem a reflexão crítica sobre o trabalho desenvolvido.	15 min	Construção coletiva de conhecimento

5ª Sessão | Espaço

Data: semana de 8 a 12 de maio 2023

Local: Espaço da Associação Soltar os Sentidos (ASOS)

Orientação: Pedro Lamas e Beatriz Teixeira

Conteúdos Axiais: Observação Ativa, “Se Mágico”, Circunstâncias Dadas, Espaço real, Espaço ficcionado

Objetivos Gerais: Estimular a interdisciplinaridade artística; Explorar a comunicação não verbal; Desenvolver a relação entre espaço e corpo na construção de linguagem

Observações: Detalhe de planificação pendente do trabalho realizado nas sessões anteriores

Fase	Atividades/estratégias	Tempo	Objetivo(s)
Ativação	<p>1. Whizz</p> <p>Dispostos em roda, os participantes fazem circular entre si uma palma, com a vocalização “Whizz”. A palma circula uma volta completa no sentido horário. A partir da segunda volta, são introduzidas as outras convenções de jogo.</p>	5 min	Ativação física e de humor de jogo
	<p>2. Andar pelo espaço I</p> <p>Os participantes andam pela sala em direção a múltiplos focos. À palma do orientador são introduzidas pequenas tarefas objetivas: Variações de deslocação, Variações de observação e Variações de resposta coral.</p>	5 min	Concentração e direção da atenção;
Exploração	<p>3. Diz-me Onde Andas</p> <p>Os participantes deslocam-se pela sala em direção a múltiplos focos. À palma do orientador, reconvocam o andar característico trabalhado na sessão passada. Aplicam-se aqui as Variações de deslocação.</p>	5 min	Introdução do conceito de Estado Geral
	<p>3.2) A mesma dinâmica. À palma do orientador, os participantes têm de se deslocar como se:</p> <ul style="list-style-type: none"> • O ar fosse gelatina; • Tivessem lama até aos joelhos; • O chão fossem brasas a arder; • O chão fosse gelo; • O ar cheirasse a alfazema; • Tivessem água pelo peito. 	10min	Exploração ativa de circunstâncias dadas
	<p>4. Diagonalley</p> <p>A turma dividida em dois grupos, 1 e 2. Os elementos 1 dispõem-se em fila indiana num dos cantos da sala, virados para o centro; os 2 fazem o mesmo no canto oposto.</p> <p>À palma do Orientador, dois participantes – um de cada lado - iniciam o percurso da diagonal, com o seu andar característico, e de acordo com o espaço proposto pelo orientador.</p> <p>Quando cruzam no centro, comentam com o colega algo <i>observável</i> do espaço em que se encontram. O</p>	20 min	Apresentar o aparelho sensorial e a observação ativa como chave para a verdade em circunstâncias dadas; Direção da atenção e Consciência qualitativa dos sentidos: <i>reparar</i> [ativo] em vez de <i>ver</i> [passivo]; <i>escutar</i> [ativo]

	<p>aspecto observado tem de se reportar diretamente a um dos sentidos físicos: audição, olfato, tato, visão e paladar.</p> <p>Experienciam os aspectos um do outro, e seguem. Terminam o seu percurso quando chegarem ao canto oposto de onde partiram.</p> <p>Os espaços propostos pelo Orientador devem reportar a um imaginário comum.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Espaços naturais (Praia; Selva; Montanha; Deserto; Lua; etc.) 2) Espaços de atividade humana coletiva (Praça; Mercado; Hospital; Escola; Estádio de futebol; Biblioteca; etc.) 		<p>em vez de <i>ouvir</i> [passivo], etc.</p> <p>Introduzir as ocorrências do trabalho com o aparelho sensorial como ponto de observação / discussão</p>
INTERVALO		10 min	Recolha informal de feedbacks espontâneos
Interiorização	<p>5. O Vizinho Sabe Lá...</p> <p>Cada par tem a tarefa de conceber dois conjuntos distintos de circunstâncias e ações (A e B), para uma situação ficcional num espaço imaginário.</p> <p>O espaço deve ser selecionado de entre os experimentados no jogo anterior.</p> <p>A:</p> <ul style="list-style-type: none"> • São vizinhos de longa data; • Sempre se deram bem; • Têm de ocultar o verdadeiro motivo que os leva ali; • Deparam-se com um obstáculo que têm de ultrapassar juntos para atingirem os seus objetivos. <p>B:</p> <ul style="list-style-type: none"> • São vizinhos de longa data; • Sempre se deram mal; • Querem ocultar o verdadeiro motivo que os levou ali; • Os seus objetivos são contrários, e a sua prossecução gera obstáculos para o Outro. <p>Na apresentação, deve ser claro: quem são, onde estão, o que acontece, que objetivos foram assumidos pelos Vizinhos nos dois conjuntos.</p>	25 min	<p>Reconvocar e trabalhar conscientemente com conceitos previamente introduzidos: <i>Estímulos Internos e Externos, Vontade/Contravontade, Objetivos, Obstáculos, Ações</i>, etc.</p> <p>Desenvolver a capacidade de Construção Autónoma de Linguagem</p> <p>Identificar Manifestações Externas da Interioridade</p>
Atualização	<p>6. Espaços de Vida</p> <p>A turma dividida em dois grupos. Cada grupo tem a tarefa de conceber e realizar uma situação ficcional num espaço imaginário. O espaço deve ser selecionado de entre todos os espaços experimentados nesta sessão.</p> <p>Os participantes devem integrar na dramatização:</p>	30 min	<p>Desenvolver a Construção Autónoma de Linguagem</p> <p>Articular os vários conceitos estudados até a data</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Os andares característicos; • Uma ação individual selecionada de entre as observadas nos enredos desenvolvidos na sessão anterior; • Três ações corais e/ou coletivas, que se reportem diretamente a aspetos sensoriais do espaço em questão. <p>Todos apresentam. A dramatização deve responder com clareza às questões: quem são, onde estão, o que acontece?</p>		Desenvolver a capacidade de proposta e de jogo dramático
Retroação	Em roda, os orientadores promovem a reflexão crítica sobre o trabalho desenvolvido.	10 min	Construção coletiva de conhecimento

6ª Sessão | Som

Data: semana de 15 a 19 de maio 2023

Local: Espaço da Associação Soltar os Sentidos (ASOS)

Orientação: Pedro Lamas e Beatriz Teixeira

Conteúdos Axiais: O aparelho sensorial e Variações Qualitativas do estado de alerta; Estímulos Internos e Estímulos Externos, Jogo Dramático, Pensamento Ativo

Atividade Associada: ida ao espetáculo *Ay Carmela!*, no Teatro da Cerca de São Bernardo (Coimbra)

Observações: Detalhe de planificação pendente do trabalho realizado nas sessões anteriores

Fase	Atividades/estratégias	Tempo	Objetivo(s)
Ativação	<p>1. Quadro Sonoro</p> <p>O grupo em roda. Um por vez, os participantes são convocados a verbalizar algo que escutem. Antes de acrescentar um elemento novo, o participante tem de verbalizar todos elementos já enunciados, e pela ordem que foram enunciados. Inicia-se um novo quadro sempre que a ordem for quebrada. Os orientadores registam a lista de elementos de cada quadro.</p>	10 min	Ativar a escuta; produção de imagens internas, concentração e direção da atenção
Exploração	<p>2. Cantos de Sereia</p> <p>O grupo em roda. Escutam os sons que os circundam. Escolhem um e reproduzem-no. Um a um mostram aos colegas.</p> <p>2.2) Em roda, todos reproduzem os seus sons ao mesmo tempo, em loop. Ao sinal do orientador, variam entre <i>Pianíssimo, Piano, Forte, Fortíssimo</i>.</p> <p>2.3) Ao sinal do orientador, um participante assume o centro da roda e fecha os olhos. Os restantes participantes trocam de lugar na roda. O orientador sinaliza dois participantes que estejam na roda: à vez, reproduzem os seus sons. O participante no centro tem de reconhecer e identificar os participantes pelos sons emitidos. Todos experimentam o centro da roda.</p> <p>2.4) A turma dividida em dois grupos, 1 e 2. Formam-se pares com elementos de ambos os grupos. Os 1s mostram o seu som aos 2s e vice-versa.</p> <p>Os 1s formam uma linha num lado da sala, e fecham os olhos; os 2s distribuem-se pela sala. À palma do orientador os 2s têm de guiar os seus pares 1s até si, recorrendo apenas ao som emitido. A variação indica a sua aproximação ou afastamento: <i>Fortes</i> para aproximação, <i>Pianos</i> para afastamento. A primeira ronda termina quando os 1s chegam todos aos seus pares. Na segunda ronda, serão os 1s a guiar os 2s.</p>	5 min	Estimular as dimensões não verbais de comunicação
		15 min	Explorar as potencialidades expressivas do aparelho fonador
		10 min	
		5 min	
	<p>3. Partituras</p> <p>Os mesmos pares do jogo anterior. Cada par seleciona e reproduz, com recurso à voz e/ou ao corpo, seis sons:</p>	10 min	Estimular a capacidade autónoma de

	<ul style="list-style-type: none"> • Dois sons de Canto de Sereia • Quatro sons da lista de Quadro Sonoro. Organizam e apresentam à turma a partitura sonora. <p>2.2) Os pares agora acumulam, a cada som produzido, um gesto e/ou movimento não-figurativo. Organizam e apresentam à turma a partitura sonora e gestual.</p>		estruturação e organização de material cénico
INTERVALO		10 min	Recolha informal de feedbacks espontâneos
Interiorização	<p>4. Juke-Box I</p> <p>Dois grandes grupos. A cada grupo é dada um ambiente, que terão de sonorizar, com recurso à voz e/ou corpo. Um grupo por vez, apresenta. O grupo observador tem de conseguir adivinhar o ambiente proposto.</p> <p>Exemplos de ambientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esplanada cheia de um café na Baixa de Coimbra ao sábado à tarde; • Estação de lavagem de carros; • Cozinha de um restaurante no pico do almoço; • Sala de leitura de uma biblioteca; • Carruagem de comboio. 	15 min	Estímulos conscientes da imaginação dramática; Introdução dos conceitos de Divisão, Opção e Precisão
Atualização	<p>5. Juke-Box II</p> <p>Os mesmos dois grupos do jogo anterior. Cada grupo tem a tarefa de apresentar uma situação ficcional. As dramatizações podem reportar aos ambientes trabalhados no jogo anterior ou a enredos explorados em sessões anteriores.</p> <p>De acordo com a dramatização a propor, o grupo subdivide-se em Atores e Sonoplastas: a função dos primeiros é praticar as ações referentes à situação; a função dos segundos é produzir todos os sons decorrentes da situação e da prática das ações.</p> <p>Um por vez, os grupos apresentam as suas situações. As dramatizações devem responder de forma clara a: quem são, onde estão, o que acontece?</p>	15 min	Construção Autónoma de Linguagem Trabalho consciente de linguagem a partir do aparelho corpóreo e fonador.
Retroação	Em roda, os orientadores promovem a reflexão crítica sobre o trabalho desenvolvido.	10 min	Construção coletiva de conhecimento

7ª Sessão | Texto

Data: semana de 22 a 26 de maio 2023

Local: Espaço da Associação Soltar os Sentidos (ASOS)

Orientação: Pedro Lamas e Beatriz Teixeira

Conteúdos Axiais: Corpo, Voz e Pensamento, Jogo Dramático, Ação e Objetivo

Atividade Associada: ida a uma leitura encenada no Centro Cultural Penedo da Saudade

Observações: Detalhe de planificação pendente do trabalho realizado nas sessões anteriores

Fase	Atividades/estratégias	Tempo	Objetivo(s)
Ativação	<p>1. Estafeta de Ardinas</p> <p>O coletivo dividido em dois grupos. O orientador coloca uma marca no chão, de um lado da sala. Cada grupo forma uma fila indiana atrás da marca.</p> <p>À palma do orientador, os elementos dianteiros dos grupos têm de realizar um percurso de ida e volta ao lado oposto da sala, transportando uma folha de jornal no corpo.</p> <p>Quando retornam, passam a folha ao elemento seguinte, que faz o mesmo percurso, e assim sucessivamente, até que todos os elementos tenham realizado o percurso de ida e volta. Se a folha cair, o participante tem de reiniciar o seu percurso.</p> <p>As folhas de jornal têm de ser transportadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Com o peito; • Na cabeça; • Numa perna; • Num braço. 	10 min	<p>Ativação física e de humor de jogo,</p> <p>Disponibilização corpórea para a sessão</p>
Exploração	<p>2. Estafeta de Ardinas II</p> <p>Os mesmos grupos, e a mesma dinâmica. Desta feita, os participantes têm de se deslocar usando o andar característico das sessões anteriores. A folha pode ser transportada usando qualquer parte do corpo, excetuando as mãos.</p> <p>Haverá tantos transportes diferentes quanto elementos no grupo: se o primeiro a sair transporta no peito, o segundo terá de transportar numa outra parte do corpo, e assim em diante.</p> <p>Um por vez, os grupos apresentam os seus transportes.</p> <p>3. Roda do Jornal I</p> <p>Os participantes dispõem-se em roda, sentados no chão. Cada participante tem à sua frente uma folha de jornal aberta.</p>	<p>15 min</p> <p>10 min</p>	<p>Reconvocar os andares característicos; reconhecer o corpo em relação</p> <p>Ativar e afinar a escuta coletiva</p> <p>Concentração e direção da atenção</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Refuncionalização do objeto • Três imagens estáticas coletivas, referentes aos momentos de Exposição, Conflito e Desenlace da situação proposta • Os andares característicos de cada participante • Banda sonora, com o voz e/ou o corpo, de ambientes e/ou momentos particulares da situação. <p>As dramatizações devem responder de forma clara a: quem são, onde estão, o que acontece.</p>		
Retroação	Em roda, os orientadores promovem a reflexão crítica sobre o trabalho desenvolvido.	10 min	Construção coletiva de conhecimento

8ª Sessão | Final

Data: semana 29 de maio a 2 de junho 2023

Local: Espaço da Associação Soltar os Sentidos (ASOS)

Orientação: Pedro Lamas e Beatriz Teixeira

Conteúdos Axiais: Organização Dramatúrgica, Roteiro de Ações

Atividade Associada: produção de intervenção artística em espaço público (a definir).

Observações: Trabalho preparatório da sessão aberta ao público; o tempo de cada atividade aqui apresentado é meramente indicativo, podendo variar de acordo com os jogos selecionados pelo grupo.

Fase	Atividades/estratégias	Tempo	Objetivo(s)
Ativação	<p>1. O grupo em roda. Os orientadores apresentam as linhas gerais da sessão aberta: <i>Onde, Quando e Para Quem</i>.</p> <p>De seguida, os orientadores convocam os participantes a proporem jogos de Ativação, Exploração, Interiorização e Atualização. O grupo determina dois jogos de cada tipologia, dos experimentados até à data.</p>	20 min	Apresentar as linhas gerais da sessão aberta; instigar o grupo a ter voz na definição da sessão aberta
Exploração	<p>2. O grupo experimenta os jogos de Ativação e Exploração determinados.</p>	20 min	Apresentar a definição de objetivos de cada jogo
INTERVALO		10 min	Recolha informal de feedbacks espontâneos
Interiorização	<p>3. O grupo experimenta os jogos de Interiorização e Atualização determinados.</p>	40 min	Apresentar a definição de objetivos de cada jogo
Atualização	<p>4. O coletivo dividido em dois grupos. Cada grupo tem a tarefa de propor, com base nos jogos jogados, uma estrutura para a sessão aberta. Um por vez, os grupos apresentam as suas propostas. O coletivo tem a tarefa de refletir sobre as estruturas propostas, e chegar a um consenso sobre a estrutura final.</p>	20 min	Desenvolver a capacidade de autonomia de proposta; Estimular o trabalho de escuta e reflexão coletivas
Retroação	Em roda, os orientadores promovem a reflexão crítica sobre o trabalho desenvolvido.	10 min	Construção coletiva de conhecimento

4. Bibliografia de apoio

- [1] ADLER, Stella (2015). Técnica da representação teatral. RJ: Civilização Brasileira.
- [2] BOAL, Augusto (2000). Jogos para Actores e Não-Actores, Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- [3] _____ (2009). A estética do oprimido. RJ: FUNARTE/Garamond.
- [4] BROOK, Peter (2016). O espaço vazio. Lisboa: Orfeu Negro.
- [5] COURTNEY, Richard (2010). Jogo, teatro & pensamento. SP: Perspectiva.
- [6] CRUZ, Hugo (2015). Arte e comunidade. Porto: Fundação Calouste Gulbenkian.
- [7] DAW, Kurt (2004). Acting: Thought into action. NH: Heinemann Drama.
- [8] FREIRE, Paulo (1987). Ação cultural para a liberdade. SP: Paz e Terra.
- [9] FORQUIN, Jean Claude (1982). Educação artística – para quê?. org. PORCHER, Louis. *Educação artística: luxo ou necessidade?*, 25-48. SP: Summus.
- [10] KOUDELA, Ingrid Dormien (1984). Jogos Teatrais. SP: Perspectiva
- [11] LANDIER, Jean-Claude, & BARRET, Gisèle. (1991). Expressão Dramática e Teatro. Porto: Edições Asa.
- [12] LEWIS, Robert (1980). Advice to the players. NY: Harper & Row.
- [13] READ, Herbert (2013). A educação pela arte. Lisboa: Edições 70.
- [14] SPOLIN, Viola (2000). Improvisação para o teatro. São Paulo: Perspectiva.



CULTURE ON PRESCRIPTION



Co-funded by
the European Union