

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
ESCOLA DE MÚSICA E ARTES CÊNICAS
MESTRADO INTERDISCIPLINAR EM PERFORMANCES CULTURAIS

ONIRA DE ÁVILA PINHEIRO TANCREDE

**JOHAN HUIZINGA:
JOGO CULTURAL E PERFORMANCES CULTURAIS, UM DIÁLOGO**

**Goiânia
2014**

ONIRA DE ÁVILA PINHEIRO TANCREDE

**JOHAN HUIZINGA:
JOGO CULTURAL E PERFORMANCES CULTURAIS, UM DIÁLOGO**

Linha de Pesquisa: Teorias e Práticas da
Performance.

**Goiânia
2014**

1. INTRODUÇÃO

A pesquisa em questão objetiva analisar os pontos de diálogo entre as características do jogo cultural elaborado por Johan Huizinga¹, apresentadas no livro *Homo Ludens*, e as *performances* culturais. No livro *Homo Ludens*, Huizinga (2007) define o jogo cultural como:

Jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. Assim definida, a noção parece capaz de abranger tudo aquilo a que chamamos “jogo” entre animais, as crianças e os adultos: jogos de força e de destreza, jogos de sorte, de adivinhações, exposições de todo gênero. (p.33)

Este conceito de jogo de Huizinga, já apresenta em sua própria definição um diálogo com as *performances* culturais quando ambos correspondem ao desempenho dos jogadores, tanto na vida cotidiana como também na atividade de socialização, como brincadeira e ou em algum entretenimento cultural, como mostra Richard Schechner (2006). *Performances* culturais foi um termo utilizado por Schechner² (2006), que levou em consideração o conceito elaborado por Milton Borah Singer³ (1972) de “*performance* cultural” - uma forma de expressão artística que obedece a uma programação prévia da comunidade, com local próprio para sua ocorrência, horário definido para início e fim das atividades, delimitação entre *performers* e público.

Nas *performances* as expressões simbólicas concorrem para uma “unidade dos sentidos” (sinestesia) que habilitaria a cultura a entreter a si própria com a ideia da unidade de significados. Dessa maneira percebo que o jogo também é uma situação onde as *performances* podem acontecer. Afinal de contas, elas podem tanto pertencer à vida cotidiana, quanto a uma atividade de socialização, tal como brincadeira e/ou, em algum entretenimento cultural, como mostra Schechner (2006).

¹ Johan Huizinga (1872 – 1945) foi um professor e historiador, conhecido por seus trabalhos sobre a Baixa Idade Média, a Reforma e o Renascimento. Destaca-se ainda a sua principal contribuição: o *Homo Ludens*, escrito por ele no ano de 1938.

² Richard Schechner (1934 -) é professor de Estudos da Performance (Performance Studies) na Tisch School of the Arts da Universidade de Nova Iorque, editor da *TDR: The Drama Review* e diretor da East Coast Artists. Schechner é um dos iniciadores do programa de Estudos da Performance e fundador do The Performance Group, um grupo de teatro experimental.

³ Milton Borah Singer (1912- 1994), antropólogo, filósofo e psicólogo polonês, naturalizado norte americano.

Todavia, além de recorrer aos estudos de Schechner, buscarei analisar as características das *performances* culturais⁴ sob o ponto de vista de outro autor, a saber, Milton Singer (1972). Assim, em grande parte a fundamentação teórica que dará suporte a esta proposta de investigação teórica contará com ambos os autores para investigar se existem pontos de diálogos entre as *performances* culturais com o jogo cultural.

De uma maneira mais plural, Robson Camargo de Corrêa⁵ (2012) define *performances* culturais como:

[...] um conceito que está inserido numa proposta metodológica interdisciplinar e que pretende o estudo comparativo das civilizações em suas múltiplas determinações concretas; o estabelecimento de seu processo de desenvolvimento e de suas possíveis contaminações; assim como do entendimento das culturas através de seus produtos “culturais” em sua profusa diversidade, ou seja, como o homem as elabora, as experimenta, as percebe e se percebe, sua gênese, sua estrutura, suas contradições e seu vir-a-ser. Neste movimento as *performances* são sempre plurais, pois pretendem o estudo comparativo, seja a partir de uma perspectiva macro... em contraste com as micro experiências (as variadas formas não oficializadas e diversas a que temos acesso) ou mesmo entre as pequenas tradições ou vice-versa. (p.1).

Percebemos, portanto, a partir dos conceitos aqui brevemente expostos, que o jogo cultural e as *performances* culturais sugerem ser um tema de pesquisa que articula diversas áreas do conhecimento humano: experiência, memória, aspecto lúdico, estética, tradição e teatralidade, entre outros. Em algumas leituras sobre jogo cultural como, por exemplo, os estudos de Ricardo Japiassu (2001) sobre jogos tradicionais e o jogo teatral, e as *performances* culturais, encontramos alguns aspectos comuns: a história do jogo como uma história da cultura, as características e função do jogo em cada período histórico.

Esta articulação entre o jogo cultural e o teatro é visível no comentário de Japiassu (2001) quando afirma ser o teatro um:

Importante meio de comunicação e expressão que articula aspectos plásticos, audiovisuais, musicais e linguísticos em sua especificidade estética, o teatro passou a ser reconhecido como forma de conhecimento capaz de mobilizar, coordenando-as, as dimensões sensório-motora, simbólica, afetiva e cognitiva do educando, tornando-se útil na compreensão crítica da realidade humana culturalmente determinada. (p. 22)

⁴ Performances Culturais foi estabelecida pela primeira vez em 1955 por Milton Borah Singer (1912- 1994) em estreito diálogo com as construções teóricas de seu companheiro de trabalho da Universidade de Chicago, o sociólogo, comunicador e etnolinguista Robert Redfield (1879 - 1958).

⁵ CAMARGO, Robson Corrêa de. Coordenador do mestrado Interdisciplinar em Performances Culturais – Universidade federal de Goiás.

O entendimento do autor quanto à amplitude da teatralização como compreensão e crítica da cultura aproximam-se do entendimento de Huizinga (2007) sobre o fenômeno cultural, não obstante a publicação de *Homo Ludens* ser publicado nas primeiras décadas do século XX. Nesta época, a obra não foi explorada suficientemente e o próprio autor considerou o estudo inconcluso. Isto se evidencia quando ele fala no livro que “o estudo sobre jogo visa dar um primeiro arremate em um ponto em que a antropologia e as ciências têm prestado pouca atenção”. (Huizinga, 2007, p.14).

Contudo, apesar dessas observações, parece que nosso autor conseguiu atingir seus objetivos, dado que, se não foi o primeiro e nem o único a tratar do assunto até aquela data, foi, sem dúvida, alguém que o fez emergir a um plano possível de ser melhor visualizado. Penso assim, por considerar após a leitura, um material muito rico sobre jogo - de *Homo Ludens*, no qual Huizinga expõe seu pensamento em vários capítulos importantes. Entre eles destaco “Natureza e Significado do Jogo como Fenômeno Cultural” e “O Jogo e a Competição como Funções culturais”, entre outros também de muito valor.

Mediante ao exposto, não penso fazer um banco de dados do que seja ou não jogo cultural, mas estudar as características que levam uma determinada atividade ser considerada como jogo cultural, pois, segundo Huizinga (2007) existem vários tipos de jogo cultural. A partir das características e classificações estabelecidas por Huizinga (2007), busco analisar a relação com as performances culturais, utilizando conceitos de Schechner (2006). Assim, minha pesquisa parte das características do jogo cultural, partindo do pressuposto que a aproximação entre ambos ocorre pelo viés cultural. Com isso não estou reduzindo ambos, ou melhor, dizendo que tudo é jogo cultural ou que tudo são performances culturais.

O jogo é um evento do cotidiano que pode ser estudado enquanto *performance* cultural, assim como também posso fazer com o estudo sobre o jogo cultural. Entretanto, isso não significa dizer que possamos naturalizar, ou achar que se parecem por apresentarem algumas características em comum, como o fato de estar no estado de jogo ou em *performances* culturais. Jogar é estar em um momento imaginativo, em um espaço ficcional, preestabelecido, com códigos e regras sociais, onde ficamos fora da vida cotidiana, mesmo que ainda estejamos nela. Penso que não seja assim tão simples ou

naturalizada a maneira como elas dialogam, ainda que perceba uma proximidade entre estes conceitos.

Vejamos o que Huizinga (2007) descreve sobre jogo quando fala sobre o estado da criança de se sentir “transportada”:

Sabemos que as exibições das crianças mostram, desde a mais tenra infância, um alto grau de imaginação. A criança representa alguma coisa diferente, ou mais bela, ou mais nobre, ou mais perigosa do que habitualmente é. Finge ser um príncipe, um papai, uma bruxa malvada ou tigre. A criança fica literalmente “transportada” de prazer, superando-se a si mesma a tal ponto que quase chega a acreditar que realmente é está ou aquela coisa, sem, contudo perder inteiramente o sentido da “realidade habitual”. Mais que uma realidade falsa, sua representação é a realização de uma aparência: é “imaginação”, no sentido original do termo. (p.17)

Huizinga (2007) enxerga o jogo como elemento da cultura humana. Aliás, ele afirma ser o jogo anterior à cultura, visto que esta pressupõe a existência da sociedade humana, enquanto os jogos são praticados mesmo por animais. O autor acrescenta: “A existência do jogo não está ligada a qualquer grau determinado de civilização ou a qualquer concepção do universo”. (Huizinga, 2007, p.32). Afinal, o objetivo inicial não é ensinar apenas técnicas para formar atores, mas poder estimular a imaginação criativa do aluno, que já se faz dramática desde a sua concepção, pois ser criativo é uma característica natural do ser humano. (Japiassu, 2007).

Ao falar sobre o processo criativo dos artistas, Japiassu (2007) explica: “não é a formação de artistas, mas o domínio, a fluência, e a compreensão estética dessas complexas formas humanas de expressão que movimentam processos afetivos, cognitivos e psicomotores”. (p. 24). O jogo cultural ou jogo teatral não busca apenas a formação de atores, mas os constantes exercícios da prática social, permitindo que se trabalhem melhor em conjunto, se expressem com mais desenvoltura e, obviamente desenvolvam sua consciência crítica. Processo criativo é o que podemos perceber bem na brincadeira cantada a saber as “cirandas”, que é considerada uma atividade lúdica, rítmica e de expressão do movimento corporal que integra nossa cultura. Assim quando a criança, jovem e adulto brincar, estará movimentando o corpo, trabalhando ritmos e assim possibilitando-os experimentar o som e cultivar a escuta. Privilegiando os aspectos culturais de forma coletiva, trabalhando socialmente em grupos. Entre as brincadeiras infantis, em outro

estudo (MAFFIOLETTI, 2004, p.37) a autora destaca que a brincadeira cantada é uma atividade cooperativa e coletiva em que aprendemos a ser mais humanos, por gerar o sentimento de “estar com”. Por meio da brincadeira cantada são criados vínculos sociais e é retratada a cultura do meio social. Nas brincadeiras cantadas às crianças realizam movimentos sincronizados em que cada um é fundamental para o sucesso do desempenho do grupo. A palavra ciranda tem origem portuguesa e significa “peneira grossa” ou “joeiro”. Lembra o movimento rotativo das peneiras ao serem manuseadas. A roda pode ser considerada uma das formas mais primitiva de dançar e está presente em todos os povos com influência de várias culturas.

Outro ponto de interesse investigativo desta proposta é analisar e comparar as interfaces dos jogos e as performances culturais: Como se articulam as diferentes linguagens e as concepções estéticas inseridas nessas atividades?

Schechner (2006) apresenta oito tipos de situações onde as performances culturais poderão ocorrer: “1) Na vida diária, cozinhando, socializando-se, apenas vivendo; 2) Nas artes; 3) Nos esportes e outros entretenimentos populares; 4) nos negócios; 5) na tecnologia; 6) No sexo; 7) Nos rituais – sagrados e seculares; 8) Na brincadeira” (SCHECHNER, 2006. p.33-34). Como podemos notar o conceito de performances culturais é amplo e abarca várias situações que podem ser vivenciadas em separado ou entrecruzadas com outras, em um campo multidisciplinar de conhecimento, onde as áreas se misturam e se completam. Esta característica dialógica oferece um imenso oceano de possibilidades e de diálogos, como os aqui propostos entre as performances culturais e o jogo cultural. Por exemplo, jogar em teatro implica colocar o aluno numa situação lúdica em que ele precise solucionar um problema cênico. Existem regras as quais ele deve seguir e objetivos que devem alcançar. Os alunos/jogadores interagem ora jogando, ora assistindo. Desse modo, é possível desenvolver o senso crítico, além do senso estético, além e do aprendizado tornar-se prazeroso e independente.

Marvin Carlson (2009) tece considerações à respeito dessa relação quando afirma:

O Huizinga (2007) considera, como uma das características básicas do jogo, o desenvolvimento e o reforço de um Espírito e de uma Consciência de comunidade, e sugere que seus efeitos sempre continuam para além da experiência momentânea do jogo. Assim, o jogo cultural, como a performance cultural de Singer, permite um fortalecimento da comunidade, e a “presentificação pela representação” dos valores escondidos, das suposições e

crendices da cultura. E isso se torna claro quando Huizinga (2007) explora a proximidade das relações entre jogo e ritual. (p.38).

Assim como Huizinga (2007) não teve a pretensão de responder todas as questões sobre o jogo cultural, por considerar que a cultura passa por constantes transformações, Schechner (2006) também não teve a pretensão de definir as preposições usadas para definir as performances culturais, uma vez que as mesmas apresentam conceitos bem amplos. Como tal, não tenho a pretensão de definir nada, nem desmistificar tudo sobre o jogo cultural e a performances culturais, pela totalidade imensa de informações acerca do tema. Meu foco recai nos possíveis pontos de diálogos entre esses conceitos tão amplos e desafiadores.

2. TEMA

Johan Huizinga: Jogo Cultural e Performances Culturais, um diálogo.

3. PROBLEMA

É possível estabelecer relações entre os estudos sobre o jogo cultural de Johan Huizinga com os estudos das *performances* culturais? Quais são? Como ocorrem?

4. RESULTADOS ESPERADOS

Ao final da investigação espero poder identificar e compreender as características do jogo cultural - elaborados por John Huizinga -, bem como as características das performances culturais. Esta compreensão me fará reconhecer as possíveis relações de similaridade e/ou diferenciações entre as propostas de Huizinga e as performances culturais.

5. JUSTIFICATIVA

Acredito como profissional da educação e artista, que toda pesquisa que se inicia, já teve uma vertente ao longo de nossa própria história, pelas trajetórias vividas. Nosso

interesse é por assuntos que dizem algo de nós e a nós. Não nos interessamos por algo que não nos alimenta de alguma forma ou que não sacia nossas inquietudes, nossas curiosidades. Bem por isso, nosso trabalho se torna a busca de nosso conhecimento e dessa busca nosso interesse pela pesquisa.

Formada no curso de Educação Artística - Licenciatura Plena em Artes Cênicas me identifiquei muito com a prática de jogos teatrais e dramáticos. Fui me tornando uma educadora que gosta de arte, teatro e que se preocupa com a formação de atores; busca entender os processos de criação, mas, principalmente, está preocupada com a formação de indivíduos. De uma maneira mais ampla, acredito que atuamos todos os dias: em casa, na escola, no trabalho, ao assumirmos papéis sociais em nossas vidas, como o de pai, mãe, filho, aluno, professor. De acordo com o ambiente assumimos personagens sociais reais. A atuação é o meio pelo qual nos relacionamos com o outro, ou seja, estabelecemos posições e papéis desempenhados um jogo social e, conseqüentemente, cultural. Ao depararmos com signos, mensagens corporais, textuais e situações novas, jogamos com esses até compreender e internalizar essa situação. A compreensão desse processo possibilitará reflexões, análises e críticas à experiência cultural, por meio dos jogos e de suas performances. O que representa um processo rico de mão dupla.

Com essa pesquisa, poderemos fazer algumas considerações sobre a importância que os processos desenvolvidos pelos jogos desenvolvem em uma determinada cultura e compreender o sentido lúdico dos jogos culturais considerando minhas experiências práticas. O que exige a compreensão da arte como fenômeno da cultura, como objeto estético com características próprias e como forma de abordagem relacionada à construção do conhecimento. Assim, o estudo em questão me permitirá, não somente, refletir sobre minha experiência com jogos teatrais como também, trará benefício e contribuições para a área quanto ao tema investigado. Particularmente, a investigação trará benefícios para minha prática docente ao permitir aprofundamentos teóricos, conceituais e procedimentais, que me permitirão desdobramentos em um doutorado, no futuro.

6. OBJETIVOS

6.1 Objetivo Geral

- Estabelecer as possíveis relações dos estudos sobre o jogo cultural de Johan Huizinga com os estudos das *performances* culturais.

6.2 Objetivos Específicos

- ✓ Refletir sobre o jogo cultural e as *performances* culturais;
- ✓ Compreender o sentido aprender/entender o jogo cultural;
- ✓ Identificar, compreender e analisar as características do jogo cultural - elaborados por John Huizinga -, bem como as características das *performances* culturais;
- ✓ Reconhecer as possíveis relações de similaridade e/ou diferenciações entre as propostas de Huizinga e as *performances* culturais;
- ✓ Sintetizar o conhecimento apreendido em texto dissertativo.

7. REVISÃO TEÓRICA

Esta pesquisa se fundamentará a partir das leituras feitas do livro “*Homo Ludens*”, de Johan Huizinga (2007). Jogo, a que se refere Huizinga (2007) é jogo com regras que constituem o fundamento do processo educacional e serve também como uma forma de contribuição a criação da realidade cênica. Segundo Huizinga (2007) “o jogo sempre representa algo”, e a partir desse argumento que busco as possíveis representações feitas pelo jogo na vida do indivíduo.

Conto com leituras de Milton Borah Singer (1972) sobre “*performance* cultural”, uma vez que este autor também elabora conceitos que dialogam com as características de jogo cultural elaboradas por Huizinga, quando ele diz por exemplo ser “*performance* cultural” - uma forma de expressão artística que obedece a uma programação prévia da comunidade, com local próprio para sua ocorrência, horário definido para início e fim das atividades, delimitação entre *performers* e público.

As *performances* culturais alcançam quase todas as atividades humanas, conforme propõe Schechner (2006) e suas definições têm foco em um ponto: vida cotidiana. O intento de Schechner (2006) é justamente dar ênfase a amplitude que as *performances* culturais têm em sua concepção. Entretanto, ele não coloca essa definição como absoluta ou

como a verdade, mas como algo que vem se constituindo assim, historicamente, como um processo. Enfim, Schechner (2006) por ser um autor que vem do teatro, contribui de sobremaneira a esta investigação. Associo de maneira análoga a definição de Schechner (2006) sobre “comportamento restaurado” na *performance*, com as brincadeiras, o jogo cultural, e como tudo que de uma forma ou outra nos transforma e nos faz reviver uma experiência. Não obstante sejamos a mesma pessoa após um jogo, ainda assim, nos sentimos transformados, vivendo independentemente de um mundo preestabelecido. O que pode ser reconhecido nesta definição de Schechner (2006):

Comportamento restaurado é o processo chave de todo tipo de performance, no dia-a-dia, nas curas xamânicas, nas brincadeiras e nas artes. O comportamento restaurado existe no mundo real, como algo separado e independente de mim. Colocando isto em termos pessoais, o comportamento restaurado é – eu me comportando como se fosse outra pessoa, ou eu me comportando como me mandaram ou eu me comportando como eu aprendi. (p.33-34)

8. METODOLOGIA

Esta é uma pesquisa teórica, bibliográfica, exploratória e interdisciplinar que se configura na relação dinâmica entre cada um de seus feixes metodológicos, ou seja, para o desenvolvimento desta pesquisa é necessário compreender a complexidade das características do jogo cultural e das performances culturais. Entendo como pesquisa teórica aquela "dedicada a reconstruir teoria, conceitos, idéias, ideologias, polêmicas, tendo em vista, em termos imediatos, aprimorar fundamentos teóricos" (Demo, 2000, p. 20). Isto não implica imediata intervenção na realidade, mas nem por isso deixa de ser importante, pois seu papel é decisivo na criação de condições para a intervenção. O conhecimento teórico realizado de maneira adequada, “acarreta rigor conceitual, análise acurada, desempenho lógico, argumentação diversificada, capacidade explicativa” (Demo, 1994, p. 36).

Neste sentido, constituem os vértices da estrutura metodológica deste projeto: a pesquisa teórica, bibliográfica, entrelaçada à investigação empírica, sobre minha prática enquanto professora de teatro. A valorização da investigação empírica ocorre pela "possibilidade que oferece de maior concretude às argumentações, por mais tênue que possa ser a base fatural. O significado dos dados empíricos depende do referencial teórico,

mas estes dados agregam impacto pertinente, sobretudo no sentido de facilitarem a aproximação prática" (Demo, 1994, p. 37).

Para tanto, conto com leituras primárias e secundárias de livros, artigos, revistas e site que tratem do assunto pesquisado, discriminados nas referências e levantamentos bibliográficos abaixo. Estas leituras visam contribuir com a compreensão do contexto em que o jogo cultural e as performances culturais estão inseridos, bem como os enfoques teóricos desenvolvidos por autores que tratam desses assuntos.

9. Cronograma de execução

Procedimentos	Atividade	Início	Término
Revisão bibliográfica	Estudo, reflexão e análise dos textos referentes a pesquisa. (Estes serão retomados ao longo de toda a pesquisa).	Agosto 2013	Dezembro 2013
Pesquisa teórica	Levantamento de dados: documentos, revistas, livros e sites.	Janeiro 2014	Mai 2014
Continuando pesquisa	Escrita dos primeiros capítulos.	Agosto 2014	Dezembro 2014
Escrita da dissertação	Escrita parcial, orientações, correções e entrega da escrita final.	Janeiro 2015	Março 2015
Exame de Qualificação	Realização da Qualificação e correções.	Abril 2015	Julho 2015
Defesa da Dissertação	Defender a dissertação, protocolar, imprimir e encadernar.	Agosto 2015	Novembro 2015
Divulgação dos resultados da pesquisa	Apresentação dos resultados em eventos científicos e publicação em livro.	A partir de dezembro de 2015	

10. Referências

10.1 Referências Bibliográficas

CARLSON, Marvin. **Performance – Uma Introdução Crítica**. UFMG, 2009. Capítulo I Performance e Ciências Sociais.

DAWSEY, John. **Victor Turner e a Antropologia da Experiência**. *Cadernos de Campo*, no. 13, PGS. 163-176. 2005.

DEMO, Pedro. *Pesquisa e construção do conhecimento: metodologia científica no caminho de Habermas*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro 1994.

_____. *Metodologia do conhecimento científico*. São Paulo: Atlas, 2000.

JAPIASSU, Ricardo. *Metodologia do Ensino de Teatro*. 2ª edição. São Paulo: Papyrus Editora, 2003.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens. O jogo como elemento da Cultura*. SP: Perspectiva, 2007.

MAFFIOLETTI, Leda de Albuquerque. Brincadeiras cantadas. *Revista Pátio Educação Infantil*, Ano II, n.4, abr./jul., 2004.

SCHECHNER, Richard. **Performance Studies: An Introduction**. Routledge: May 2002.

_____. **O que é performance?** Trad. Dandara. Rio de Janeiro, Revista de teatro: O Percevejo, UNIRIO, Ano 11, número 12, 2006.

SINGER, Milton. *When a Great Tradition Modernizes*. Chicago: University of Chicago Press, 1972.

10.2 Referências virtuais

CAMARGO, R. **Performances Culturais: Um Conceito Interdisciplinar e uma Metodologia de Análise**. <http://www.performancesculturais.emac.ufg.br/pages/38092>. Acesso em: 12 de agosto de 2013.

CAMARGO, R. **Neva Leona Boyd e Viola Spolon, jogos teatrais e seus paradigmas**. <http://www.revistas.ufg.br/index.php/artce/article/view/29932>. Acesso em: 25 de outubro de 2014

RAMALDES, k. **Experiência, Jogos teatrais e performance – Aspectos visíveis e não visíveis**. <http://www.revistas.ufg.br/index.php/artce/article/view/29932>. Acesso em: 25 de outubro de 2014.

10.3 Levantamento Bibliográfico

BOAL, Augusto. *200 exercícios e jogos para o ator e não-ator com vontade de dizer algo através do teatro*. Rio de Janeiro: civilização Brasileira, 1997.

BERTHOLD, Margot. *História Mundial do Teatro*. 2º ed. São Paulo; Editora. Perspectiva, 2005.

BRASIL. SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. *Parâmetros Curriculares Nacionais – Arte*. Brasília: MEC/SEF, 1997.

CAMARGO, R.; CAPEL, H.; REINATO, E. **Performances Culturais**. São Paulo: Editora Hucitec, 2011.

CHACRA, Sandra. *Natureza e sentido da improvisação teatral*. 2. Ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2010.

COHEN, R. *Performance Como Linguagem*. São Paulo: Perspectiva/Editora da Universidade de São PAULO, 1976.

COURTNEY, Richard. *Jogo, Teatro & Pensamento*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2003.

_____. [1968] *Jogo, teatro e pensamento - As bases intelectuais do teatro na educação*. São Paulo: Perspectiva, 1980.

DEWEY, John. *Experiência e educação*; Tradução de Anísio Teixeira. 2ª Ed. São Paulo: Ed. Nacional, 1976. v.131

_____. *A arte como experiência*. In: DEWEY, John. *Os Pensadores*. São Paulo: Abril Cultural, 1980.

GADAMER, Hans Georg. 1900- *Verdade e Método*: Tradução: Flávio Paulo Meurer – Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1997.

GUINSBURG, J; COELHO NETO; CARDOSO (Orgs.). *Semiologia do Teatro*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1988.

_____. *A Arte da Performance 1932*, [tradução Renato Cohen], São Paulo: Perspectiva, 2009

KOUDELA, Ingrid Dormien. *Brecht: um jogo de aprendizagem*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2007.

_____. *Jogos teatrais*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1984.

_____. *Texto e Jogo: uma didática brechtiana*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2008.

FREIRE, Paulo. *Educação como prática da liberdade*. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2001.

_____. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 30. ed.

Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2004.

_____. *Pedagogia do oprimido*. 11. edição. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.

SPOLIN, Viola. *Improvisação para o Teatro*. 5ª edição. Tradução: Ingrid Dormien Koudela e Eduardo José de Almeida Amos. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2005.

_____. *Jogos Teatrais na sala de aula*. 2ª edição. Tradução: Ingrid Dormien Koudela. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2010