

TÁCITO BORRALHO

DRAMATURGIA PARA CRIANÇAS

ANOTAÇÕES DE UMA TRAJETÓRIA...
APONTAMENTOS E EXPERIÊNCIAS QUE SE SUCEDEM...

EDUFMA



Dramaturgia para crianças:
anotações de uma trajetória...
apontamentos e experiências que se sucedem...

TÁCITO FREIRE BORRALHO

Dramaturgia para crianças:
anotações de uma trajetória...
apontamentos e experiências que se sucedem...

São Luís

EDLIFMA
2020

Copyright © 2020 by EDUFMA

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO

Prof. Dr. Natalino Salgado Filho

Reitor

Prof. Dr. Marcos Fábio Belo Matos

Vice-Reitor

EDITORA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO

Prof. Dr. Sanatiel de Jesus Pereira

Diretor

CONSELHO EDITORIAL

Prof. Dr. Esnel José Fagundes

Profa. Dra. Inez Maria Leite da Silva

Prof. Dr. Luciano da Silva Façanha

Profa. Dra. Andréa Dias Neves Lago

Profa. Dra. Francisca das Chagas Silva Lima

Bibliotecária Tatiana Cotrim Serra Freire

Prof. Me. Cristiano Leonardo de Alan Kardec Capovilla Luz

Prof. Dr. Jardel Oliveira Santos

Prof. Dr. Ítalo Domingos Santirocchi

Borrvalho, Tácito Freire

Dramaturgia para crianças: anotações de uma trajetória...
apontamentos e experiências que se sucedem... / Tácito Freire Borrvalho.
– São Luís: EDUFMA, 2020.

Recurso digital : 292 p. : il.

ISBN 978-65-86619-02-7 (E-book)

1. Teatro na educação. 2. Dramaturgia. I. Título.

CDD 371.399

CDU 792:37

B737d

Elaborado por Anderson Araújo – CRB-13/746



Cidade Universitária Dom Delgado
Editora da Universidade Federal do Maranhão
Av. dos Portugueses, 1966 - Vila Bacanga
65.080-805 – São Luís, MA - Brasil



PROJETO GRÁFICO

Rogério Vaz da Silva
Anderson de Araújo Ma-
chado
Ruid Oliveira

CAPA

Ruid Oliveira

ILUSTRAÇÃO DA CAPA

Carlos Eduardo da Silva
Januário

ILUSTRAÇÃO DA CONTRA CAPA

Ítalo Bruno Alves dos San-
tos

REVISÃO

Tácito Freire Borralho
Rogério Vaz da Silva
Anderson de Araújo Ma-
chado

NORMALIZAÇÃO

Anderson de Araújo Ma-
chado

TRATAMENTO DE IMAGENS

Ruid Oliveira

ILUSTRAÇÕES E CRIAÇÃO COMPARTI- LHADA DOS CONTOS

O Encanto do Baú:

Amanda Soares de Souza
Adriana Julia Souza Correia
Bruno Oliveira da Silva
Rayanne Francisca Torres
Santos

Reinos Encantados:

Cleyton de Sousa
Francisca Oliveira
José Airton
Wesley Mendes

Um Jardim entre Dois Reinos:

Carlos Eduardo
Edson Mendonça
Ítalo Costa
Jailson Rodrigues
Jéssica Figueredo

Floresta do Riso:

Adriana Sousa
Ítalo Bruno
Milena Perdigão
Tiago de Jesus

PREFÁCIO

TRAJETÓRIA DE EXERCÍCIOS:

Dramaturgia para crianças

Bene Martins¹

Ao ser convidada pelo professor Tácito Borralho, homem de teatro, dramaturgo-pesquisador e querido amigo, para prefaciar este texto Dramaturgia para crianças: Anotações de uma trajetória...Apontamentos e experiências que se sucedem..., hesitei a princípio, por excesso de trabalho e por saber da responsabilidade e da importância que tal incumbência requer. Leitura atenta, anotações precisas, à altura da obra. Pois bem, ao ler a apresentação feita pelo autor, não tive dúvidas sobre a necessidade de que este relato, muito bem fundamentado, venha a público.

A primeira piscada a me conquistar veio de uma das palavras-chave do título; dramaturgia, uma das minhas paixões. Segunda piscada, anotações de uma trajetória, e que trajetória, quanta experiência compartilhada, primeiro com seus alunos e agora com o público em geral. Terceira piscada, apontamentos e experiências que se sucedem... Pronto, totalmente convencida da urgência da publicação desta es-

¹ Doutora em Letras (UFMG); pós-doutorado em estudos de teatro (Universidade de Lisboa); professora pesquisadora da Ufpa, atua na Escola de Teatro e Dança (ETDUFPA) e no Programa de Pós-Graduação em artes (PPGARTES). Coordenadora do projeto de pesquisa: Memória da dramaturgia amazônica: Construção de acervo dramático. (behne03@yahoo.com.br).

pécie de manual didático, ou um guia menos teórico e muito mais prático, pois o autor domina o tema como poucos, naturalmente embasado em estudos e pesquisas feitos em sua longa carreira no magistério.

Tácito estabelece diálogo com a pesquisadora Maria Lúcia Pupo e procura suprir em parte, o muito que precisa ser feito para diminuir a, parafraseando título da autora, desigualdade do reino. Qual reino? O reino dos que não tiveram ou não têm acesso a material desta natureza. Este trabalho experimentado há anos, apresenta, explica e expõe resultados práticos, passo a passo. Nós professores convivemos com as dificuldades de trabalhar com exercícios metodológicos adequados aos nossos graduandos, futuros professores. Assim, este material apresenta alternativas de exercícios para criação de texto escrito para teatro.

São inúmeras modalidades, teorias idem, autores tantos. É claro que o estudo das metodologias de pesquisa é fundamental. Mas para aprendizes da pesquisa, além do contato com autores da área, este tipo de trajetória explicada no processo do fazer, vale muito e dá impulso para que os novos professores/pesquisadores experimentem e sintam o desejo inevitável de continuar suas buscas. Afinal, como o autor afirma, são experiências que se sucedem. E tenho certeza de que para ele, o anseio é de que os seus estudantes, a partir destes exercícios, demonstrem o quanto podem contribuir para que esta metodologia proposta seja aperfeiçoada cada vez mais.

Esse anseio é o que todos nós, professores desejamos, que nossos orientandos nos sucedam de maneira melhorada. Tácito trabalha há muito as práticas formadoras com “exercícios de prática da fé cidadã”, ou seja, trabalha com os participantes a partir de questões que os envolvem, os incomodam e, com exercícios eles ampliam, reduzem, recriam até chegar ao texto dramatúrgico. A importância desse tipo de trabalho é fundamental para professores, estudantes e interessados em expandir modos de escrever, seja para teatro, seja para outros segmentos.

Os exercícios ocorrem desde a apresentação de cada um, voz, gestos, corpo, até à escrita final. Para chegar a esta, várias etapas são seguidas. De modo que os participantes apreendem maneiras mais saborosas de criar seus textos a partir de seus anseios, realidade e imaginação. E mais, além da criação textual, ainda encenam, o que naturalmente os expõe e os habilita a superar a timidez, a insegurança, a se perceberem como sujeitos capazes de aprender e de multiplicar o aprendido!

E, ainda, o autor traz à cena dos exercícios, brincadeiras antigas minuciosamente explicadas. Brincadeiras meio esquecidas, mas que os jovens as recebem de bom grado. Dizer da importância desse aprendizado, é dizer da necessidade de que este material seja divulgado, será de grande auxílio a todos, estudantes, professores e interessados em melhorar a própria formação e a dos outros. Os jogos, as brincadeiras, os exercícios, as rodas de conversas, atitudes

de interação e de aprendizado interdisciplinar, são outro ponto a ser destacado, em tempos da pressa e da rapidez, trabalhar com esses experimentos metodológicos é um alento. Nem tudo está perdido! Graças aos deuses dos palcos! Este trabalho de um professor apaixonado pelo que faz, vem em boa hora! Evoé!

SUMÁRIO

1 À GUISA DE INTRODUÇÃO.....	10
2 O JOGO NA ESCOLA	24
3 UM JOGO DIDÁTICO	35
3.1. Esquema do Processo Criativo	36
3.2. O Redescobrimento do Universo Circundante	40
4 UM REGISTRO MAIS PERMANENTE	52
4.1 Passo a passo da confecção e encadernação	55
4.2. Exemplo de quatro contos	63
4.3. Os livretos confeccionados	69
5 O TEXTO DRAMATÚRGICO	240
5.1 Textos dramatúrgicos produzidos	243
5.2 Encenação.....	289

I À GUISA DE INTRODUÇÃO

O presente trabalho está pautado em uma suposição de escassez de pesquisas sobre dramaturgia para crianças, no que implique o estudo de métodos de escritura e análises críticas, até a produção de textos teatrais para esse público. Em seu livro “No Reino da Desigualdade”, Maria Lúcia Pupo já afirmava, a partir de esmerada pesquisa sobre a produção do teatro infantil em São Paulo, na década de 1970, que

O exame da bibliografia especializada na área surpreende o leitor, exatamente pela ausência de títulos relevantes, tanto em termos históricos quanto em termos de uma crítica mais consequente. Tema de interesse amplo, inclusive pela abordagem multidisciplinar que possibilita o teatro infantil, não tem sido objeto de uma produção crítica significativa (PUPO, 1991, p.21).

Levando em conta essas reflexões, tenho me empenhado em buscar uma metodologia que seja capaz de equalizar um modelo de esquema eficaz para orientar a redação de textos dramatúrgicos, dirigidos para uma plateia de crianças e adolescentes. O referido esquema deverá servir para facilitar a utilização de variadas técnicas de linguagem e propiciar desse modo, a possibilidade de montagens cênicas diferenciadas. De qualquer forma, tais textos poderão ser fundados no universo fabular dos contos maravilhosos ou mesmo em contos urbanos, ou, ainda, conter fábulas

contemporâneas e metáforas que se forjam a partir do universo virtual, inspiradas em jogos eletrônicos.

Em verdade, essa preocupação não surgiu de repente. Venho de um longo caminho trilhado no universo das artes, observando e tecendo aquilo que considero uma resistente teia de aprendizados. Minha trajetória no mundo artístico engatinhou desde a mais tenra juventude, aliada a participações e lideranças em grupos de jovens engajados nas ações da Igreja “libertadora” e de cunho político explícito, na tentativa de praticar a teologia da libertação², numa época em que “se ficasse o bicho comia” ...

Esses exercícios de prática da fé cidadã me fizeram participar de treinamentos variados de formação de lideranças católicas e me colocaram, desde cedo, em atividades grupais formadoras, as quais me fizeram transitar dos encontros de jovens a treinamentos de professores para atuarem no ensino de Arte, o que naquele período era um risco de exposição ideológica e o professor em questão teria que possuir um conhecimento polivalente em arte, conhecer, mesmo superficialmente, as quatro linguagens artísticas básicas: Música, Artes Visuais, Teatro e Dança.

Não foi difícil constatar que as mesmas ferramentas utilizadas para treinamento de lideranças grupais exercitadas em encontros promovidos para esse fim, com algu-

2 A Teologia da Libertação é uma corrente teológica cristã nascida na América Latina, depois do Concílio Vaticano II e da Conferência de Medellín, que parte da premissa de que o Evangelho exige a opção preferencial pelos pobres e especifica que a teologia, para concretar essa opção, deve usar também as ciências humanas. AQUINO, Felipe. – Teologia da Libertação. Lorena, S.P.: Ed. Cléofas, 2002.

ma adequação de método e conteúdo, poderiam ser amplamente aplicadas em treinamentos para professores do Ensino Fundamental, “designados” para ensinar Educação Artística. Isso por que todo encontro, dia de estudo ou treinamento praticados, não deixavam de conter dois momentos, ora distintos, ora imbricados...

No primeiro momento, a realização de todas as dinâmicas de integração grupal (como quebra de gelo, identificação dos indivíduos: nome, procedência, atividades exercidas, grupo de origem etc.), jogos que serviam para enturmar os indivíduos e estimular a autoconfiança e a confiança no coletivo.

No segundo momento, a formação de grupos para a realização de círculos e estudos, a partir de temas que eram compartimentados e distribuídos entre os grupos para discussão, cujos resultados eram levados para uma assembleia, onde eram apresentados e debatidos organizadamente e geravam um resultado global, capaz de atender a todas as questões levantadas e indicar uma linha de ação a ser seguida. Esses estudos de conteúdos, organizados por assuntos específicos, trilhavam variados caminhos didáticos, de acordo com as temáticas em questão.

No primeiro momento, as dinâmicas mais utilizadas eram:

Na recepção e identificação (credenciamento) – Após o alojamento dos participantes, em assembleia, com a presença de todos, era formado um grande círculo e cada

um recebia um cartão, no qual escrevia em caixa alta o seu nome e grupo de origem (clube de jovens... paróquia... município... estado etc.) e um alfinete de segurança. Em seguida, cada um se apresentava dizendo o nome, de onde vinha e o que fazia. Ao final, o último que se apresentava repetia seu nome e tentava dizer o nome dos outros, seguindo a linha do círculo, a partir de si mesmo ou a partir da ordem de apresentação já seguida. Ao chegar ao último, esse repetia seu próprio nome e todo o processo, até que todos os presentes se manifestassem. Essa técnica implica em provocar a fixação dos nomes dos participantes entre os colegas. Em seguida, todos prendiam seus “crachás” em suas roupas.

Para a formação de grupos (Seleção e Desmascaramento) – A coordenação do encontro (treinamento) preparava uma quantidade de máscaras de sacos de papel com desenhos de rostos de animais (como gato, coelho, boi, cachorro, pássaro, elefante, rato etc.) que eram distribuídas, proporcionalmente, entre os participantes que olhavam o desenho da feição do animal antes de colocar no rosto. Após isso, todos eram convidados a circular pelo salão e procurar seus semelhantes e juntarem-se em grupo, em um canto qualquer. Compostos os grupos, o instrutor da atividade pedia que todos os grupos se sentassem e, sem retirar a máscara, preparassem uma encenação de improviso, a partir do que lhes lembra do animal que agora representam.

Passado o tempo regulamentar, cada grupo apresentava sua pequena peça de improvisos. A partir da encenação, eram levantados os critérios de participação grupal como liderança, envolvimento maior ou menor na atividade realizada ou até posicionamento de descaso ou timidez.

O treinador, após pedir que fossem anotadas essas observações, mandava que cada grupo formasse um círculo e analisasse as atitudes que foram tomadas por cada membro durante a atividade concluída. Se, por exemplo, o uso da máscara contribuiu positivamente para um desempenho solto, seguro e participativo. Quem se julgasse assim, poderia rasgar a máscara. Quem não o fizesse, permanecia com ela e todo o grupo o ajudava a encarar a necessidade de um desmascaramento, mesmo que fosse apoiado pelos colegas. Quando todos retiravam finalmente as máscaras era que se revelavam as identidades dos participantes e suas “disponibilidades” de interação grupal.

Em outro turno, dando sequência a esse primeiro momento, seguiam-se os exercícios de propostas de auto desbloqueamento. A finalidade desses exercícios era provocar uma situação de autoconhecimento, coragem para enfrentar novos desafios e testar suas memórias sensoriais, pressupostos básicos para desenvolver um processo criativo.

Dois exercícios eram aplicados em sequência³.

3 Esses exercícios foram desenvolvidos com sucesso, em um treinamento de Criatividade Artística realizado pelo Centro de Comunicação Social do Nordeste – CECOSNE, da Faculdade de Filosofia do Recife – FAFIRE, em Recife, PE, dirigido pelas Irmãs Dorotéias, Me. Carvalho e Me. Escobar, em 1969-1970.

O Primeiro – “Túnel do desconhecido” – que correspondia em estender um barbante de sisal ou de material similar, preso ao chão por fita gomada, em uma extensão de corredor que terminava em uma sala ampla. A trajetória do barbante continha algumas curvas e linhas retas quebradas. Uma parte da equipe responsável pelo treinamento recebia os participantes que formavam uma fila na extremidade do barbante mais distante da sala e pedia-lhes que retirassem os calçados. Um a um, os participantes eram vendados, ajudados a encontrar, com os pés, o caminho traçado pelo barbante.

Pedia-se silêncio absoluto e a maior introspecção possível para voltar toda a atenção ao contato dos pés com o chão, seguindo o barbante, para não se desviar do caminho traçado. Os participantes eram acompanhados de perto por membros da equipe. Ao chegarem ao final do barbante, no interior da sala, a outra parte da equipe retirava-lhes as vendas e lhes entregava uma folha de papel e uma caneta e pedia-lhes que descrevessem as sensações sentidas durante o percurso. Quando todos concluíam, eram sentados em um grande círculo para discutir a experiência. Somente quem quisesse, poderia ler suas anotações. O importante dessa atividade é que os participantes reconheçam o nível de autoconfiança, seus medos e inseguranças ao enfrentar desafios novos.

O segundo exercício – “Teste da memória dos sentidos” – A proposta era que os participantes pudessem au-

toavaliar-se quanto a sua capacidade de guardar na memória, coisas que deverão ser percebidas através do estímulo imediato de cada órgão dos sentidos, um de cada vez.

Com os itens materiais e equipamentos adequados, previamente preparados, a equipe responsável pelo teste, convidava os participantes a permanecerem sentados e a preparar uma nova folha de papel em branco e a caneta para novas anotações. Em seguida, informava os objetivos do teste e solicitava a maior concentração e silêncio possível.

A equipe iniciava o teste chamando dez participantes de cada vez, até uma bancada disposta em um ponto estratégico da sala. Tinha aí início o teste do TATO, que implicava em colocar a mão dentro de um saco de papel contendo um ou vários objetos, que não deixam marcas ou produzam odores na mão do participante. Assim, ele passava por dez sacos, sem olhar para dentro dos mesmos. Cada um que concluía a experiência sentava-se e anotava os nomes de todos os elementos que percebeu, numa lista que vinha abaixo da palavra tato.

Depois que todos eram atendidos, o treinador mandava que os participantes anotassem em outro espaço da folha a palavra OLFATO e outra vez, a mesma fila que iniciou o teste anterior se aproximava da bancada e a equipe responsável ia aproximando do nariz de cada participante, um frasco contendo um odor específico, até completar dez frascos. O participante devia evitar olhar o conteúdo dos

frascos e, ao completar os dez, retornava ao seu lugar e anotava os odores percebidos.

Concluída essa etapa, os participantes eram convidados a tomar outra folha em branco e, em sua borda superior, escrever a palavra AUDIÇÃO. A equipe responsável deixava dois membros na sala, observando os participantes que não podiam anotar nada durante a audição dos sons que eram emitidos por trás de um biombo (ou sala contígua), pelos outros componentes da equipe. Após a apresentação de uma sequência de dez sons, os participantes eram autorizados a anotar o que ouviram.

Dando continuidade, a equipe voltava à bancada inicial, mandava que se aproximassem, outra vez, os dez primeiros e eram advertidos de que, ao receberem a beberagem em copinhos de plástico, voltassem aos seus lugares e degustassem os sabores calmamente, até descobrirem os dez ali contidos. Decorrido um tempo preestabelecido, os participantes eram convidados a escrever no espaço superior de uma nova folha, a palavra PALADAR e abaixo desta, relacionar os sabores percebidos.

Finalmente, uma nova folha em branco era disponibilizada, mas os participantes eram alertados de que não deviam anotar nada, enquanto ocorresse a atividade que constava da projeção de dez imagens, na sala devidamente escurecida, numa sequência de dez segundos para cada uma. Ao acenderem-se novamente as luzes da sala, todos passavam a anotar o que viram, abaixo da palavra VISÃO,

escrita na parte superior da folha.

Ao findar essa sequência de testes, a equipe responsável lia a relação dos componentes apresentados, correspondentes a cada sentido e os participantes eram convidados a conferir quantos elementos foram percebidos na apresentação de cada órgão dos sentidos estimulado. Cada participante deveria, a partir daí, observar como se comporta sua memória dos sentidos, qual órgão foi mais utilizado e qual o menos utilizado e, a partir disso, ficar mais atento para estimular o desenvolvimento dos sentidos menos utilizados no dia a dia.

Essas práticas de “provocação de interação grupal”, sempre utilizadas em “encontros de formação” ou “treinamento de líderes” ou ainda, em treinamento de professores, para mim se tornaram recorrentes.

Aprendi que esse trabalho desenvolvido, desde a juventude, (como militante da Ação Católica) era muito eficiente e, por isso, se tornou sempre presente em minhas atividades grupais. Mesmo com essa aparência de atividades “semi recreativas”, para estimular entrosamento entre indivíduos que se encontram pela primeira vez, proporcionando através de jogos motivacionais, uma efetiva “quebra de gelo”, que conseguiam gerar um desbloqueamento visível entre os participantes, revelavam-se de grande eficiência. E aqueles indivíduos geralmente confessavam estar vencendo a timidez e sentindo-se mais confiantes, mais seguros em participar das atividades propostas.

Na verdade, essa era uma metodologia bastante utilizada não apenas pela Ação Católica⁴, mas também pelos movimentos de educação de base, que iam se misturando e sendo adequadas a cada especificidade do grupo trabalhado.

A Ação Católica movimento internacional da “igreja progressista”, no Brasil, com o nome de Ação Católica Brasileira - ACB desenvolveu-se entre os anos 1935 e 1966, conhecido por congregar também jovens cristãos, a partir dos seus “grupos-habitats”, utilizava uma metodologia de ação fundada no método VER, JULGAR e AGIR, criado pelo sacerdote Belga Joseph Cardijn e aplicava a noção de Revisão de Vida e da Ação⁵. Essa metodologia foi desenvolvida na Europa, (na Itália, França, Bélgica...). Ganhando força na hierarquia católica brasileira, foi assumida pelo movimento leigo, sendo utilizada para uma atuação dos cristãos em movimentos sociais.

No Maranhão, as atividades das Juventudes Católicas eram acompanhadas por assistentes espirituais, geralmente padres missionários franceses, responsáveis por acompanhar de perto o apostolado leigo. Esses grupos eram denominados como em todo Brasil, de:

4 A Ação Católica – nasceu e se firmou na Itália desde a década de 1920, reconhecida oficialmente em 1935 pelo Papa Pio XI.

5 FERNANDES, Simone Silva. LUX IN ARCANA (luz no segredo). Tese de Doutorado em História Social – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas. Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018.

JAC- Juventude Agrária Católica

JEC - Juventude Estudantil Católica

JIC - Juventude Independente Católica

JOC - Juventude Operária Católica

JUC - Juventude Universitária Católica

O único grupo que despertava curiosidade em sua formação era a JIC, cujos militantes, ou eram egressos de algumas das outras categorias, ou não conviviam diretamente com indivíduos que se caracterizassem como legitimamente pertencentes a grupos do A, E, O, U. Esse “I” congregava jovens que não pertencessem às outras categorias ou que não desejassem praticar sua militância nelas.

O método praticado era muito simples e servia para nortear as análises dos fatos discutidos, tornando os debates disciplinados. Iniciando com a exposição completa da situação a ser examinada (em assembleia) – o VER. Em seguida, organizados em grupos, os participantes discutiam toda a situação e anotavam propostas de solucionamento – o JULGAR. Retornando à assembleia, os grupos expunham suas propostas que eram debatidas (suprimidas, acrescentadas ou readequadas) e votavam uma solução de interesse comum que proporcionasse uma ação coletiva concreta – o AGIR.

Outra metodologia utilizada para obter resultados em situações de debate complicado, que requeria uma reflexão

mais apurada, e que era mais aplicada em treinamentos de professores, agricultores, operários, etc., método esse que procurava estimular a criatividade, a partir de operações do pensamento livre exercitando a capacidade de reflexão, era o “Redescobrimento do Universo Circundante” que proporcionava ao participante um “momento de descoberta” de um objeto, fato ou cena que lhes parecessem triviais, mas que a partir dali, devidamente estimulados e em profundo silêncio pessoal, lhe despertaria a atenção de tal forma a selecionar um deles, como o mais importante e, na sequência do jogo, praticar o “exercício de abstração”, transformando aquela “coisa” em outra, que sua imaginação permitisse comparar de forma imaginária, apenas sugerida pela fantasia da imaginação. Aquela que Gaston Bachelard chamaria de “imaginação imaginante”⁶. A imaginação capaz de criar imagens expressas em qualquer linguagem artística, por exemplo.

Outro método bastante eficiente em encontros de formação eram as “Tempestades Cerebrais” que constava da formação de um grande círculo, onde todos os participantes expunham suas ideias e a equipe responsável pelo treinamento anotava, para depois colocar em discussão e votação. A ideia mais viável de pôr em prática era a escolhida. Esse método geralmente era utilizado para resolver imbróglis mais complicados que surgiam durante os encontros, quando se tratava de tomar uma decisão coletiva.

6 Gaston Bachelard – O direito de sonhar, 4ª ed. Rio de Janeiro: Ed. Bertrand Brasil AS, 1994.

A partir dessa prática, minha experiência levou-me a uma simples adaptação quando trabalhando com grupos de teatro, especialmente o Departamento- Laboratório de Artes Cênicas do LABORARTE (Laboratório de Expressões Artísticas), no ano de 1976, onde, com a necessidade de criar um novo espetáculo teatral para atores e bonecos, dando continuidade à fértil experiência obtida com a peça João Paneiro (concebida com Josias Sobrinho), a partir da lenda da serpente que rodeia a ilha de São Luís, resolvi propor um jogo para o grupo de atores, que intitulei “abrindo as gavetas da memória”. O jogo constava do depoimento de cada participante sobre suas experiências de infância (pessoais ou de ouvir narrativas de outros) com mitos, lendas, seres encantados, ou seja, elementos relacionados com o sobrenatural de fato.

Cada depoimento anotado, outra vez com a parceria de Josias Sobrinho, iniciou-se o trabalho de construção de um texto dramatúrgico, que intitulamos de “Os Sete Encontros do Aventureiro Corre-Terra, ou, O CAVALEIRO DO DESTINO”⁷, forjado a partir da seleção dos sete melhores e mais substanciais depoimentos.

Cogitei ser válido discorrer sobre essas experiências, considerando necessário frisar a importância de metodologias extra escolares, que se praticam confortavelmente no âmbito da educação não formal, mas que são de gran-

7 BORRALHO, Tácito Freire. O Boneco, do imaginário popular maranhense ao teatro- uma análise de O Cavaleiro do Destino. São Luís: Secretaria de Estado da Cultura – SESC, 2005.

de colaboração no processo ensino aprendizagem, as quais poderão ser experimentadas em escolas públicas, principalmente.

2. O JOGO NA ESCOLA

Da rua para a sala de aula... Para qual faixa etária se destina?

Creio que a primeira questão seria bem outra: Ainda existe rua, no sentido lúdico? Esse espaço que por um tempo substituiu os quintais, ainda existe hoje? As indagações advêm da constatação óbvia de que a urbanização se apoderou dos quintais para ampliar (até verticalmente) a construção de moradias, ou porque em favelas e outros tipos de ocupação populacional das periferias das cidades, não sobrava muito espaço além do barraco ou casebre. De maneira que esses pequenos terrenos para as brincadeiras que se estendiam para as ruas, estão comprometidos ou completamente tomados pelo ramo da construção civil nas grandes capitais.

Quem sabe, se é possível que, atualmente, quintais e ruas ainda possam cumprir seus papéis de espaços lúdicos nas zonas rurais. Bom, é claro que eles ainda existem. Mas mesmo existindo, as crianças podem não estar usufruindo muito deles, por causa de um formato de brincadeiras estimulado pela escola e, arrisco dizer que o modelo de escola implantado (apesar de grande proporção de educadores atentos) nas cidades ou zonas rurais do interior dos esta-

dos brasileiros tenha que seguir o modelo de ensino das escolas pertencentes aos grandes centros urbanos. O que os leva a esquecer das saudáveis brincadeiras em comunidade.

Atualmente, se a criança não fica durante todo o dia na escola, cumprindo as tarefas da modalidade de ensino integral, acomoda-se diante de uma máquina, num espaço restrito de sua residência. E não importa o tamanho do aparelho em questão, ela, a criança, brinca à distância, com outras crianças, socializando um vocabulário próprio, geralmente, indecifrável por quem não participa diretamente, ou ainda, isola-se com uma infinidade de jogos eletrônicos disponíveis na internet.

Sem desprezar nenhum dos benefícios que esses comportamentos possam proporcionar, fico refletindo de que maneiras se poderia atenuar um possível isolamento “presencial”, quando se observa que quase a totalidade dos alunos (e aqui não precisarei definir classe social nem condições econômicas) não desliga os celulares e estão constantemente conectados e, se voltarmos um pouco o olhar, professores e funcionários têm a mesma atitude.

Inegável que os aparelhos com acesso à internet, de qualquer tamanho, principalmente os portáteis, são hoje uma ferramenta indispensável para quem estuda e para quem ensina. Tornaram-se fundamentais. O que fazer para estimular outra “feição” de brincadeira infantil? Sim, porque mesmo os jogos eletrônicos estimulam simular fábulas,

transitar por espaços oníricos, acompanhar peripécias corajosas de heróis etc. Se por acaso, se procedesse uma experiência real com brincadeiras, até tradicionais que sejam, não colaboraria com uma melhor desenvoltura quando das brincadeiras virtuais?

Nas escolas, nos acampamentos, em grupos de escoteiros ou bandeirantes, nos momentos de recreação geralmente são realizados jogos e até brincadeiras de roda, sempre com boa receptividade e participação. O que parece faltar, é mais oportunidades de professores, sem temerem ser considerados antigos, exercitarem tais brincadeiras, vez por outra. Até para que os estudantes tenham um momento de pausa ativa diferente – ou de raiz, por assim dizer – e se desprendam dos aparelhos eletrônicos, se voltem para outras brincadeiras que proporcionam outras percepções, outros modos de sentir, de perceber o outro etc.

É bem verdade que isso tudo é compensado pela implantação de laboratórios de informática nas escolas, que dispõem de um acesso fragmentado em horários de utilização. Mas, a liberação do uso disciplinado do celular contribui bastante para superar a falta de informatização. Pode parecer ficção, mas proporcionalmente quase todas as escolas já dispõem desses mecanismos funcionando bem ou precariamente.

Se nos propusermos tentar compreender como brinca a criança deste século, forçosamente iremos entender que parece claro estarmos num período de transição bastante

acentuado (e me refiro à criança brasileira) entre experiências lúdicas que ocorrem nos planos reais e virtuais, ainda sem conflitos muito acentuados. Uma observação rasa, mesmo que seja, nos faz pensar em como brincam hoje em dia nossas crianças.

Então teremos que compreender em que ambientes elas exercem seus prazeres lúdicos: o ambiente familiar e o ambiente escolar. Sim, porque o ambiente de transição que era a rua foi “atravessado” por um veículo que as transportam de casa para a escola. Restaram mesmo, as praças, parques... E esses ambientes totalmente externos podem ter se tornados inseguros, perigosos, insalubres e mesmo abandonados pelo poder público. Mas também se faz necessário observar a localização dessas crianças: em espaços urbanos (centro e periferia) e em espaços rurais e, assim mesmo, não será fácil definir qual o tipo de brincadeira é mais utilizada pelas crianças que habitam essas localidades. E daí o questionamento de “onde” se dá e “como” se dão suas experiências lúdicas.

Tentemos elencar um sem-número de atividades propostas, colocadas à disposição da criança. Oficialmente: programas e projetos de leitura em bibliotecas públicas; programas e projetos oficiais de desporto e lazer em ambientes tecnicamente apropriados ou nas chamadas “ruas de lazer”; programas e projetos de instituições públicas ou privadas voltados para atividades de férias, ou na “semana da criança”. Instituições criadas com fins de promover a

formação de crianças e jovens, como Lobinhos, Escoteiros e Bandeirantes. Instituições religiosas que criam clubinhos, ligas ou clubes de jovens e promovem atividades recreativas, incluindo também acampamentos e piqueniques.

Nesses ambientes institucionais, abrem-se espaços para o desenvolvimento de brincadeiras tradicionais, até não tão contemporâneas... E crianças e jovens aderem a elas com alegria. Das atividades de leituras às narrações de histórias, aos jogos de advinhas, roda, porfias, tec., o repertório dessas atividades é bastante amplo. Mas não nos descuidemos de que logo de posse do aparelhinho celular ou tablet, que descansou por algum tempo, a criança volte a esse saudável contato com a tecnologia, passando a distrair-se de outro modo.

Uma pergunta se faz insistentemente presente: a internet bloqueia ou amplia os modos de jogar? Se observarmos o menu de jogos disponíveis nos aplicativos dos celulares, diremos que amplia sim e até sem correr risco de bloqueio algum, talvez de substituição. Mas isso os jogos eletrônicos já o fazem.

Sem tentar criar uma dicotomia desconfortável, podemos dizer que os jogos populares infantis contribuem muito com o desenvolvimento cognitivo da criança e promovem, conseqüentemente, uma experiência lúdica da ciência, que “talvez” ainda possa ser utilizada pelas escolas, principalmente, as da periferia urbana, sem descartar toda e qualquer escola que queira promover atividades lúdicas

coletivas. Cito como exemplo a experiência da realização de “porfias” tão comum entre as crianças de comunidades populares, que eram promovidas por instituições como campeonatos, transformando em eventos formais atividades lúdicas espontâneas.

Mesmo se dando num processo diacrônico, essas “porfias”, em algumas escolas e associações de bairro aconteciam (ou até ainda aconteçam) estabelecendo regras rígidas e adequando modelos. O que era um campeonato de “lanceadas” de “papagaios de papel” tornou-se competição de “pipas”; o que era porfia de “peteca” ou “jogo de bolinha”, tornou-se competição de “bolinha de gude”; o que era “desafio de chucho” tornou-se torneio de “chuço”.

O curioso é que o termo “porfiar” ficou naturalmente obsoleto e disputas salutareas passaram a receber outros nomes que identificam uma competição sem nenhuma contenda ríspida. Entrou aí a prática do “espírito esportivo” e nesse caso, um tanto de desleixo em aproveitar essas atividades como ferramentas pedagógicas.

Vejamos, mesmo superficialmente, como essas “porfias” já foram utilizadas por professores do Ensino Fundamental²:

- Torneio de “empinar e lancear papagaios de papel”

8 Notas retiradas do Caderno de APONTAMENTOS SOBRE LÚDICA POPULAR “Chuço, bolinha de gude e papagaio de papel” Redação de Marlon Sousa Pinheiro e Nilvandek Fonseca Guimarães – supervisão de Tácito Borralho. Estado do Maranhão. São Luís: Secretaria de Estado da Cultura, Espaço Cultural João do Vale – Grupo de Trabalho Ações Integradas, 1993.

(Documento utilizado em treinamento e professoras do Ensino Fundamental como atividade de Ações Integradas de Cultura).

(Essa atividade iniciava com uma oficina de fabricação do papagaio de papel (pipa) e era concluída com a realização da brincadeira).

Utilização pedagógica do PAPAGAIO DE PAPEL

A - Durante o processo de fabricação do brinquedo:

- Contribuição para o desenvolvimento motor,
- Desenvolvimento dos órgãos dos sentidos (visão e tato),
- Descoberta de formas geométricas,
- Possibilidade do estudo dessas formas, linhas, ângulos, tec.,
- Conhecimento de uso de integração de materiais (tábua, linha, papel, cola),
- Estudo de cálculo de medidas,
- Conhecimento de cores e estudo de utilização/composição (harmonia das mesmas),
- Utilização para o entendimento do desenho e posteriormente, do estudo de desenho geométrico.

B - Durante a realização da brincadeira (jogo):

- Noções básicas de física,
- Movimento, equilíbrio, velocidade, altura,
- Deslocamento do ar, direção, distância, peso, força etc.,
- Contribuição para o desenvolvimento motor e postura corporal,
- Auxílio no conhecimento elementar de Geografia: es-

paço, clima, tempo, condições do ar (correntes aéreas) etc.

○ Brincar Papagaio de Papel (soltar pipa)

Chegando a vez de brincar, deve-se encontrar um local apropriado, distante das redes elétricas, de árvores, casas altas, antenas externas. Não utilizar nenhum produto fabricado com fins de encerar a linha, na intenção de puir ou cortar a linha do papagaio (pipa) do competidor adversário, pois esse produto popularmente conhecido como cerol é extremamente perigoso e letal.

Torneio de CHUÇO

O início da atividade era marcada com a confecção dos chuços que, via de regra, era de pedaço de hastes (raios) de rodas de bicicleta, de pedaço de arame grosso, pedaço de vergalhão de ferro fino ou mesmo de agulhas de crochê, que tinham uma das extremidades já afinadas, ideal para melhor penetração na terra úmida.

Em geral, eram utilizadas nas atividades, apenas as regras básicas do jogo que implicava na “Forma do Toma” (início do jogo), indicando que quem inicia é aquele que fincar e acertar ou mais se aproximar da linha de disputa traçada pelos competidores. O ganhador do direito de iniciar fura o chão em outro lugar e vai traçando uma linha até a “casa” previamente riscada no chão, representando uma forma qualquer e de furo em furo, até errar uma chuçada

vai cercando a casa do adversário.

O Jogo tem por finalidade evitar que um dos competidores escape do cerco de linhas chamado “tranque” e este perde o jogo quando recebe um “liso” que ocorre quando o mesmo tem um número de “pernas” (linhas puxadas) inferior a três. Então, ganha o competidor que, ficando o chuço no chão, vai traçando linhas (mesmo que variem de direção) até fechar seu opositor.

Para que serve o jogo do CHUÇO

a) Noções de utilização prática e segura de um objeto (atenção à faixa etária),

b) Desenvolvimento de linhas, ângulos; noção de limites,

c) Facilita a socialização, disciplina, desenvolvimento motor.

d) Possibilita o raciocínio lógico matemático,

e) Desenvolvimento da percepção agilidade e destreza.

f) Experiência em submeter-se a regras,

g) Conhecimento dos cuidados quanto à utilização do instrumento do jogo

h) Por proporcionar uma infinidade de formas de brincar é impossível tornar-se um jogo mecânico. É de fato um jogo de raciocínio, não requer apenas habilidade do jogador.

i) Promove o desenvolvimento da criatividade, principalmente por possibilitar o traçado de desenhos com os

riscos das linhas que permitem fluir o jogo, bem como criando cada vez mais, novas regras.

Torneio de “Bolinha de Gude”

(Muito popular em terrenos que compõem terreiros ou quintais. No Maranhão, tanto as brincadeiras de chuva como o jogo de bolinha de gude, ocorrem no período chuvoso, logicamente, quando há uma breve estiagem e a terra fica úmida e durinha).

Regras básicas do jogo

A. “TURITES” (início do jogo), “LAVOURA”, TRIÂNGULO e BORROCA

B. Para que serve o jogo de Bolinha de Gude.

a) Observar a forma esférica da bolinha e compará-la com outros objetos ou coisas,

b) Conhecimento e determinação de espaço: a extensão do seu próprio corpo no espaço, ou, o seu lugar no universo,

c) Trabalhar a parceria e o companheirismo já que se pode jogar em duplas e é um jogo de “perde e ganha”,

d) Estudo do conjunto de propriedade, pois no jogo isso é variado, já por ter um jogador que possui mais e outro menos, estimulando assim o estudo matemático dos conjuntos,

e) Exercícios da prática das operações matemáticas, inclusive observando a propriedade do ter, iniciar a expe-

riência da contagem de sua própria propriedade, já que o jogo proporciona acumular as bolinhas ganhas do companheiro adversário,

f) Desenvolvimento da criatividade, pois que, com as várias regras do jogo e as variedades de formas e jeito de jogar, se torna propício e fecundo esse desenvolvimento, até mesmo recriando essas regras e formas de jogar.

Cabe ressaltar que, além de provocar uma espécie de metodologia peripatética, era estimulado o posicionamento da professora como alguém que não detém todo o conhecimento e que quem compreende melhor a prática e as regras desses jogos são as próprias crianças e que, por isso mesmo, compartilharão seu conhecimento com a professora, ensinando-a como jogar, enquanto ensinam também seus colegas. A professora utilizará desse procedimento, para ampliar os caminhos de aprendizagem dos alunos, como estratégia de ensino.

(Vale lembrar também que tanto o chuço como a bolinha de gude são jogados de forma diferente, nos diferentes locais e Regiões do país).

3. UM JOGO DIDÁTICO

Sabemos que a utilização de jogos como uma estratégia didática já é prevista nos Parâmetros Curriculares Nacionais (Brasil. 2000). E como observa Nylse Helena da Silva Cunha em seu livro *Brinquedo, Desafio e Descoberta* (1988), “o jogo pedagógico ou didático como ferramenta pedagógica nas aulas é aquele fabricado com o objetivo de proporcionar determinadas aprendizagens, diferenciando-se do material pedagógico, por conter aspecto lúdico”⁹. Cabe aqui uma reflexão a respeito da “construção” desses jogos. A qual faixa etária se destina e quem os aplicará? Como professor formador de futuros regentes de classe, me habituei a utilizar a carga horária das disciplinas que ministro, destinada a atividades práticas, como treinamento de professores, como cursinhos de formação continuada.

Nada adiantaria trabalhar com uso de jogos, quaisquer que fossem, sem a consciência de que a nossa messe pedagógica é no campo das artes, especialmente das Artes Cênicas, do Teatro especificamente. Faz-se necessária uma

9 Citado no artigo “A importância dos jogos didáticos como ferramenta pedagógica nas aulas de Biologia” de BERNARDO, Rita de Cassia; PEREIRA, Flavio M; PEREIRA, Lucas Rafael O.; DANTAS, Andreza Magda de S. – Apresentado no III CONEDU, (2016).

fecunda discussão teórica sobre nossas funções e a consciência de que trabalhamos com Arte, e por isso mesmo, com criatividade. Vem à tona, então, em minhas preocupações, todas as práticas sobre Criatividade Artística, o que acredito servirá, oportunamente, para fundamentar grande diversidade de “construções” criativas, inclusive jogos, pois trabalhamos com a imaginação.

Não será demais recordar que o artista necessita de uma disciplina criativa para produzir sua obra. O que dizer então do professor artista? Costumo então apresentar um “Esquema do Processo Criativo” para suscitar uma discussão sobre a criação da obra de arte, sem nenhuma necessidade de teorização rigorosa. No quadro ou através de slide, traço ou projeto o:

3.1. Esquema do Processo Criativo

I. INSIGHT (estalo, imaginação) – IDÉIA – INSPIRAÇÃO?

II. INCUBAÇÃO DA IDÉIA

III. INFORMAÇÃO DOS INSTRUMENTOS DE TRABALHO

IV. ELABORAÇÃO – PRODUÇÃO DA OBRA

V. EXIBIÇÃO DA OBRA

VI. AVALIAÇÃO DA OBRA – CRÍTICA

VII. REVISÃO DA OBRA

VIII. EXPOSIÇÃO DEFINITIVA – PUBLICAÇÃO

Esses itens são realmente estimuladores de um debate e permitem aos grupos de estudantes definirem cada item, seja:

I. O artista não parte para a produção de sua obra, em qualquer que seja sua linguagem estética, do nada. Sempre se “inspira” em algo, segundo uma motivação interna ou externa. Ele concebe uma ideia.

II. No segundo momento, num trabalho solitário, passa a “remoer” essa ideia que mantém “incubada” enquanto a explora, investiga e pensa na elaboração, transforma nitidamente essa ideia em imagem.

III. Já no processo anterior, o artista, de acordo com sua linguagem expressiva em arte, dá início à determinação de como transformar aquela ideia em obra de arte, em transformar aquela imagem em algo tangível, exterior, suscetível de compartilhamento. Assim, ele “informa seus instrumentos de trabalho”, ou seja, seleciona o material necessário para a criação artística: matéria prima, suporte, ferramentas e instrumentos: define o espaço onde exercerá sua prática.

E como aponta José Américo Mota Peçanha na introdução do livro *O Direito de Sonhar*, de Gaston Bachelard

[...] a imaginação material recupera o mundo como provocação concreta e como resistência, a solicitar a intervenção ativa e modificadora do homem: do homem demiurgo, artesão, manipulador, criador fenomenotécnico, obreiro – tanto na ciência como na arte. (PEÇANHA apud BACHELARD, 1994, p. 17).

Esta reflexão de Bachelard contribui bastante para um debate animado que envolve toda a turma e motiva uma grande participação. Geralmente os alunos levantam questões, indicam caminhos e soluções como:

Um artista plástico, dependendo da técnica que utiliza, vai encontrar um ateliê ou oficina e ali traça croquis, seleciona lápis, pincéis, tinta, telas ou separa argila, gesso, pedra ou madeira etc., donde poderá brotar uma tela, uma forma, uma escultura, um entalhe...

Um poeta, um romancista, um dramaturgo, seleciona uma simples folha de papel e lápis ou caneta, ou vai direto ao computador e materializa sua ideia.

Um ator, um dançarino, um bonequeiro, busca uma sala de ensaio tendo já feito anotações sobre partituras de gestos, partituras de passos, música escolhida, texto dramático etc. Para um bonequeiro a complexidade é maior. Precisa conceber o boneco, traçar um croqui, buscar feições, técnica de animação e definir o material de confecção.

Na música, um cantor, além de idealizar a performance, tem que cuidar da preparação vocal e o estudo de partituras. O compositor/instrumentista seleciona seu instrumento, afina para executar a música que compôs, devidamente transcrita para uma partitura.

Em qualquer procedimento de “informação dos instrumentos de trabalho para a criação artística” é fundamental observar como se dará a execução da obra. Lógico que a distinção dos mecanismos e órgãos corporais se apresen-

ta mais ou menos acentuada, de acordo com a linguagem expressiva de cada artista: o corpo todo ou, em especial, olhos e mãos; voz; somente mãos ou pés; ou dedos; ou boca ou, tudo isso e ouvidos.

IV. Nesta etapa de produção da obra, quando se materializa a imagem ideal, é mister que todos os procedimentos da etapa anterior estejam concluídos. O artista passa a elaborar a obra de arte de acordo com a categoria estética a qual pertence. O mais importante é escolher bem o suporte para sua criação, seja tela, sólido, papel, aparelho eletrônico, sapatilha etc.

V. Etapa complexa, mas fundamentalmente necessária, quando o artista exhibe seu produto estético em qualquer formato, espaço ou canal e aí, ele se revela em pleno estágio emocional de contentamento, apreensão, ufanismo ou insegurança. É nessa fase do processo criativo que o artista busca uma relação de alteridade com o receptor, ou público, seja um ou muitos indivíduos. Querendo ou não, o artista dispõe da obra para a apreciação de terceiros o que vai gerar opiniões de aceitação ou recusa.

VI. Esta etapa provoca naturalmente uma avaliação apreciativa – gera uma crítica. E colabora, por isso, com a reflexão estética do artista – gera uma autocrítica, que vai resultar numa aceitação plena da obra produzida ou vai ajudá-lo a rever seu produto, avaliando também o nível e volume de aceitação. Geralmente o artista, de acordo com a linguagem que pratica, expõe sua obra, sua criação

recém-concluída a um crítico em particular ou um grupo restrito, mesmo que esteja contente com os resultados. Isso não indica estado de insegurança, ao contrário, indica perspectiva de ampla apreciação ou consumo.

VII. Revisão é uma etapa do processo que implica na autorreflexão, auto-observação, autoanálise, neste estágio, o artista poderá concluir que o produto é concretamente aquele mesmo ou poderá retocá-lo, seguindo algumas observações com as quais venha a concordar, praticando certa resiliência.

VIII. Reconstruído ou confirmado, o produto artístico deverá ser exposto definitivamente. Isso significa publicado, exibido em alta escala, buscando alcançar a maior abrangência de público.

3.2. O Redescobrimento do Universo Circundante

Após essas reflexões, agora podemos tratar do módulo prático das disciplinas. Como exemplo, tomo a disciplina Dramaturgia que, após o estudo dos dramaturgos universais e suas obras mais importantes; estudo de técnicas de escrituras dramáticas; métricas; leis do drama segundo Hegel/Boal (leis da dialética); estudos de teatro épico e dramática rigorosa, dissecando minuciosamente a forma dramática e a forma épica; passamos para a execução de uma oficina de prática de escritura dramática.

Como se trata de um estudo prático, com discentes

de graduação que poderão aplicar seu aprendizado em sua própria regência de classe ou como metodologia de treinamento para professores de arte, o plano de trabalho merece uma cuidadosa elaboração, estabelecendo uma total continuidade interativa com os estudos anteriores.

Tendo realizado uma pertinente reflexão sobre o processo criativo, é hora de pô-lo em prática. O “estalo” ou “insight” para a criação de uma peça de teatro, já que são alunos de Licenciatura em Teatro, necessita de duas definições preliminares: a primeira é a que público se destina um texto teatral aqui produzido e, a segunda, qual metodologia deverá ser aplicada para fazê-lo.

Considera-se, então, a necessidade de experimentar um jogo que sirva para a produção de texto dramático pelos alunos participantes, que estes possam aplicar em treinamentos de professores ou cursos de formação continuada, e ainda, que eles próprios, os alunos, ou os professores treinados por eles, possam aplicar tal jogo com estudantes de qualquer nível de ensino, mas prioritariamente com alunos do Ensino Fundamental.

A – A prática do jogo

Em que implica a realização do jogo do “Redescobrimiento do universo circundante”? Simples: implica em **OBSERVAR – SURPREENDER-SE – ABSTRAIR**.

E isso só pode ser alcançado com a aplicação de um

método um tanto ousado, para executar um exercício capaz de estimular e aguçar a percepção dos participantes. Sabemos que nossos deslocamentos estabelecem trajetos que, muitas vezes, se tornam caminhos rotineiros e essa rotina nos faz, às vezes, percorrê-los mecanicamente no nosso cotidiano. Este método propõe uma atividade de “quebra de rotina”. A proposição de um despertar para uma nova atitude, em busca do novo, do inusitado, do surpreendente, mas o mais importante, despertar o interesse dos participantes em descobrir coisas novas que lhes provoquem um novo apelo de conhecimento.

Seguindo o roteiro do método proposto, os participantes são orientados a fazer um breve esforço de introspecção e total silêncio, desligando-se de qualquer contato com os companheiros, seguir um percurso de observação e deixar-se surpreender por uma coisa qualquer que nunca lhes tenha despertado a atenção, seja fato, cena, som, objeto etc.

É fundamental que os participantes estejam conscientes de que o trajeto percorrido é feito cotidianamente, portanto, bastante conhecido e que os mesmos deverão perceber uma coisa nova, ou uma coisa para a qual jamais tenha dirigido sua observação e atenção. Esse percurso de “redescobrimto” deverá ocorrer no tempo mínimo de vinte minutos, pelos espaços que estejam dentro e no entorno da escola. Ao final do tempo estabelecido, os participantes retornam à sala e são convidados a continuar em silêncio, ocupar seus lugares e tomarem de uma folha de

papel e caneta e anotar o nome do elemento (coisa) que lhe chamou mais atenção, no canto esquerdo do alto da folha.

Para dirimir qualquer dúvida, que por acaso se instale, o professor reforça que permaneçam em silêncio e façam uma rigorosa seleção, anotando somente um elemento, aquele que lhes for mais representativo, pois lhes despertou mais atenção.

Concluídas essas tarefas, é solicitado aos participantes que pensem bastante sobre o elemento registrado e procedam a um exercício de abstração bastante profundo e livre, dando asas à imaginação. É como se eles passassem da fase I para a fase II do “processo criativo”. O elemento observado vai servir de insight e a anotação do mesmo e o exercício de abstração, funcionam como fase de incubação da ideia. Os alunos deverão selecionar suas melhores ideias (imagens), geradas pelo exercício de abstração. E cada um, aquela que para si possa conter alguma lógica imaginária, que lhe garanta uma metáfora capaz de possibilitar um exercício de verossimilhança.

Cabe aqui observar mais uma vez Peçanha (apud BACHELARD, 1994, p.18) quando afirma que:

A imaginação não é, como sugere a etimologia, a qualidade de formar imagens da realidade: ela é a faculdade de formar imagens que ultrapassam a realidade, que cantam a realidade. É uma faculdade de sobre-humanidade.

Anotada a abstração, o professor organiza a turma em grupos menores de no mínimo cinco participantes. Agora cada grupo terá que compor uma história oral num processo de compartilhamento de continuidade em que seja incluído cada elemento abstraído, no corpo da história. Esse exercício implica em um participante iniciar uma história fantástica a partir de, ou sobre, o seu elemento e interromper para que seu vizinho dê continuidade a essa mesma história, incluindo participativamente o seu elemento e assim sucessivamente, até que o último participante inclua o seu elemento, dando um fechamento à história. Pode-se considerar esse momento, revendo o “Esquema do processo Criativo” como a fase IV – produção da obra de arte.

Esse exercício de composição da história oral deverá ser praticado com a história sendo iniciada por diversos participantes do grupo e o sequenciamento de inserções dos elementos possa ocorrer ora em um sentido, ora em outro, do círculo formado. Dessa maneira, se obtém um amplo exercício de criação de ideias e imagens.

Após esse procedimento, o professor pede que cada grupo reflita sobre as composições realizadas e quais as imagens mais verossímeis e mais impactantes que afloraram e retomem o exercício, agora elegendo um colega para anotar a sequência da narração, definindo desta vez o participante que inicia e o que encerra. Findo esse processo, o grupo indica dois dos participantes para efetuarem uma

redação final a partir das anotações e transformarem essa narrativa em um conto.

Dependendo do tempo dedicado a cada aula ou sessão, cada grupo lerá o seu conto para a apreciação de toda a turma. Isso pode ser entendido como o processo de exibição da obra. Essa tarefa poderá ocorrer também no retorno da turma à aula ou sessão seguinte. Ao finalizar as leituras dos contos, todos os participantes poderão criticar, fazer sugestões etc.

Passemos ao próximo passo, que no citado “esquema” se reportaria à “informação dos instrumentos de trabalho”. Isso quer dizer o que fazer para dar ainda maior materialidade para aquelas ideias que se sintetizam em um conto.

É bem verdade que estamos trabalhando com uma turma de licenciandos em Teatro, mas nada nos impede de incursionar um pouco, mesmo superficialmente, em exercícios que se atenham a outras linguagens.

Assim, em um determinado período, com uma turma de 42 alunos⁴, realizei uma experiência curiosa, trabalhando com quatro grupos (dois de cinco e dois de seis participantes) e determinei para cada um deles, trabalhar uma linguagem artística, cujo produto pudesse ser elaborado em sala de aula, tendo como inspiração os contos lidos em turma, no intuito de materializar as ideias e imagens ali contidas. Então, cada grupo apropriou-se do seu conto devidamente revisado e o grupo 1, trabalhou com música; o 2,

10 Licenciatura em Teatro. Disciplina Teatro de Formas Animadas, 5º período, semestre 2018.2, DEARTC/CCH-UFMA.

com dança; o 3, com desenho e pintura e o 4, com desenho e painel de colagem.

Tenha-se que o conto já é uma obra concluída e neste caso, criticada e revista. Agora ele tem a função de insight, de estímulo, de inspiração para criação de uma nova obra de arte. Cada grupo assume sua “linguagem artística” e inicia o processo de “informação dos instrumentos de trabalho”, agora para uma criação coletiva, uma obra resultante de um processo de compartilhamento.

Ao grupo 1. Música – coube a tarefa de compor uma música com letra e melodia que narrasse o enredo do conto já construído, apresentaram cantando em solo e em coro acompanhados de um instrumento.

Ao grupo 2. Dança – coube escolher uma composição musical que se adequasse à história descrita e preparar uma coreografia para um roteiro de espetáculo de dança que exibisse todo o teor da história apresentada pelo conto. Providenciaram figurino e realizaram a apresentação da coreografia.

Ao grupo 3. Artes Visuais [desenho e pintura] – ficou determinado trabalhar com as técnicas definidas, mesmo num processo de produção acessível. Foi providenciado um suporte de papel Kraft (emendado) medindo 1,80m x 2,00m. O grupo responsável estabeleceu que cada participante riscasse um croqui de como realizar a ideia. Um deles foi escolhido e complementado, de forma coletiva, e o desenho final foi ampliado sobre o suporte de papel

Kraft estendido no chão da sala e pintado com tinta guache. Devidamente assinado pelos alunos, foi exposto, afixado em um corredor do prédio do Departamento de Artes Cênicas.

Ao grupo 4. Artes Visuais [desenho e colagem] – foi designado produzir um mural na parede da sala utilizando um painel de papel Kraft de 1,80 x 1,80. Após elegerem um dos croquis apresentados pelos participantes, não sentiram necessidade de retocar e decidiram que a colagem teria o estilo e forma de um grafite. Estenderam o suporte de papel no chão da sala e ampliaram o desenho do croqui, contornando-o com pincel atômico preto em linhas bem grossas e fortes, depois afixaram na parede da sala para melhor visualizar o desenho e planejar os campos das cores a serem aplicadas com um pincel atômico mais fino. Em seguida, cada participante do grupo passou a selecionar páginas de revistas coloridas com o mesmo tom de cor ou matizes aproximados. Feito isso, rasgaram as páginas em pedaços irregulares e foram colando na figura riscada, mantendo cuidadosamente os contornos, finalizado o painel, também foi exposto em uma parede fora da sala, em outro corredor, também assinado pelos autores.

É curioso notar que o resultado final é sempre impactante. Independente da linguagem trabalhada. Apresenta sempre a ideia e imagens do conto original, mas não revela de nenhuma forma o elemento abstraído. Vejamos alguns desses elementos encontrados nos roteiros de observa-

ção, em alguns períodos de aplicação desse método, e a geração das imagens correspondentes, já feitos da abstração:

- Caixa de papelão de embalagem, grande, vazia, descartada em local impróprio – virou baú;

- Um monte de lixo no quintal da escola – virou montanha como mina de esmeralda;

- Um toco de lápis – virou uma espada quebrada;

- Um papel amassado descartado a canto de um corredor – virou mapa de tesouro.

E assim sucessivamente...

É claro que para se obter resultados tão satisfatórios se faz necessário um breve período de treinamento com toda a turma. Uma sequência de exercícios aplicados com sucesso é:

I. Observação: da sala de aula para dentro dela – os alunos são convidados a guardar seus materiais e, de seus próprios assentos, olhar com atenção para todos os lados, chão e teto, da sala. Em seguida, sobre uma folha de papel, devem anotar o que viram, o que lhes chamou mais atenção por sempre estar ali e não haviam se dado conta ou alguma importância. A seguir, os alunos são convidados a se levantar e andar pela sala empreendendo uma busca mais minuciosa de “coisas” que despertem sua atenção como novidade. Após essa tarefa, devem retornar às suas cadeiras e anotar. Depois, devem grifar as palavras correspondentes

à “coisa” que mais lhes despertou a atenção. Finalmente, cada aluno lê em voz alta a palavra grifada. O professor deverá utilizar-se desse exercício para além dos comentários necessários, por exemplo, uma redação etc.

2. Observação: de casa para a escola (para a sala de aula) – os alunos são instruídos a observar o trajeto que percorrem de casa para a escola, geralmente o mesmo, a pé ou em transporte coletivo. Em qualquer dessas situações, deverão procurar observar algum elemento que lhe desperte mais a atenção, seja através da visão da audição ou do olfato. Verificar se são fatos ou coisas do cotidiano, antes percebidas, mas não valorizadas etc.

Em sala, os alunos deverão anotar o que lhes chamou mais atenção, compartilhar com a turma suas descobertas e redigir um texto de no mínimo meia lauda, sobre as impressões causadas pela “coisa” percebida.

3. Observação: da sala de aula para a escola toda e seu entorno – esse exercício é realmente a culminância das experiências anteriores consideradas mais como treinamento preparatório. Implica na aplicação do Método do “Redescobrimento do Universo Circundante” com um objetivo prático de realizar uma tarefa específica que contemple uma linguagem artística em especial. Os alunos são convidados a sair da sala em silêncio e percorrer os espaços do interior e exterior da escola como já relatado anteriormente...

B. Desenvolvimento do processo criativo

1. O tempo individual – Cada aluno, ao concluir seu percurso, é convidado a sentar-se e anotar em uma folha branca o nome do elemento que lhe despertou maior interesse. Em seguida, o professor pede que cada aluno observe bem atentamente a sua anotação e proceda a um esforço de abstração, operação que o fará transformar metaforicamente o elemento encontrado em outro, fantástico, imaginário, mas verossímil.

2. O tempo coletivo – Tudo procederá como já descrito anteriormente, no item “A” deste capítulo, sobre a organização da turma em grupos de trabalho. Aí fica estabelecido o círculo, a “roda”, que brincando de contar histórias para crianças no tradicional modelo do “era uma vez” ... “aí” ... “aí” ... Até se compor uma história que contenha todos os elementos individuais, numa narrativa coletiva. Esse processo de desenvolvimento oral serve de exercício criativo para o desenvolvimento da escrita de um conto, como foi visto no item já mencionado.

C. Desdobramento Criativo

Passemos a ver agora como se dá a materialização do conto em função das linguagens artísticas. Note-se que essa experiência cabia perfeitamente à aplicação da disciplina Arte, antes da implantação da LDB nº 4.024/61, que implantou os PCN-ARTE.

O professor de Educação artística tinha que possuir um conhecimento polivalente, pelo menos esforçar-se para

isso e, mesmo sem dominar todas as linguagens (ou nenhuma), tinha que seguir os componentes curriculares, executando um programa da disciplina imposto por uma equipe dos órgãos oficiais da Educação.

Desse modo, era necessário criar estratégias de ensino em que pelo menos num processo maiêutico, o regente de classe tivesse condições de exercitar com os alunos, componentes estéticos relativos às diferentes linguagens. Então, como já descrevi anteriormente no capítulo 2, item 2.2, letra A deste trabalho, cabe rememorar aqui, dados dessa materialização para dar sequência à atividade fértil do “processo criativo”, como foi realizado antes e como atualmente vem sendo realizado quando se elabora um plano de trabalho específico de uma disciplina específica na formação da Licenciatura em Teatro.

Assim, de acordo com cada linguagem artística, o desdobramento do conto ocorre explorando a criatividade dos participantes envolvidos nas seguintes formas de expressão artística:

a) Artes Visuais – Pintura ou Colagem em grandes painéis;

b) Música – Composição de letra e melodia narrando o enredo do conto;

c) Dança – Coreografia narrativa a partir de música composta para esse fim ou utilizando-se de uma composição já existente;

d) Teatro – Elaboração de roteiros ou pequeno texto e apresentação de cenas a partir da escrita do conto.

4. UM REGISTRO MAIS PERMANENTE

Talvez pareça a necessidade de promover uma interação com outras disciplinas, ou exercitar, em uma atividade nucleadora, elementos de diferentes linguagens artísticas, mas é que literatura (em prosa ou em poesia), não faz parte destes estudos artísticos, embora toda obra de arte pertença ao universo poético e a escritura dramática pertença à produção literária, é fundamental para a produção teatral, tanto dramática quanto épica, tanto no teatro humano como no de animação.

Os exercícios utilizados para chegar à construção dramática são vários, mas prefiro um mais lúdico e, ao mesmo tempo, gerador de experiências estéticas agradáveis como a elaboração de um “livreto”.

As tarefas agora se desenvolvem a partir da elaboração do conto, materializado em linguagens artísticas ou não. Como primeiro passo, é realizada uma revisão literária do conto, incluindo revisão gramatical e formatação. Em seguida, cada grupo assume o trabalho de ilustração do seu próprio conto desenhando toda a história, traçando cenários, imagens impactantes etc. Verdadeiramente, um trabalho in-

dispensável, pois como comenta Abramovich (1983, p. 61):

E como falta, mas como falta mesmo, uma preocupação maior com o visual (tão texto quanto...). Ilustrações de boa qualidade, inventivas, fluidas, que abram portas para o imaginário, que ampliem as referências da narrativa escrita...

Tem-se que estar atento de que o conto o qual se trabalha, é uma história para crianças, portanto o livreto tem feições de livro infantil.

E, meu Deus, como seria bom que os personagens infantis se comportassem como crianças dos dias de hoje e não como pequenos anões a dizer aduleiras, a discutir sobre o que nunca vivenciaram. (ABRAMOVICH, 1983, p.60).

Essa observação/apelo de Fanny nos faz ficar mais zelosos e proceder a uma revisão, agora de conteúdo, do universo fabular contido no conto.

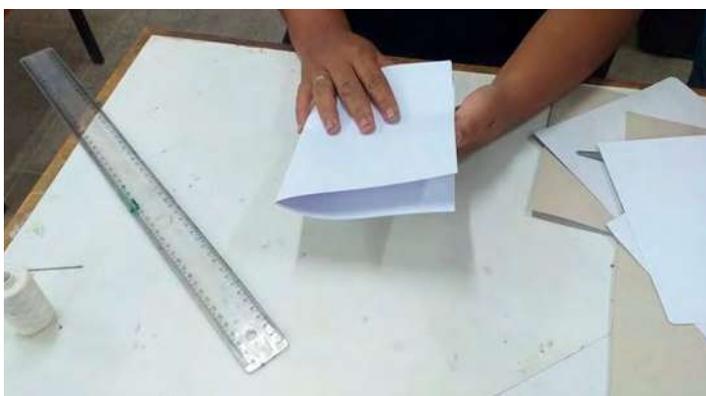
Dando continuidade, cada grupo experimenta a confecção de um livreto, a partir de um trabalho artesanal de encadernação, utilizando-se de cartolina, papel sulfite, agulha, linha, retalho de tecido de algodão e cola branca. Concluído o trabalho de alinhavo dos bloquinhos de páginas, estes são encadernados afixando-se com cola no vértice da cartolina moldada para servir de capa. O passo seguinte é traçar um esboço de cada página, contendo os trechos do conto e os desenhos ilustrativos que utilizem equilibradamente todas as páginas do livreto. Em seguida, são escolhidos entre os participantes um que tenha uma caligrafia

bonita e outros que desenhem e saibam pintar bem e, ainda outro que fique encarregado de criar a capa e contracapa (que pode ser em desenho e pintura ou em colagem de material escolhido a gosto). Planejada a “diagramação” do livreto, sua elaboração final implica na composição (desenho e pintura) da ilustração de todas as páginas, seguida da escritura em manuscrito de letras graúdas. Numa espécie de folha de rosto estarão os créditos necessários e a relação dos participantes do grupo.

4.



02 – Dobragem de Recorte da Capa.



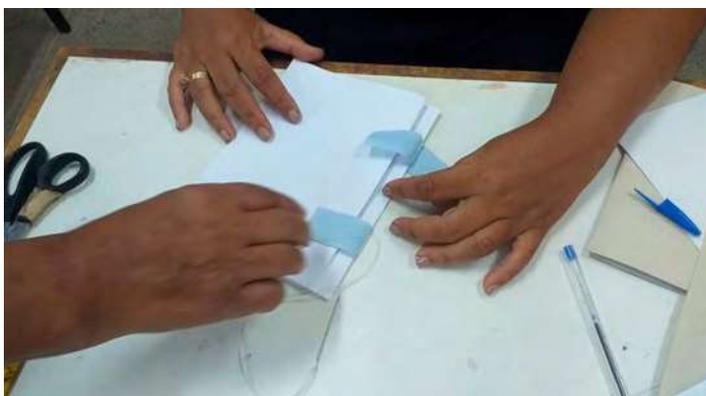
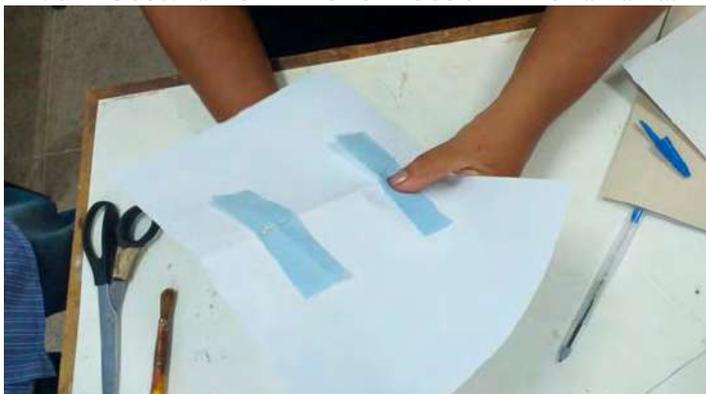
04 – Preparação dos Cadernos em Papel Sufit.



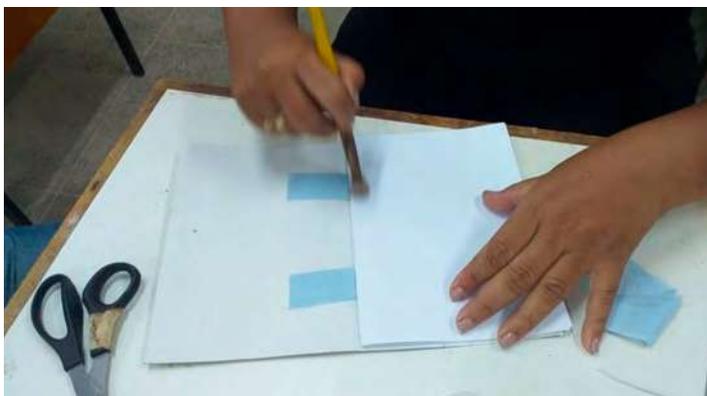
06 – Recorte do Tecido.



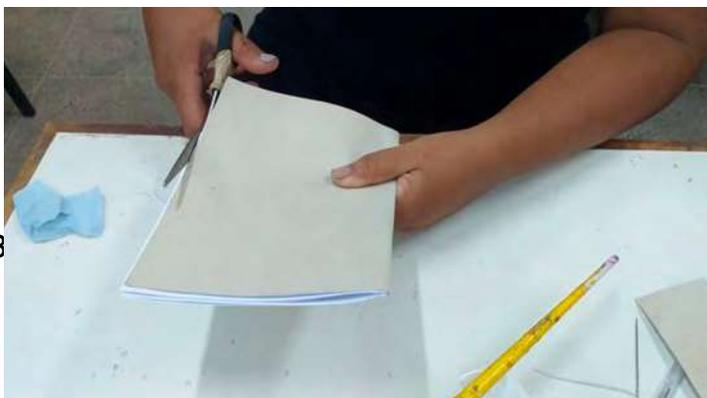
08 – Costura do Primeiro Bloco / Primeira Faixa.



10 – Anexação do Segundo Caderno.



12 – Preparação da Colagem da Folha de Guarda



14 – Recorte das Aparas.



16 – Livreto Finalizado.

4.2. Exemplo de quatro contos⁵

O ENCANTO DO BAÚ

Amanda Soares de Sousa

Adriana Julia Sousa Correia

Bruno Oliveira da Silva

Clara Diniz da Silva

Ryanne Francisca Torres Santos

Em um país muito distante...

Havia um trem azul, que levava um baú misterioso. O maquinista protegia os segredos do baú

Mas, certo dia, ele sentiu vontade de encontrar a chave que o abriria.

Ele viajou por vários lugares... Até chegar à casa de um bruxo muito famoso, o Grande Corvo.

A chave estava dentro daquela casa, em uma sala cuja tinta da pintura soltava um pó encantado pelas paredes.

11 Elaborados por discentes do curso de Licenciatura em Teatro, disciplina Dramaturgia, professor Dr. Tácito Freire Borralho, semestre 2018.2.

Quando encontrou aquele lugar, o maquinista se esqueceu de procurar a chave.

Decidiu seguir viagem... E espalhar o pó encantado por todos os lugares em que passava e o mundo ficou mais colorido!

O corvo desapareceu.

Dizem que ele perdeu seu encanto.

E o baú?

Nunca foi aberto!

Preservando assim, os segredos do mundo.

São Luís/MA

2018

REINOS ENCANTADOS

Francisca de Oliveira da Conceição

José Airton Pereira Leite

Cleyton de Sousa Braga

Wesley Matheus Mendes Pinheiro Feitoza

Era uma vez, em um reino muito distante desse nosso mundo real que acreditamos existir. E não era um lugar qualquer, um lugar comum. Era um lugar encantado, de maravilhas mágicas. A sua maior característica era que vez ou outra chuviscavam lágrimas de juçara. Dias e noites atravessavam o tempo chovendo essas lágrimas, as quais alimenta-

vam as flores dos jardins de serpentes rosa.

Nesses jardins existia um anjo, que vagava de flor em flor. A sua sombra era a guardiã de uma passagem, que unia o seu mundo com um mundo de dragões. Essa passagem era encantada, feita com uma rampa de escamas coloridas, que ao final, dava para um portal tridimensional.

Já passando para o mundo dos dragões, os seres do reino encantado eram transformados em imensas folhas de papel, servindo então de comida para os dragões. Depois que estes devoravam esses papeis, uns colocavam ovos de ouro, outros produziam nuvens. E dentre eles, existia o dragão rei, que comia os papeis mais límpidos, e que por isso, o fazia cuspir algodão doce.

Era este dragão rei que mantinha a harmonia entre os dois reinos, devolvendo a vida a todos os seres do reino encantado.

São Luís/MA

2018

UM JARDIM ENTRE DOIS REINOS

Carlos Eduardo Januário

Edson Mendonça

Ítalo Costa

Jailson Rodrigues

Jéssica Figueredo.

Era uma vez, um lugar bem distante onde existiam dois reinos.

Um dos reinos era governado por um rei bondoso, e o outro era governado por um rei rabugento e invejoso. O rei invejoso queria os dois reinos para si e tramou para conspirar contra o rei bondoso.

Certo dia decidiu viajar para o alto das montanhas para encontrar uma bruxa muito malvada e temida por todos. Ao chegar à casa da bruxa, o rei pediu que a mesma fizesse um feitiço para ele se apropriar dos súditos do rei bondoso. A bruxa aceitou fazer o feitiço com uma condição: o rei rabugento teria que se casar com ela. O rei aceitou e assim foi combinado o trato.

Dias depois, a bruxa viajou para o reino do rei rabugento para realizar o feitiço, ao caminhar, deparou-se com um pequeno jardim na frente do reino e decidiu que ali seria o local ideal para lançar o feitiço. A bruxa lançou sobre as flores um perfume muito agradável que atrairia todos os moradores do reino do rei bondoso. Depois de enfeitiçar as flores, transformou-se em uma grande aranha e teceu várias teias ao redor do jardim para que quando alguém se aproximasse ficasse preso. Retornou para a forma de bruxa e criou uma serpente gigante que seria a guardiã do jardim e não deixaria que os súditos presos fossem resgatados.

O rei bondoso, ao perceber que seu reino estava vazio, saiu em busca de respostas e descobriu então que seus

súditos tinham sido enfeitados e ele estava sozinho no reino.

Após o feitiço ser concluído, a bruxa retornou ao reino do rei rabugento para marcar a data do casamento. O rei rabugento disse que jamais se casaria com uma bruxa e a expulsou do seu reino. A bruxa se revoltou com o rei rabugento e desfez o feitiço, fazendo com que todos os súditos de ambos os reinos fossem viver no reino bondoso, deixando assim o rei rabugento solitário para sempre.

São Luís/MA

2018

A FLORESTA DO RISO

(ou, A ESTRADA AMARELA)

Adriana Sousa

Ítalo Bruno

Milena Perdigão

Tiago de Jesus

Era uma vez, um ser com braços alongados, tinha os olhos escuros e vivia sozinho. Seu nome era Brum e andava pelas noites, nos castelos do reino da felicidade. Brum aparecia somente quando era noite de festas.

Quando a festa acabava, Brum continuava a andar pelas escadas e corredores dos castelos, costumava ficar até

amanhecer e sumia...

Durante as noites em que ficava pelos castelos, ele sempre escutava sons e barulhos vindos da floresta do riso, onde diziam habitar seres terríveis.

Em certa noite, após acabar a festa em um dos castelos do reino, todos foram embora e Brum continuou a vagar pelos corredores. Avistou uma garrafa muito estranha. O que ele não sabia é que aquela garrafa foi deixada ali por uma bruxa que estava na festa e que aquele líquido deixava as pessoas corajosas.

Após tomar a bebida, Brum andava pelas escadas e começou a ficar tonto. Escutou os sons vindos da floresta do riso e decidiu ir até lá. Estava mais corajoso. Ele saiu do castelo e andou até chegar à entrada da floresta.

Entrou na floresta e se deparou com longas estradas amarelas, que pareciam não ter fim. Brum começou a andar e seguiu pela estrada escolhida até chegar à parte mais profunda da floresta.

Chegando lá, ele avistou os seres que habitavam aquele lugar. Eram palhaços que estavam montando seu circo. Os palhaços eram muito simpáticos e felizes.

Brum ficou muito fascinado por eles e pelo que eles faziam. Os palhaços ficaram assustados, mas aceitaram a presença daquele estranho.

Brum pediu para ficar com os palhaços e fazer parte do espetáculo, pois estava cansado de vagar sem rumo pelo

reino.

Os palhaços aceitaram e Brum passou a ser uma atração do circo. Brum passou a viver com eles na floresta do riso, muito feliz, porque todo dia era uma como uma festa para ele.

FIM

4.2. Os livretos confeccionados



Encanto do Braú

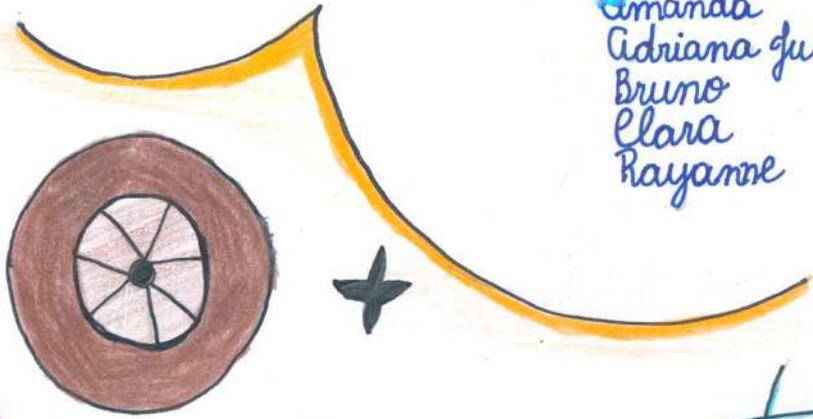
CCH/UFMA

Amanda Soares de Sousa
Adriana Julia Souza Correia
Bruno Oliveira da Silva
Clara Diniz da Silva
Rayanne Francisca Corres Santos

DEARTC

2018.2

Amanda
Adriana Julia
Bruno
Clara
Rayanne

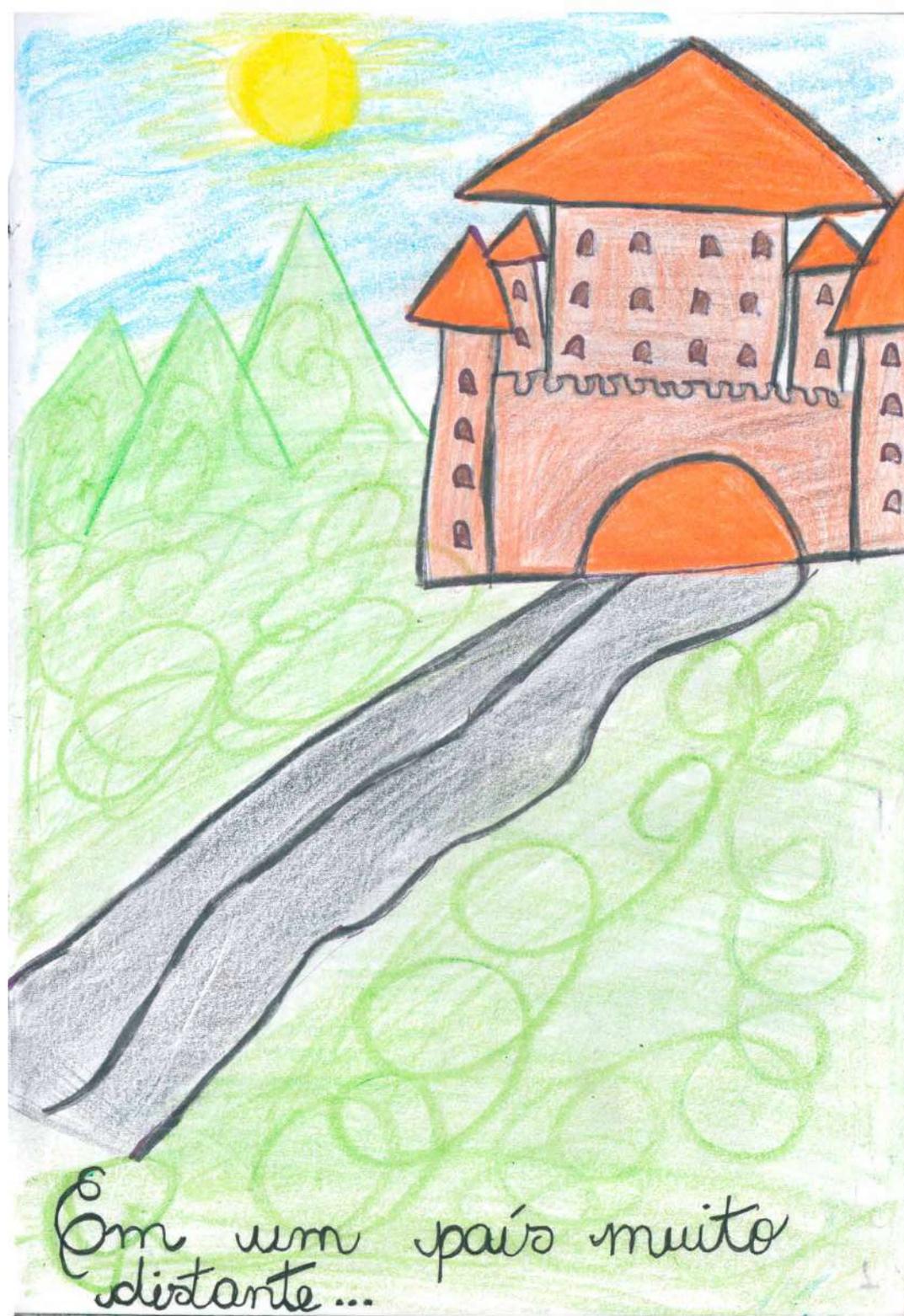


Encanto

do



2018
DEARTE/UFMA



É
Em um país muito
distante...



Havia um trem azul, que levava um baú...

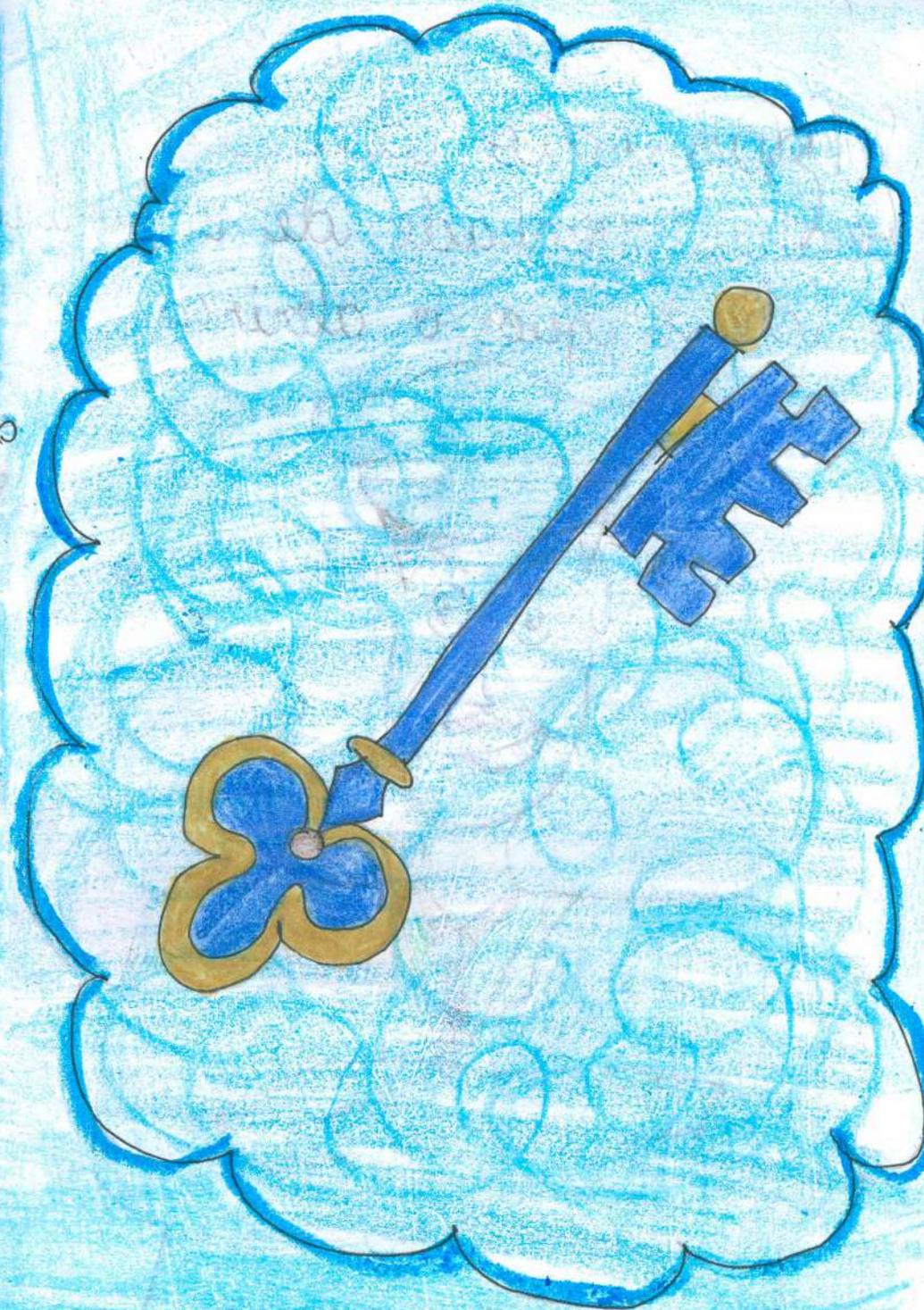


mis-te-ri-o-so!

O maquinista protege
os segredos do baú.



Mas, certo dia, ele
sentiu vontade de encontrar
a chave que o abriria.



Ele viajou para vários lugares...





Até chegar na casa de
grande Corvo.



um bruxo famoso, e

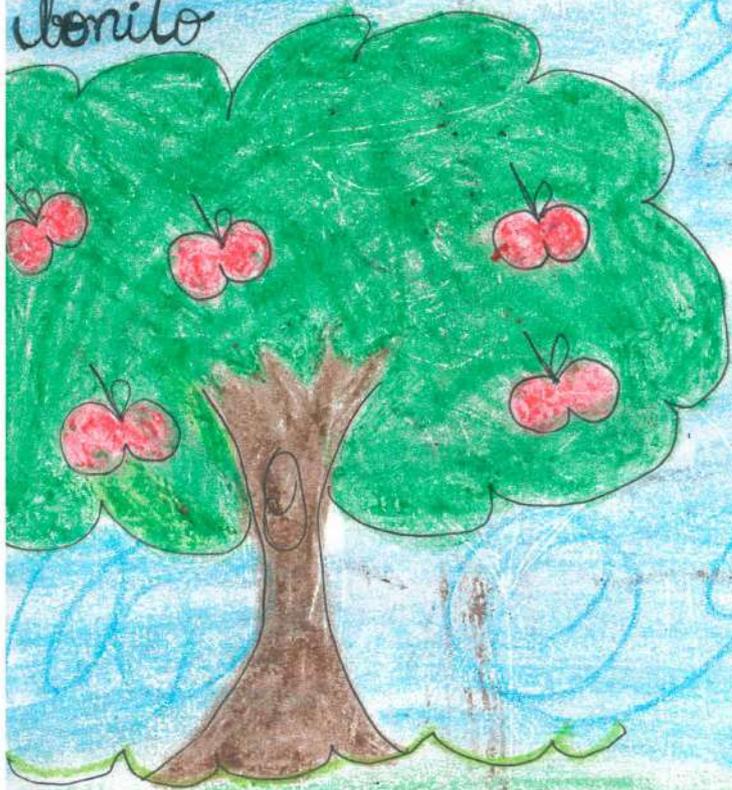


A chave estava dentro
daquela casa.

Em uma sala ~~na~~ cuja
a tinta voltava um pé encon-
tado pelas paredes.



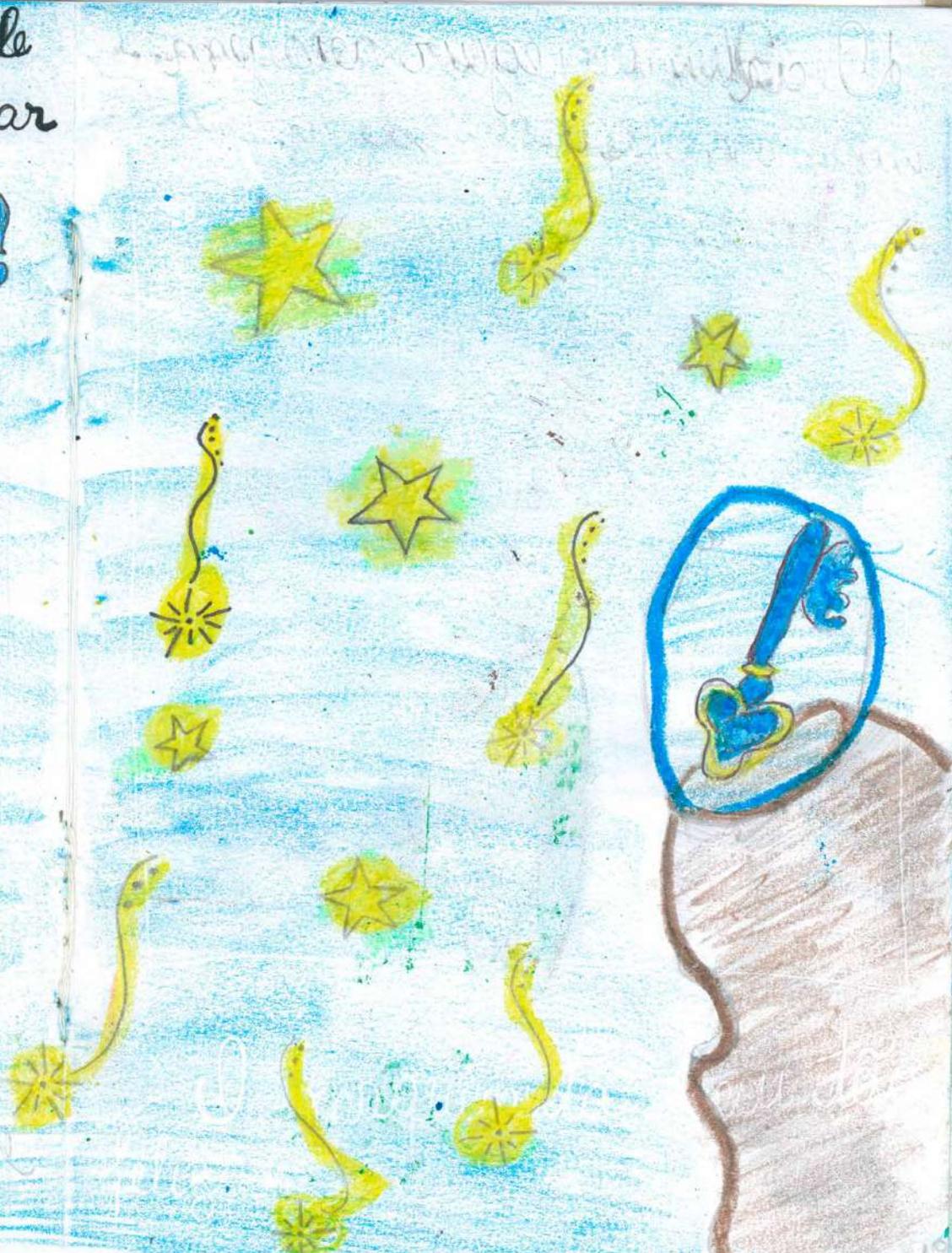
Esse upé encantado, era
capaz de tornar o mundo mais
bonito





O maquinista ficou tão feliz.

Quando encontrou aquele
lugar se esqueceu de procurar
a chave.



Decidir requer viagem...



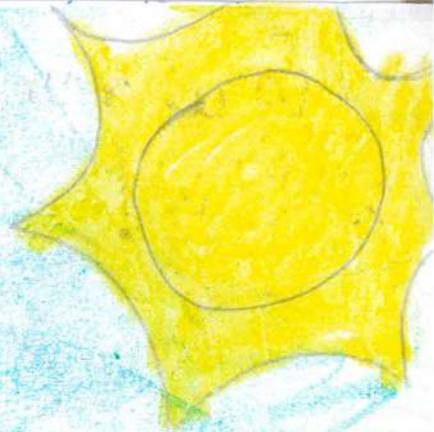
É espalhar o pó encantado
por todos os lugares em
que passasse.



com o pó encantado
em todos os lugares
que passasse.



É o mundo ficou mais colorido!





O corvo desapareceu.

Fizem que ele perdesse seu encanto.



Handwritten text at the top left, possibly "L'arbre de la vie".

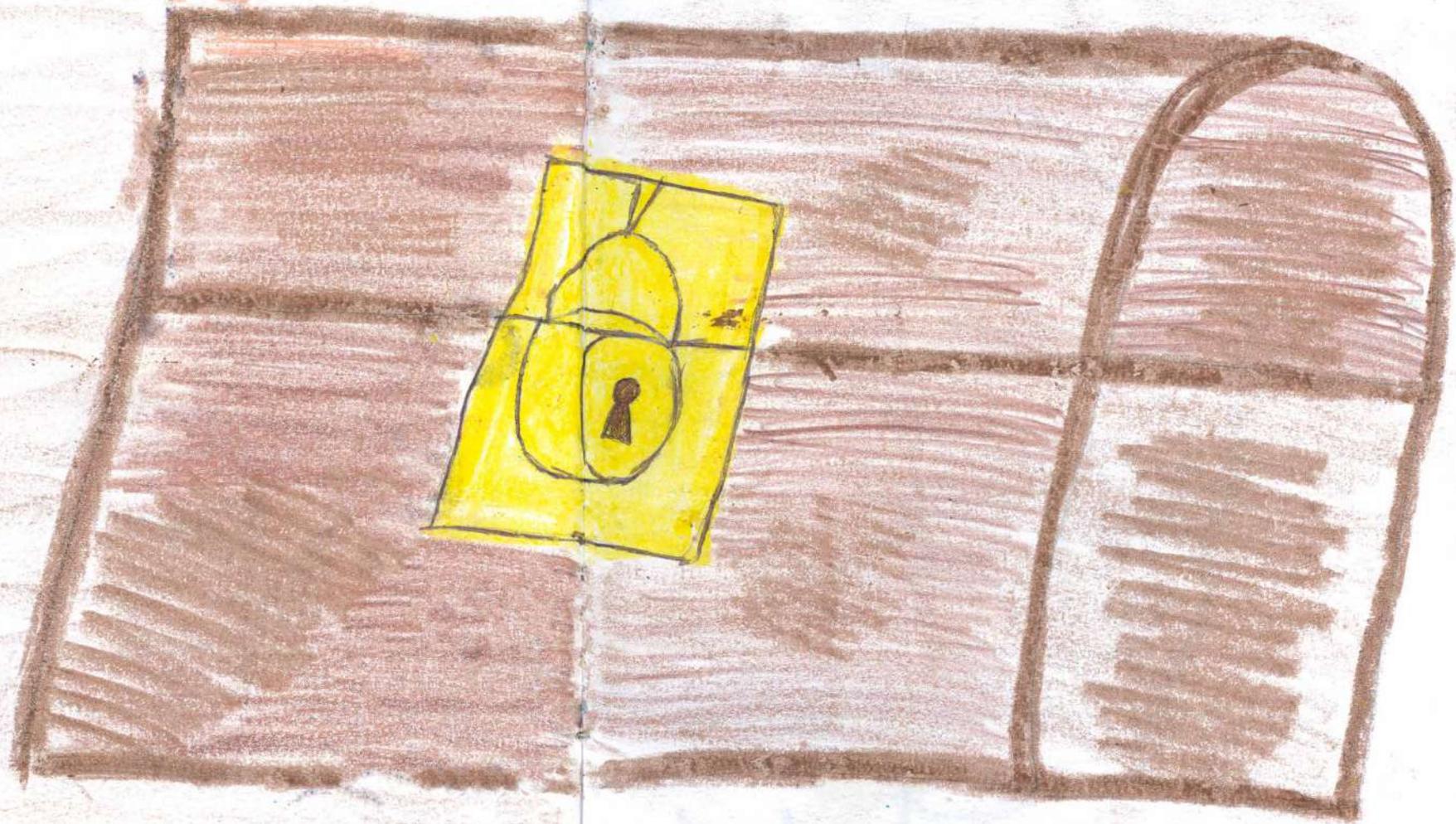
Handwritten text at the top right, possibly "L'arbre de la vie".



- 8 o baú ?



- nunca foi aberto!



Preservando, assim os
segredos do mundo.



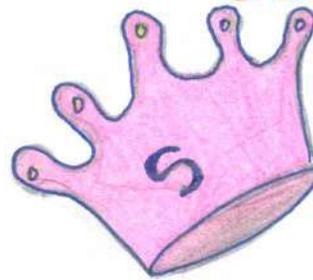
Jim.

Reinos Encantados

Cleiton de Sousa
Francisca Oliveira
José Ailton
Wesley Mendes



Reinos Encantados CCH/UFMA



Cleiton de Sousa Braga
Francisca de Oliveira da Conceição
José Ailton Pereira Leite
Wesley Mathews Mendes Pinheiro

Deartc
2018.2

Reinos Encantados



Deartc/UFMA
2018

Éra uma vez, um reino muito distante desse nosso mundo real que acreditamos. E não era um lugar qualquer, um lugar comum. Era um lugar encantado, de maravilhas mágicas.



A sua maior característica era que vez
ou outra chuvia lágrimas de
Juçara

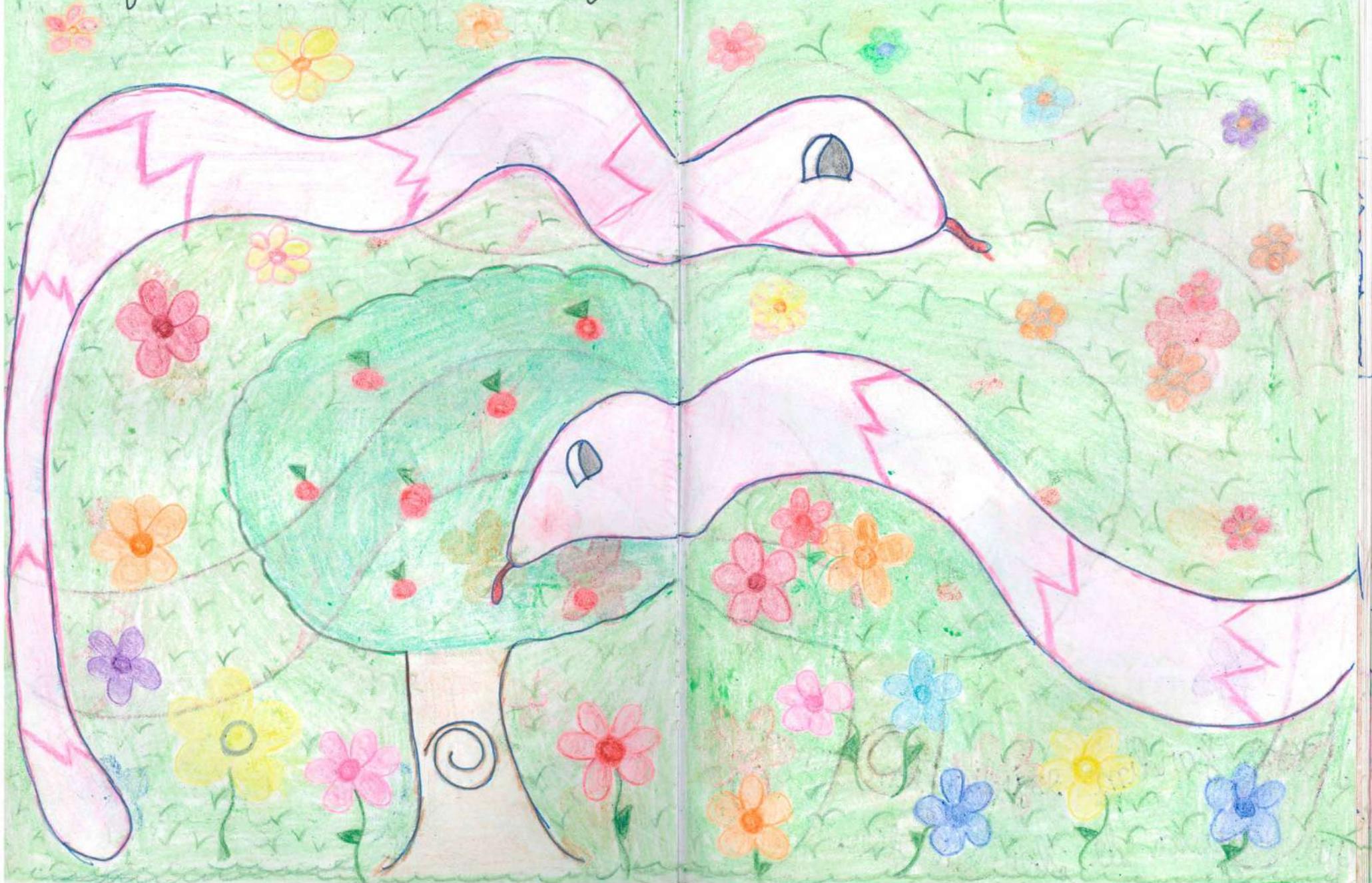




e noites atravessavam o tempo chovendo essas lágrimas



as quais alimentavam as flores do jardim de serpentes rosas.





Nesse jardim havia um anjo
que vagava de flor em flor.

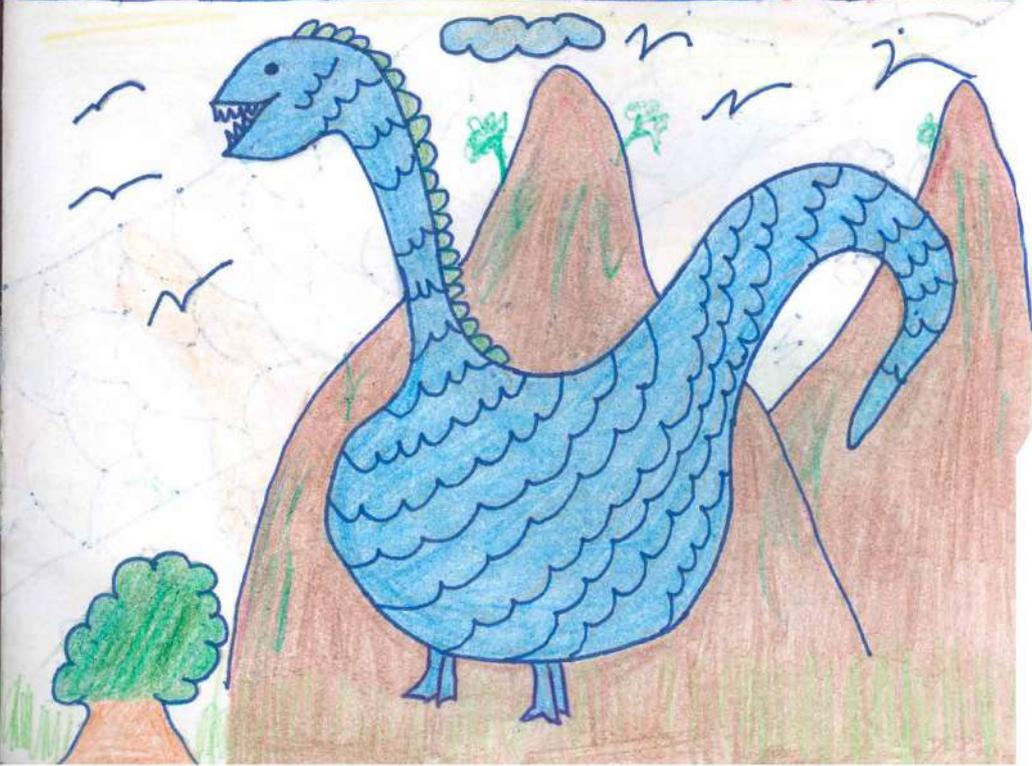
A sua sombra era a guardiã de
uma passagem



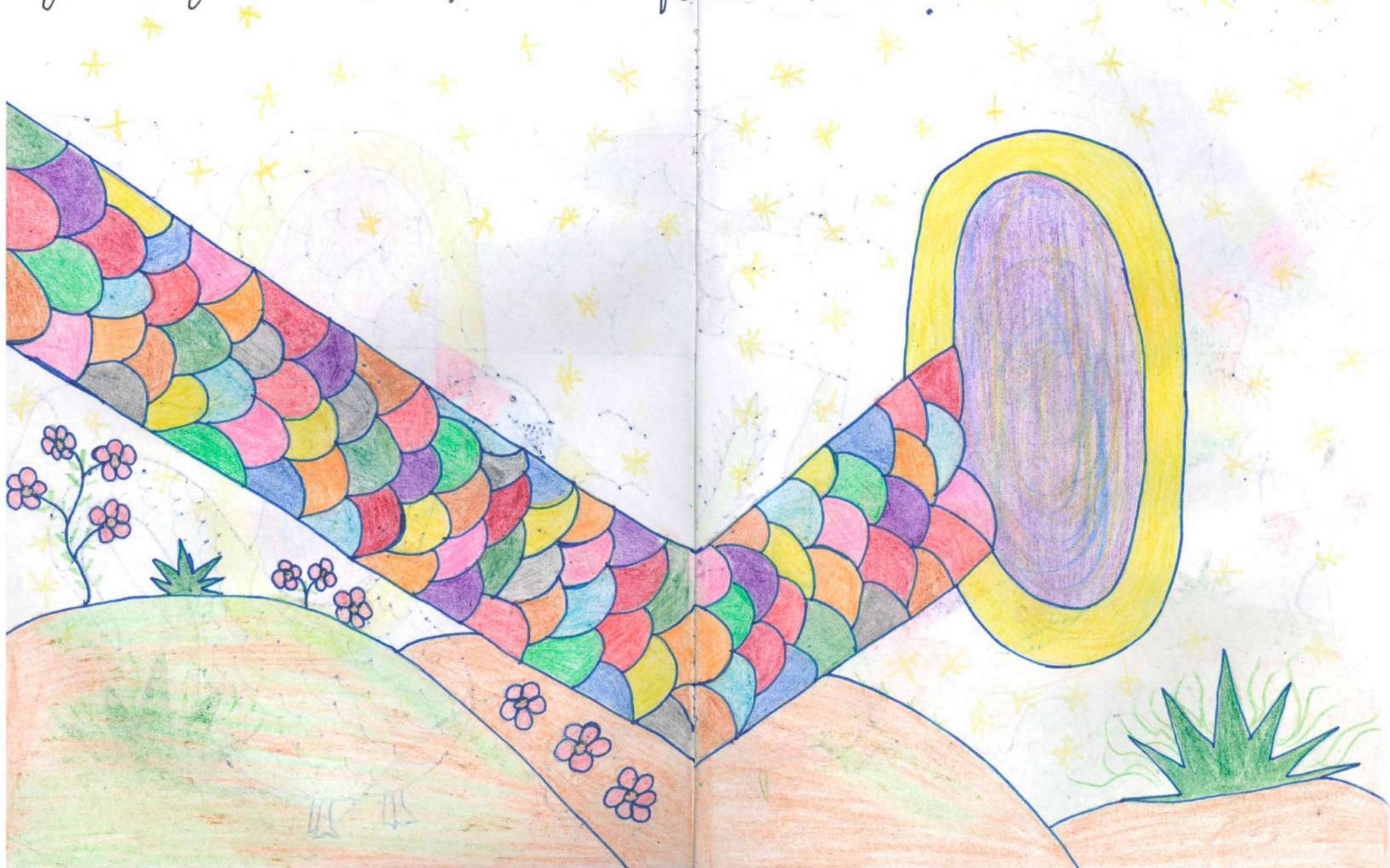
de dragões

em mundo

que umia o seu mundo com



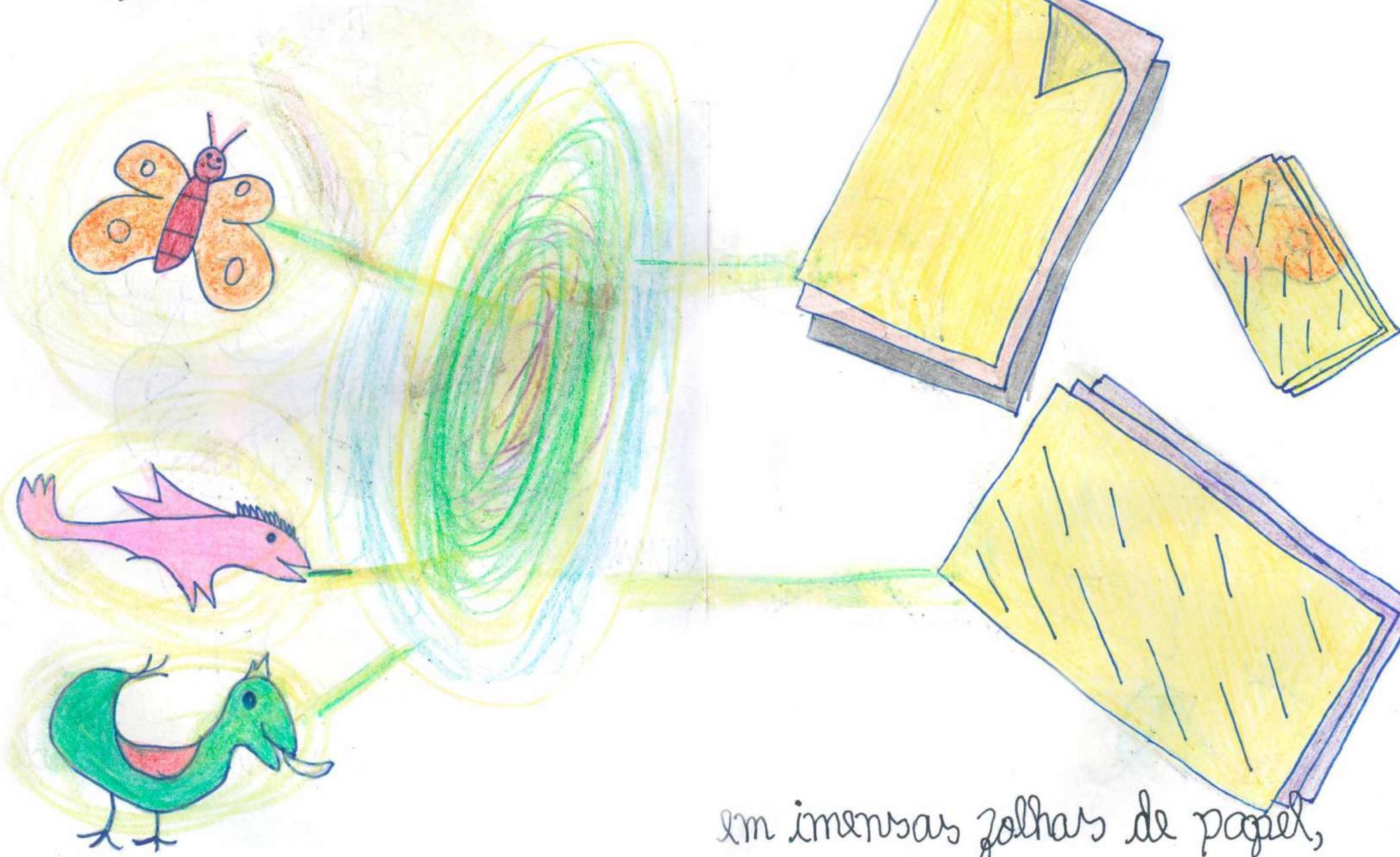
Essa passagem era encantada, feita com uma de escamas coloridas que ao final dava para um portal tridimensional.





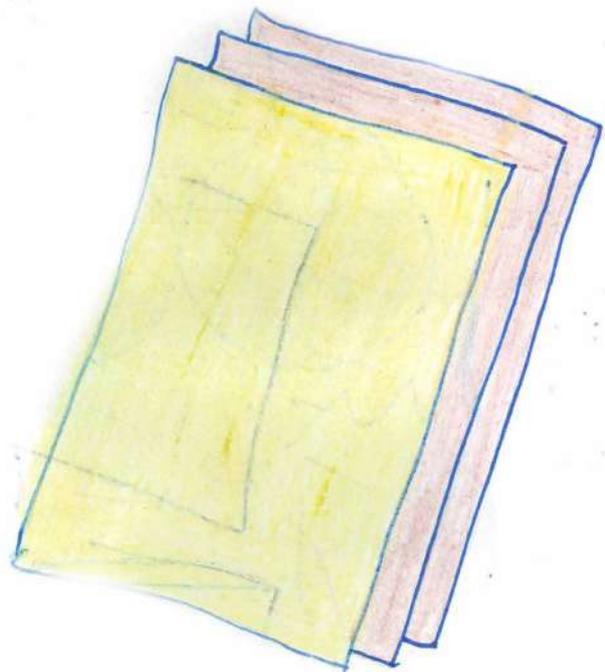
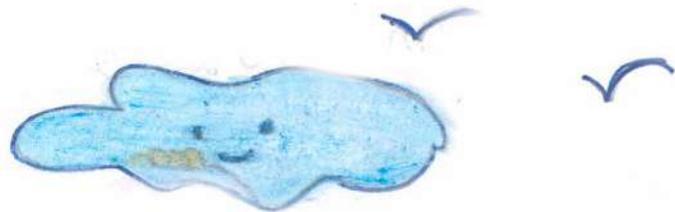
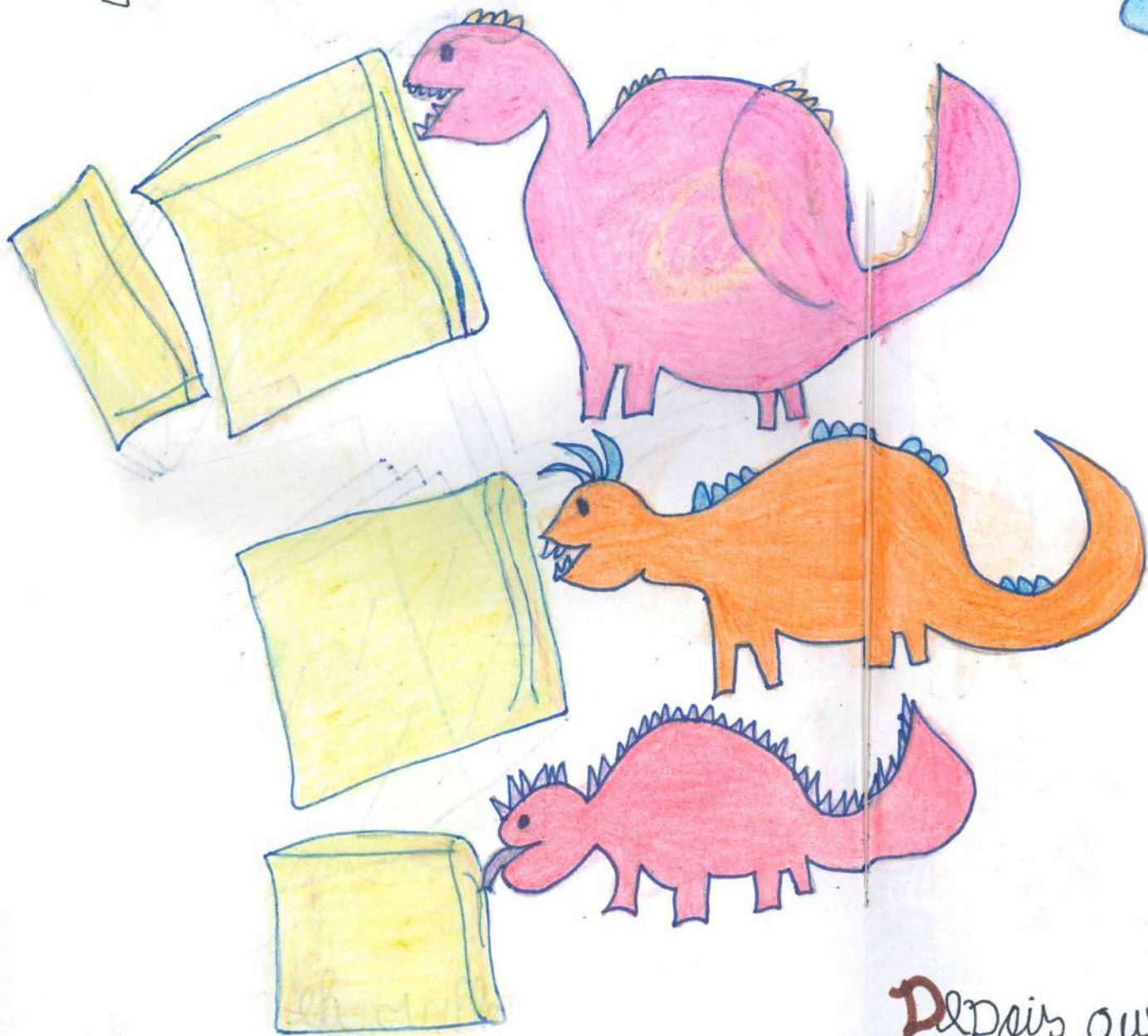
Já passando para o mundo
de dragões

Os seres do reino encantado eram transformados



em imensas folhas de papel,

Servindo então de comida para os dragões.



Depois que estes devoraram esses papéis...

uns colocavam ovos de ouro...



outros produziam nuvens.

E dentre eles, existia o dragão rei.



que comia os papéis mais limpidos, e
doce.

que por isso o fazia curpin algodão



Era este dragão rei que mantinha a harmonia entre os dois reinos



devolvendo a vida a todos os seres do reino encantado.



Et viveram felices...





Por muitos e muitos
anos sem fim.



É a paz
reunida nos
jardins
encantados.







Jim.

Um jardim entre dois reinos

Carlos Eduardo
Edson Mendonça
Italo Costa
Jéssica Figueredo
Jailson Rodrigues



Em um lugar bem
distante dois reinos entram
em conflito. Um rei invejoso
arquiteta um plano
infalível para vencer
seu inimigo. Dois reis.
Uma bruxa. Um jardim.
Quem vencerá nessa
incrível história?



Um jardim entre
dois reinos.
CEH/UFMA

Carlos Eduardo
Edson Mendonça
Italo Costa
Jailson Rodrigues
Jéssica Figueredo
DEARTE
2018.2

Era uma vez...



um lugar
distante
onde
existiam
dois
reinos...



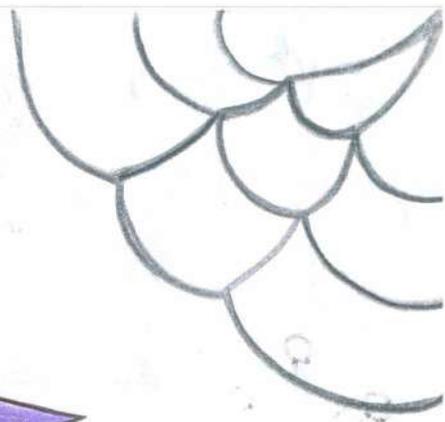
O rei invejoso queria os dois reinos para si, e tramou contra o rei bondoso.



Certo dia viajou para o alto das montanhas para encontrar uma bruxa muito malvada e temida por todos.



No chegar na casa da bruxa, o rei pediu que a mesma fizesse um feitiço para se apropriar dos súditos do rei bondoso.



A bruxa aceitou fazer o feitiço com uma condição:



O rei rabugento teria que se casar com ela. O rei aceitou, e assim foi combinado.



Dias depois a bruxa viajou para o reino do rei rabugento para fazer o feitiço.



Deparou-se com um pequeno Jardim na frente do reino do rei rabugento.



E decidiu que ali seria o lugar ideal para lançar o feitiço.



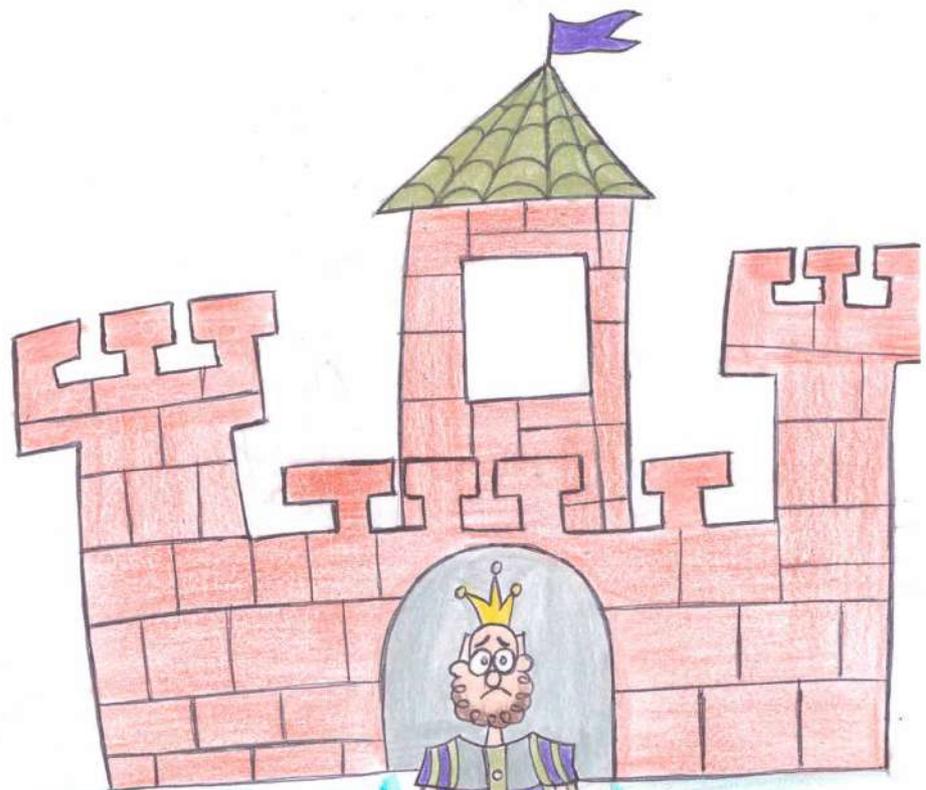
A bruxa lançou sobre as flores um perfume muito agradável que atrairia todos os moradores do reino do rei bondoso.

Depois de enfeitizar as flores,
transformou-se em uma grande
aranha, e teceu várias teias ao
redor do jardim para prender
quem passasse.



Retornou para forma de bruxa e
criou uma serpente gigante que seria
a guardiã do jardim, e não deixaria
que os súditos presos fossem resgatados.

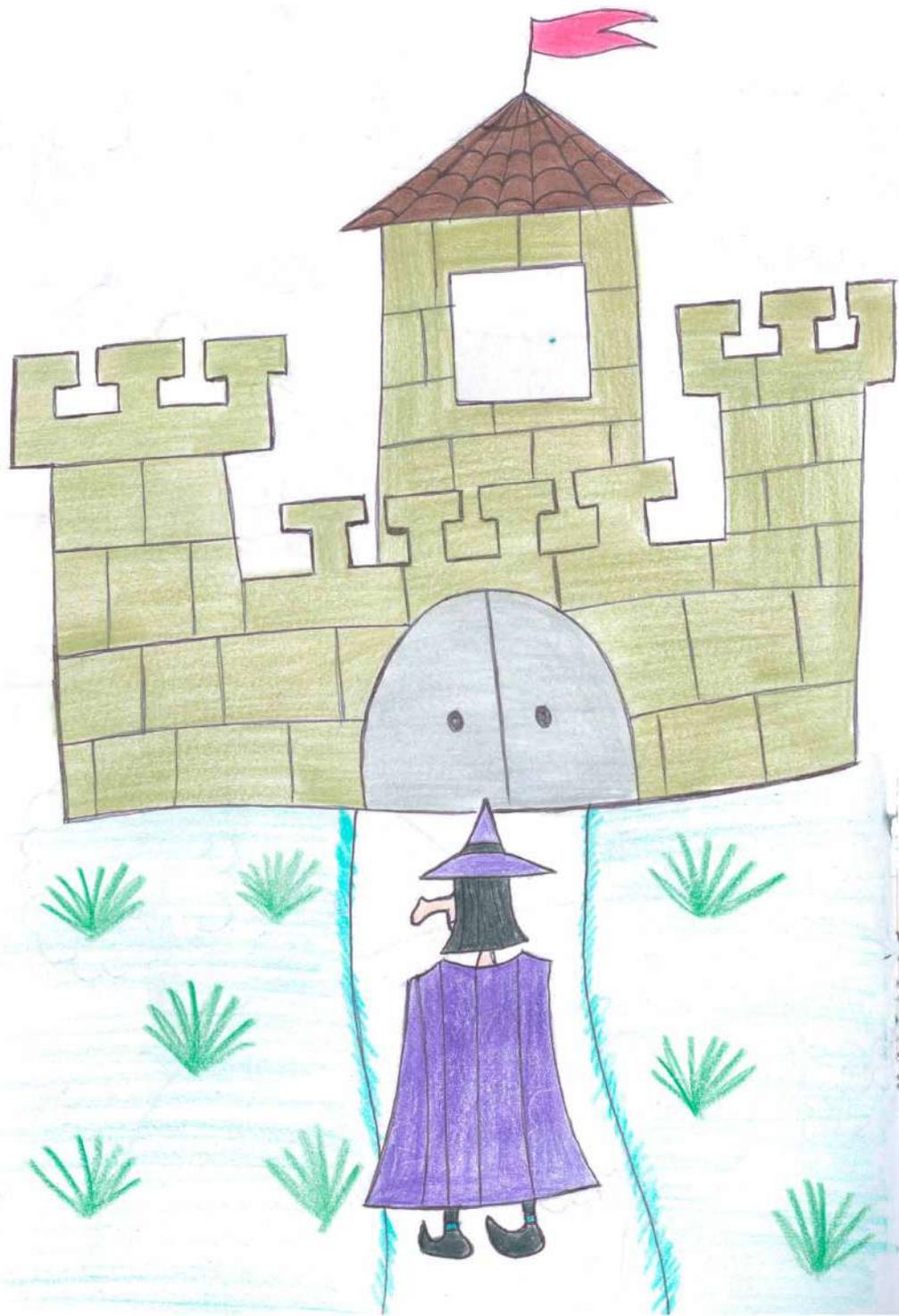
O rei bondoso ficou
muito triste ao perceber
que seu reino
estava
vazio...



E saiu
para
buscar
respostas.

Ele descobriu então que os seus
súditos tinham sido enfeitados
e ele estava só no reino.





Após o feitiço
ser concluído,
a bruxa
retornou ao
reino do rei

rabugento
para marcar
a data
do
casamento.



O rei rabugento
disse que jamais se
casaria com uma bruxa ...

E a expulsou do seu reino.





A bruxa
ficou muito
revoltada com
o rei rabugento,
E tomou
uma atitude para
se vingar do
mesmo.

Ela desfez o feitiço

sobre os súditos presos
no jardim.



Todos os súditos ficaram muito felizes por estarem livres.



O rei bondoso ficou
muito feliz por ver
todos ali.



E no jardim, depois
do feitiço quebrado,
nascou uma flor de Anis.



A bruxa jogou sobre
o rei rabugento uma
maldição: ele teria que
cuidar durante dez anos,
daquela única flor que
restou no Jardim.



E desde então, todos
os dias o rei rabugento
começou a cuidar da
flor de Anis.



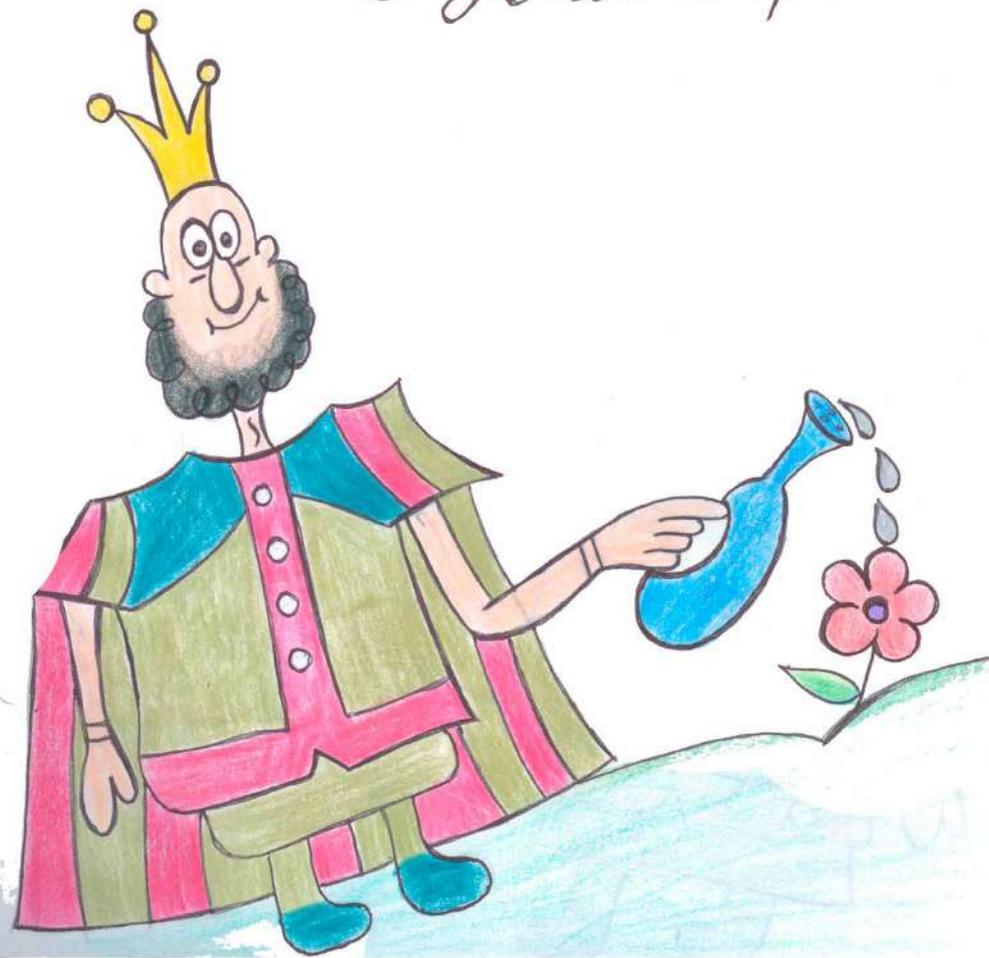
2 Anos
depois



4 Anos depois.



6 Anos depois



10 anos depois



Ao passar os dez anos,
o rei rabugento se tornou
uma pessoa melhor, boa, já
não tinha maldade no coração.

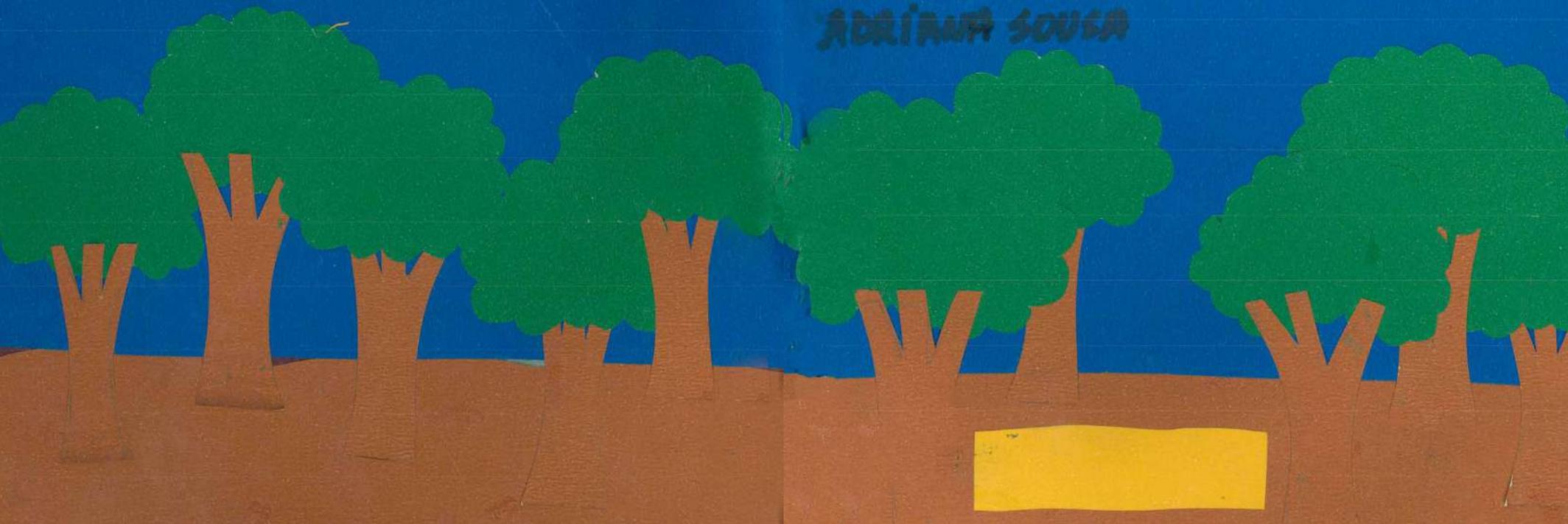
Pediu perdão ao rei
bondoso e reconquistou
seus súditos.



Fim

Floresta do Riso

ITALO BRUNO
TIAGO DE JESUS
MILENA PEREIRA
ADRIANA SOUSA



Floresta do Riso

CCH - UFMA

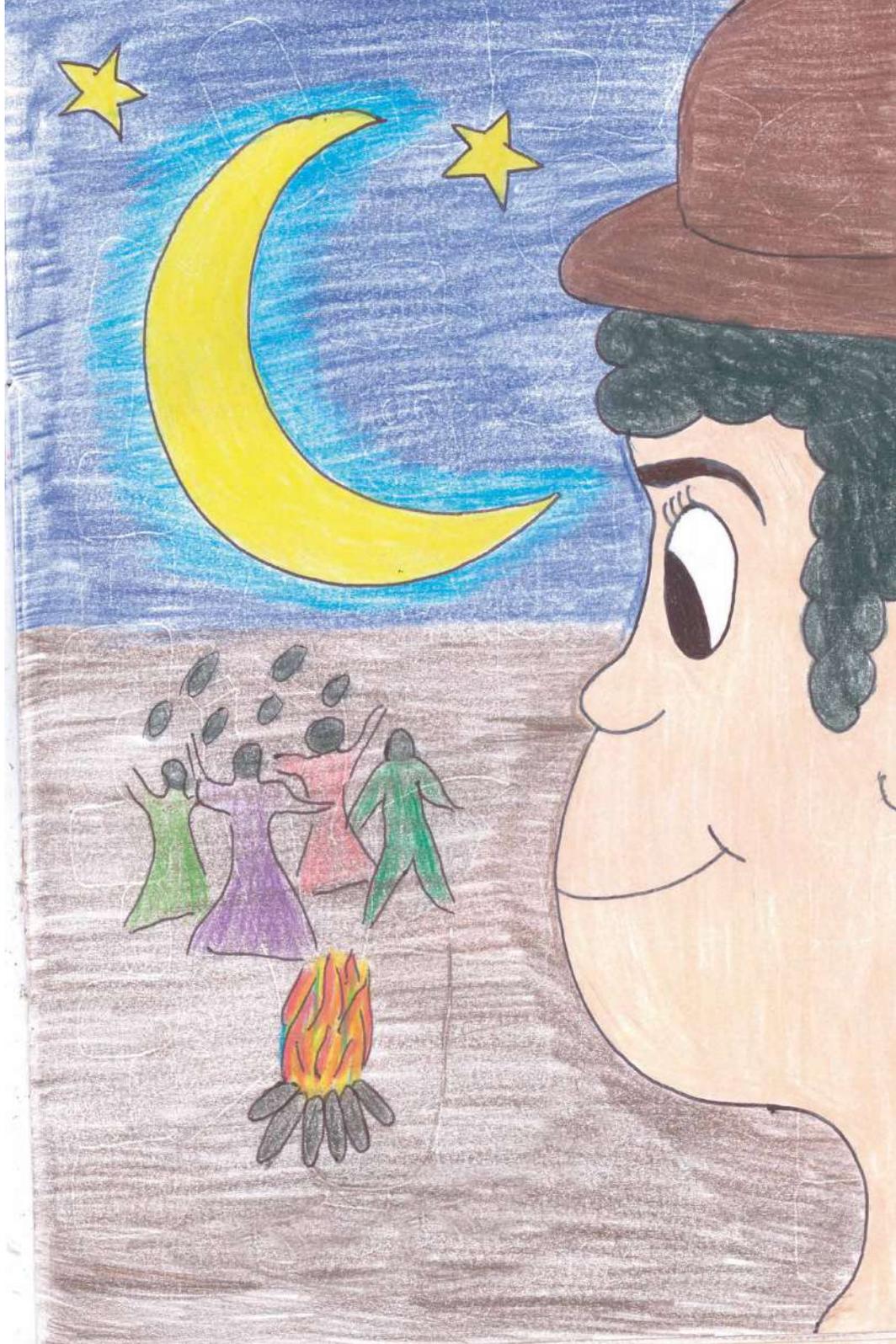
Adriana Sousa
Italo Bruno
Milena Perdigão
Tiago de Jesus

Dearte
2018. 2



Era uma vez, um ser
com braços alongados, tinha
os olhos escuros e vivia
sozinho, seu nome era Brum e
andava pelas noites, nos castelos
do reino da felicidade.

Brum aparecia somente
quando era noite de festas.



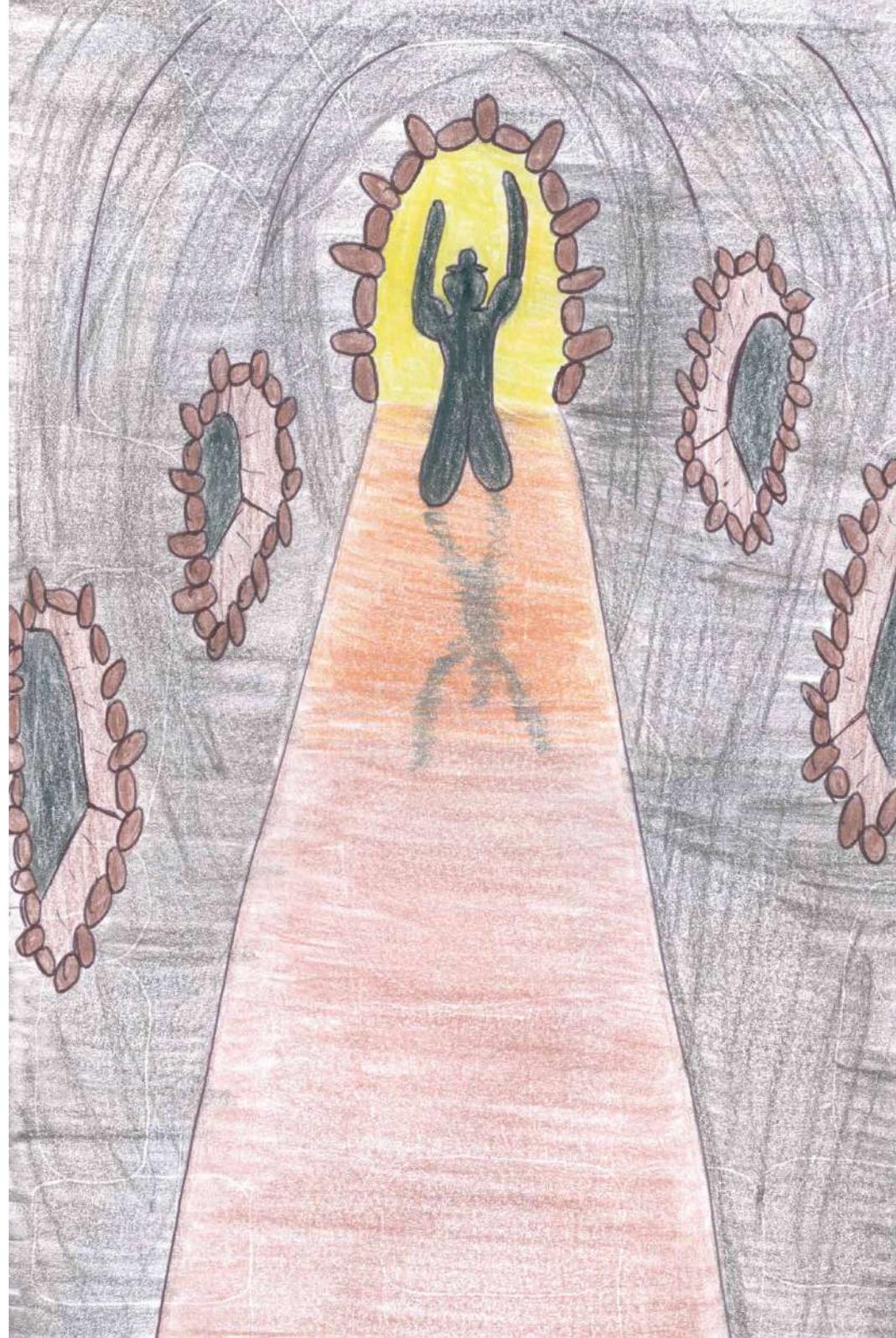
Quando a festa acabava, Brum continuava a andar pelas escadas e corredores dos castelos. Costumava ficar até amanhecer e sumia.



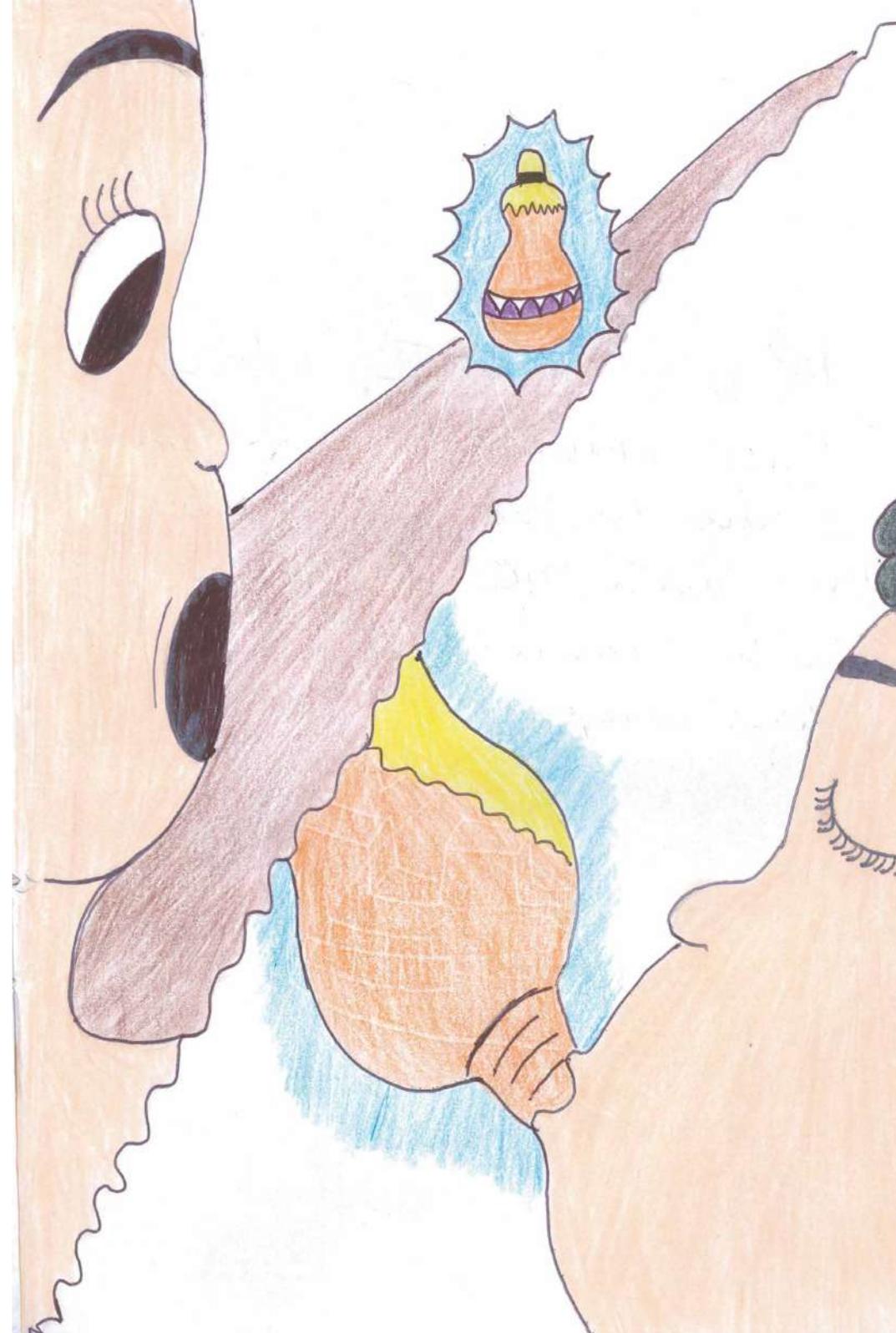
Durante as noites em
que ficava pelo castelo
ele sempre escutava sons
barulhos vindos da floresta
do lado onde diziam habitar
seres tenebrosos.



Em uma certa noite
após acabar a festa em
um dos castelos do reino
todos foram embora e Bruum
continuou a vagar pelos
corredores



Ele avistou uma garrafa
cheia de um líquido
brilhante, deixada ali por
um ser do reino, Bruum tomou
todo conteúdo da garrafa



O que ele não sabia
é que aquela garrafa foi
deixada ali por uma bruxa
que estava na festa e que
aquele líquido deixava as
pessoas corajosas.



Após tomar bebida,
Braum andava pelas escadas
e começou a ficar tonto.



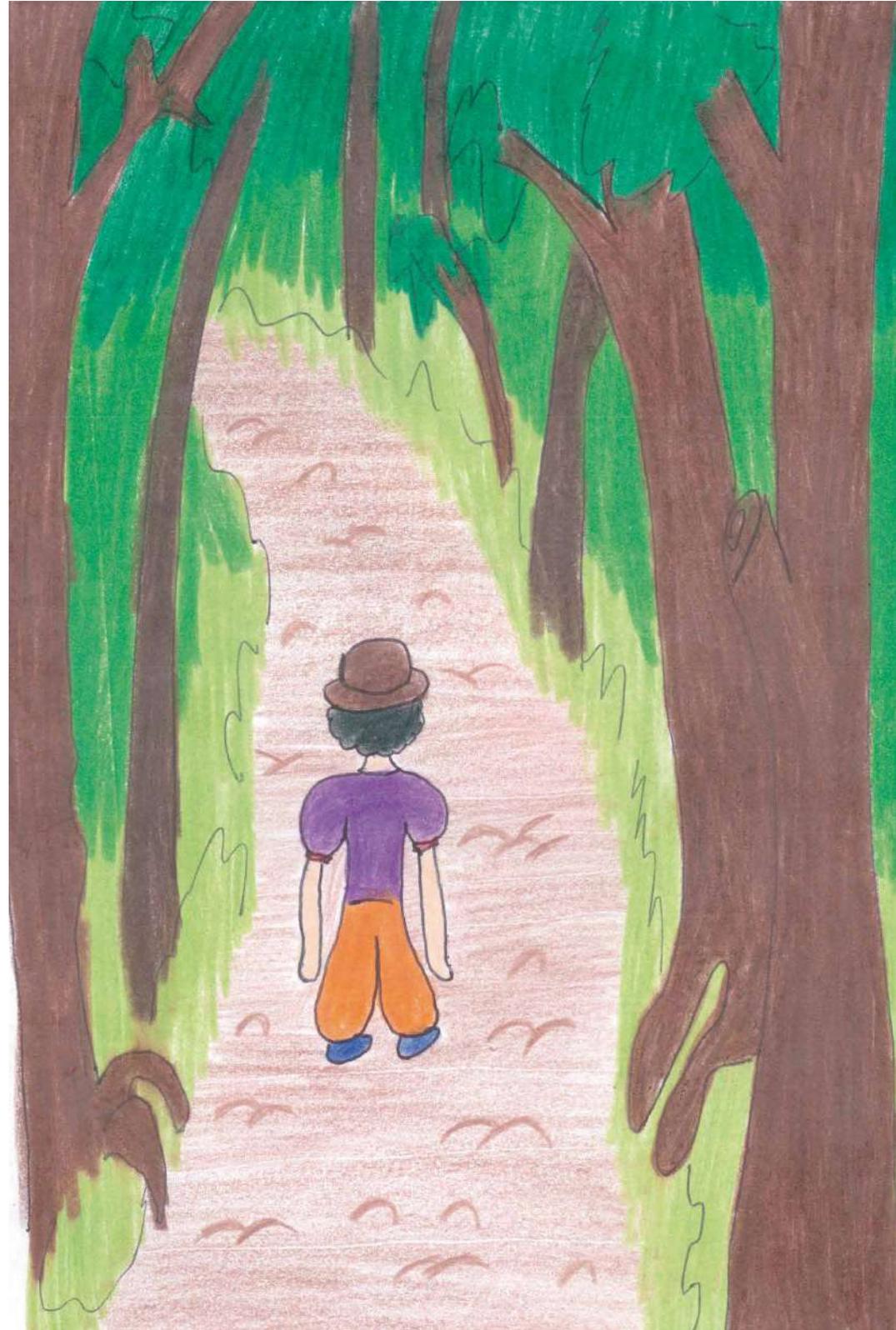
E se ouviu os sons vindo
da floresta do visor e
decidiu ir até lá, estava
mais corajoso.



Ele saiu do castelo e
andou até chegar a
entrada da floresta.



Entrou na floresta e
se deparou com longas
estradas amarelas, que
pareciam não ter fim.



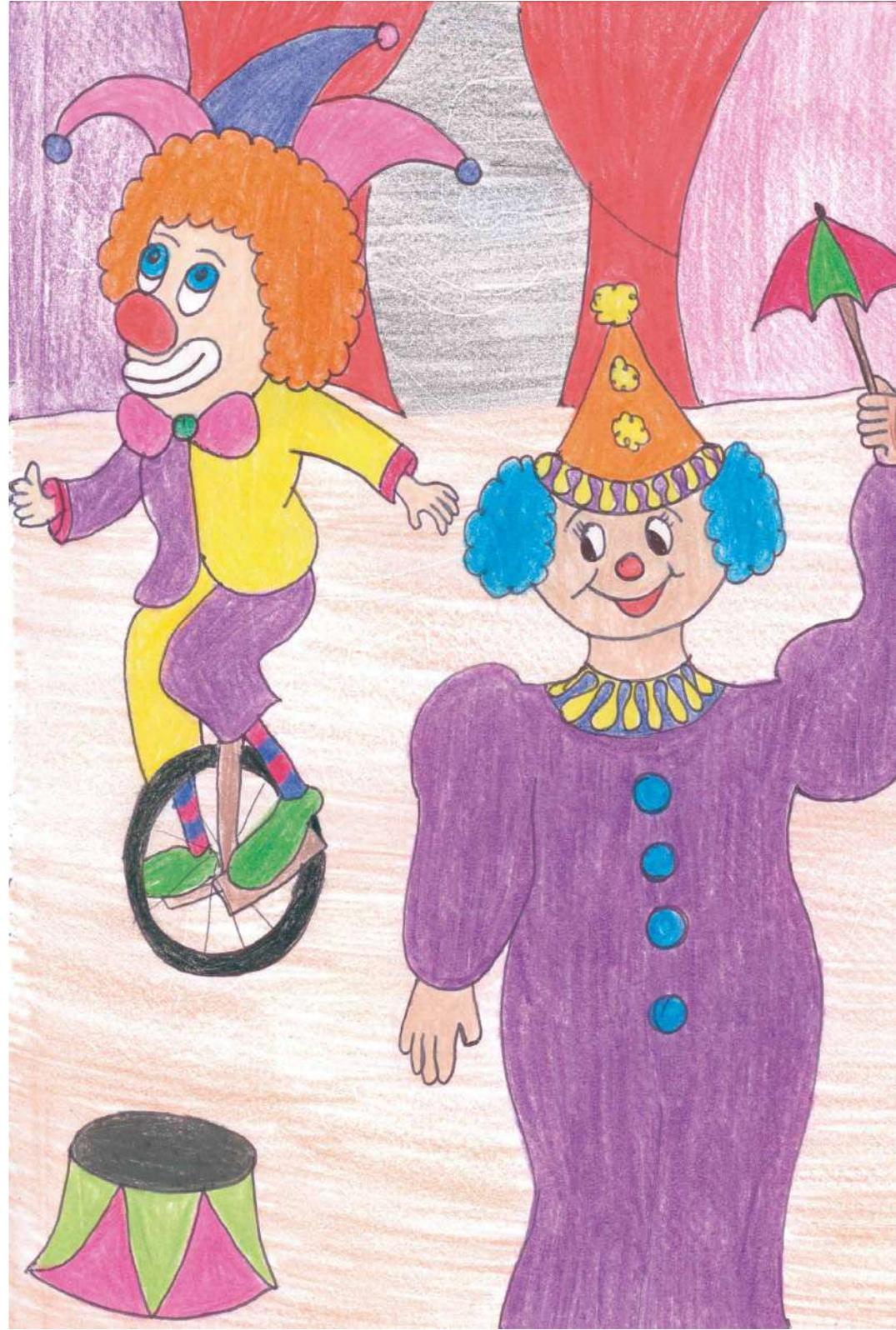
Bruum começou a andar
e seguiu pela estrada
até chegar a parte mais
profunda da floresta.



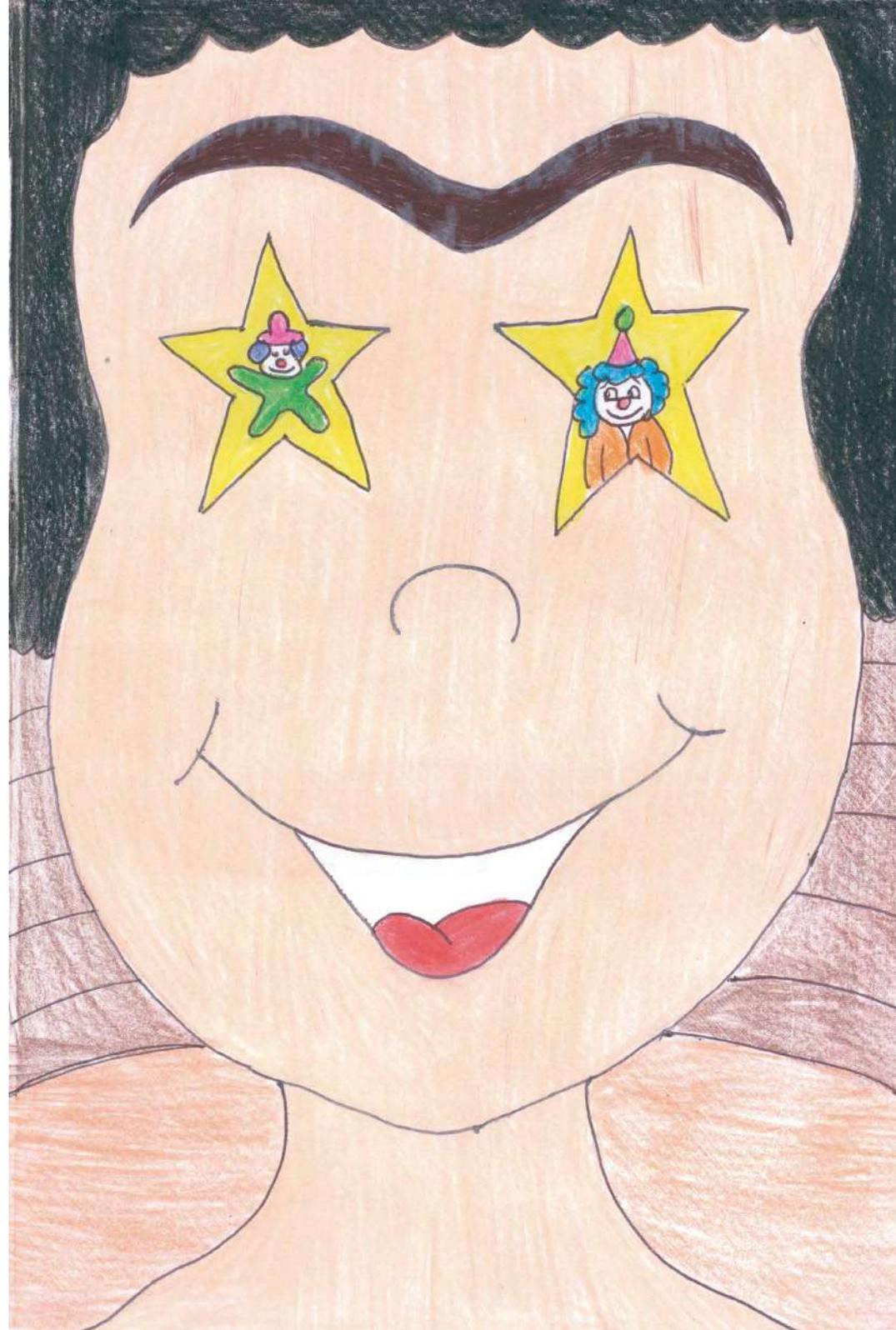
Chegando lá ele avistou
os seres que habitavam
aquele lugar, eram palhaços
que estavam montando seu
circo.



Bruum descobriu que os sons que escutava era dos palhaços ensaiando o espetáculo.



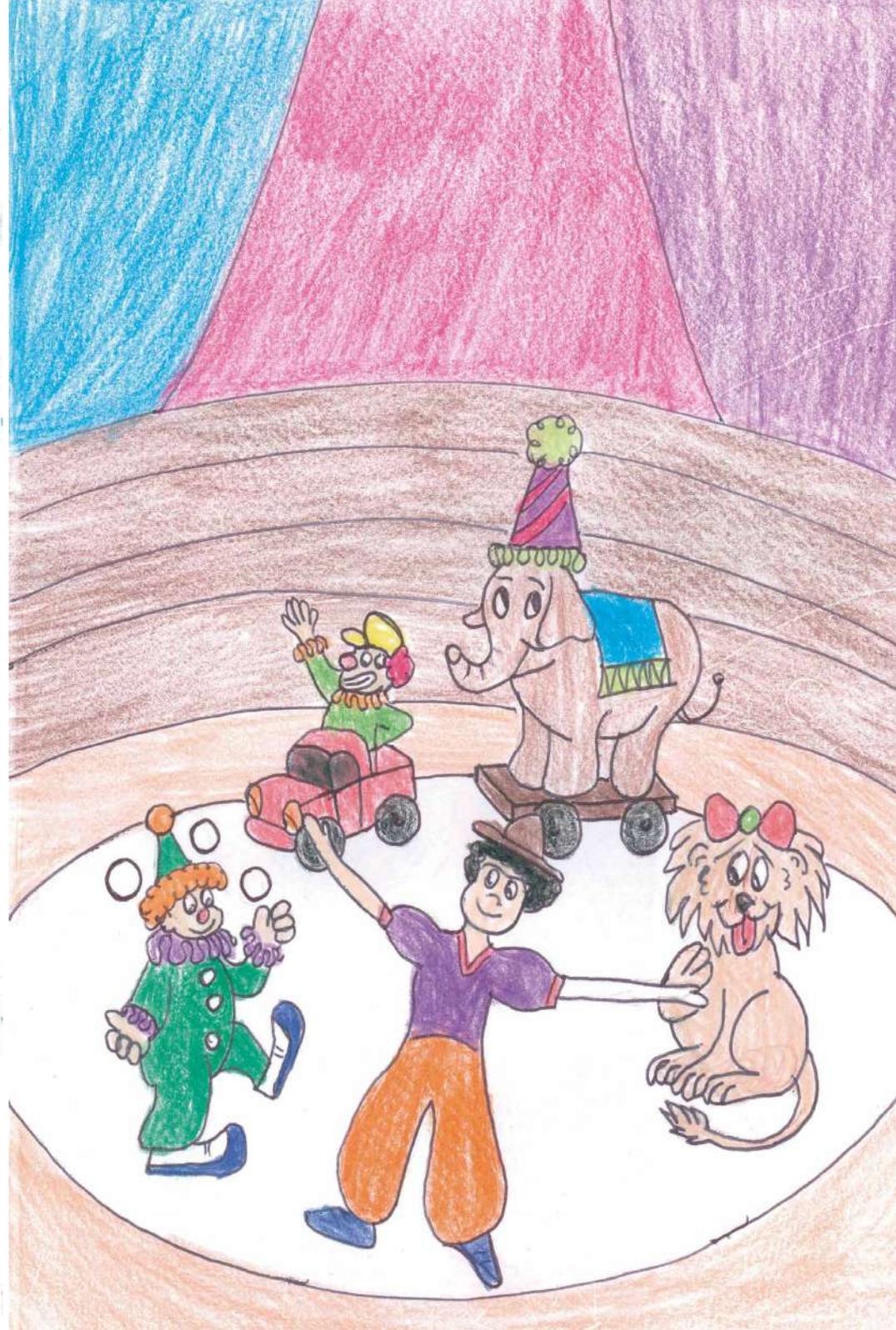
Os palhaços eram muito simpáticos e felizes. Brum ficou muito fascinado por eles e pelo que eles faziam.



Ele ficou de longe
observando o ensaio, mas
ele gostou tanto do que
via, que acabou entrando
no meio do ensaio.



Os palhaços ficaram assustados,
mas aceitaram a presença
daquele estranho.



Bruom pediu para ficar
com os palhaços e fazer parte
do espetáculo, pois estava
cansado de vagar sem rumo
pelo reino.



Os palhaços aceitaram
e Brum passou a ser uma
atração a mais do circo.



Brum passou a viver
com eles na floresta do
riso, muito feliz porque todo
dia tra como uma festa
para ele.



5. O TEXTO DRAMÁTURGICO¹²

Agora, dando um tempo de fruição desse trabalho bem elaborado, os participantes já treinados em construir metaforicamente suas histórias, são desafiados a produzir um novo tipo de escritura, que corresponde a outro nível de materialização, a Dramaturgia. A criação de um texto que propicie a representação cênica da história criada. Não será mais tão difícil, agora que foi experimentada a dissecação de frases, imagens e cenários, mesmo como suportes ilustrativos. Cabe agora a cada grupo discutir um roteiro dramático a partir do esquema apresentado em sala:

TÍTULO DA PEÇA:

CATEGORIA: Teatro Humano ou de Animação (para atores, para atores e bonecos ou só para bonecos).

PÚBLICO ALVO: Infantil ou Infanto-juvenil

PERSONAGENS: Nomes / perfis

CENOGRAFIA: Os diversos Ambientes; Tempo; Clima

ATOS/CENAS OU EPISÓDIOS: Rubricas e diálogos

(Observar como regra. Todo texto dramático elaborado para o público infanto-juvenil tem que trazer entre as personagens, pelo menos uma que mantenha um olhar de criança sobre o mundo).

¹² Continuo tomando como exemplo o trabalho dos discentes da Disciplina Dramaturgia, semestre letivo 2018.2.

Cabe aqui uma reflexão sobre a dramaturgia para crianças suscitada por Maria Lúcia Pupo, discutida em sala e bastante participada por todos os alunos, durante o processo de criação do texto dramatúrgico. Citarei alguns dos trechos que subsidiaram esse debate:

“A presença do universo mágico na dramaturgia infantil é herança direta da influência dos contos de fada na produção cultural para crianças. O estudo de Bruno Bettelheim¹³ sobre a importância do elemento fantástico no desenvolvimento da criança trouxe uma contribuição fundamental para o esclarecimento de uma antiga questão: por que os contos de fada exercem tamanho fascínio sobre crianças de diferentes culturas”? (PUPO, 1991, p.53) Bettelheim afirma que o conto de fada deve ser sempre apreciado em seu significado simbólico, ou seja, como representação externa de processos internos.

Segundo ele os contos de fada retratam de forma imaginária e simbólica os passos essenciais do crescimento e da aquisição de uma existência independente – ...nessa medida, o conto de fada é visto por ele como um recurso que ajuda a criança a lidar com os problemas psicológicos do crescimento e da integração da personalidade. (PUPO, 1991, p.53).

Na composição das cenas (rubricas e diálogos) foi discutida amplamente a situação dos conflitos, com isto também colabora Maria Lúcia Pupo:

13 Bruno Bettelheim - A psicanálise dos contos de fadas. Rio de Janeiro Paz e Terra, 1978.

Como se sabe o conflito é um dos elementos fundamentais na caracterização do gênero dramático, enquanto antagonismo entre personagens, visões de mundo ou atitudes em face de uma mesma situação, é ele que imprime a marca da ação. (PUPO, 1991, p.59).

Entra então, por consequência disso, uma breve discussão sobre a necessidade ou não da presença de um narrador no texto dramaturgico. Outra vez Pupo (1991, p. 67) nos ajuda a refletir:

Em dramaturgia, a existência de um narrador - salvo exceções, entre as quais o teatro épico é das mais conhecidas - costuma revelar certa dificuldade de dotar o texto de uma dinâmica própria, que tenha a ação das personagens como elemento propulsor.

A última discussão antes da elaboração final do texto dramaturgico é levantada e inclui o conteúdo e mensagem. Pupo (1991, p. 74) contribui mais uma vez:

A possibilidade de múltiplas leituras, que é uma das prerrogativas inerentes à obra artística plenamente realizada, praticamente inexistente em termos de dramaturgia infantil. Ao abrigar conflitos de ordem maniqueísta, soluções quase sempre claramente dadas e, em muitos casos, a presença do narrador, ela se define basicamente, por ser inequívoca. Todas estas peculiaridades asseguram à produção teatral endereçada à criança uma mensagem isenta de ambivalência cuja decodificação não permite ambiguidades.

Ainda sobre esse tema, continuando a discussão, outra contribuição importante de Pupo (1991, p 74):

Poder-se-ia perguntar qual o tipo de posicionamento diante da realidade que vem sendo favorecido por esta modalidade teatral. A partir da constatação de que, a nível da trama, o que aparece é a ausência de contradições, é provável que esta dramaturgia possibilite a apreensão da realidade à volta do espectador, apenas em termos igualmente estanques e fragmentados.

Depois de tentar aprofundar e usufruir, da forma mais proveitosa possível, dessas reflexões, deu-se início à produção textual. É óbvio que por tratar-se de uma criação coletiva é possível correr-se o risco de elaboração de textos nem sempre tão plenamente corretos.

5.1. Textos Dramatúrgicos Produzidos

O ENCANTO DO BAÚ

Rayanne Torres

PERSONAGENS

ALBERT—O Bruxo; Idoso (Aproximadamente 65 anos), cabelos esbranquiçados e longos, sempre trajando vestes pretas, daí o apelido “Corvo”. Homem alegre e de bom coração.

JESSÉ—Guardião da casa do Corvo. Jovem ranzinza com aparência sofrida, cabelos pretos como carvão e não sabe sorrir. Carrega sempre consigo uma espada onde no punhal há uma escritura – eleutheria (Liberdade).

PEDRO– O maquinista do trem azul.

JHONNY– Ajudante do maquinista e também mecânico, usa sempre um macacão azul escuro com uma chave de fenda no bolso da frente, acoplado a um boné para trás.

ESPELHO – Reflexo do ajudante.

NINFAS – Seres arruaceiras e brincalhonas que confundem quem passa pelo Vale Sombrio. Aparências agradáveis e sempre sorridentes, trajando longos vestidos brancos e coroa de flores do vale.

CENÁRIO

ESTAÇÃO DE TREM – Local iluminado, um pequeno trem de carga azul parado e pequenas vegetações;

VALE SOMBRIO – Local vazio e escuro com pequenas luminárias traçando um caminho;

CASA DO CORVO – Paredes pretas, porém brilhantes.

ATO I. ESTAÇÃO DA ROSAVISA

CENA I

(Jhonny encontra-se observando o trem azul, procurando o defeito para que o mesmo possa partir. Entra Pedro, o maquinista e começa a indagar seu novo ajudante).

PEDRO (Olha fixamente para Jhonny) – Bom dia meu caro! Já conseguiu achar o problema?

JHONNY (Olha para Pedro rapidamente e volta a mexer

no motor) – Bom dia Senhor! Ainda não, mas acho que há algo de errado no motor.

PEDRO – Entendo. (Dá meia volta com preocupação) Achas que tem como consertar até o horário da próxima viagem?

JHONNY – Creio que sim, se o problema for realmente onde estou imaginando.

PEDRO (Saindo de perto do trem e do ajudante) – Vou tomar um café e me preparar para a viagem então. Qualquer imprevisto me avise! Ficarei próximo a umas árvores em frente a cafeteria.

JHONNY – Tudo bem.

(Pedro sai e Jhonny permanece reparando o motor para que o trem possa partir, mas ao mesmo tempo, refletindo sobre seu novo chefe).

JHONNY (Á parte) – Ai, ai! Sei não. Esse senhor Pedro me dá medo... Bem que mamãe me avisou, mas ou teimoso. Se tivesse escutado ela, não estaria nessa agora. Tive chance de trabalhar na concessionária com ela, mas eu não tinha que querer viajar por aí.

(Jhonny suspira fundo e acaba se assustando com Pedro retornando ao seu encontro).

PEDRO (Vem correndo depressa com uma carta na mão) – Jhonny meu caro, esqueci de dizer que chegou uma carta para você mais cedo e deixei de te entregar.

JHONNY – Quem é o remetente?

PEDRO (Olha o envelope da carta) – Estranho!

JHONNY – O que é estranho senhor?

PEDRO – Não tem remetente.

JHONNY (Para o que está fazendo por um momento e levanta para pegar a carta da mão do senhor Pedro) – Tá certo então... Depois leio com calma. Vou logo consertar esse motor!

PEDRO (Entrega-lhe a carta) – Voltarei para onde estava qualquer coisa me chame.

CENA2

(Jhonny, curioso, abre a carta com cuidado para não rasgar o envelope que tinha letras douradas com um carimbo escrito ELEUTHERIA).

JHONNY (Começa a ler baixinho) – CARO JHONNY. POR MEIO DESTA CARTA, PEÇO A SUA AJUDA, POIS VOCÊ É O ÚNICO QUE RESTARÁ PARA RECUPERAR O BAÚ COM CHAVE QUE GUARDA OS SEGREDOS DO NOSSO, DO SEU REINO, ONDE SEU PAI ANTERIORMENTE ERA REI, MAS EM CONSEQUÊNCIA DO DESTINO, VEIO A FALECER. ENTÃO, O SENHOR JHONNE SALANIEL VICENZA É ATUALMENTE O ÚNICO SUCESSOR DO REINO. CASO ACEITE COMPETE A VOCÊ, O RESGATE DOS SEGREDOS DE HELORIAH, CASO CONTRÁRIO, SUAS LEMBRANÇAS SOBRE ISSO DESAPARECERÃO.
ATT: MAGO ANCIÃO.

(Pensativo, reflete sobre a carta, coloca a mão na cabeça e olha para cima).

JHONNY (Gritando desesperado) – Meu Deus! O que farei? Será que isso é real? (Cai no chão ajoelhado) Preciso ajudar meu povo se isso for verdade.

(Após dizer a última frase, leva uma pancada na cabeça, fazendo-o desmaiar).

ATO II.VALE SOMBRIO

CENA I

(Jhonny acorda num lugar escuro com poucas árvores e uma lanterna ao seu lado).

JHONNY (Pega a lanterna e começa a dar pequenos passos) – Onde estou?

NINFA I (Pula de uma árvore para perto de Jhonny) –Você está aí, ué!

JHONNY (Assustando-se) – Quem... Quem é você?

NINFA I – Quem é você?

FIM

REINOS ENCANTADOS E A PORÇÃO MÁGICA

Cleyton Almada

PERSONAGENS

ANJO – Guardião do Reino Encantado das Serpentes Róseas.

SOMBRA DO ANJO – Guardiã do portal tridimensional que liga os Reinos da Serpente e dos Dragões.

4SERPENTES – Vivem nos jardins do Reino Encantado das Serpentes Róseas.

4SERES – Vivem pelo Reino Encantado das Serpentes Róseas.

4DRAGÕES – Vivem pelo Reino Encantado dos Dragões.

DRAGÃO REI – Guardião do Reino Encantado dos Dragões.

LOCAL: Reino Encantado das Serpentes Róseas; Portal tridimensional; Reino Encantado dos Dragões.

TEMPO: Infinito.

CENA I

(O Anjo, guardião do Reino, passeia pelos jardins do Reino Encantado. Para próximo do jardim das serpentes róseas. O Anjo é questionado sobre o tempo que atravessa os dias

e as noites daquele local).

SERPENTE 1 – Olá, senhor Anjo!

ANJO – Olá! (dirigindo-se também para as outras Serpentes) Tudo bem com vocês, Sras. Serpentes?

AS SERPENTES (em coro) – Sim!!!

SERPENTE 1 – Senhor Anjo, tire uma dúvida...

SERPENTE 2 (antes que a Serpente 1 terminasse de falar) – O senhor cuida muito bem da gente... Cuida mesmo. Então, a gente queria saber...

SERPENTE 3 (chateada) – Ah!! Vocês enrolam demais, sabem?

SERPENTE 2 (continuando) – Como eu estava dizendo... A gente queria saber...

SERPENTE 3 (antecipando) – É sobre a chuva. Pronto, falei!

SERPENTE 4 (impaciente) – Minha Nossa Serpente do Arco-íris, perguntem logo isso!

ANJO (para a Serpente 4) – Mantenha a calma, Sra. Serpente. Temos que manter a calma.

SERPENTE 1 – Desculpe a gente, senhor Anjo.

ANJO – Tudo bem. Estão desculpadas. Mas o que vocês querem saber? O que tem a chuva?

SERPENTE 2 – Senhor Anjo, a gente quer saber o porquê dessa chuva nunca parar.

ANJO – Ah, é só isso?! E muito simples.

SERPENTE 4 (brava) –Então responde logo, senão vamos morrer de angústia.

SERPENTE 3 (angustiada) – Essa dúvida está deixando a gente inquieta.

ANJO – Acalmem-se! (dá um sorriso de canto de boca)
A chuva não pode parar porque é ela que rega parte da vida do nosso Reino. Por isso ela não para, só diminui. Ou aumenta, dependendo do que seja preciso para a gente se sentir melhor.

SERPENTE 2 – Mas...por que ela é uma chuva de lágrimas?

SERPENTE 1 (preocupada) – Isso mesmo senhor Anjo. Mas... Por quê?!

SERPENTE 3 – As lágrimas não representam dor? Então chove dor?!

ANJO – Não é isso. Pelo contrário.

SERPENTE 4 (com razão) – Como o contrário?! As lágrimas representam dor, sim.

ANJO– As lágrimas, na verdade, cicatrizam as dores, sejam das coisas ou dos seres...

SERPENTE 1 – Ah, vocês reclamam demais! Afinal, quem é que não gosta dessa chuva? Eu gosto dela...

SERPENTE 2 (antes que a Serpente 1 terminasse de falar) – Eu também gosto é muito.

SERPENTE 3 – Eu gosto mais ainda porque é uma chuva de vinho dejuçara l. (olhando pra cima como se estivesse sentido cair no seu rosto) Chega quando vem aquele líquido... (começa a lamber os lábios).

SERPENTE 2 – É mesmo senhor Anjo! Porque ela é uma

chuva de lágrimas a gente já sabe. Mas por que ela é uma chuva de lágrimas de vinho de juçara¹⁴?

ANJO – Como eu disse, as lágrimas cicatrizam as dores do nosso Reino. E é de vinho de juçara porquê...

(Antes que o Anjo terminasse de falar, a Sombra do Anjo entra assustada, ofegante).

SOMBRA DO ANJO (pegando no braço do Anjo e o puxando; porém, o Anjo resiste) – Guardião do nosso Reino Encantado e de todos os seres que aqui habitam, venha comigo agora, por favor! (respira fundo e, enfático) Mas é agora! E sem demora senhor. (e puxa o Anjo pelo braço de novo).

AS SERPENTES (quase que uníssono, gritando) – O que aconteceu??!

ANJO (para a Sombra do Anjo) – Acalme-se. Acalme-se. (enchendo os pulmões de ar) Respira... (solta o ar pela boca) Solta o ar...

SOMBRA DO ANJO (ainda ofegante devido à corrida) – Não dá tempo. Não temos mais tempo. É algo com a passagem... É lá na passagem. No caminho eu explico. Temos que ir agora!! (e sai puxando o Anjo pelo braço).

(O Anjo e a Sombra do Anjo saem correndo. As serpentes ficam se entre olhando, e cochicham sobre o que poderia

14 Vinho de juçara: Para ser consumida, a juçara ou içara (*euterpe edulis*), também chamada jiçara, palmito-juçara, palmito-doce, deve ser primeiramente despulpado em máquina própria ou amassado manualmente (depois de ficar de molho na água), para que a polpa se solte e, misturada com água, se transforme em um suco grosso, também conhecido como vinho de juçara. Este tipo de consumo assemelha-se com o vinho do açai (*euterpe oleracea*) – uma palmeira que produz um fruto de cor roxa, muito utilizado na confecção de alimentos e bebidas.

ter acontecido. Uma sonoplastia de suspense toca. As luzes apagam. Fim da Cena I).

CENA 2

(Há uma passagem, seguida de uma rampa de escamas. Essa passagem dá para outro Reino Encantado. É uma passagem mágica. E todos que por ali passavam eram transformados, mudando de forma. Porém, ninguém, além do Anjo e da Sombra do Anjo, sabia desse detalhe dentro daquele Reino. Primeiro entra correndo a Sombra do Anjo, segurando uns seres que tentavam passar pela rampa de escamas).

SOMBRA DO ANJO (gritando) – Cuidado!! Não deem mais nenhum passo.

(Entra o Anjo, também correndo, extremamente cansado, e se apoia na Sombra).

SER 1 – O que há dona Sombra?! Por que a gente não pode?...

ANJO (cansado; e se antecipando) – Há um problema...

SOMBRA DO ANJO – Há um problema com essa passagem e vocês não podem seguir por ela.

SER 2 – A gente ouviu dizer que do outro lado da passagem a gente vai se transformar...

ANJO (antecipando) – Vocês irão morrer! Não sigam. (virando-se para a Sombra) Você que é a guardiã dessa passagem, trate de fechá-la agora. Isso é uma ordem!

(A Sombra do Anjo corre e para na frente da passagem, tentando tampá-la de alguma forma).

OS SERES (quase que uníssono) – Não!! Não faça isso (o Ser 1 tenta tirar a Sombra do Anjo da frente).

SER 1 – A gente vai continuar. (dirigindo-se para os outros seres) Vamos!

SER 3 – É isso mesmo! Nós vamos passar. E não vamos morrer.

SER 2 – Vamos todos juntos de uma só vez. Dessa forma ninguém poderá nos parar.

SER 4 – Senhor Anjo e dona Sombra nós não queremos forçar; vocês precisam nos deixar passar...

ANJO – (surpreso com a ação dos seres) O que houve com vocês? Por que estão agindo dessa forma? Eu quem cuido de todos os seres do nosso Reino. Nunca faltou atenção e carinho para nenhum que mora aqui. Nunca faltou nada disso para nenhum de vocês.

SER 4 – Senhor Anjo, a gente reconhece que nunca faltou nada pra gente. Só que chega uma hora que a gente precisa andar com as nossas próprias pernas. O senhor entende isso?

ANJO – Entendo. Claro que entendo. Mas vocês também têm que entender que não podem continuar.

SOMBRA DO ANJO (tampando a passagem com os braços abertos) – Pronto. Agora todos vocês estão protegidos.

SER 2 – Mas o que há nessa passagem que a gente não pode

seguir?

SER 1 – Verdade. Por que a gente não pode? Vocês disseram que há um problema... Qual é?!

SER 3 (para o Ser 1) – Deixa de besteiras. Isso é só invenção. Não existe nada disso. Eles querem só impedir a gente... (dirigindo-se para todos os seres que ali estavam) vamos! Vamos continuar. Vamos passar. Vamos mudar de vida...

ANJO – Esse é o problema. Vocês não vão mudar de vida. Vocês vão mudar de forma.

SER 3 (levantando a voz) – Isso é uma grande mentira. Não vamos acreditar em vocês dois. (para a Sombra do Anjo) E trate de deixar a gente passar!

SER 4 (para o Ser 3) – Acalme-se. A gente não precisa agir assim.

SER 2 (para o Ser 4) – Acalme-se você! A gente te entende. Mas você também tem que reconhecer que é preciso continuar. A gente só está querendo mudar. O que há de mal nisso?!

SOMBRA DO ANJO (chateada) – Ahhh... Quer saber?! Tudo bem então. Vocês querem seguir, então sigam. (sai da frente da passagem). E que a Nossa Serpente do Arco-íris (se benzendo) os protejam.

ANJO (pedindo atenção dos Seres) – Olhem... Prestem atenção ao que tenho para falar... Já que vocês não me obedecem mais, deixem pelo menos alertá-los: vocês irão passar por uma rampa de escamas; e ao final vão encontrar um

portal tridimensional. Depois de passarem por ele, vocês vão chegar a outro Reino. É um Reino Encantado completamente diferente do nosso. Porque nele...

(Enquanto o Anjo guardião estava explicando as coisas, o Ser 3 já havia passado por trás do Anjo. De repente todos os Seres dão as costas para o Anjo e seguem em direção a passagem. Ouve-se um grito. Era o Ser 3 que já tinha passado pelo portal sem que o Anjo e a Sombra do Anjo percebessem).

SER 3 – SOCORRO!!! Não venham. Fiquem onde estãooooo... (e sua voz vai sumindo...).

(As luzes apagam. Fim da Cena II).

CENA 3

(Os Seres do Reino das Serpentes Róseas que passaram pelo portal tridimensional foram transformados em grandes folhas de papel. Estas serviam de comida no outro Reino Encantado, o Reino dos Dragões. Primeiro entram três dragões, surpresos com alguma coisa que surge em certa distância deles)

DRAGÃO 1 (apontando para as coisas que haviam surgido)
– Olhem! Vocês conseguem ver?!

DRAGÃO 2 – O que será aquilo? Alguém de vocês sabe o que é?

DRAGÃO 1 – Eu não sei. Pelo menos vendo daqui eu não

tenho ideia. Vamos chegar mais perto para tentar descobrir. Não façam barulho, pode ser perigoso.

(Os dragões se aproximam; e aquelas coisas eram os Seres transformados em folhas de papel).

DRAGÃO 3 (pega uma das folhas; e com admiração) – Nooossa!...O que é isso?!

DRAGÃO 2 (bate na cabeça do Dragão 3) – Larga isso! (com desconfiança) Você sabe o que é isso?

DRAGÃO 4 (deslumbrado) – Isso tudo está parecendo é comida. Não parece?!

DRAGÃO 3 (todo animado, passando a mão na barriga) – Hum... Comida?! Já quero!!

DRAGÃO 2 (aproximando-se das folhas; ainda desconfiado) – É, parece que é sim. (pega uma folha e começa a cheirar) Hummm... Tem cheiro bom! (olha para os outros Dragões; toca a língua na folha). E tem gosto bom também! (pega a folha e começa a mastigá-la). É comida. É comida sim! (pensativo). Mas de onde veio toda essa comida? Ela é tão diferente!

DRAGÃO 3 – (Todo animado; pegando a folha do Dragão 2). Huhu, comida!! Eu quero!

DRAGÃO 1 (Para o Dragão 4) – Você que é o mais velho de todos nós, já deve ter escutado algo sobre isso.

DRAGÃO 2 e 3 (juntos) – Isso mesmo!

DRAGÃO 1 (Continuando) – Você sempre se faz de desentendido, mas no final sabe de quase tudo do que se passa

por aqui.

DRAGÃO 4 (sorrindo) – Eu?! Ora, eu não sei de nada disso não.

DRAGÃO 1 – Não sorrir não. Não faz essa cara de quem não está entendendo e de que não sabe do que eu estou falando. Porque você sabe muito bem...

DRAGÃO 2 e 3 (juntos) – Isso mesmo!

DRAGÃO 2 (Pensativo; dirigindo-se ao Dragão 1) – Você tem toda razão! (apontando para o Dragão 4). Vamos logo, desembucha. Isso é alguma magia, não é? Querem ver, isso nem é do nosso Reino.

DRAGÃO 4 (sorrindo) – Tudo bem, vou dizer o que eu acho que seja. Mas não tenho certeza de nada.

(Enquanto os outros Dragões estão querendo saber alguma coisa daquilo tudo, o Dragão 3 está terminado de comer uma das folhas; e nem bem termina de comê-la começa a gemer de dor, segurando na barriga).

DRAGÃO 2 (corre para socorrer o Dragão 3) – Segurem ele. Ele vai cair. (segura o Dragão 3 e o deita bem devagar). Olhem só! Ele já está passando mal (começa a abaná-lo). Ajudem aqui.

DRAGÃO 1 – (dá um tapa no Dragão 3) Desperta! (dá outro tapa no Dragão 3) Desperta!

DRAGÃO 2 (para o Dragão 4) Está vendo?! Você com essa cara sabe de alguma coisa. Fala logo!

DRAGÃO 4 – Tudo bem, tudo bem! Não sei se é isso, mas...

Bom, eu acho... Não tenho certeza; mas eu acho que essa comida está vindo do Reino das Serpentes.

DRAGÃO 3 (Desperta subitamente; espantado, olha para o Dragão 4) –Hãh?! Como assim? Que Reino das Serpentes é esse?! Existe outro Reino além do nosso? Como você sabe disso? (E cai de novo).

DRAGÃO 4 – Eu não sei detalhes. Só o Dragão Rei para nos dizer mais sobre isso. Afinal, ele quem cuida de tudo, inclusive da gente. Com certeza ele sabe de algo.

DRAGÃO 1 (pensativo) – Ah, então talvez seja verdade...

DRAGÃO 2 – Hummm... O que você está dizendo?! O que é verdade?...

DRAGÃO 1 – Vou contar somente para vocês. Não vão dizer por aí que foi eu quem disse. Até porque eu não gosto de falar da vida de ninguém. (começa a sussurrar). Mas ouvi boatos enquanto voava lá pelas bandas do além de que, quem passava, sem permissão, por um tipo de portal, sofria uma punição.

DRAGÃO 3 (Acorda de novo; espantado) – Como assim?! É Reino de Serpentes; é um tipo de portal; é comida sabe-se lá de onde! Onde vamos parar com tudo isso? Vocês vão me deixar é louco, isso sim! (e começa a passar mal de novo).

DRAGÃO 4 – E ainda digo é mais: esses que passam pelo tal portal são mesmo punidos. Ouvi dizer que eles passam o restante das suas vidas vagando pelos vários Reinos En-

cantados que existem por aí; Reinos que a gente ainda nem conhece, mas os mais velhos sabem que existem. Digo isso porque meu avô contava várias histórias...

DRAGÃO 3 (Ainda espantado; sem deixar o Dragão 4 terminar de falar) – Como assim?! Desse jeito eu não aguento! (Desmaia de novo).

(O Dragão Rei passava perto de onde aqueles Dragões conversavam. Para, e os cumprimenta).

DRAGÃO REI (Docemente) – Olá, queridos filhos meus!

DRAGÃO 2 (Com o Dragão 3 deitado em seu colo) – Senhor!! Dragão Rei, o senhor chegou bem na hora.

DRAGÃO REI – Na hora de quê?! Por favor, não me tragam problema! Conheço muito bem todos vocês. E quando vocês se reúnem... já não esperamos coisa boa acontecer.

DRAGÃO 4 (Sorrindo) – Que isso nosso Pai! Nós somos comportados.

DRAGÃO REI – Comportados? Vocês?! Vocês só querem é brincar. (para o Dragão 2). E, aproveitando, digam-me, o que esse faz aí deitado no seu colo? O que aconteceu?!

DRAGÃO 1 (Responde a pergunta, meio sem graça) –A gente só está aqui conversando...

DRAGÃO 4 (Reforçando a fala do Dragão 1) – Isso mesmo, conversando...

DRAGÃO 1 – A gente só está mesmo conversando. Não tem nenhum problema.

DRAGÃO 3 (Desperta mais uma vez, assustado; e antes

que o Dragão 1 terminasse de falar) – Tem sim um problema. E um dos bem grandes.

DRAGÃO 2 (Impaciente com aquele dorme e acorda do Dragão 3, o deixa jogado no chão; dirige-se para o Dragão Rei) – Isso mesmo. Sem enrolação. Responda pra gente uma coisa.

DRAGÃO 4 (Contrariando o Dragão 2) – Não grande Dragão Rei; não há nada para responder.

DRAGÃO REI – Tem ou não tem? Decidam-se. O que vocês querem saber?

DRAGÃO 2 (Apontando para os papéis) – O que realmente são essas coisas aqui? São comidas? E se são ou se não são, como que elas vieram parar aqui no nosso Reino?

DRAGÃO 3 – E me diz, por favor, Dragão Rei, é verdade que tem alguns Seres que quando passam por um tal portal mágico eles sofrem algum tipo de punição? E que punição é essa? Eles se transformam em folhas de papel, é isso?!

DRAGÃO 4 (Sorrindo com ironia; e cheio de autoridade) – E ainda mais: é verdade que eles servem de comida para o nosso Reino de Dragões? Quem disse isso foi ele. (Aponta para o Dragão 1).

DRAGÃO 1 – Eu?! Eu nunca disse nada. Nunca nem vi! (e vai se afastando dos outros Dragões).

DRAGÃO REI – É tudo verdade meus filhos; é tudo verdade. É verdade que existe um portal; existe outro Reino; existem muitas outras coisas.

DRAGÃO 2 (Assustado) – Ainda tem mais coisas?!

DRAGÃO 4 (Com autoridade) – Tem. Tem mais.

DRAGÃO REI – Tem sim.

DRAGÃO 4 (Surpreso; vira-se para o Dragão Rei) – Tem mais?? (todos começam a sorrir do Dragão 4).

DRAGÃO REI – Tem sim. Mas, para este tempo de agora, a gente fica somente com essas informações.

DRAGÃO 1 – Dragão Rei, mas desse jeito nós vamos morrer de tanta curiosidade. Isso não é justo.

DRAGÃO REI – Eu sei. Entendo vocês. Tudo bem; o que posso dizer mais é que esses papéis são comidas encantadas, e elas nos fazem muito bem. Sejam para os nossos ovos ou para as minhas nuvens.

DRAGÃO 3 (Empolgado) – Agora fico mais aliviado. Vamos comer toda essa comida. (E começa a comer uma das folhas de papel). Vamos produzir nuvens e ovos bem maiores, mais fortes e mais bonitos.

DRAGÃO 1 (Fazendo o gesto com a cabeça) – Sim; vamos. (E pega também uma das folhas de papel).

DRAGÃO REI (Olhando para as folhas de papel) – Cuidado, meus filhos. Tudo demais nos faz mal.

DRAGÃO 2 – Grande Dragão Rei, não é melhor o Senhor dividir entre nós toda essa comida?

DRAGÃO REI – Era exatamente isso que eu já ia começar a fazer (e começa então a fazer a divisão; e a proporção que vai dividindo para aqueles que estão ali, cada qual vai

saindo de cena).E essas folhas mais límpidas são para mim. Elas me farão cuspir algodão doce e deixar o nosso Reino mais encantado.

(O Dragão Rei sai de cena. Uma sonoplastia de trovão toca. As luzes apagam. Fim da Cena III).

CENA 4

(Entra a Sombra do Anjo do Reino Encantado das Serpentes róseas. Parece perdida).

SOMBRA DO ANJO – Onde será que ele está? Era nesse local... (Fica olhando para os lados e para cima tentando reconhecer o local) Ou não será aqui? Faz tanto tempo... Já nem me lembro mais se era aqui...

(Uma voz surge da coxia e começa a conversar com a Sombra do Anjo. Esta fica assustada).

VOZ – É sim, é aí sim. Você não está perdida.

SOMBRA DO ANJO (Assustada) – O que é isso?! Quem está aí? Vamos, diga.

VOZ – Estou quase chegando, mas posso ouvi-la de onde estou.

SOMBRA DO ANJO – Chegando de onde? Vamos, diga! Quem é você?

VOZ – Faz tanto tempo assim que nem reconhece mais a minha voz?

SOMBRA DO ANJO – Ora, claro que não! Se tivesse reco-

nhecido eu não estaria perguntando.

VOZ – Calma. Você não era assim tão impaciente.

SOMBRA DO ANJO – Não é questão de ser ou não impaciente. Mas que estou assustada...

VOZ – Já lhe disse, fique calma. Pelo menos perto de mim você nunca sentiu nada disso. Afinal, você sempre esteve segura comigo.

SOMBRA DO ANJO (Surpresa) – Eu?! Como assim estive segura?! Então eu conheço você?

VOZ – Claro que sim.

SOMBRA DO ANJO – E quem é você? Vamos, apareça.

VOZ – Estou quase chegando. Falta bem pouco.

SOMBRA DO ANJO – Desse jeito você vai acabar me matando.

VOZ – Posso até matá-la, mas tenho certeza que será de amor.

SOMBRA DO ANJO – O quê?! Como assim?! Não me diga que você...

VOZ – Isso mesmo. Sou eu (A voz entra no palco).

SOMBRA DO ANJO – Minha Nossa Serpente do Arco-íris, é você mesmo!

VOZ/Dragão Rei – Eu lhe disse que viria assim que os outros Dragões descobrissem...

SOMBRA DO ANJO – Você está tão diferente. Mais alto. Mais bonito. (E abraça o Dragão Rei).

DRAGÃO REI – Vamos rápido; não temos muito tempo.

Vamos encontrar com o Senhor Anjo.

SOMBRA DO ANJO – Agora não. Fica um pouco mais, por favor. Faz tanto tempo desde a última vez...

DRAGÃO REI – Eu sei. Mas nós não podemos agora. Temos que ajudar os nossos Reinos. Ambos correm perigo. E se ficarmos mais um minuto aqui pode ser que ninguém sobreviva.

SOMBRA DO ANJO – É! Você está certo. Mas pelo menos um beijo... (E tenta beijar o Dragão Rei).

DRAGÃO REI – Meu amor, depois darei todos os beijos que você quiser. E ficaremos juntos para sempre.

SOMBRA DO ANJO (Tristonha) – Você, sempre preocupado com todos. (Alegrando-se). Mas isso é o que mais me deixa encantador você. Tudo bem, vamos. Estamos quase sem tempo para ajudar os nossos Reinos Encantados.

(Saem de cena apressados. As luzes apagam. Fim da Cena IV).

CENA 5

(O Anjo do Reino Encantado das Serpentes róseas está terminando de preparar uma porção mágica).

ANJO – Onde aqueles estão? Já era para estarem aqui. Cada minuto que passa pode ficar mais perigoso. (Começa a conferir os ingredientes, para ver se falta algum). Vamos ver se está tudo em ordem: pólen de girassol, baba de mi-

nhoca, raspa de dente de serpente, gema do ovo de ouro de dragão... isso! Agora, para terminar, restos da comida de papel e... cadê?! Falta o último ingrediente!

(Aparece o Dragão Rei, carregando a Sombra do Anjo nas suas costas).

DRAGÃO REI – Chegamos. Conseguimos. (A Sombra do Anjo desce das suas costas e o abraça; vira-se para o Anjo). Senhor Anjo, aqui estamos. Creio que esteja faltando só isso...ou não?!

ANJO – Estava só esperando por vocês...

DRAGÃO REI – Tome. Está aqui... (E começa a cuspir algo-dão doce).

SOMBRA DO ANJO – Agora é só mexer um pouco mais... Esperar... Esperar... E estará pronto. (Dá-se um breve silêncio; espantada). Esperem; o que será?!...O que aconteceu? Não deu certo. E agora?!

ANJO (Começa a correr desesperado) – Mas ele estava aqui. Tenho certeza que estava.

SOMBRA DO ANJO – Mas o que você está procurando? Diga. Talvez a gente possa ajudar.

ANJO (Correndo de um lado para outro) – É outro livro. O mais antigo de todos. Nele diz o que está faltando. Só não entendo o que deu errado. Está tudo aí. Conferi mais de 10 vezes. E não falta nada!!

DRAGÃO REI – Senhor Anjo, talvez não precise do livro. Acalme-se. (Pega o Anjo pelo braço e o senta, tentando

acalmá-lo). Não fique assim; tudo ficará bem. Eu sei como resolver esse problema.

ANJO (sem entender) – Sabe?! E como? (começa a chorar)
Meus filhos... Nunca mais os verei!!

SOMBRA DO ANJO (para o Dragão Rei) – Como você vai resolver isso? O que você sabe que os livros não dizem mais?

DRAGÃO REI – Você sabe que eu te amo...

SOMBRA DO ANJO (gaguejando) – Ma-ma-mas...oque-
-quetem a ver i-i-isso a-agora?!

ANJO – É, o que isso tem a ver? (subitamente se alegra).
Como não lembrei isso antes?! Mas é claro.

SOMBRA DO ANJO – O que aconteceu? O que você se lembrou?

ANJO – O que está faltando é a lágrima de um amor verdadeiro. Porque as lágrimas cicatrizam as dores, sejam das coisas ou dos seres...

(Sem entender muito do que estava acontecendo, a Sombra do Anjo é agarrada pelo Dragão Rei, que de repente dá-lhe um beijo. A Sombra do Anjo fica parada, sem reação. Uma lágrima então começa a cair...).

ANJO (pega a lágrima que descia no rosto da dona Sombra e joga dentro da porção mágica). – Pronto; agora está completo. Deixa só mexer...mexer um pouco mais...

(Inesperadamente uma explosão; uma onda de fumaça toma conta do espaço e antes que o Anjo fizesse qualquer

outra ação, todos os Seres que haviam sido transformados em folhas de papel e servidos de comida no Reino dos Dragões voltam a sua verdadeira forma; todos se abraçam; vira então uma festa).

(As luzes apagam. Fecham-se as cortinas).

FIM

UM JARDIM ENTRE DOIS REINOS

Jéssica Félix S. Figueiredo.

PERSONAGENS

ABEL. Rei bondoso, 57 anos

EMÍLIO. Rei invejoso, 60 anos

AYRAH. A bruxa malvada, 40 anos

BOBO DA CORTE. Um narrador que transita entre os dois reinos.

SÚDITOS. Alguns atores que animam bonecos, do tipo “Judas em Aleluia”

ATO ÚNICO

CENA I

(No palco encontram-se sentados em seus tronos, os dois reis. Cada um de um lado do palco. O rei Abel o bondoso e o Rei Emílio o invejoso. Soam-se as trombetas. Entra em cena o bobo da corte fazendo acrobacias, piruetas e gestos engraçados para o público. Logo em seguida começa a falar sobre os dois reis).

BOBO – Em um lugar bem distante, existem dois reinos. De um lado, (aponta para o rei Abel) sua majestade Abel, um rei bondoso adorado e respeitado pelo seu povo e todos viviam em perfeita harmonia. Lá não existia tristeza e nem agonias, todos viviam em perfeito equilíbrio. Rei Abel

era um verdadeiro líder.

REI ABEL – Povo do reino de Abel vivemos dias de paz, de fartura, alegria e hoje podemos desfrutar desse bom momento abençoado pelos Deuses. Grato fica meu coração em ser o soberano de pessoas tão boas e dedicadas quanto vocês meus súditos. Que muitos anos sigam assim.

SÚDITOS– (em coro) Saudemos o Rei Abel! O rei mais bondoso, corajoso e amado pelo povo, o melhor rei.

(O Bobo atravessa para o outro lado do palco e já no reino de Emílio, com a voz trêmula e amedrontado).

BOBO – (amedrontado) Deste outro lado vossa magnitude em ignorância, carregado de inveja e cheio de rancor, sua majestade rei Emílio, um verdadeiro ditador e manipulador que castiga seu povo e nenhum de seus súditos tem simpatia por sua ilustre figura. Ele quer tomar todos os súditos do rei Abel só por inveja, por ele ser adorado pelo o povo.

REI EMÍLIO – (interrompendo o Bobo) Cale essa boca seu imbecil!

(dirigindo-se ao público) Povo do reino de Emílio. Está decretado a partir de hoje, que meninos de 12 anos farão parte dos trabalhadores que mantêm o pilar do reino erguido. Irão trabalhar com os mais velhos para garantir a sobrevivência do seu rei (sorri). A jornada de trabalho aumentará de 15 horas para 18 horas por (os súditos começam a reclamar e falando de como o rei Abel é diferente de Emílio). Não vou ficar aqui ouvindo reclamações! Voltem aos seus

afazeres imediatamente!

(O Bobo e os Súditos saem de cena, rei Emílio fica sozinho no palco, resmungando e tramando para tomar o reino do rei Abel).

CENA 2

REI EMÍLIO – (observando o rei Abel) olhem só o reino de Abel... Que reino fraco! A fraqueza de Abel é ser muito bonzinho. Imagine o que eu faria se fosse o único Rei desse lugar! Eu teria todos os súditos pra mim! Agora...como vou fazer isso? (anda de um lado para o outro pensando) Aha! Já sei o que fazer.

(Rei Emílio sai e entra o Bobo).

BOBO – O rei Emílio faria de tudo para conseguir o que queria: tomar todos os súditos do rei Abel para si, pois quanto mais súditos ele tivesse, mais poderoso ele se sentiria. Então, Emílio saiu para a casa de uma antiga conhecida para pedir ajuda. (Com medo) A bruxa Ayrah! Uma bruxa muito temida por todos. (sai).

(Os dois tronos são retirados do palco e é colocada uma mesa com vários livros. Um caldeirão bem grande. Vários condimentos e porções. Um gato escondido embaixo da mesa. Veem-se apenas os olhos do gato que está fugindo da bruxa).

AYRAH – (entra procurando algo pelo palco, irritada) Lulu?

Cadê você seu gato asqueroso? Por onde você está, peludo pulguento?

(Rei Emílio chega e bate na porta).

AYRAH – (curiosa)Hum..., mas quem será? Não estou esperando nenhuma visita... (abre a porta imaginária). Rei Emílio? (arrumando os cabelos). Mas que grande surpresa! Entre...

(Rei Emílio entra olhando cada canto da casa curioso).

REI EMÍLIO – (aflito) Ayrah, preciso de um favor com urgência.

AYRAH - favor?!

REI EMÍLIO – exatamente! Só você pode me ajudar...

AYRAH – Hummm... (aproximando-se de Emílio) será um prazer... Um imenso prazer ajudar você...

REI EMÍLIO – Estou com problemas com o rei Abel. Aquela forma que ele trata os súditos está me deixando furioso! (debochando). Ele é muito bonzinho... (com raiva). Meus súditos estão se afastando aos poucos do meu reino e indo viver no reino de Abel.

AYRAH – E o que você quer que eu faça?

REI EMÍLIO – Quero os súditos dos dois reinos para mim! E quero que Abel fique sozinho no seu reino! Preciso de um feitiço muito poderoso!

AYRAH – De feitiço eu entendo muito bem, mas esse feitiço requer muito trabalho, pois o rei Abel é um homem muito amado por todos e destruir o amor é impossível...

REI EMÍLIO – (furioso) chega! Até você vai ficar do lado dele? Vamos, diga do que você precisa! Faço o que você quiser...

AYRAH – (pensativa) Humm...

REI EMÍLIO – Vamos, diga logo! Não temos muito tempo!!!

AYRAH – (tímida) Você sabe que eu sempre amei você... então... quero apenas que você me ame e se case comigo!

REI EMÍLIO – (embaraçoso) Hã? É... Casar? Humm... é... é... tá, tá... Tudo bem! Trato feito! Caso com você quando o feitiço for concluído.

AYRAH – (alegre) Maravilha! Prometo que até o fim da semana o rei Abel estará sozinho em seu reino...

(Rei Emílio sai. Ayrah começa a preparar o feitiço)

AYRAH – (falando com o gato que ainda está escondido) Você viu lulu? (Fala enquanto meche nas porções). Eu vou me casar com o rei Emílio, o amor da minha vida e nós vamos nos mudar para aquele enorme castelo! (Risos de bruxa). Vou terminar logo esse feitiço!

(Começa a preparar o feitiço no caldeirão) Um pouco de inveja (derrama uma porção no caldeirão), um pouco não, muita inveja!(derrama mais enquanto ri) Uii, como a inveja fede. Vamos colocar agora saliva de crocodilo e unha de dragão (joga dentro do caldeirão vários ingredientes). E pra finalizar, pele de cobra, meia de chulé, pelos do lobo mal, baba de morcego e um pouquinho de perfume e... PRONTO! (risos de bruxa).

(Ayrah pega um vidrinho vazio e enche com a porção).

AYRAH – Lulu, gato maldito, já estou indo. Sinto que meu casamento com o rei está cada vez mais perto (risos de bruxa).

CENA 3

(A Bruxa pega uma vassoura e sai. O Bobo entra tendo foco de luz sobre ele. enquanto ele fala, o cenário da casa da Bruxa é retirado e colocado dois castelos –podem ser dois castelos feitos de isopor, um de cada lado e em frente ao castelo do rei Emílio um pequeno jardim com flores secas).

BOBO – (espantado) Será que aquele rei tão malvado vai conseguir o que ele tanto quer?

(Ayrah chega na sua vassoura, Bobo sai assustado).

AYRAH – (risos de bruxa) olhem esse jardim. É perfeito para lançar o feitiço!

(Ayrah começa a derramar o perfume no jardim enquanto fala as palavras mágicas).

AYRAH – Abracadabra! Abracadabra! Abracadabra!...Abracadabra! Abracadabra! (puuff!) Agora preciso da resistência das teias de uma aranha para prender os súditos do rei Abel (AYRAH Puxa uma capa e se transforma numa aranha tece teias (as teias podem ser fios de lã branca) pelo jardim e depois volta a seu estado normal de bruxa)

agora preciso que esse jardim fique protegido para que os súditos não sejam resgatados. (pensando)... Vamos ver... já sei! Vou transformar uma minhoca numa serpente gigante (AYRAH procura pelo chão uma minhoca. Encontra e faz gestos com as mãos. Da lateral do palco surge uma serpente feita de espuma que é colocada pela bruxa na frente do jardim. Ayrah se distancia do jardim e fica observando os súditos serem atraídos pelo cheiro das flores. Aos poucos os súditos vão se aproximando do jardim meio desnorreados e ficam presos nas teias).

BOBO – (entra em cena assustado) Não acredito! O plano de Emílio deu certo. (Entra o rei Abel sem entender o que está acontecendo)

BOBO – majestade, todos os seus súditos estão presos aqui (aponta para o jardim) o senhor está sozinho no seu reino.

(Rei Abel tenta se aproximar do jardim e é espantado pela serpente)

REI ABEL – Mas o que significa isso? Por que somente meus súditos estão aprisionados nesse jardim?

BOBO – (amedrontado) Majestade... Eu sei o que aconteceu... Posso lhe explicar tudo...

REI ABEL – Vamos fale logo! Por favor!

BOBO – Aconteceu que... (bobo é interrompido por Emílio que entra em cena rindo do rei Abel).

REI EMÍLIO – (empurra o bobo) cale-se seu inútil. (Para

Abel). HÁHÁHÁ Rei Abel... parece que agora você está sozinho... Isso é que dá ser um rei muito bonzinho e inútil. Saia daqui e volte para seu reino e apodreça sozinho!

REI ABEL – Você fala que meu erro foi ser bom. Mas seu reino nunca será tão feliz quanto o meu. Vou recuperar meus súditos!

(Rei Abel tenta de várias formas de tentar recuperar os súditos, mas é sempre impedido pela serpente).

(Abel sai de cena. Emílio volta para o seu castelo e Ayrah que observava toda a cena foi procurar o rei Emílio para marcar o casamento. Ayrah para na frente do Castelo de Emílio).

AYRAH – Emílio! (o rei aparece na janela) já fiz minha parte do acordo e deu certo. Agora vamos marcar a data do casamento.

REI EMÍLIO – (rindo de Ayrah) achou mesmo que um rei poderoso como eu casaria com uma bruxa horrenda como você? Saia daqui! E não volte nunca mais!

AYRAH – (com muita raiva) Isso não ficará assim rei Emílio. Eu não aceito ser enganada. Eu me vingarei!

(Ayrah sai em direção ao jardim e desfaz o feitiço falando).

AYRAH – A única coisa que pode quebrar esse feitiço é o amor eterno das flores de anis. (joga várias flores no meio do jardim quebrando o feitiço e liberando todos os súditos que aos poucos vão de encontro ao rei Abel. Ayrah fica só no jardim quando Emílio entra).

REI EMÍLIO – O que você fez? Sua bruxa imprestável!

AYRAH–A solidão irá assolar seu reino. (súditos começam a sair para o reino de Abel) e você como castigo por ter me enganado ficará sozinho e durante dez anos terá que regar a única flor que restou no jardim, a flor de anis que representa uma promessa de amor eterno. (Blackout).

(Bobo entra em cena feliz).

BOBO– Por fim tudo está resolvido. A paz voltou a reinar entre nós. O rei Emilio durante dez anos regou a flor de anis que cresceu e floresceu lindamente. Após dez anos o rei Emilio se tornou um rei paciente e bondoso conquistando assim seus súditos de volta e se tornando amigo de Rei Abel.

(Entram em cena os dois reis que se cumprimentam e todos os súditos em festa. Blackout).

FIM

ESTRADA AMARELA

(Inspirado no conto: “A Floresta do Riso”)

Ítalo Bruno

PERSONAGENS

GRIZÁ. Mulher, 25 a 30 anos, determinada, forte, feliz. Veste-se com roupas em tons mais escuros, não segue padrões ou regras de comportamento. Faz o que acha bom. Ama o circo e tudo que nele há. Luta pelo que acredita

RONÍ. Homem, 19 anos, se veste com bermudas e regatas em tons extravagantes e possui os braços longos. Busca seu lugar no mundo, adora mágica. Desenvolveu seus talentos e está em busca da felicidade.

KLAU. Homem, 27 anos, um clássico palhaço. Usa roupas coloridas, meias, tem nariz vermelho, cabelos coloridos, maquiagem marcante. Alegre e determinado. Faz tudo pelos amigos e pelo seu circo.

REI NERI. Homem, 45 a 50 anos, rude, grosso, autoritário, prepotente. Veste-se com cores neutras, mas que passem uma imagem de poder. Quer comandar todos. Não tolera os diferentes, os críticos, os pensantes ou estudiosos. Para ele o povo deve viver segundo o que ele ordena e não se deve nem pensar em ter escolha, ele determina.

IREU. Homem, 30 anos, chefe do exército, braço direito do rei, faz tudo que o rei manda, apenas obedece. É duro, violento e arrogante. A vida dele é trabalhar para o rei,

que não lhe dar valor, mas que ele tem esperança que lhe recompensará.

LOCALIDADES:

ESTRADA AMARELA – Estrada que separa o reino da floresta. Caminho para o desconhecido. Ponto que liga vidas e traça destinos

CLIMA: Frio

TEMPO: Noite

DURAÇÃO: 60 minutos

PRÓLOGO

(Blackout. Começa a tocar uma música de festa. Ouvem-se pessoas conversando, rindo ao longe. Escutam-se passos e depois vozes. Ao fundo do palco se veem duas sombras).

REI NERI – (firme) pronto. Ele virá hoje à noite. Encontre-o e dê a ele. Pegue-o. Cansei desta criatura horrenda!

IREU – Sim Senhor!

(Uma das sombras desaparece, fica só uma que começa a andar de uma extremidade a outra do palco. Aproxima-se outra sombra. Ouve-se briga, socos, chutes, gemidos. Pas-

sos rápidos, correndo. Esbarram-se.)

RONÍ – Ei, volte aqui, sua garrafa caiu...

GRIZÁ – (desespero) Fuja, Roní, Fuja! Corra! Siga pela Estrada Amarela! Ele está atrás de ti...

(Aparecem novamente as primeiras sombras).

IREU – Foi ela, meu senhor. Grizá, aproveitou a festa e me tomou a garrafa. Ela está com eles. Com certeza sabe onde se escondem e o que estão tramando.

REI NERI – (ordenando Ireu) Vá atrás dela, traga-a para mim. (Malicioso). Temos muito que conversar. Hahaha (Blackout).

ATO ÚNICO

CENA I

(As luzes se acendem aos poucos, dando forma a 5 sombras no palco que estão dispostas de forma que a plateia possa ver todas. Do lado direito estão Roní e Klau. Do lado esquerdo estão Rei Neri e Ireu, ao fundo deles Grizá amarrada, sentada no chão.

(As luzes acendem e revelam somente Roní e Klau. As luzes fazem um caminho amarelo. Roní olha para o caminho intrigado como se conhecesse).

RONÍ – (constatando) Já estive aqui...

KLAU – Claro que estive, foi por onde chegou até nós

RONÍ – E por que me trouxeste novamente pra cá?

KLAU – É hora de ir.

RONÍ – Hora de ir? Como assim? Ir para onde?

KLAU – Pro mundo ué, pras pessoas, pra sociedade.

RONÍ – Como é? Acho q não entendi

KLAU – É isso mesmo, vam...

RONÍ – (interrompendo Klau, aumentando seu tom) Vamos voltar? Quer que eu volte de onde fugi? Esque..

KLAU – Isso mesmo. Voltar. Você entendeu muito bem Roní.

RONÍ – Você só pode está louco! Esqueceu de tudo que passei, tudo que sofri? Fugi pra nunca mais voltar!

KLAU – Lembro-me de cada palavra que disseste a mim Roní. Você que parece não lembrar de que fugir não é sobreviver, isso não é vida.

RONÍ – hahahahah... Vai querer me dizer o que não é vida? Logo pra mim? Hahahahah... Logo você? Tu está dentro deste lugar por anos, A-N-O-S Klau, fugiu e se escondeu...

KLAU – Acha mesmo que fugi? Você está muito enganado! Fui obrigado a vir pra cá... Ou era isso ou era...

RONÍ – O quê? Era o que?

KLAU – Temos que ir Roní. Agora.

RONÍ – (bravo) NÃO!! Chega, cansei. Me diz o que aconteceu Klau, porque está aqui a tanto tempo? Quem fez isso com vocês?

KLAU – O poder... O poder fez isso com a gente.

RONÍ – Poder? Poder de quem?

KLAU – Do ódio.

(Roní fica intrigado, não entende, ameaça perguntar alguma coisa, mas é interrompido).

KLAU – Chega de perguntas. Vamos!

(As luzes que estavam em Klau e Roní vão se apagando).

CENA 2

(Na outra extremidade uma luz vai clareando outra sombra, dando forma ao Rei Neri).

REI NERI – Só pode ser aqui... Ireu! Ireu!

(A luz revela Ireu).

IREU – Senhor?

REI NERI – Traga ela aqui.

(Ireu se dirige ao fundo do palco, num canto escuro. A luz vai revelando Grizá, está amarrada. Ele a pega e a leva ao encontro do rei).

REI NERI – É aqui, Grizá? Aqui que ele se esconde?... hahahaha... Seu grande amor?

(Grizá tem um olhar de raiva. Ódio. Mantém esse olhar firme no Rei sem dizer nenhuma palavra. Ireu a pega pelos cabelos. Grizá geme de dor).

IREU – Responda sua imunda...

(Grizá não emite nenhuma palavra. Sua expressão é de dor, mas também de raiva. Ireu a joga no chão. Ela cai aos pés do Rei. O rei se abaixa levanta o rosto dela ferozmente).

REI NERI – No fim de tudo, eu fiquei na melhor. Te avisei,

Grizá.Você não escutou.Agora é o seu fim... e do seu amado.

(Ele solta o rosto de Grizá com força. O rosto dela bate no chão).

REI NERI – (olhando para longa estrada) O tempo todo embaixo do meu nariz...

(O rei é interrompido de seu devaneio pela risada de Grizá. Ela ri sem parar. Ireu e o Rei a olham com expressão de indagação. Aos poucos ela se põe de pé, continua rindo. Para de rir e foca seu olhar mais fulminante em direção ao rei. Ameaça correr pra cima dele, que se assusta, mas é segurada por Ireu).

GRIZÁ – (tentando se soltar) Você nunca vai conseguir. Nunca. Ele é muito mais forte do que você pensa em ser (o rei ri com deboche enquanto Grizá fala) eu quero tá viva pra ver o dia em que ele acabará com você...AAAAAAA
ME SOLTA! ME SOLTA!

(Ireu tapa a boca de Grizá para abafar seus gritos. E a segura mais forte. O rei se dirige a ela. Encosta seu rosto no dela).

REI NERI – Vamos ver quem vai acabar com quem primeiro (sai de perto e solta um riso de satisfação)
HAHAHAHAHAHAHA!! (rei para de ri e seu semblante fica sério. Dirigindo-se à Ireu) Vamos!

(Ireu sai atrás do rei em direção ao lado direito do palco, arrastando Grizá junto.As luzes vão se apagando enquanto

se ouve sons de vários soldados marchando juntos).

CENA 3

(No meio do palco, as luzes revelam Roní e Klau. O som continua e vai abaixando até parar).

RONÍ – Tá escutando isso, Klau?

KLAU – Sim.

RONÍ – Ele tá vindo. Deixou tudo pra trás só pra dar fim em nós.

KLAU – Calma Roní. Tá tudo bem.

RONÍ – Como calma? Eles são muitos. O que faremos?

KLAU – Vamos lutar, resistir.

RONÍ – Com que armas Klau? Não vamos conseguir.

KLAU – Vamos sim, confie no plano.

(Roní anda de um lado pro outro impaciente. Para, olha para Klau).

RONÍ – Alguém nos traiu Klau... Um dos nossos que estava lá. Acabou, acabou, já era.

(Klau vai até Roní e o segura pelos ombros. Olha nos olhos dele).

KLAU – Calma! Respira. Ninguém nos traiu. Somos fortes. Mandamos muitos de nós para tomarmos o reino. O rei saiu com todo seu exército, o reino está indefeso, é nossa hora, vamos assumir. Sem guerras, a maioria do povo está conosco. Esse é o plano.

(Roní se acalma, senta no chão, passa a cabeça entre as mãos, levanta a cabeça).

RONÍ – (ao público) O que fizemos a ele? Por que tanta raiva?

KLAU – Você sabe muito bem Roní.

RONÍ – (ao público) Me olhavam com estranheza, me tratavam diferente. Zombavam, criticavam, me excluía... Eu não tinha valor. Não me davam valor.

KLAU – E você queria o que Roní? Que te apoiassem que te dessem a mão? Queria valor? Que te dessem valor? Moral? Respeito? Nunca Roní. Se eles te dessem isso, te dariam poder. Jamais fariam isso. Nós somos os inimigos.

RONÍ – E o que podemos fazer contra eles? NADA. Somos Nada perto deles. Consegui fugir graças a Grizá. Ela me ajudou, me disse o caminho.

KLAU – Somos muita coisa Roní. Podemos fazer muito e já estamos fazendo. Grizá o ajudou porque sabia que era um dos nossos, um lutador, que suportou todas as dores e ficou de pé. (declamando ao público). Nós lutamos e fizemos o povo pensar, repensar, por isso nos odeiam, isso os enfraquece, eles têm medo da consciência da sociedade.

RONÍ – Por quê?

KLAU – Porque uma pessoa que pensa tem poder Roní. Poder de escolha, de mudança, de querer mudar, de fazer algo para mudar, de não se conformar, de lutar, de VENCER!

RONÍ – E por que isso é ruim? Já que é pra mudar pra me-

lhor...

KLAU – O melhor para nós não é o melhor para eles. Se mudarmos as coisas, eles perdem, e perder poder, eles não querem. JAMAIS!

(Roní fixa um firme olhar em Klau que continua para plateia).

KLAU – Pra isso eles usam e abusam desse poder. Eliminam os que lutam, expulsam os que resistem, somem com os pensantes. Eu fugi com os outros pra Floresta? Sim, fugimos. Mas o plano nunca foi viver escondido. Sabemos de nossa força, sofremos tudo que sofreu Roní. Muitos tiveram o pior. É por eles essa luta, por nós, pelo futuro.

(As luzes vão se apagando ao som de vários aplausos e gritos de celebração).

CENA 4

(Vindo do meio, no fundo do palco em direção a frente, está O Rei Neri, Ireu e Grizá sendo puxada).

IREU – Escuta isso senhor?

(O som continua e vai abaixando aos poucos até parar).

REI NERI – Sim, escuto. São eles, estamos perto...Vamos!

(Ao comando do rei, Ireu a puxa para começar a andar. A luz do rei se apaga. Grizá fica atenta aos barulhos. Ela chega perto de Ireu).

GRIZÁ – Fuja, fuja enquanto há tempo...

(Ireu toma um susto e a empurra, ela cai no chão).

GRIZÁ – Acha melhor ficar do lado dele. Um tirano? Você é apenas mais um dos que ela usa...Você não é nada pra ele. Fuja Ireu, ou morra.

IREU – (gritando) Você está louca? Quer morrer?

(A luz volta a iluminar o rei. O rei escuta os gritos).

REI NERI – O que está acontecendo aí? Vamos Ireu... Deixa que ela resmungue, xingue, grite, a hora dela vai chegar, junto com a do amado dela.

GRIZÁ – Você já perdeu Neri. Ele é mais forte que você. As pessoas o protegem porque o amam. Sabe o que amor Neri? Hahahha. Claro que não. Talvez seja por isso que julga os que amam. Vamos protegê-lo pra sempre Neri, você se acabará, mas ele não. JAMAIS!

REI NERI – HAHHAHAHAHAHA. Cale a boca desta cobra Ireu. SIGAM!!

(As luzes que focam em Ireu e Grizá se apagam. Ouvem-se sons de pancada e gritos de dor. Sons de soldados marchando voltam a ser ouvidos. Blackout).

CENA 5

(O som diminui, as luzes focam em Roní e Klau, que estão do lado direito do palco. Atrás deles uma lona de circo, pelo chão alguns objetos circenses).

KLAU –(bravejando para um exército) – Eles fizeram tudo

que puderam fazer. Nos humilharam, nos exilaram, nos mataram. Mas nós resistimos, vamos até o fim. Acreditamos no bem comum, na união, no amor. Estamos aqui, estamos lá, por toda a parte. Juntados por ele, lutando por nós!

(Aplausos e Gritos são ouvidos novamente).

(Aparecem no lado esquerdo, Rei Neri e Ireu, que está a puxar Grizá).

REI NERI – Aqui está ele, veja Grizá. Seu amado, hahahaha (Grizá muito machucada, levanta a cabeça, o olhar e vê seu grande amor: O Circo).

Ela olha Roní e klau, tenta um sorriso. Roní ameaça ir ao encontro de Grizá mas é impedido por Klau, que o segura).

IREU – Venha Roní! Hahahahah! Quanto tempo não te via. Venha pegar sua amiga artista! hahahaha.

(Rei Neri percebe o quase sorriso de Grizá).

REI NERI – Tá feliz Grizá? Hahahhahah Acha mesmo que estas pessoas têm forças contra mim? Vão lutar com o que? Malabares, bolas, Cordas, Maquiagem? HAHAHAHAHAH .

(Ireu retira sua farda, ele está vestido igual aos palhaços. O rei Neri fica surpreso e nervoso. Ireu vai pra cima do tirano).

IREU – Vamos lutar com o que temos, nosso talento, nossa força de querer mudar pra melhor. Temos poder e somos muitos, chega de cálice, (segurando firme o rei Neri) tomaremos o reino esta noite e você já era. Cansamos, Neri. Eu cansei.

(Os sons dos gritos de vitória e aplausos ficam fortes, enquanto as luzes apagam. Blackout. As luzes se acendem rapidamente, todos estão na frente do palco, um do lado do outro).

TODOS – O Rei Neri foi contido pelo próprio exército. Foi julgado, condenado e morto. Os exilados retornaram, o Circo voltou, os presos foram soltos. O reino prosperou. Em meio à estrada Amarela! A tirania acabou!
(As luzes vão diminuindo aos poucos, até apagar).

FIM

5.2. Encenação

A culminância deste trabalho, fechando o empenho em aplicar a metodologia exposta, deverá ser a encenação das peças escritas.

Cada grupo fica responsável pela montagem do seu texto e a apresentação dos espetáculos, sempre em formato de um pequeno festival (mesmo como encerramento da disciplina) em dia especial, com a presença de um público formado por todos os alunos do curso e professores interessados. Para tanto os participantes dos grupos disporão de um tempo que lhes permitam produzir um espetáculo onde se utilizarão de todo o material experimentado durante o processo anterior; que lhes permitam planejar e projetar figurinos, execução de trajés, adereços, caracterização, cenografia, iluminação, sonorização, canto dança etc.

Isso não seria possível sem o apoio do aprendizado de conteúdos e práticas adquiridos em outras disciplinas do Curso como: Cenografia, Caracterização, poéticas da Voz, Teatro de Animação, Iluminação e Sonoplastia Cênica e Produção de Espetáculos.

Essa experiência, embora não tenha ocorrido com a turma apresentada aqui, aconteceu em períodos letivos anteriores, quando a disciplina foi ministrada.

ALUNOS COLABORADORES

Adriana Julia Sousa Correia

Adriana Sousa do Nascimento

Amanda Soares de Sousa

Bruno Oliveira da Silva

Carlos Eduardo da Silva Januário

Clara Diniz da Silva

Cleyton de Sousa Braga

Edson Mendonça da Costa

Francisca Oliveira Conceição

Ítalo Bruno Alves dos Santos

Ítalo Silva Costa

Jailson Araújo Rodrigues

Jéssica Felix da Silva Figueiredo

José Airton Pereira Leite

Milena Perdigão Cardoso

Rosana Fernandes

Ryanne Francisca Torres Santos

Tiago de Jesus Nogueira

Wesley Matheus Mendes Pinheiro Feitoza

BIBLIOGRAFIA

ABRAMOVICH, Fanny. **O Estranho Mundo Que Se Mostra Às Crianças**. São Paulo: Summus, 1983.

BACHELARD, Gaston. **O direito de sonhar**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil S.A., 1994.

BERGSON, Henri. **O Riso, ensaio sobre a significação da comicidade**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BETTELHEIM, Bruno. **A Psicanálise dos Contos de Fadas**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.

DARTON, Robert. **O grande massacre dos gatos**. Rio de Janeiro: Graal, 1986.

FREIRE, Madalena. **A Paixão de conhecer o mundo**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

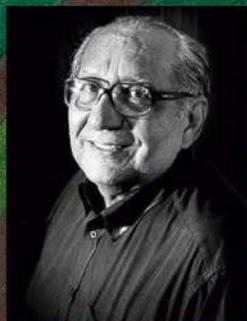
PROPP, Vladimir. **Comicidade e Riso**. São Paulo: Ática, 1992.

PROPP, Vladímir. **Morfologia do Conto Maravilhoso.**
Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.

PUPO, Maria Lúcia de Souza B. **No Reino da Desigualdade.** São Paulo: Perspectiva: FAPESP, 1991.

ZUMTHOR, Paul. **Performance, Recepção, Leitura.**
São Paulo: EDUC, 2000.

SOBRE O AUTOR



Tácito Freire Borralho

Mestrado em Teatro (USP). Doutorado em Artes (USP). É professor Adjunto da Universidade Federal do Maranhão. Docente do Curso de Licenciatura em Teatro e dos programas de Pós-Graduação, PROFARTES - MA e PPGAC (Teatro). É dramaturgo, membro da Associação de Dramaturgos do Nordeste. Diretor Teatral. Dirige a Companhia Oficina de Teatro - COTEATRO. Atua como Interpretete em Teatro, Cinema e TV. Avaliador de peças Teatrais e Roteiros. Coordena Projetos de Extensão na área de Teatro de Animação. É Comendador do Mérito Timbira (Estado do Maranhão). Participa dos Grupos de

Pesquisa: Memória da Dramaturgia Amazônica - Construção de Acervo Dramatúrgico, da Universidade Federal do Pará; Poéticas Cênicas - Visuais e Performativas da Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho; Pedagogias do Teatro e Ação Cultural da Universidade Federal do Maranhão. É membro do Conselho Editorial da MÓIN-MÓIN - Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas.