

TCE
HISTÓRIAS

DINCIOS

MARIANA BRUMA

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES CÊNICAS
MARIANA BRAGAMONTE BRUM
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

HISTÓRIAS BRINCADAS

Imaginário, sentido e significação no processo artístico
pedagógico

São Paulo, 2019.

Para João e Matheus.

E a todxs xs mestrxs-aprendizes da vida com quem encontrei, me “espantei” ou me encantei.

SUMÁRIO

1. Introdução

João e Matheus: quando os meninos puseram o livro na balança, **p. 10**

1.1. Retorno, **p. 11**

1.2. Cultura Lúdica como Linguagem Cênica:
Partimos de um senso comum ou há jogo nisso? **p. 12**

1.3 Um exercício de incerteza, **p. 16**

2. Brincar e Jogar - Como brincar cada história? **p. 19**

2.1 Grupo de Criação e Primeiras experiências -
Brincadeira como modo de acessar a história, **p. 20**

2.2. Primeiro exercício de *Imagem-conceito*
Imagen-conceito e Imagens-síntese (linhas, vetores e formas) para o narrar, **p.32**

2.3. INTENÇÃO: a escolha de uma história, **p.42**

2.4. PRESENÇA: A primeira oficina: “apenas” brincar, **p. 44**

3. História Brincada 1: Revirar vestígios como atitude poética, **p.48**

3.1. Imagens poéticas, polissemias e neologismos: pistas na escrita de Mia Couto, **p.51**

3.2. Pés andarilhos e os vestígios nos olhos, **p.54**

3.2.1. As brincadeiras, **p.59**

3.2.2. Música e jogo, **p.61**

3.3. O exercício síntese a partir d’O País dos Brinquedos”, de Agamben, **p.67**

3.3.1. Workshops e desdobramentos, **p.74**

3.4. *Filho das águas: O Nascimento de Nhamataca*, **p.80**

3.4.1. Dramaturgia e seus Jogos simbólicos:
Metáforas, Metonímias e Apreciações, **p.81**

4. Entre oficinas e sala de ensaios:

“Tela atrás dos meus olhos” e ”Imagem-conceito” para recortar a história, **p. 97**

4.1. A HISTÓRIA BRINCADA 2 : “O Fazedor de Rios”, **p. 103**

4.2. Oficina 3 – Propostas de Gianni Rodari e Mia Couto, p.113

4.3.“A tela atrás dos meus olhos” + “E AÍ” para criar com crianças:
Uma “avaliação criativa” do projeto, p. 115

5. Considerações finais

A imagem na calçada da memória, p. 124

5.1. *No tempo da brincadeira*, p. 124

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS, p. 127

7. ANEXOS, p. 130

(1) Materiais Poéticos/Versões recolhidas, p. 131

(2) Proposta de Projeto com CCA Bom Jesus, p. 138

(3) Oficinas – Plano de Aula 1, p.140

Plano de Aula 2, p.143

Plano de Aula 3, p.146

Plano de Aula 4, p.148

AGRADECIMENTOS

À **Deise Bragamonte**, também mãe e primeira professora, pela energia vital com que vive, por me parir neste mundo e doar tanto de seu tempo, presença e otimismo.

À **Lena Júlia Vargas**, pelo amor, alegria e sabedoria com que me ensinou sobre a vida.

Ao meu pai, **Dalvan Brum**, pelos incentivos, companhia de estudos e longas caminhadas de conversa diantes d(a)o mar e n(a)os altos de morros.

Aos “irmãos”, **Bino**, por me permitir o aprendizado da diferença, pelo senso de humor peculiar e parceria de muita brincadeira; e **Quinho**, pela leveza, cuidado, e palhaçaria toda.

À **Vó Vita** (*in memorian*) e ao **Vô Badi** (*in memorian*), por nossa amizade e toda presença e amor que tiveram em minha vida. Por me possibilitarem a brincadeira n(as) **ruas de Cachoeira** e a escuta de histórias no banquinho de pedra, enquanto passavam os petiços.

À **Vó Cleci**, pela amorosidade prática, e ao **Vô Eti**, pela poesia nos olhos e danças. E a delicadeza de ambos nos saberes das mãos que costuram.

Agradeço **Guilherme Beraldo, Jady Salviano e Lívia Matos**, por entrarem, um a uma, nesta pesquisa junto a mim e tomarem o estudo e a prática para si com tanta beleza, carinho, criatividade e comprometimento.

Às **crianças do grupo Sol do CCA Bom Jesus** de 2019; à **Luciana, Talita e demais educadorxs e funcionárixs do CCA Bom Jesus**, por me receberem, apoarem este processo e realizarem os registros; à **Bárbara e a Renata do CCA Bom Jesus**, por acreditarem no projeto e lhe darem suporte para que acontecesse.

À **Ray e Sil**, por serem as “fadas do lustre” do CAC e estarem junto na caminhada toda. Com chás, conselhos, botões coloridos e linhas verde-água e azul piscina; ao **Fábio Cruz do Nascimento**, pelo sorriso, conversas e acolhimento diário; ao **Zito**, pelo entusiasmo e

disponibilidade, e por incentivar as engenhocas; ao **Fernandes**, produtor do CAC, que tanto fez por nós no amor!; à **Alê**, pelos sorrisos, papos e ajudas nas xerox; e a **todxs os funcionárixs e professorxs do Departamento de Artes Cênicas da USP**.

Às **funcionárixs da Biblioteca da ECA**, sempre solícitos e à este local onde teve abrigo grande parte da escrita de meu trabalho.

À **Lucienne Guedes**, pela condução amorosa e a inspiração em seu fazer dedicado como artista e formadora; e ao **Murilo Thiago**, pela escuta, orientação e o tempo dedicado nas conversas e andanças pel(as) **ruas, praças e parquinhos do Butantã**.

À **Damaris Monteiro e Maria Glória**, por existirem; à **Ana Carolina Marinho**, pela inspiração que “agiganta” o coração, e por ser tanto; à **Sarah Alencar**, por ter iniciado comigo muito do que foi o germe deste trabalho; e à **Marimel** pela alegria e sinceridade na busca.

À amada tia **Ana Brum**, à parceira de vida **Mana Lu** e à **Angela Seabra**, querida psicóloga, toda gratidão pelo cuidado, amizade, escuta, conselhos, apoio e amor. Vocês foram pessoas fundamentais para que eu permanecesse viva, reestabelecesse o equilíbrio de minha saúde mental – após anos de altos e baixos- e seja quem sou agora, num viver mais consciente e amoroso comigo e com o mundo. Ensinaram-me muito. Hoje posso dizer: Há ânimo e vida aqui!

Axs **amigxs angoleirxs** do CEPEUSP e à **Capoeira**, que me ensinam tanto sobre estar junto e o que veio antes de nós e; especialmente ao **Womualy**, pela paciência em partilhar saberes tão profundos e a disposição para refletir sobre nosso tempo e as mudanças que se fazem necessárias.

Às querida **Nádia Verdun, Letícia Aparecida** e ao **Felipe Boquimpani**, pela experimentação tão sincera e viva de nosso grupo de estudos de Teatro e Ritual pelas ruas, parques e diferentes espaços da cidade – na terra junto das galinhas e pavões- e os domingos inteiros de vento frio e imersão. Felipe também me ensinou muito sobre direção, atuação, pesquisa, coletivo e conflito; agradeço por nossas conversas sem fim noite adentro, pela amizade e possibilidade de nos mostrarmos tal qual éramos, frágeis e

transbordantes, pulsando interrogações. Sinto saudades.

À **Carolina Borges, Luiz dos Santos e Gustavo Jesus Thomaz**, pelos encontros verdes e aprendizados todos; e à **Anna Alice e Beatriz Ri, as Zannas**, pelo que pudemos criar, brincar, rir e ser no tempo que fomos.

Agradeço **Erica Stoppel** pelos diálogos sinceros, capacidade de se reinventar e por acreditar em mim; à **Luara Bolandini**, pela sede de perfeccionismo e de tornar ação tudo que admira, **Bruno Rudolf** pelo cuidado e caroninha final; e à **Rosa e todos que somaram em sua gestação-criação**, por me permitirem ver a realização de sonhos coletivamente.

À **Vivian Mendes, Priscilla Santos de Sousa, Raquel Brito, Raphaela Kanashiro e demais companheiras do Olga**, pelos ensinamentos através da ação e discussão política;

Axs **estudantes que ocuparam as escolas em 2015** e todo seu *sangue nos olhos* que faz acreditar;

Axs **colegas grevistas, ocupantes e militantes, a Alexandre Pariol, ao SINTUSP e às professoras e ocupantes da Creche Oeste Aberta**, que ensinaram sobre resistência, desigualdade, poder, e me fizeram compreender a Universidade no que ela tem de mais injusto e opressivo, mas também de possibilidade de resistência.

À **cidade de São Paulo** e aos nove anos de calçadas, gentes, partilhas e culturas pulsantes que tanto ensinam sobre diversidade, ignorância e realidades;

Ao **bairro do Butantã, seus forrós, Bois e carnavais**, que me aquecem o corpo, criam vínculos e dão sentido de comunidade pelo festejo, cantar e dançar;

À **Maria Lúcia Pupo e Suzzana Schmidt**, por fazerem parte deste trajeto, compartilharem seus saberes e me auxiliarem neste aprendizado;

Axs **colegas de Projeto Teatral de Licenciatura I**, pelo apoio, desabafos e orientações coletivas sem fim; e pela construção da CHAMA! Experiências artístico- pedagógicas

para pôr fogo no parquinho! - XVIII Semana da Licenciatura 2019, com temas e presenças tão necessárias. (Agora foi!)

Sozinha a gente não faz nada neste mundo; não vive, nem aprende a amar.

Valeu, gente!

RESUMO

Este trabalho analisa as possibilidades artísticas entre histórias e brincadeiras para a criação cênica em um processo pedagógico teatral. A experiência prática referenciada deu-se junto a um grupo de pesquisa e criação com estudantes de Licenciatura em Artes Cênicas e em Música da Universidade de São Paulo e em oficinas e apresentações realizadas com crianças de 06 a 11 anos frequentadoras do Centro de Crianças e Adolescentes (CCA) Bom Jesus, localizado na Vila Nova Jaguaré. As brincadeiras foram utilizadas como modo de introdução ao vocabulário teatral e como linguagem cênica, na medida da prática simbólica que permitem. As histórias trouxerem à tona novas significações para brincadeiras, brinquedos e materiais lúdicos. Os procedimentos de “Imagem-conceito” e “tela atrás dos olhos” tornaram-se fundamentais para acessar o imaginário dos participantes em relação ao material literário e seus sentidos. Como tal, será aqui desdobrado este percurso e possíveis compreensões desta prática enquanto elaboração arte-pedagógica. Para a reflexão crítica acerca dos recursos utilizados e a interação e recepção observadas, dialogaremos com autores na perspectiva da Sociologia da Infância.

Palavras-chave: Jogo; Brincadeira; Histórias; Cultura Lúdica; Culturas da Infância; Sociologia da Infância.

1. Introdução

João e Matheus: quando os meninos puseram o livro na balança.

Durante o ano de 2011, o segundo após minha mudança para São Paulo, tive a oportunidade de desenvolver, durante cerca de 7 meses, uma oficina de teatro junto a crianças de 6 a 12 anos em uma associação de moradores na Comunidade do Vietnã, no Jabaquara, região sul de São Paulo.

Propunha encontros em um espaço de brinquedoteca bastante mal conservado, cujo piso superior dava lugar a pequenissimas salas de aulas onde idealmente ocorreriam aulas de reforço escolar, mas raramente aconteciam por falta de docentes voluntários. Ao lado, encontrava-se instalado um telecentro com considerável fluxo de frequentadores e aulas de informática e uso de internet à comunidade. Em frente a ele, na entrada da sede, haviam cadeiras para espera e uma estante baixa com alguns livros, que contava também com títulos de literatura infantil.

A brinquedoteca desativada – que permanecia quase sempre fechada- oferecia uma grande “concorrência” à minha aula, mesmo com seu brinquedos já velhos e empoeirados. Era, pra maioria dos que lá iam, o espaço com mais possibilidades de experiência lúdica e também o mais protegido de seu cotidiano- em alguns casos mais que a própria casa. Um tanto crua no que diz respeito à formação arte-pedagógica, inicialmente eu buscava me impor àquela condição ou utilizar alguns de seus objetos; depois, fui descobrindo modos de conduzir o encontro mais fluidamente sem negar aquele espaço e necessidade. Havia momentos que a meu desejo de lhes propor algo que lhes fosse significativo era somado um interesse deles que, se hoje posso resgatar, lembro de serem situações em que brincadeira, jogo e improviso estavam mais presentes, para além de exigências de linguagem ou precisão completamente descabidas de minha parte que por vezes ocorriam.

A oficina não tinha muitos alunos e a frequência destes era bastante variável, seja por dificuldades na dinâmica doméstica que impediam a chegada ao espaço, pela desmotivação destes frente a uma imposição à participação por parte de algum responsável ou por outros motivos já vagos em minha memória. Dois meninos, um de seis e outro de dez anos, apesar de apresentarem menos, eram os de presença mais constante. Em uma manhã de oficina, já passado tempo do horário de início, ninguém além dos dois apareceu. Para aguardar um pouco mais e poder vivenciar o encontro de modo mais afetivo e próximo, propus que escolhêssemos algum livro para leremos juntos. Era frequente brincarmos com alguns sons e letras em meus cadernos, onde eles deixavam desenhos e assinaturas. Sabia que nenhum dos dois dominava a leitura, mesmo o mais velho. Fomos até a estante e eles escolheram um livro que nunca me esqueci: “O País dos Cem-gramas”. Nos demoramos em cada folha, pensando e construindo juntos o que seria uma editora, autor, ilustrador. No esforço de criar uma imagem sensível para dedicatória, lembro do exemplo do “cartão de presente”, como um

bilhetinho carinhoso que alguém põe junto ao ursinho de pelúcia para ofertá-lo. A dedicatória do livro dizia algo como “a todas as crianças enganadas na balança do pão, da educação...” e seguia elencando a seu modo outros direitos básicos em falta num contexto de desigualdade social. O menino mais novo, Mateus, riu quando li tal parte em voz alta. Mas João o olhou sério. Menino bastante tímido e fechado, ainda que desejoso de afeto, era raro exprimir-se espontaneamente pela fala. João olhou sério para Mateus e disse: “-isso não é engraçado.” E, neste momento, o percebi bastante consternado. Nos olhamos e compreendi o quão consciente estava do que aquelas palavras significavam. Esse episódio seguiu em mim.

Anos depois, iniciei uma jornada de trabalhos em brinquedotecas em condições completamente distintas. Espaços com alto suporte, bem estruturadas, com equipe, instalações artísticas mensais, projetos, crianças acompanhadas de responsáveis durante a brincadeira no espaço que, em todos os casos, tinham o “brincar livre” como premissa. Em seu espaço interno, duas das brinquedotecas contavam com uma área de palquinho-teatro, uma mesinha comprida para ateliê de trabalhos manuais e uma pequena biblioteca, dentre outros nichos.

Em minha atuação enquanto arte-educadora, sempre atentava a como se dava a relação com os livros, como o modo em que eram dispostos influenciava. A diferença entre colocá-los numa cabana acolhedora de tecidos transparentes, num fio cruzando o espaço, na estante, no chão. Quando era atrativo, quando convidativo? Muitas vezes, nem mesmo os adultos cuidavam do material, inclusive sentando em cima. Outras crianças se interessavam e solicitavam a leitura conjunta. Experimentávamos a partilha oral, a criação de histórias e confecção de livros – e de mini livros para bonequinhos e miniaturas de gente de madeira- e eu me perguntava que lugar seria este do livro enquanto brinquedo, da história viva ou vivenciada.

Mais tarde, comecei a traçar projetos que culminam neste que agora se lê. Considerando que a biblioteca da criança, que experiência pelo brincar, talvez não seja tão silenciosa e individual, com mesas separadas por repartições, uma outra forma, mais aberta, de se aproximar destas histórias também seja bem vinda. E esse modo de fruir brincando esteja mais próximo da experiência de oralidade da cultura popular, que antecede ao livro escrito e a imprensa, e tanto mais à invenção da ideia de infância, da literatura infantil, e da escola (aliadas, considerando-se a função didática). Um espaço em que modalidades de “leitura” e relação com o texto se evidencie pelo brincar, sem deixar de lado a experiência de encontro coletivo com uma história.

1.1. Retorno

Retomo os encontros de meu primeiro ano no curso de atuação da SP Escola de Teatro, com a formadora Lucienne Guedes. Era frequente em seus comentários e propostas o termo “dramaturgia

do encontro”. Na época eu compreendia seu sentido pelo contexto, o supunha como algo que se referia à intencionalidade pedagógica no processo de construção de vocabulários e ambiência do coletivo, para que os momentos de criação e reflexão se dessem a seu tempo, sendo possível lhes atribuir sentidos através da experiência. Hoje, no último ano do curso de Licenciatura em Artes Cênicas, volto à expressão. Busco-a nos livros tentando encontrá-la enquanto conceito. Não encontro. Recorro à mestra, e descubro a feliz “invenção”, repleta de sentido. Aquilo que tanto me auxiliou não está delimitado conceitualmente, mas aqui escolhi tomá-lo enquanto objetivo, quiçá pista.

Se dramaturgia é a organização da ação, seus desdobramentos contemporâneos culminam cada vez mais em sua perspectiva expandida, para além do texto dramático como guia, considerando-se espaço, corpo, sonoridade. Aqui proponho essa ação vista como caminho, roteiros possíveis. Ora definindo regras de jogo e descobrindo-as em estruturas de brincadeiras, ora na retomada da experiência de narrar e contar. Pensar e criar *dramaturgias de encontro* é uma proposta de entrelaçar brincadeiras antigas, teatro e jogo hoje. Isso por observar o quanto há nas brincadeiras de rua, ou tradicionais, uma série de conceitos considerados recentes, contemporâneos. Talvez seja uma suspeita de que a performatividade está colocada enquanto jogo, culturalmente, muito antes de ter ganho este nome nos estudos da cena.

Pontuo, quanto a isto, a quase ausente distinção entre atores e platéia na cena teatral, quanto mais se proponha lúdica e relacional por parte de quem traça as regras.

Assim, intentou-se, inicialmente, retomar e partilhar um repertório comum de brincadeiras no processo de pesquisa, adaptando-as às histórias escolhidas, para que estas fossem jogadas. A brincadeira também foi utilizada para uma aproximação do texto, suas imagens poéticas, sentidos e possibilidades cênicas. E, aos poucos, elaborou-se um caminho cênico para narrar, encenar e jogar histórias com um público de crianças e alguns adultos.

1.2 . Cultura Lúdica como Linguagem Cênica: Partimos de um senso comum ou há jogo nisso?

Muito já se pesquisou na área de Pedagogia das Artes Cênicas sobre texto e jogo. Trabalhos aprofundados como o de Ingrid Koudela, a partir do teatro épico de Brecht e jogos teatrais; e de Maria Lúcia Pupo, que aborda a ludicidade na experimentação de diferentes materiais textuais (notícias de jornais, ditados populares, romances, entre outros) são algumas da referências na área.

Também as manifestações tradicionais da cultura popular brasileira tem sido aproximadas- dentro de alguns limites- das práticas acadêmicas que se pretendem deslocadas da visão eurocêntrica. Mas o que, principalmente, causava questionamento ao pensar esta pesquisa, era compreender a motivação por trás da escolha de brincadeiras enquanto ponto de partida. O que as diferenciava de jogo, e que

possíveis mitos eram sustentados por esta atribuição a elas como algo próprio da infância se tornaram dúvidas crescentes.

Nem todas essas perguntas foram objetivamente respondidas a partir da vivência. Além das significações expostas pelas crianças, o modo como se relacionaram com a cena e as propostas trouxeram direcionamentos práticos e hipóteses. Endossou tanto mais a necessidade deste segundo processo, o de escrita, ser acompanhado por uma continuidade na busca por referências bibliográficas que dessem base sócio-histórica à discussão.

Pontuo, assim, como escolha, considerar Culturas da Infância como um pressuposto neste trabalho. Em discordância com uma visão essencialista de infância, que considera seu processo de desenvolvimento isolado de seu contexto social, sem ser influenciada por ele em sua compreensão de mundo, como ser puro e livre de ímpetos.

A infância é aqui compreendida enquanto processo histórico, enquanto construto, moldado junto à sociedade burguesa e de acordo com as necessidades e expectativas de um ideal de modernidade. A criança é assim educada pelas instituições que derivam deste período para se comportar de acordo com a visão adulta acerca de sua condição etária, num processo baseado, antes de tudo, na heteronomia. “A diferença geracional é, assim, historicamente construída, com efeitos na evolução do estatuto social e das representações sociais sobre as crianças.” (SARMENTO, 2002).

Muitos direitos foram conquistados a partir daí, e isso deve ser preservado e comemorado enquanto proteção social e garantia de respeito aos direitos humanos pelo Estado. Há uma característica, porém, que segue podando a criança em sua expressão e aprendizagem diante do mundo. Para além da sua condição de dependência em relação ao adulto – que dentro das Culturas da Infância seria o ponto em comum desta entre diferentes contextos sociais- muito se enfatiza ainda a noção da criança como incompleta, em déficit em relação ao adulto maduro em seu processo de desenvolvimento. Segundo José Jacinto Sarmento, entende-se o conceito de *Culturas da Infância* como:

“(...) a capacidade das crianças em construirão de forma sistematizada modos de significação do mundo e de acção intencional, que são distintos dos modos adultos de significação e acção.

A pluralização do conceito significa que as formas e conteúdos das culturas infantis são produzidas numa relação de interdependência com culturas sociais atravessadas por relações de classe, de gênero e de proveniência étnica, que impedem definitivamente a fixação num sistema coerente único dos modos de significação e acção infantil.” (SARMENTO, 2002, p.3)

As formações se davam e ainda se dão distintas enquanto oportunidade e projeto. O filho do aristocrata e do burguês, eram educados para serem futuros herdeiros, enquanto o do trabalhador, para servir, numa lógica de reprodução piramidal que pouco ou nada se modificou. Muito do que é “vendido” enquanto infância não chega à criança pobre cuja obrigação segue sendo a sobrevivência.

Se à de classe alta permite-se o acesso aos produtos da indústria cultural e esse desejo também será alimentado em outras classes, a capacidade de acesso e produção cultural (me refiro à cultura lúdica) da que tem menos recursos torna-se ainda mais enfraquecida e desvalorizada, e a proteção que lhe é dada tanto menor quando de seus direitos violados.

Parte do desejo de tomar as brincadeiras enquanto possibilidade cênica para contar histórias era por considerar que esta dialogava diretamente como imaginário infantil.

Ora, uma distinção se faz necessária. Quando Gilles Brougère trata da Cultura Lúdica, ela se apresenta compatível com o conceito de Culturas da Infância na medida que a criança não é vista, no desenvolvimento da primeira, como mera receptora. Brougère define Cultura Lúdica como:

“o conjunto de regras e significações próprias do jogo que o jogador adquire e domina no contexto de seu jogo. Em vez de ver no jogo o lugar de desenvolvimento da cultura, é necessário ver nele simplesmente o lugar de emergência e de enriquecimento dessa cultura lúdica, essa mesma que torna o jogo possível e permite enriquecer progressivamente a atividade lúdica. O jogador precisa partilhar dessa cultura para poder jogar.” (BROUGÈRE, 1998 p.23)

A criança também é agente produtora de cultura e, ao tomar contato com os produtos da indústria cultural – aí entram os brinquedos industrializados e toda sorte de objetos, roupas, acessórios, games, filmes que percorrem o mundo globalizado de modo massificado- nada garante que sua interação com o que lhe é apresentado seja de mera assimilação e reprodução. Ainda que de grande influência, Sarmento (2002) reforça que

“a colonização do imaginário infantil pelo mercado é um dado da sociedade contemporânea que não se pode ignorar. Mas, do mesmo modo, não se pode também ignorar a resistência a essa colonização, através das interpretações singulares, criativas e frequentemente críticas que as crianças fazem dessas personagens, reinvestindo essas interpretações nos seus quotidianos, nos seus jogos e brincadeiras e nas suas interações com os outros.” (SARMENTO, 2002, p.16; grifo da autora)

Como exemplo, um curioso trecho vem à memória. Quando da leitura de Gramática da Fantasia, de Gianni Rodari, contava-se uma experiência em escola pública da cidade de Reggio Emilia. O exercício de um menino, em resposta à proposta de criação de uma história a partir da “palavra olá”. Ele criou oralmente um dia de busca por palavras de diferentes tamanhos, as quais atribuía qualidades peculiares, **indicando seu porte com as mãos**. Rodari supõe, na historieta, que o gesto do menino provavelmente veio de uma propaganda veiculada na época, em que os produtos eram anunciados em palavras grandes e pequenas indicadas pelo contorno das mãos, de um lado e do outro dos letreiros. O objetivo de venda do produto no comercial televisivo, neste caso, provavelmente se perdeu. A métrica das palavras tendo o corpo como suporte referencial foi recordada e trouxe uma chave de leitura para o exercício pensando tamanhos e qualidades de palavras, indo

muito além do sentido de “olá” enquanto cumprimento. (RODARI, 1920, p. 18)

Aqui enfatizamos a brincadeira como espaço de enfrentamento da cultura. Esta também produzida pela indústria, que cria brinquedos e produtos de acordo com a visão de infância que os adultos tem das crianças, mas também pelo que é produzido enquanto cultura lúdica pela própria criança. E são estas “produções” que interessam no processo a ser aqui analisado. Ou, tanto melhor, as posturas diante do mundo que tornam possível este tipo de criação. Dentro da gama de brincadeiras e brinquedos que se concentrariam nesta lógica, poderíamos considerar grande parte, senão tudo , o que hoje é tido como brincadeiras tradicionais da infância, tais como as de roda, cantadas, silentes, de corda, jogos de mãos, amarelinha, etc. Mesmo que se ignore suas origens e seja perceptível sua presença em distintas infâncias ao redor do mundo, sua propagação se dá, principalmente, pelos próprios pares infantis. Adultos também ensinam, integrantes que são da cultura lúdica de seu contexto, mas há aqui a especificidade de tais brincadeiras apresentarem ainda outras características. Em sua ideia de “gramática das culturas da infância”¹- salvo a contradição do termo-, Sarmento coloca alguns aspectos centrais encontrados nas Culturas da Infância no eixo das crianças como produtoras e responsáveis pela permanência de práticas lúdicas. Sobre o comportamento em relação ao que lhe é apresentado, Willi Bolle, em referência às observações de Walter Benjamin sobre o assunto, diz:

“de uma maneira geral, os brinquedos documentam como o adulto se coloca em relação ao mundo da criança. Há brinquedos muito antigos, como bola, roda, roda de penas, papagaio, que provavelmente derivam de objetos de culto e que, dessacralizados, dão margem para a criança desenvolver sua fantasia. E há outros brinquedos, simplesmente impostos pelos adultos enquanto expressão de uma nostalgia sentimental e falta de diálogo. Em todos os casos, a resposta da criança se dá através do brincar, através do uso do brinquedo, que pode enveredar por uma *correção de função*. E a criança também escolhe os seus brinquedos por conta própria, não raramente entre os objetos que os adultos jogaram fora. As crianças “fazem a história a partir da lata de lixo da história”. É o que aproxima dos “inúteis”, dos “inadaptados” e do marginalizados.” (BOLLE, 1984, grifo da autora)

O que consideraremos aqui é o paradoxo de estarmos lidando enquanto adultos com os aspectos da Cultura Lúdica que são característicos das crianças em seu modo de criar e ver – mas com o qual encontramos aproximações e semelhanças, além de simpatia, pelo olhar artístico diante do mundo. Isso não impede de seguir cultivando-a conosco e alimentando-a de acordo com nossas necessidades e possibilidades inventivas, enquanto artista da cena. O que guia a análise deste projeto e sua revisão crítica são as indagações acerca dos modos como lançamos nosso fazer em diálogo com as crianças do CCA Bom Jesus e a busca por rever esta hierarquização, na medida do que nos foi possível.

¹SARMENTO, 2002, p11.

1.3 Um exercício de incerteza

Este será, antes de tudo, um *exercício de incerteza*. Como no jogo, diz o pesquisador Eugenio Tadeu Pereira, em que sabe-se se da existência das regras, mas nunca do resultado, pois “ninguém sabe se será possível executá-las”. Nem se serão mesmo necessárias, vale acrescentar. Este projeto foi uma tentativa de acessar histórias coletivamente, de ter uma atitude de quem brinca diante delas e, literalmente, com elas, na busca por sentido e por suas possibilidades enquanto processo pedagógico, de fruição artística e de criação cênica.

Duas desconfianças e um desejo se apresentam. Primeiro, de que **muito do que se faz enquanto literatura e teatro destinado ao público infantil subestima a capacidade de leitura e compreensão das crianças**. E muito disso ainda se afasta de temáticas sociais para se centrar no que é de cunho individual. Não se fala aqui de abrir mão da subjetividade, mas de tratar do olhar diante do mundo, não só na via intrasubjetiva e do ambiente privado. Ainda nas desconfianças, também *espontava a dúvida² de que brincar e fazer teatro não estariam assim tão distantes*. Se perguntar sobre suas semelhanças, distinções e possibilidades de conversa poderiam, portanto, ser frutíferos para pensar a linguagem teatral e seu fazer. Por último, um **desejo de experimentar histórias no corpo**, de se perguntar como o livro pode fazer o movimento contrário ao da ida à prateleira, como experimentar os já registrados enquanto biblioteca viva e aberta à ludicidade.

Como desdobramento, decidiu-se pelo desenvolvimento de *dramaturgias de encontro*, histórias que seriam elaboradas cenicamente utilizando-se da brincadeira enquanto linguagem para a criação e experiência teatral. A elas chamamos aqui de Histórias Brincadas. Inicialmente, entendia-se que um borrar de fronteiras entre o narrar, o brincar e a estrutura dramática pudesse ser experimentado por um público-jogador, que ora se estaria dentro, ora fora. O processo levou a um caminho distinto, em que as estruturas de jogos apareciam mais sutilmente. Na maior parte da pesquisa, a brincadeira foi utilizada como modo de iniciação a conceitos teatrais para o grupo de criação, e os materiais lúdicos e brinquedos tornaram-se metáforas para as histórias. A estas, coube muitas vezes a ressignificação das materialidades antes reconhecíveis por leituras e funções distintas. Brincadeiras e jogos teatrais foram realizados também em oficinas com as crianças que experenciaram as apresentações das Histórias Brincadas, com o intuito de explorar os alicerces da pesquisa com elas. Estes encontros geraram mudanças e nortearam escolhas importantes no trabalho do grupo.

Enquanto pesquisa, as questões se estruturaram em camadas interrelacionadas: estudo teórico; formação de um grupo de criação cênica; e projeto no Centro de Crianças e Adolescentes (CCA) Bom

²Menção à linguagem poética de Mia Couto. No início do capítulo utilizado como material poético neste trabalho, “O Fazedor de Rios”, lemos “.....”

Jesus, composto de 4 oficinas e 2 apresentações de Histórias Brincadas. Os encontros do grupo foram registrados no formato de diário de bordo coletivo e outro individual da pesquisadora, além de fotografias e vídeos. Nas ações compartilhadas no CCA, a memória se fez pela escrita da autora e fotos e registros filmicos das educadoras da instituição presentes nas datas.

Coube à pesquisadora a condução dos encontros do grupo de criação, numa perspectiva que buscava a horizontalidade e envolvimento do coletivo em diferentes funções e decisões o máximo quanto possível. Também ela se colocou como atriz, dramaturgista, dramaturga e encenadora, na medida em que organizou o material e reelaborou-o a partir das criações individuais e coletivas. Muito de como as histórias renasceram em cena oralizadas dizem respeito a como cada integrante pode se apropriar delas durante o processo, utilizando de palavras menos ou mais fiéis ao texto, sempre com margem para a improvisação e diálogo com o público.

Como obra literária, a maior parte do trabalho se desenvolveu tendo em vista “O Fazedor de Rios”, capítulo do romance Terra Sonâmbula, de Mia Couto, e recomposto em duas partes, visto que este comporta uma segunda história dentro de si. Antes desta, outras narrativas estiveram presentes como caminhos de investigação das possibilidades de se “brincar histórias”, sendo estas, muitas vezes, mais diretamente facilitadoras da fricção com a brincadeira do que a escolha final se mostrou à primeira vista.

Como autores a dialogar, Manuel Sarmento, Luis Alberto de Abreu, Giorgio Agamben, Gilles Brougère, Maria Lúcia Pupo e Regina Machado são os que mais auxiliam o desenvolvimento da reflexão. O primeiro, pela perspectiva de Culturas da Infância; o segundo, pelo olhar demorado e aprofundado sobre a narrativa; Agamben, pela provocação que a leitura de “No país dos brinquedos” trouxe à pesquisa, encaminhando história e brincadeira numa via de relação diferente da pensada no começo do projeto. Brougère dará a base para conceitos como *brinquedo* e *jogo* numa perspectiva sociológica, fundamental para que as inquietações que geraram o trabalho possam ser desenvolvidas. A pesquisa de Pupo acerca do jogo simbólico e suas abordagens na cena e na pedagogia do teatro também foram de fundamental importância para sistematizar ideias. Machado, em seu saber delicado acerca da escuta das histórias a contar, foi uma preciosidade para lapidar o caminho.

Eleonora Fabião e seu entendimento de *ideias a serem suadas junto aos pares de criação* estiveram presentes no que mais faz o processo do grupo ter força e sentido. Ricardo Azevedo, escritor e pesquisador da cultura popular foi também determinante para elaboração das primeiras ideias quanto ao tema deste trabalho.

A autora considera que o processo formativo teve início muito antes do período acadêmico, e também concomitante a ele. Mestras e formadores serão, assim, mencionados como referências em muitas escolhas e propostas que tiveram sua origem pelo contato prático, em cursos e aulas. Lucienne Guedes, Lu de Carvalho, Lucilene Silva, Rosane Almeida e as experiências brincantes todas no curso

de Educadores 2015, Maria Thaís, Arthur Gamero, Cibele Forjaz, Cristiane Velasco, Luciano Gentile, Antônio Araújo, Ilo Krugli (*In memorian*), Fabrício Licursi e Ricardo Neves são algumas das inspirações centrais para a prática que aqui se desenvolveu.

2. Como brincar histórias?

Para encaminhar estes questionamentos como processo artístico-pedagógico, formei um grupo com mais uma estudante de Artes Cênicas, Jady Salviano, e dois estudantes da licenciatura em Música, Guilherme Beraldo e Livia Matos. Outras pessoas estiveram nos inícios, mas quem firmou a continuidade de um grupo foram estas parceiras e parceiro, que muito contribuíram para que a pesquisa se fizesse vívida e intrigante diante de nossas confusões.

Concomitante a estes encontros, me aproximei do Centro de Crianças e Adolescentes (CCA) Bom Jesus, na zona oeste de São Paulo. A Vila Nova Jaguaré, onde está localizado, é comunidade bastante próxima à USP, ainda não divida diretamente o muro que exalta a desigualdade entre elas, como é o caso da favela São Remo. Este CCA, assim como os outros, é vinculado à prefeitura de São Paulo.

A instituição recebe crianças de 6 a 10 anos (Grupo Sol) e de 11 a 15 (Grupo Lua) da comunidade, sendo ela fincada ao pé do morro. A seleção é feita de acordo com parâmetros de vulnerabilidade social, o que evidencia um público que não tem assegurado a priori os direitos mais básicos, como alimentação, moradia, educação, saúde e suporte emocional e estrutura familiar. Sendo assim, o principal espaço de convívio em que necessidades básicas estão providas, permitindo que o lazer e a reflexão se deem de modo mais favorável, com a nutrição e cuidado já estabelecidos.

Propus meu projeto em diálogo com as coordenadoras, que me receberam em reunião prolongada, em que pude também conhecer o prédio, que contava com uma sala para trabalhos de corpo com espelho e ausência de carteira, onde realizamos todas as atividades. Havia também uma biblioteca onde cogitou-se realizar as oficinas finais, de criação de histórias e confecção de livros, mas a ideia não pode ser aplicada devido a mudança nas datas de reforma.

O grupo se mostrou sempre bastante energético e aberto à brincadeira e propostas sutis, como o contar histórias e a respiração e cuidado com gotas de óleos essenciais, que levei algumas vezes. Essas práticas buscavam cultivar no grupo um outro estado de presença, calma e atenção. Nos momentos de criação e brincadeira, porém, os contornos se tornavam mais difíceis de ser colocados. Talvez a principal pergunta que me fique é como realizar tais proposições, com toda a exaltação que geram pelo prazer do movimento e interação, sem que se perca a escuta e o respeito dentro do coletivo, bem como o andamento da proposta.

Os encontros, apesar de previstos como 2 apresentações e 3 oficinas, receberam uma prática extra (4^a oficina), em que foi possível finalizar a costura de cadernos, talvez um dos principais significantes deste processo. Dobrados, rabiscados de ideias e desenhos, nascem pela artesania de quem narra e anota o que aprende brincando.

2.1 .Grupo de Criação e primeiras experiências:

Brincadeira como modo de acessar a história

Entendia que, apesar de não saber indicar quais seriam os exatos desdobramentos da brincadeira e das histórias como disparadores de jogo, tomava a *dramaturgia do encontro* como um percurso. Ela apresentaria pontos (que podem ser temas de debate, aspectos de uma história, elementos da linguagem teatral, competências a serem desenvolvidas individualmente ou pelo coletivo, etc.) pelos quais passar mas que teria abertura pra que descobertas se dessem. Ela seria, grosso modo, o planejamento pedagógico ao se pensar um encadeamento de momentos de um ensaio/ação/apresentação. Consideraria a partilha de referências com o grupo por parte da autora quanto de seus integrantes, a reflexão e análise do que é realizado e trazido, e a criação. Se sempre nesta ordem? Não. A concomitância seria muito bem vinda.

Para abrancar os pontos que julguei importantes nesse momento de formação do coletivo, rabisquei os seguintes momentos para o primeiro encontro:

1º momento – Conversa-Apresentação do projeto e integrantes

2º momento – Aproximação do texto com Brincadeira

3º momento – Contar

4º momento – Improvisar

5º momento – Partilha de textos – os mitos de Midas encontrados n'O Rei tem orelhas de burro”

6º momento - Conversa final sobre o encontro e encaminhamentos

Uma grande preocupação era como, aos poucos, trazer suportes (fossem eles no formato de brincadeira, jogo, exercício de improvisação) que pudessem, mais que trazer respostas “esperadas”, criar a possibilidade do grupo se surpreender diante do que faz.

Primeiro encontro: após dispor uma série de livros infantis sobre o palco, fazermos as devidas apresentações, expor expectativas, apresentei o projeto. Falei sobre os livros infantis e do texto “*Literatura Infantil. Origens, visões da infância e certos traços populares*”, de Ricardo Azevedo e encaminhamos a proposta para tornar nosso encontro já uma história brincada. Penso que o formato disto que tenho assim chamado varia fortemente de acordo com o que cada história oferece: seus recursos, temas, imagens, origens. Evocam imaginários muito distintos para que tudo solicite uma mesma brincadeira, se é que muitas vezes elas cabem enquanto proposta.

Regina Machado³, ao se referir à arte de contar histórias, fala da necessidade de não sermos contadores de uma história só. E mesmo uma história, quando de origem popular, tanto mais a autoria desconhecida é, por vezes, recontada ou adaptada tantas vezes, que a primeira coisa a considerar foi esta ponderação. Para isso, escolhi uma história que conheci de ouvido por uma amiga, Giri, de Brasília. Foi durante um curso de formação no Instituto Brincante, justo nos encontros com Cristiane Velasco, contadora histórias. Chamava-se “O Rei Tem Orelhas de Burro”. Na ocasião, preparamos a narrativa com um grupo de cerca de oito pessoas, em que nos divertíamos multiplicando as notícias de boca em boca contadas na história, o canto dos bambus e demais sonoridades, e Giri era a narradora que guiava os presentes pelo causo.

Minha memória, não muito fiel à história ouvida quatro anos atrás, tratou de solicitar uma busca por registros de outras versões, além de perguntar ao grupo sobre a antiga história, sem muitas respostas. Colhi escritas em prosa, verso, com narrador questionável, com a inclusão de fadas e outras alternativas para explicitar a lição de moral. Todas se encontram no anexo 1 deste trabalho. Para um melhor aproveitamento do que se segue, recomenda-se sua leitura.

A partir delas, criei como proposta a seguinte “dramaturgia do encontro” - que se soma ao “momento” já acima mencionado. Especificarei aqui cada brincadeira⁴, seu propósito dentro da investigação de história brincada e as descobertas mais significativas.

2º Momento – Brincadeiras e aproximação do texto “O rei com orelhas de burro”,

sus variações + Mito de Midas 1 (ouro) +

Mito de Midas 2 (o que originou suas orelhas de burro) + Significado de Barrete.

Brincadeira 1- silente - PASSA-ANEL:

Como se brinca: Uma pessoa está com um anel entre as mãos, os demais participantes em círculo, cada um com suas palmas das mãos juntas e fechadas. Quem está com o anel vai passando as mãos por dentro da de cada um, em concha, e numa delas deixará cair o anel. Em seguida, pergunta: Com quem está o anel? E as pessoas devem adivinhar. Quem acertar, torna-se a próxima a passar o anel.

Sobre a experiência:

→ Como é brincadeira silente, foi proposta para concentrar tranquilamente, ao mesmo tempo

³. MACHADO, Regina. *Bagagem 1 – Aquisições e equipamentos de viagem*. In: ACORDAIS. São Paulo: Difusão Cultural do Livro, 2004

⁴As brincadeiras compartilhadas com o grupo vem de diferentes fontes, sendo a experiência da autora na infância, bem como ao longo de sua formação, a principal norteadora. Também foram consultadas bibliografias e vídeos acerca do tema. Para mais, consultar BRITO (2013); ANDRADE (2009) e Mapa do Brincar (2009).

que já permite o estado de jogo. Iniciei explicando as regras e, ao passar o anel nas primeiras mãos, afirmei que era permitido blefar. À medida que percebia as reações, criava novas regras para dar margem à estratégia de cada um: “é possível se auto-acusar”. Quanto mais se joga, mais estas sutilezas aparecem e a postura de um influí na de outro.

→ A escolha da brincadeira se deu por uma leitura importante da história “O rei tem orelhas de burro”. Há nela um governante que controla a informação oficial que circula. Como força contrária e resistente, o canto de seu segredo pelos bambus e o “boca-a-boca” do povo se colocam na narrativa. A brincadeira traz, portanto, a temática da confiança, do controle da verdade e do segredo, e de como se colocar diante das diferentes opiniões baseando-se na palavra e na observação.

Brincadeira 2 – Morto-Vivo-Povo:

Como se brinca: Há uma guia que chama os participantes. Quando fala:

- “Morto”, todos vão ao chão, como se tivessem morrido;
- “Vivo”, todos ficam parados em pé;
- “Povo”, todos caminham pelo espaço.

Quando alguém perde o tempo da condução e fica num estado tendo sido chamado outro, essa pessoa soma-se ao guia, dando-lhe a mão. A partir daí, precisam se alternar na chamada, conscientes de que são responsáveis pelo andamento da brincadeira, que pode acelerar ou ralentar. Cada pessoa que “se perde”, passa a integrar a guia, até formarem uma grande “corrente” que segue em movimento pelo espaço.

Sobre a experiência:

→ A brincadeira surgiu como adaptação da brincadeira “Morto-Vivo” fundida ao exercício teatral “andando no espaço” (que tem os mais variados formatos em sua frequente aplicação em espaços arte-pedagógicos, abordado desde indicação inicial de percepção de si, do grupo e em relação ao espaço, até encadeamentos mais brincados e com regras adicionais).

→ A opção por adicionar o “Povo” veio em dois sentidos:

a) corporal: Na medida em que os participantes variam de plano (alto, médio e baixo no espaço), também são convocados pela brincadeira a fazer isso buscando certas qualidades nestas posturas fixas e de movimento. Esse convite vem pela imagem proposta: não se trata de “deitar no chão”, mas de “Morrer”, nem de se levantar, mas de “estar vivo”, e nem de “andar”, mas de “ser povo que transita”. Com isso, o imaginário que se tem acerca dessas ações e condições é

trazido pelo corpo imprimindo a importância do “como se faz” e não só do “o que se faz”. Configura uma condição de jogo cênico para a brincadeira, ao mesmo tempo que possibilita, sem feito com compromisso pela pesquisa de vocabulário corporal, não só um bom aquecimento como uma boa exploração de movimento.

b) temático: Na medida em que todos andando são povo, “Morto” e “vivo” passam a ser qualidade desta gente. Ser povo se configura como a vida no momento presente, em andamento, descoberta e relação, própria da brincadeira, do prazer e do que há de invisível e instigante para além da sobrevivência animal do nascer-morrer. Esta, assim como na história “O Rei tem orelhas de burro”, tem sido a sub-condição imposta à grande parte população em nossos dias, e uma “simples” brincadeira não precisa se eximir de trazer essas questões em sua própria estrutura, na medida em que é vista de modo contextualizado.

→ A última pessoa a permanecer “viva” tornou-se o rei da próxima brincadeira. Aqui poderíamos encontrar uma contradição. Se os jogadores são pessoas do “Povo”, o último que sobrevive seria um representante seu. Mas, no caso do rei da história, este não tem nada de popular e de consideração à vida da população. Sua conduta e legitimidade segue, ao que parece – pelos elementos encontrados em algumas das versões- apoiada pela doutrina do direito divino, em que estes são representantes de “Deus” na Terra. Uma inversão destas seria bastante pertinente se debatida nos dias de hoje.

Brincadeira 3 - “Midas”

Como se brinca: Cada pessoa que fará o povo escolhe uma versão da história do Rei. Estas ficam disponíveis em folhas viradas para baixo, no chão. Uma pessoa é o ”rei Midas”, fica de costas para o grupo. Usa uma coroa ou orelhas de burro e toca um instrumento Os demais jogadores são o ”povo” e se colocam a certa distância, atrás de uma linha. Andam, cada um a seu modo e velocidade, em direção ao Rei, na tentativa de lhe despojar a coroa ou lhe arrancar as orelhas. Podem criar estratégias coletivas também.

Enquanto andam, narram a versão da história que tem em mãos. Só uma pessoa por vez pode narrar: Quando o Rei olha para trás, o ”Povo” deve parar, como se o enganasse numa suposta paralisia. Se ele vê alguém se mexer, indica a pessoa e esta volta à linha do início. Midas pode se utilizar do som para criar ritmos e gerar confusão no povo.

Quem lhe tira as orelhas/corona torna-se Rei na próxima rodada.

Sobre a experiência:

→ Trata-se de uma adaptação a partir da brincadeira conhecida como “Medusa” ou “Batatinha Frita, 1, 2, 3” associada às forças e figuras presentes na história “O Rei tem Orelhas de burro” e no mito de Midas em que lhe é concedido um desejo e este passa a transformar em ouro tudo que toca. Em vez de petrificar, as estátuas que gera seriam pela possibilidade de se tornarem o metal e, ao mesmo tempo, pela ideia de governante que observa e deseja controlar a população.

Esta, por sua vez, apenas o engana, fazendo-o crer que está inconsciente de sua condução. Deixamos de lado a regra pela regra, e usamos esta para que, além da função de fazer a brincadeira funcionar, possa também contar a história.

→ Propus a brincadeira enquanto narradora, num formato que lembra o “professor-personagem” do *drama*⁵. Em vez de simplesmente lhe contar como funciona a brincadeira, inseri minha fala dentro do universo temático da história. “O povo deve conhecer sua história, dizê-la em voz alta pra que todos a escutem. Cada um deve contar sua versão”. Neste sentido, há um posicionamento artístico-pedagógico de minha parte ao se referir à história, mais do que trazê-la de modo isentosse é que isso é possível. Numa condução que desejasse dialogar sobre isso mais à frente, este é um ponto de partida a ser questionado. Que outras formas de se posicionar diante da história podem incidir no modo como a brincadeira é proposta. A neutralidade que repete, numa “ingênua” brincadeira, os mesmos padrões societais de opressão que conhecemos interessa? Aqui há uma tentativa de tornar jogo o questionamento, já em resposta a ele.

Em vez de dizer “Quem faz o rei Midas fica de costas”, optei por “O Rei está de costas para o povo...” e contextualizei o início da história: ”(...) que está faminto e segue rogando pragas ao palácio”. Se há muitas maneiras de dizer uma mesma coisa, sempre haverá política nesta escolha.

→ Após esta brincadeira estava prevista, como continuidade, uma variação de “esconde-esconde”. Não foi realizada por adequação ao tempo. Mas relato brevemente aqui para que tenha ideia do tipo de adaptação e percurso proposto.

Brincadeira 4 - “Escondam as Orelhas!”

Como se brinca: *O Rei fecha os olhos e conta debruçado em uma parede/ponto/local. Durante este tempo,todos se escondem e Barbeiro e Costureira escondem as orelhas e depois se escondem.*

Ao fim da contegem, o Rei anuncia “Lá vou eu”, e começa a procurar os participantes. Quando o Rei encontra alguém, precisa tocar na pessoa para lhe transformar em ouro e paralisá-la. Cabe ao rei, neste “esconde esconde”, procurar não só os demais participantes como as orelhas. Se encontra Barbeiro ou Costureira e eles conseguem pegar uma orelha escondida e em seguida “se bater” (chegar e encostar no ponto onde o Rei “contou” antes de iniciar a busca), podem voltar a se esconder. A brincadeira só acaba quando o rei pega todo mundo ou todos se batem e as orelhas aparecem.

→ Haveriam duas rodadas de Midas” antes desta brincadeira. Uma em que Midas usa a coroa e outra em que tem duas orelhas de burro- que podem ser pegam separadamente. Quem ficasse, na rodada com Coroa, com este objeto, seria o Rei que procura os guardadores do segredo no esconde-esconde. Quem pegasse as orelhas, seria Barbeiro e Costureira. Teria por tarefa escondê-las e se esconderia depois.

3º Momento – Contar

- Escuta das ações do coletivo e de quem conta
- Contar uma versão da história
- Movimento conjunto
- Composição

Indicações para a prática:

a) Retomando o “Povo” do “Morto-Vivo-Povo”, anda-se pelo espaço. Quando uma pessoa para, todas param ao mesmo tempo; quando uma anda, todas andam (sem avisos prévios, todo movimento deve partir da escuta coletiva). Quanto mais conjunto se der o início do movimento e o momento da pausa, mais se tem coesão.

Sempre que andam, uma pessoa contará, ao seu modo, a história. Quando param e voltam a andar, outra dá continuidade ao que foi contado.

É possível utilizar pequenos instrumentos disponíveis (kazoo, chocalhos, pau de guizo, etc.) e voz para “comentar” o que é narrado. Mas somente enquanto se anda.

Sobre a experiência:

→ É importante salientar que, assim como nas brincadeiras anteriores, me coloquei neste

exercício cênico (e do encontro como um todo) enquanto *participante* e *propositora*⁶ ao mesmo tempo. O “olhar de fora” e o “estar dentro do jogo” causa alguns conflitos. Mas, com o passar dos ensaios, mostrou-se uma ferramenta útil em minha autoavaliação pedagógica. Do quanto os enunciados que propunha estavam nítidos, do tipo de dificuldade de realização que podem aparecer em cada momento e seriam pouco compreendidos por quem só orienta e auxilia enquanto “diretora”. O momento de “contar” trouxe muitos exemplos acerca disso:

- Não raro, a ação de jogadora se subrepunha a de *propositora do jogo*. *Ao responder a um movimento ou solução criada por uma colega, me rendia à ideia e quebrava regras.*

- Por *uma ansiedade da condutora em ver desenvolvimento do jogo, exploração de novas possibilidades, trazia, fosse proposital ou intuitivamente, ações não estipuladas como norteadoras. Minhas parceiras de jogo, ao me considerarem como propositora, mas também como jogadora, facilmente se confundiam diante disso (com toda razão).*

→ É possível afirmar como *propósito* e *contribuição*⁷ deste Momento:

- Descobrir novas versões da história (posto que a apreensão se deu na escuta de partes de versões distintas intercaladas, as quais tem personagens, desfechos e pontos de vista bastante contrastantes). Nestas versões, em geral⁸, aparecem com predominância aquilo que o participante tinha em seu papel (influência da memória visual) e parte do ouviu e lhe gerava uma impressão mais forte, seja por concordância, estranhamento ou desaprovação. Lembrando que, nos três casos, a inflexão da fala permite que se narre situações das três ordens explicitando o seu posicionamento acerca dela. No primeiro dia de encontro, pela pouca familiaridade com o texto,

⁶A partir de agora, seja posto, utilizarei do termo “*propositora*” ou “*propositora do jogo*” como referência a minha função de coordenadora do processo artístico-pedagógico, seja nos encontros com o grupo de pesquisa formado por estudantes de licenciatura, seja nas oficinas e apresentações realizadas com as crianças do CCA Bom Jesus, que virão a seguir. O termo *propositora*, de maneira nenhuma busca sugerir que as atrizes, jogadoras, pessoas que brincam, atuam, contam e pesquisam não são participantes ou *propositoras* ativas no processo, isso seria o oposto do aqui defendido. O termo *participante*, por sua vez, fará referência a ação vista de dentro do jogo, brincadeira ou proposta de investigação. Trata-se, por tanto de uma distinção na linguagem para que possamos operar a análise com diferentes perspectivas.

⁷Faço a distinção aqui pois tomo como *contribuição* às criações com que o Momento nos presentou a partir que foi vivido/jogado, que não estavam necessariamente previstas ou garantidas que fossem se dar. Os participantes poderiam ter optado por narrar somente a partir da versão da folha que narraram. O *propósito* abarca tanto a intenção da *propositora* - um objetivo específico do Momento- quanto uma aplicação possível futura do exercício em outros encontros, se contextos e encadeamentos forem pensados com este intuito.

⁸Apesar de parecer cedo para uma generalização, faço este apontamento de onde agora me encontro: no processo de escrita sobre uma prática já concluída com o grupo de pesquisa e criação. Foram realizados com frequência exercícios semelhantes a este – de “contar a história” (seja pela palavra oralizada ou pelo gesto) após brincar de Midas ou de ler uma história. Não serão, no entanto, relatados aqui pois o presente trabalho se presta a uma análise recortada da experiência, e não a uma elaboração detalhada de relatório. Saliento, contudo, que se trata de uma generalização em relação a este contexto pontual e não uma tentativa de constatação de padrão em outras práticas teatrais em outros espaços realizadas por outros grupos.

essa possibilidade foi pouco explorada. Recursos como ironia, deboche, quebra/comentário com vistas à explicação ou questionamento, digressão, comicidade e exaltação de uma ideia, fala, acontecimento ou personagem surgiram na medida em que se repetia o exercício nos encontros.

- Conhecer o repertório dos participantes no início do processo criativo. Para tal, alguns enunciados tinham margem para que trouxessem novos elementos para desdobrar o jogo, sem nenhum grande impedimento (além do medo de arriscar ou “errar”, que por vezes se manifestava).

→ Como desenvolvimento do jogo, fruto de indicações de condução ou de propostas de jogadoras, ressalta-se:

- Pequenos coros, num mesmo movimento ou comentário/fala/burburinho;

- Exploração de diferentes velocidades e intensidades na fala e movimento, mudanças de nível em função do que era dito ou vivido na história, como o buraco no chão, a vista do castelo no alto, o vento sendo percebido aos rodopios no espaço e a tentativa mirada da cabeça do Rei no plano alto, junto da multidão.

- Uso de materiais encontrados no espaço para concretizar uma circunstância ou elemento (círculo de arame e folhas colocado como buraco, chocinhos de garrafas como bambus-cantores no chão).

- Composição ficou incipiente. Como grupo não se conhecia, por vezes não compreendia o que propunha o outro, além de ainda se estar muito preocupado em lembrar e contar a história.

- Exercícios de coro e corifeu, de oposição entre coros ou um “siga ao mestre” ao contrário - em que se faz o oposto do que ele pede- surgiram enquanto respostas possíveis para trabalhar a necessidade de contraponto no jogo de composição.

- Alguém que não está narrando se colocar como personagem, num indicativo de jogo dramático, ilustração do que é dito ou contraposição. O principal exemplo aqui foi quando uma cadeira foi puxada e uma participante se sentou, mexendo nos cabelos. Até aí ninguém tinha representado personagens. Em seguida, outra passa agir como barbeiro. Neste momento, optei, como condutora, por encadear para o Momento de Improvisação.

—

4º Momento: Improvisar⁹

- Descobrir situações nas elipses do texto
- Explorar a versão de cada personagem, ou de que modo está implicada

Indicações para a prática:

- a) *Foi solicitado às jogadoras que escrevessem em tiras de papel todas as personagens que poderiam contar a história “O Rei tem Orelhas de Burro”.*
- b) *Em seguida, anuncio, novamente como narradora, as circunstâncias do momento presente da história, plano de fundo do improviso: “Todos andam desconfiados de todos. O Rei anunciou que, caso descubra quem revelou seu segredo, mandará matar o linguarudo”. Indico também o local: “Barbearia”. Em seguida, as jogadoras sorteiam suas personagens, sem nos dizer quem sortearam.*
- c) *No segundo improviso, mantiveram-se as jogadoras e personagens. A partir das ideias trazidas em cena, indico nova circunstância: “Ambas já viram as orelhas e se sentem suspeitas”. Adiciono, também, uma situação: “Acordo diante das ameaças.”*

Sobre a experiência:

- Interessava, aqui, a descoberta de material poético a partir das elipses da história.
- Devido ao sorteio de personagens, as improvisações se encaixariam também como um procedimento de *crossover*¹⁰. As duas improvisações realizadas se deram entre Cabeleireiro (Laura) e Coroa (objeto-personagem de Jéssica).
- Na escrita de personagens, Laura pergunta: “O Bambuzal poderia ser narrador?” Sem objeções, ela o escreve no papel. A partir desta, outras propostas inusitadas nascem, de acessórios à elementos encontrados na paisagem: Coroa, Buraco, Barrete são algumas. Também foram indicados: Rainha, Príncipe, Rei, Costureira, Cabeleireiro, Barbeiro, Guarda, Fada Sabichona, Pastor, Músico, Povo.

⁹Esta prática baseou-se na proposta de jogos teatrais de Viola Spolin, sendo definido o Onde pela propositora, o Quem por sorteio de personagens e o Ponto de Observação-que chamei de Foco coloquialmente.

¹⁰Evento fictício em que personagens sem relação alguma se encontram.

→ A proposição de Situação na segunda situação se deu com intuito de favorecer à criação da cena. Quanto mais foco, mais possibilidade de aprofundar detalhes do jogo. A concentração numa situação da qual não é possível se desviar faz com que jogadoras busquem um caminho cênico com mais acordos.

→ Os “achados” de cena de deram a partir da peculiaridade de um objeto a princípio inanimado dialogar com um ser humano. As dimensões de uma coroa foram fisicalizadas por Jéssica, que trouxe um movimento mais pesado e abaulamento da circunferência do tronco (arco da coroa) pela disposição dos braços em relação a ele. Vestia uma jaqueta jeans, e os botões, em vez de ignorados, foram interpretados como os adornos de pedras preciosas gravados no adereço.

O diálogo teve como situação o desabafo e pedido de ajuda de ambos os personagens, tendo em vista o crescimento das orelhas do Rei (e, com isso, a necessidade de uma Coroa maior que as comporte e retire desta o poder) e a necessidade de este cortar uma vez mais os cabelos).

A opinião das personagens fazia referência à posições sociais e interesses divergentes:

a) A Coroa, representante de poder, riqueza e tradição, em nenhum momento se colocou a favor de necessidades coletivas. Sua única preocupação era não ser descartada, visto que a única punição possível a ela é deixar de ser usada pelo Rei e, assim, deixar de mandar e ser símbolo de seu reinado;

b) O Cabeleireiro propunha soluções à Coroa na tentativa de proteger-se de uma denúncia, visto que a Coroa era mais íntima e digna da confiança do Rei que ele, tendo, assim, mais proteção;

c) Cabeleireiro sugere a Coroa seja fundida novamente, para que tornar-se mais fina e larga, e assim seguir no tamanho da cabeça do Rei orelhudo. Ele apenas questiona a dor que esta sentirá. Ao que ela rebate, perguntando-se o que é “dor”. Aqui o jogo ganha um duplo sentido interessantíssimo, ao aproveitar-se da qualidade do objeto enquanto não sensível, e também enquanto personagem que não comprehende dor humana e a revolta popular prestes a explodir. O Cabeleireiro, ao explicar por metáforas, traz a tona uma perspectiva que ganharia muito no plano dramatúrgico, se trabalhada. Exemplifica que a dor seria a sensação equivalente a perder um dedo. Ao que penso: “além da dor física, o que significaria a perda deste dedo posto que, como Cabeleireiro, suas mãos são essenciais para que realiza o seu trabalho? Seria, no mínimo, deixar de ter o mínimo para exercer sua função e sobreviver”. Saliento aqui este breve exemplo do tipo de análise possível para encaminhar os rumos de criação e temas lançados pelo grupo num

primeiro momento.

d) A adição de um personagem a partir do que é posto em cena também foi um caminho apontado. Um ferreiro necessitando de algumas moedas de ouro a todo custo, por exemplo, poderia acirrar o conflito da situação e trazer contradição à cenas e as representações sociais nela colocadas.

5º momento – Um olhar sobre o material textual trabalhado

Compartilhar sentidos e significações

Compreender como se deu a apreensão das histórias

Contextualização dos textos e materiais escolhidos¹¹

Aqui tivemos o primeiro momento – de muitos durante o processo- em que falamos sobre o textos e seus discursos. Foi também, enquanto condutora e educadora em formação, um momento de muitos erros justificados pela ansiedade diante do tempo. Fantasma esse que me assombrou diante do trabalho inteiro mas, que partilhado com o grupo, passou a ganhar alguma concretude em prazos que nos auxiliaram a tomar decisões. Numa considerável predisposição a abertura de eixos e pesquisa constante, talvez o Tempo tenha se tornado um bom amigo.

→ Em vez de perguntas que abrissem para a discussão, restringi-me a expor o encadeamento de descobertas acerca da história. Justifiquei a busca do vocábulo para compreensão de nuances nas versões que se prestavam à moral religiosa (então aparecia barrete e não chapéu, por associação ao sacerdócio) ou de registro português (onde “servir o barrete” é correspondente à nossa expressão “servir o chapéu” ou “servir a carapuça¹²”)

→ Os mitos de Midas foram lidos em justificativa a uma possível origem da história. Num deles é contado como Midas tornou o desejo que lhe foi concedido numa “maldição de ouro”. No outro, aponta-se numa disputa musical, em que Midas, já auto exilado na floresta, durante um desfio em que fica ao lado de Pan, recebe orelhas de burro como castigo.

→ No entendimento da cultura oral como arquivo vivo, me propus a criação de uma versão da história em que o rei fosse destituído, visto que quase todas havia algo de conciliador no desfecho, ainda que a insatisfação popular se colocasse. Além disto, me deparei como uma recriação em verso cuja narrador se punha, visivelmente, ao lado do autoritarismo do Rei. Vi que havia, no contexto de Brincar com a história, a licença poética para, de acordo com as leituras comparadas, escrevesse uma versão própria que contrapusesse alguns pontos de vista e se mostrasse questionadora.

→ Análises mais alongadas do material foram feitas num encontro dedicado ao estudo teórico. Pudemos ler e discutir, apoiados pelo texto de Ricardo Azevedo¹³, algumas das características e opções de discurso e sentido de cada texto e suas relações com a literatura infantil. Esta última

¹¹Conforme já dito, além de diferentes versões da História “O Rei tem orelhas de Burro”; também foram trazidos como material textual : Verbete “Barrete” segundo o Dicionário Aurélio; mito de Midas em prosa, adaptado da versão original encontrada nas Metamorfoses de Ovídio.

¹²Expressão popular. Dentro de um contexto, pode-se dizer quando alguém faz alguma acusação ou reclame em relação à algo ou alguém de determinada condição, comportamento ou estrutura; e outro alguém (que se encaixa nessas condições e a quem pode também ter sido indiretamente direcionada a menção) a toma para si. O que pode, inclusive, provocar uma autodenúncia não proposital.

¹³ AZEVEDO, Ricardo. *Literatura infantil. Origens, visões da infância e certos traços populares*. Disponível em www.ricardoazevedo.com.br Acessado em 20.05.2019.

foi descartada enquanto pressuposto para a pesquisa, ainda que motivadora de muitas reflexões.

6º Momento - Conversa final sobre o encontro

Ter consciência dos começos

Lembro da primeira leitura que fiz de Yoshi Oida¹⁴ e o conceito de JO HA KYU. Daqueles que é preciso resgatar sempre, sob o risco de esquecer o óbvio. Jo-ha-kyu trata-se de uma estrutura rítmica.

“A palavra “**jo**” significa literalmente “começo” ou “abertura”, “**ha**” significa “Intervalo” ou “desenvolvimento”, e “**kyu**” guarda o sentido de “rápido” ou “clímax”. Nessa estrutura começa-se lentamente, daí gradual e suavemente acelera-se em direção ao pico. Depois do pico, ocorre geralmente uma pausa para depois reiniciar-se o ciclo de aceleração, um outro jo-ha-kyu. (...) O ritmo jo-ha-kyu é completamente diferente da ideia ocidental de “início, meio e fim, já que tende a produzir uma série de degraus em vez de uma sutil aceleração.” (OIDA, 2007, p.55)

Uma das principais preocupações que me surgiram neste primeiro ensaio do grupo foi em relação ao tédio. O medo dele, de a proposta tornar-se chata, intragável, de ver a rabugice tomar conta dos olhos e faces de meus colegas. Me exponho nesta conversa. Sou então, generosamente lembrada, de que não se faz uma pesquisa artística prática para agradar aos outros, para entreter os. Se a dificuldade de manter os coletivos é, no mínimo, uma constante (seja por falta de tempo, de dinheiro, das tantas demandas que surgem para cada um), o propósito de pesquisa e do projeto precisam servir como um apoio firme. É pra isso o encontro, pra além do prazer ou cansaço, desinteresse ou curiosidade. Isto torna os momentos das pesquisas, incluindo os difíceis ou até tediosos (Benjamin dizia que o tédio é o pássaro de sonho que choca os ovos da experiência”¹⁵), essa sutil aceleração e desaceleração, e não a ação brusca daquilo que é de resultado imediato. Embora esta última seja a mais importante de ser alimentada para que algo novo aconteça. Não se trata de ser original, mas “criativo” no sentido que nos diz Chomsky, de “criar uma nova frase [para o grupo] que ainda não havia sido feita por eles, ainda que tanto outros a pudessem ter pronunciado. É este o frescor.

→ Quanto mais encadeados os momentos, mais o grupo os relaciona e segue aquecida a dinâmica.

→ Pontuar bem as regras a partir das quais se joga. Trata-se de um acordo. Se não conheço inteiramente, mas dificuldade terei em cumpri-lo ou de ter consciência da minha transgressão.
→ É importante vislumbrar um final, mesmo que mude. Será com quem, para quem? Sobre o quê nos

¹⁴Yoshi Oida é ator japonês e escreveu livros sobre a arte de atuar em teatro. Aqui é feita a referência à sua obra “O ator invisível (2007)

¹⁵BENJAMIN, 1994, p.204.

debruçaremos? As intenções são definidoras do tipo de processo a ser construído e seus referenciais.

→ A aproximação das histórias a partir da brincadeira e do jogo se estruturou bem, gerou apropriação criativa de quem experienciou. Quanto mais propositais os enunciados e mais objetividade ganha o material produzido (ao se dar nome pra uma improvisação feita, por exemplo), mais condições são dadas para que seja retrabalhado e possibilite estudos e descobertas.

2.2. Primeiro exercício de *imagem-conceito*:

Imagen-conceito e imagens-síntese (linhas, vetores e formas) para o narrar

A primeira vez que me deparei com o exercício de Imagem-Conceito foi no início da disciplina de Direção I, no segundo semestre de 2016. Em meu 4º ano de formação, universidade retomava os trabalhos após uma intensa greve em que se propagaram ocupações pelo campus, a exemplo da luta secundarista de 2015. Foi proposto pela (os) professora (es) Cibele Forjaz e Marcos Bulhões, que ministravam em conjunto a matéria. O guardei comigo pela sua força de síntese imagética, na época direcionada ao roteiro do filme “Terra em Transe, de Glauber rocha, e pelo que permitiu ver da significação que cada colega dava ao material dramatúrgico que trabalhava.

→ *Procedimento: “Fechar os olhos e visualizar uma imagem, fotografia, cena que seja a síntese da peça que estão trabalhando, seu sentido. Se fosse o cartaz de um espetáculo, aquilo do qual não se poderia abrir mão para lhe fazer referência. O que, ao olhar, imediatamente criaria relação com o material poético e seu sentido. Depois disso, desenhar a imagem visualizada em uma folha de papel. Isso será feito em um tempo estipulado: 15 minutos. Após, cada um mostra sua imagem aos outros e a “apresenta” oralmente, se assim desejar.¹⁶”*.

O exercício de imagem-conceito se mostrou ponto de partida frutífero enquanto procedimento criativo. Trago-o aqui, em detalhe, pois percebo que sua abordagem se encaixa enquanto jogo. Ele envolve imaginação, criação, transposição da realidade imaginada na concretude da composição artístico-visual, é realizado por todos enquanto participantes, tem uma regra de tempo pré-determinado e se mostra prazeroso, tanto pela experiência reflexiva quanto estética.

Seguirei, portanto, ao longo dos capítulos, abordando “*imagem-conceito*” segundo as três principais aplicações que lhe dei durante o processo de Histórias Brincadas:

- Imagem-conceito para contar histórias: a possibilidade associada às imagens-síntese.
- Imagem-conceito para recortar um tema
- Imagem-conceito como disparador da narrativa, “a tela atrás dos meus olhos”.

“O Rei tem orelhas de burro” foi a primeira história que experimentamos brincar, e a interpretei como muito aberta à adaptação de brincadeiras. Visto que a gama delas que abrange figuras como Mestre, Rei e Costureira são faltas na cultura lúdica tradicional, as associações, inclusive mais diretas, são facilitadas. O terreno literário foi para que o grupo pisasse, pulasse, dançasse, corresse, e

¹⁶O registro do procedimento não é fiel. Trata-se de um resgate escrito tardio de algo realizado e recriado muitas vezes neste processo criativo e, por isso, provavelmente acrescido de elementos e faltante com alguns detalhes.

eu, junto a eles mas também olhando o que dali nascia e vinha enquanto resposta, me munia de saberes que orientariam futuras propostas e ideias de maneira mais acertada e estimulante.

Após suarmos ideias como as da “dramaturgia do encontro” analisada anteriormente, trouxe o exercício de *imagem-conceito* para abordarmos esta história e, quem sabe, nos surpreendermos com algo. Neste momento, o grupo já tinha formação fixa: Jady Salviano, Lívia Matos, Guilherme Beraldo e eu.

Para apreciação das imagens, primeiro o desenho era mostrado e os demais apontavam os elementos encontrados, aspectos de composição e faziam possíveis leituras de sentido, bem como significações¹⁷ daquilo que passavam a considerar ao olhá-lo. Em seguida, a pessoa autora do desenho o apresentava conforme sua intenção ao criá-lo.

Na busca por sintetizar o que havia sido apontado, propus um exercício de abstração. Dispusei pequenos papéis em torno de cada desenho e fizemos, um a um, formas geométricas, linha, vetores e outras representações gráficas para cada *imagem-conceito*, suas propostas de deslocamento, composição e jogos de força. O registro era feito de modo livre, sem escala ou rigor matemático, prezando-se a visualidade, a dinâmica entre os elementos no espaço da folha a4.

Para uma melhor visualização, irei dispor as *imagens-conceito* junto de suas *imagens-síntese*. E, acompanhando-as, uma breve análise do que foi criado e percebido nas práticas.

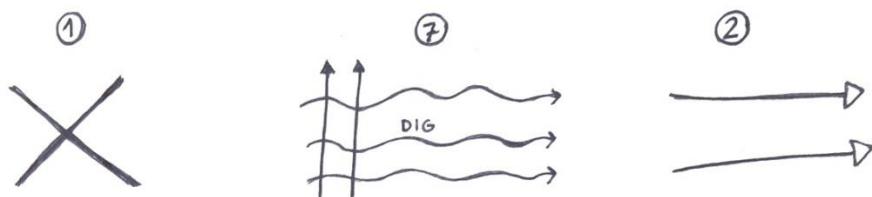
A descrição abaixo das *imagens-conceito* diz respeito às variadas leituras do grupo, incluindo a de quem as desenhou. Outras significações possíveis podem ser encontradas, a critério da leitora ou leitor que agora as visualiza, caso se proponha a este exercício.

¹⁷Para *sentido* e *significação*, ver COMPAGNON, A. 2001. Sentido não é significação. In: A. COMPAGNON, O demônio da teoria: literatura e senso comum. Belo Horizonte, UFMG, p. 85-90.

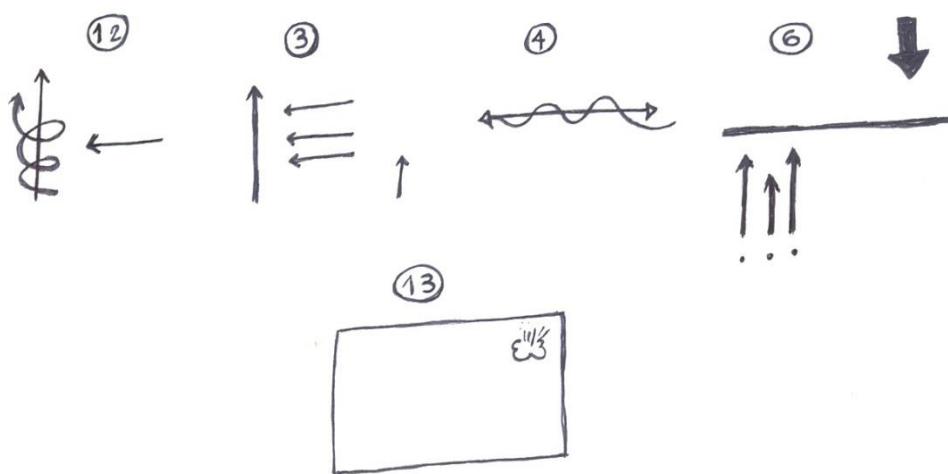
IMAGENS - SÍNTESE

TCC HISTÓRIAS BRINCADAS

- A PARTIR DA IMAGEM-CONCEITO 1 (LÍVIA)



- A PARTIR DA IMAGEM-CONCEITO 2 (JADY)



- A PARTIR DA IMAGEM-CONCEITO 3 (MARIANA)

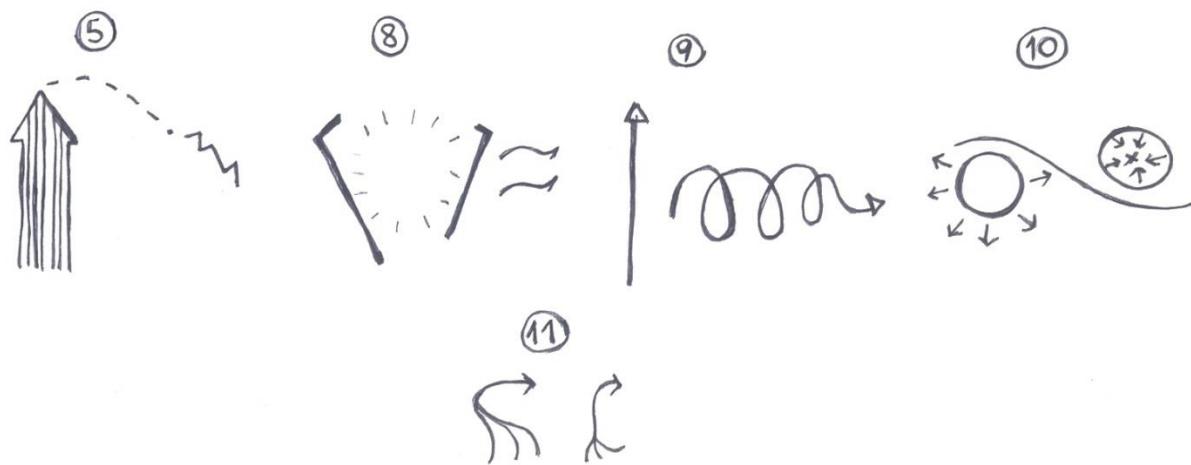




Figura 1: Imagem-conceito 2, a partir de *O Rei tem Orelhas de Burro*, por Lívia Matos.

- “Parece existir uma relação transversal, como um X. Em que o povo é o bambuzal, e o rei é este “coelho” (que deve ser um rei com orelhas de burro, surpreso com um coelho na cartola de mágico).”

- “O vento que sopra do bambuzal parece ter mais força que o castelo, como se este estivesse prestes a ser derrubado. A quantidade numerosa de pessoas no morro do castelo a torna numerosa, conferida certa fragilidade e impotência àquele rei solitário que as observa, um tanto impassível.”

- “O formato da Coroa corresponde ao formato do telhado e torres do castelo, imponente, pontiagudo, com uma hierarquia pela verticalidade em que uma é mais alta que as outras duas, como deveria funcionar a relação entre Rei, Rainha e Príncipe na história. Os bambus, apesar de diferentes tamanhos, parecem ser uma coisa só, como um punhado de palitos tornados um inquebrantável, e todos parecem ter raízes. Aliás, não sei se aquilo abajo da terra são as raízes do bambu ou as vibrações sonoras do segredo do Rei contado à Terra pelo Barbeiro. De qualquer modo, poderia ser ambas as coisas.”

- “A origem do “vento” parece vir de debaixo da terra, das próprias orelhas daquele que ali olha pra cima, como um fluxo que atravessa os bambus e parte até chegar aos ouvidos de quem está no morro direito do desenho.”

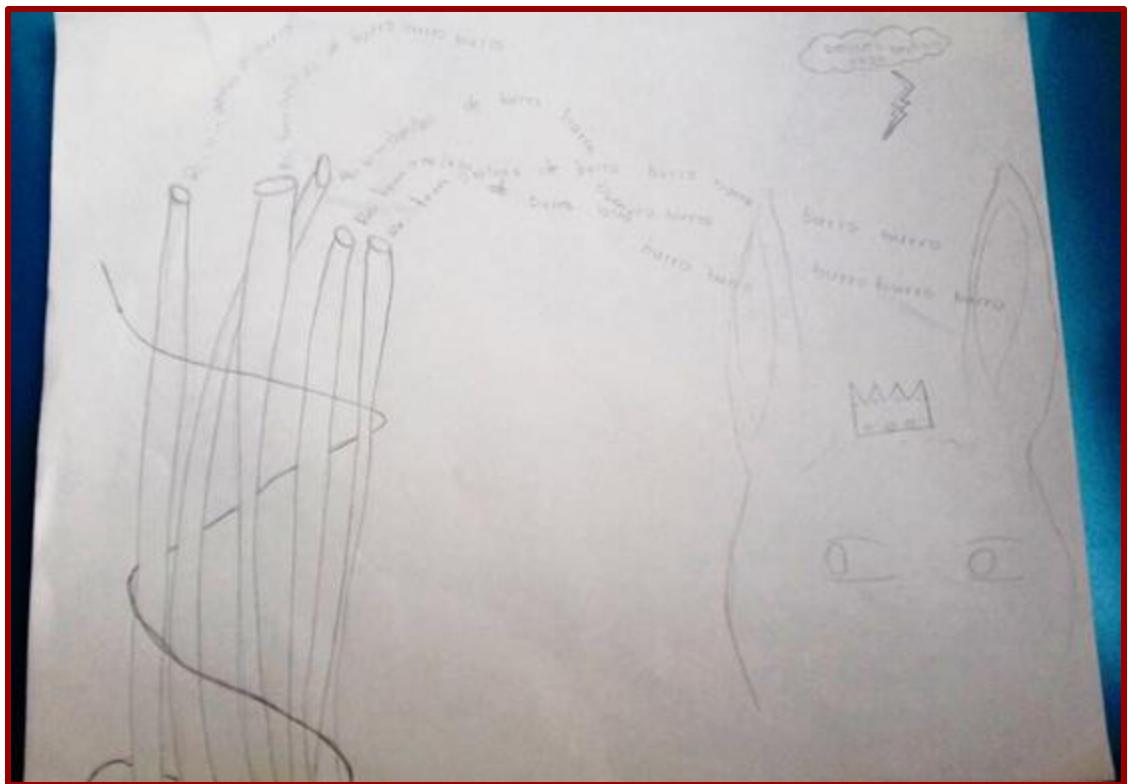


Figura 2: Imagem-conceito 3, a partir de *O Rei tem Orelhas de Burro*, por Jady Bonifácio.

- “ Os bambus estão num movimento ascendente espiralado. E dele sai som, palavras que chegam à orelhas de um rei de coroa bastante pequena. É possível que ele não seja assim tão poderoso.”

- *O verso da folha é indicado. Há uma continuidade no desenho. Na verdade, o “começo” dele.*

- “ Um homem está fazendo com que nasçam os bambus, um flautista. É ele que ao tocar propaga a música aí escrita “Rei com orelhas de burro”, que o difama pelo caminho. Ele olha para o lado de origem do som desconfiado, com o canto dos olhos.”.

- “Há uma pequena nuvem, representando forças sobrenaturais, a princípio bem deterministas em nosso imaginário e cultura, principalmente “deuses” e “destino”. Fada também é associada ao universo fantástico e à natureza, e é atrelada à possibilidade de transformação, de mágica. Mas o raio que parecem enviar, saindo da nuvem, também não aparenta potência. O que significa que seus poderes ou legitimação no mundo dos grandes elementos do desenho já não seja expressivo. Tudo que é vivo e material tem mais solidez no desenho. Essa face de grandes orelhas, que nada tem de imperceptíveis, os bambus e esse fio-serpente que cresce com ele parecem ser as coisas reais, se fosse pra dizer que este desenho me conta uma história.

- “ Não é uma cobra, e uma agulha e uma linha! (Da costureira, embora não seja pra considerar que saibamos a história no momento, e sim só observar e chegar a hipóteses e conclusões a partir das imagens.)



Figura 3: Imagem-conceito 4, a partir de *O Rei tem Orelhas de Burro*, por Mariana Brum.

- “Vejo um rei abacaxi acéfalo. E, pela capa, tem a megalomania de se crer super-homem, sobre humano. Mas, caso estes riscos acima do abacaxi sejam cabelos, ele está assustado, pois os seus estão em pé”
- “Os bambus são aguerridos, visivelmente de esquerda e de luta”.
- “à esquerda parecem braços vestidos com camisa social, de muitos botões. Os botões que fecham a camisa é também por onde sai o som ou vento, ou algum odor”.
- “O rei, mais do que “lidar com um abacaxi”, parece ser ele próprio o problema. Obviamente, pois temos aí uma monarquia.”
- “Todas as mãos estão segurando um fio que se une num pequeno laço, temos uma agulha com linha aí novamente, atingindo a coroa e lhe fazendo rachar com um arranhão preciso. O rei parece ainda tentar conter o esfacelamento da sua coroa/poder, mas não parece ter força ou equilíbrio para isso. Pelo tracinhos de movimento próximo as mãos, elas parecem ter levado um susto, talvez a pontada da agulha recém tenha acontecido.”
- “O Rei está nu. Como numa *cena de desparapamentação*, está perdendo os adereços que simbolizam seu poder. Restam as botas – sapatos o são há muito tempo, afinal houve tempo em que era item de luxo-, o manto e a coroa. O corpo de fruta faz com que pareça nu, assim como braço e

pernas, mal alimentados porque já um tanto finos. É sua ganância que deixou de ser bem nutrita, parecer que seu reino já não tem estabilidade, por mais que tente permanecer em pé – o que parece se dar a muito custo.”

Percebemos, ao ler as apreciações, o quanto de cada versão foi tomada por cada um e muito de seu posicionamentos ao comporem com os elementos nos tamanhos, formatos e indicações vetoriais que culminam para um jogo de forças e não outro. No desejo de tornar o desenho movimento, demos prosseguimento à prática.

Um trabalho corporal já havia sido proposto, com partiturização do movimento, decupando os momentos de:

- a) escuta de um som;
- b) buscar sua origem com o olhar;
- c) corpo acompanhar o olhar em seguida;
- d) ir em direção ao ponto encontrado;
- e) pegar o material/instrumento percussivo encontrado;
- f) “trazê-lo” para onde se estava antes;
- g) soltá-lo.

Sendo sempre uma pessoa por vez a experimentar este trajeto enquanto as outras, após o ponto “d” ser realizado por alguém, tornam-se observadoras do lugar onde estão.

Como prosseguimento a isso, regras foram criadas para que as imagens-conceito e as formas, linhas e vetores (imagens-síntese) se incorporassem à prática.

Indicações pra prática:

As folhas com imagens-conceito e imagens-síntese são coladas pela sala de ensaio, na paredes, no chão, em diferentes planos, nas mesas empilhadas na lateral.

- a) todos em movimento de “Povo” (retomado o morto-vivo-povo) até pararem;*
- b) uma pessoa X pega instrumento percussivo e produz um som;*
- c) o grupo o escuta;*
- d) busca-se sua origem com o olhar;*
- e) corpo acompanha o olhar em seguida;*
- f) ao ser visto por todos, quem produziu o som olha as “imagens-conceito”, escolhe uma e a aponta;*
- g) todos se caminham até ela e observam a imagem-conceito em seus mínimos detalhes;*
- h) ainda com o instrumento na mão, X faz três sinais sonoros.*
- i) X volta a olhar a sala, escolhendo agora uma imagem-síntese. A aponta.*

- j) Todos vão até a imagem-síntese e a olham atentamente.
- k) X volta a fazer o sinal sonoro, indicando o fim da observação.
- l) Quando estiver pronta¹⁸, X começa a narrar a história da imagem-conceito que escolheu, considerando a imagem-síntese que tomou como caminho.
- m) Os demais escutaram com atenção o que é contado e como o é
- n) Ao terminar sua história, X produz novo sinal sonoro e coloca instrumento no chão. O jogo pode recomeçar.

Apesar da quantidade de detalhes, a dinâmica foi bem compreendida pelo grupo, e pudemos realizá-la por um longo tempo, com descobertas que, novamente serviram de pistas não só para o trabalho que se seguiu, tanto mais para o que ainda pode ser desenvolvido no futuro, com tempo e o devido cuidado. As variações e a soma de regras não iniciaram tal como enunciadas acima, foram sendo acrescidas aos poucos, na medida em que as jogadoras se apropriavam da proposta e ousavam experimentar sem tanto medo do “erro”. Três foram modos pelos quais passamos, tendo como partida as imagens-conceito e imagens-síntese e as indicações acima:

Contar a história com o movimento (sem usar a palavra)

→ Primeira abordagem da história experimentada, e realizada por mais pessoas ao mesmo tempo, tornava a história excessivamente abstrata. A tendência era cada uma se dispor a representar uma forma ou vetor e não se relacionarem, ainda numa tentativa de dançar e não necessariamente de “mover a história”.

→ O interesse de quem ouvia começou a ser perceptível quando a relação entre cada atuadora se fortaleceu. Foi determinante o entendimento de que não precisavam se mover ao mesmo tempo, nem do mesmo modo. E de que poderiam agir na história cada uma a seu tempo (quando estivesse pronta), quando fosse chamada a integrá-la - seja por quem já está em cena, ou pelo que foi ali proposto.

→ Ressalto o momento em que Jady, ao observar algo que lhe desagradava, pegou uma grande e pesada corda (*Linha da agulha gigante*) a qual, uma a uma, as demais atrizes passaram a puxar, até a exaustão, quando conseguiram um feito de puxar algo (*Coroa*) pelo qual comemoraram.

¹⁸Lucienne Guedes, pedagoga do teatro, atriz, dramaturga e pesquisadora. Formadora de qual fui aprendiz durante o curso de Atuação na SP Escola de Teatro, tinha a instrução “quando estiver pronto, podem começar” como aspecto crucial do trabalho. É preciso aprender a dispor-se ao trabalho de criação, desejar fazer, experimentar. Mas cultivar a sobriedade de só começá-lo no momento em que estiver realmente disponibilizada para tal, considerado o estado de presença em sua inteireza.

Narrar a história

→ Não diferenciarei aqui narrar de contar na tentativa de colocar tanto a figura da Contadora de Histórias como da Narradora aproximada à do Rapsodo¹⁹, tal como encaminhei a escolha de linguagem em nossas histórias Brincadas. O contador/narrador será entendido como aquele que se mune de diferentes recursos, como o *brincante popular*, podendo dançar, usar bonecos, objetos que transforma em materiais lúdicos, brinquedos, gestos desenhados, canções e tudo aquilo que, a partir da fusão poética, ajude a história a ganhar presença.

→ Um momento marcante, por sua simplicidade, foi a narração de Lívia, utilizando a imagem-síntese(1). O X foi tomado de modo concreto, sendo um “X” que haviam demarcado no chão como o local em que a história havia acontecido. Dada esta informação, fomos de ouvintes à testemunhas de um fato que se reivindicava real, e dissuadir-nos disso não foi uma possibilidade.

Contar a história, considerados gesto, voz e toda inflexão possível sugerida pelas linhas, formas e vetores.

→ Da imagem-síntese (13), onde encontramos apenas um pequeno sopro de ar, um nuvem, um “pum”, Jady tornou-o concreto, enchendo a boca de ar. Contou-nos a história de modo a mantê-lo dentro da boca, inflada, o que tornou cômica por ainda assim compreendermos sua intenção, apesar da emissão de palavras e seu significado estar aparentemente comprometido. Para além do “como contava”, a “boca cheia de ar” poderia ser vista como significante do signo “guardar segredo” presente na história, uma concretude indicadora de caminhos para cena,

→ Contar falando baixo, como quem mantém segredo, e sentada no plano baixo, no canto da sala, foi um modo eficaz de explorar a Imagem-síntese (7). Movendo-se primeiro levemente para cima, e depois em linha reta e lateral, a autora contava a história na versão da “terra” e seu movimento acompanhava a passagem do segredo para canção, através dos bambus, e voando para o lado direito até chegar ao castelo e povoado da Imagem-conceito (1).

A contadora de histórias, professora, instrumentista, cantora e compositora Regina

¹⁹Para rapsodo, ver SANTOS, Luís Carlos Ribeiro dos. *JOGOS RAPSÓDICOS. A música e a Dança Popular na aprendizagem das artes cênicas*. Tese (Doutorado) Universidade de São Paulo, 2016. 206 f. p.01-42.

Machado²⁰(2002, p. 51), ao refletir sobre o fazer de contadora de histórias, ressalta o “estado de PRESENÇA” como busca fundamental e resposta necessária daquele que conta à história escolhida. Aponta como elementos da presença: a INTENÇÃO, o RITMO, e a TÉCNICA.

Intenção seria o “o que move e dá sentido à experiência de contar histórias” (MACHADO, 2002. p.52), tal como uma motivação interior que conecta a pessoa às histórias escolhidas e ao caminho de aprendizado, pautando suas escolhas, a relação com o que lhe traz indagação, prazer ou curiosidade. A intenção também serviria ao exercício de descoberta de cada história, na medida em que a narradora dá foco ao que é narrado e não à sua própria pessoa, situando “a audiência em uma determinada frequência de escuta”. A intenção indicaria, na medida em que a contadora se presta à adentrar a história, que ritmos e técnicas são solicitados pela história mesma, como um “pedido” do material.

Regina nos traz um ponto de vista cuidadoso e que defende uma “fidelidade” à história, que em muito poder parecer estranho ao teatro contemporâneo, em que a transgressão à palavra se dá com tanta frequência, na medida em que dramaturgias próprias do corpo, sonoras, do espaço, se prestam a trazer fricção para um discurso único. Tratamos, aqui, de experimentar ambas as possibilidades, e ver até que ponto dialogavam ou se faziam impossíveis juntas.

A considerar como linguagem primeira o brincar e a constante possibilidade de tornar uma coisa, outra,- tão praticada pela criança-, nos permitimos subverter por vezes a versão da história que nos chegava. Mas, ao mesmo tempo, usar dos mecanismos e sentidos dela mesma para questionar o estado de coisas que propunha e, porque não, adentrá-las conforme sua perspectiva, para melhor compreendê-las. São “escutas” possíveis.

Este primeiro exercício com a “imagem-conceito” a partir de O Rei tem Orelhas de Burro, que culminou no contar histórias, parece criar condições para que se conjuguem os três elementos do que Regina indica como presença. Nem sempre se efetivando, alguns dos exemplos dados na prática acima, trouxerem a presença forte o suficiente para que, segundo ela, as pessoas “vissem a história”, ainda que por momentos. A visualização e o desenho da imagem são, por si só, uma decorrência da escuta efetiva. Pois as imagens assim contornadas enquanto centrais daquela história só puderam ser formadas na mente de cada um no momento em que seu imaginário relacionou-se como que era ouvido/lido em voz alta e, a partir de seus referenciais e das imagens ali propostas, criou uma história mental, imageticamente. Ver e escolher uma imagem-conceito poderia ser considerado como um exercício de Intenção, em que ela é definida e expressada visualmente.

O exemplo de Jady com a boca “inflada”, tal como a cadência com que contou a história, se encaixariam no que Machado define como Ritmo, somado à Técnica- já que a atriz tinha recursos

²⁰MACHADO, Regina S. B. *Bagagem I – Aquisições e Equipamentos de Viagem*. In: ACORDAIS. Fundamentos Teórico-práticos da Arte de Contar Histórias. São Paulo. 2002. 2v. + memorial.

internos disponíveis para executar a possibilidade encontrada na imagem-síntese.

“A cadência é o ritmo, a respiração do contador de histórias em consonância com a “respiração” da história. Para poder acompanhar a cadência da história é necessária uma disposição interna do contador; para deixar-se levar pela “respiração”, pela cadência, pelo fluxo da narrativa, modulando sua voz, gesto e olhar, de acordo com os diferentes “climas expressivos” que o conto propõe.

(...) Imagens podem ser visuais, tátteis, olfativas, sonoras. Elas surgem durante a escuta, quando a pessoa passeia pela paisagem da história, quando ela vive a sequência narrativa. Na verdade, ela é conduzida durante esse passeio, pela voz do narrador.

“Quando a fala de quem [está] contando a história [tem] ritmo, a imagem [vem] na cabeça. Quando não, a imagem não [aparece].” (MACHADO, 2001, P. 54).

Nesta experimentação, podemos encontrar ainda um alerta feito por Regina. Por mais que seja “hipnotizante” o modo escolhido por Jady, é provável que o ritmo deixasse de ser “suficiente” na medida em que a audiência desconhecesse o que era narrado. A comicidade ainda seria possível de ser encontrada porque as demais participantes do jogo, como parte das regras, haviam visto a imagem-conceito e a imagem-síntese escolhida. A recepção estaria localizada numa perspectiva *do que Jady fez a partir delas*. Mas o sentido da história e suas demais significações talvez ficassem comprometidas. Conforme Regina, ao falar do showman, “as pessoas [ficariam] “impressionadas” com seu poder e [ficariam] presas nele, não na história” (MACHADO, p.53).

Já a Técnica, terceiro elemento que a compositora aponta como constitutivo do estado de PRESENÇA, pode ser verificado na prática descrita enquanto parte de um contínuo processo de preparação. Estruturado tal jogo com uma intenção dentro do processo criativo, ele está o tempo todo apresentando às participantes aspectos da relação cênica e da composição no espaço, do trabalho corporal e atoral (olhar, partitura corporal, emissão vocal, imaginação) e do contar história propriamente dito, com todas as suas características já elencadas junto à proposta de Imagem-conceito e Imagem-Síntese.

2.3. INTENÇÃO: A escolha de uma história – mapeamento

Após uma primeira imersão em brincadeiras, jogos criados a partir delas ou de alguns de seus materiais lúdicos (bolitas, tecidos, “rabos”, bandeirinhas, corda) para fazer conexões com princípios teatrais, iniciamos a partilha de repertórios de histórias. Como provoca Regina Machado, era preciso que nos perguntassem “por que gostamos de contar histórias?”, para que nos propomos a contar? Não que o produto da pesquisa estivesse indicado como uma contação de histórias, mas mesmo uma peça, ou brincadeiras alinhadas dramaturgicamente a partir de uma história (História Brincada), se prestariam a, de algum modo, compartilhar uma narrativa.

Talvez este fosse um passo anterior ou concomitante ao exercício que me proponho, e também aos meus pares, continuamente: o de **fazer perguntas às histórias**.

As motivações que nos lavam a querer contar histórias são encontradas pelo caminho, outras vezes bem definidas pela atração e curiosidade inicial, por um história que se ouviu quando criança, pelo sonho de compartilhar escutas em andanças pelo mundo e culturas diversas, pela paixão por conhecer gente e suas memórias.

Estas disposição já se mostrava no grupo, ao terem aceito participar da pesquisa. O que me propunha agora, enquanto propositora, era compreender como cada pessoa ali estabelecia sua relação com uma narrativa, o que lhes era relevante, o que lhes despertava espanto, afeto, dúvida, e como traduziam isso em uma ação criativa.

Para isso, propus que cada um trouxesse uma história para compartilhar, uma que gostaria de contar. E que o fizessem de modo cênico ou através de uma brincadeira. Como prática de registro já recorrente nos encontros – e que assim se seguiu pois muito efetiva- cada pessoa teria um papel para, logo após cada partilha cênica, registrar suas impressões, escrever “o que viu” em cinco minutos. Aprendi esta abordagem de apreciação de cenas com Lucienne Guedes e Francisco Medeiros, durante o curso de Atuação na SP Escola de Teatro. Interessante como a capacidade de descrever os elementos e ações postos em cena contribui para uma maior compreensão dos sentidos gerados pela composição, de modo que as significações pessoais passam a ser pontuadas em segundo planos. Os costumeiros gostei/não gostei são suplantados por uma análise de objetos concretos – não livre de interpretações subjetivas, obviamente-, mas em que a leitura semiótica se faz mais presente, bem como a busca por atribuir sentido aos elementos ali articulados enquanto discurso, aliados à experiência estética de cada integrante. Estes registros encontram-se dispostos nas páginas seguinte. Foram quatro as história trazidas enquanto células-cênicas²¹:

- **“Quem Roubou minhas cartas?”** - Trazida por Lívia em formato de jogo, com regras bem definidas e semelhante ao conhecido “detetive”, em que cartas são usadas como suporte. Nele a história de um Velhinho que teve as cartas de amor roubadas começa sendo contada para em seguida, através do sorteio de papéis, cada um ter uma personagem e o Velhinho (feito agora pela narradora) tentar desocbrir quem era o ladrão.

- **“Zé do Botão”** – Narrativa brincada corporalmente contada por Jady. Baseada numa notícia de jornal sobre o incêndio numa fábrica, criou uma história em que ela, sendo Zé, nos fazia imitar seus movimentos de modo cumulativo, à medida que o patrão lhe atribuía mais serviços de modo exploratório. Iniciava com a tarefa de apertar um botão com a mão, seguindo pelos dedos, pés, bumbum, nariz, até chegar na língua. Como na prática com imagens-síntese, novamente Jady experimentou o efeito da ação corporal na voz, o que conecta o público com o presente narrado, em que está igualmente implicado e, ao mesmo tempo, desperta a comicidade exasperada dos trabalhadores ali envolvidos que não conseguem se desvincilar da obrigação.

²¹Utilizei este nome e não workshop no intuito de encontrar um termo que dialogasse mais com o grupo, já que sua composição integra estudantes oriundos da Música. Além disso, este termo parecia conseguir abranger de modo mais livre e aberto a proposta, além de ser em língua portuguesa.

- “**O Menino do Dedo Verde**” - História de autor francês bastante conhecida, Guilherme contou com as próprias palavras e tocando violão, que utilizava principalmente para criar ambientações e definir *leitmotiv* sonoros para as personagens. Muitas vezes se permitia digressões em que comentava algum detalhe do que foi narrado, questionava a própria história, dando a opinião de outra figura ou a sua própria. O grupo evidenciou seu caráter eurocêntrico com personagens que fortalecem um imaginário que não se tinha interesse em retomar uma vez mais, pois bastante circulantes. Cogitou-se a possibilidade de trabalhar uma história com elementos com que se discorda, e de que forma questioná-los usando-se de ironia e outros recursos a serem pesquisados.

- “**A Fazedora de Rios**” - Trabalhada por Mariana na versão de uma mulher, o personagem Nhamataca do livro “Terra Sonâmbula” tinha seu episódio contado por ela mesma, na medida em que recebia o público e o tratava como jogadores, sendo ele narrador-personagem – tal como no *drama*. Cavava um buraco na terra com um cabo de vassoura como significante de “enxada” e pouco a pouco, chamava pessoas do “Público” e se dispunha no espaço como as personagens a quem se referia. Interagindo constantemente e questionando sua recepção quanto a veracidade da história, propunha, ao fim, que todos lhe ajudassem a cavar, justificando que o Rio serviria para unir a todos num ideal de fartura.

Compartilhadas as histórias e leituras do que “foi visto”, elencamos temas, Linguagens e outras histórias que nos interessariam contar. Também estas registradas, agora coletivamente, e no corpo deste trabalho. Aqui, como formanda que futuramente escreveria esta dissertação, me questionei sobre o quanto seria autoritário de minha parte decidir por uma história que eu desejasse muito contar, ou o quanto desestimulante seria tratar um tema relevante para os outros, mas que não me tocasse em profundidade. Colocadas estas dúvidas, felizmente detectamos muitos interesses comuns. Surgiram outras propostas de histórias, ainda e, por fim, a decisão de trabalhar com “O Fazedor de Rios” como material poético. Isto por termos nele temas que concernem tanto a coletividade quanto a perspectiva individual diante da falta de coesão e destruição desta. Os temas comunicação, solidão, propósito, tradição e contemporaneidade, morte e vida foram os mais salientados. O interesse de tratar temáticas densas e oriundas de livros não necessariamente rotulados como “Infantis” também foi aqui contemplado. Restava-nos, deixar que a história nos guiasse e, a partir daí, quem sabe as brincadeiras nos dessem pistas criativas.

2.4. PRESENÇA - A primeira oficina: “apenas” brincar

Os planos de aula que escrevi se encontram disponíveis em uma sessão do anexo já numa versão reescrita, “brincada”, riscada, “suada” pelas ideias, que chamei de “Oficinas Comentadas”. Foram enviados ao CCA a pedido da coordenadora pedagógica para que a equipe estivesse a par dos encontros do projeto com mais detalhe. Em todos as oficinas, no mínimo uma educadora ou educador estavam presentes, mas a autonomia para a condução do encontro sempre me foi dada. Faço, agora, o convite à leitura do Plano de aula da Oficina 1 (anexo), para que as reflexões aqui tecidas ganhem

maior contextualização.



Foto 1: Grupo Sol brincando de adoleta durante Oficina I no CCA Bom Jesus.

Se nos propusermos a pensar a dramaturgia do encontro artístico-pedagógico, aqui configurada enquanto oficina, podemos considerar os momentos propostos como possíveis situações de uma história, em que há alguma intencionalidade na escolha das propostas. O percurso não é aparentemente linear. Realizamos saltos de perspectiva, que, por exemplo, se deslocam da escuta do outro (“Breve apresentação da proposta”), para a concentração pessoal e conexão coletiva (através da “Respiração da Chuva”), seguem para uma expressão individual que ganha acolhimento e repercussão no coletivo (Jogo dos Nomes), para se concentrar numa parceria de um para um (Guias-espelho).

Há um fluxo que parte ora do estímulo externo pro interno, ora o oposto, em que simultaneidades são consideradas, em que não há o acompanhamento da trajetória de uma figura única que, numa educação tradicional, seria o professor que “detém” o conhecimento; numa tragédia seria o herói em desmedida até uma reviravolta e catarse; num drama burguês, um pequeno núcleo familiar, com seus protagonistas e conflitos.



Foto 2: Brincando de Midas."

Encontramos na experiência aqui relatada muita proximidade entre a dramaturgia contemporânea, sua profusão em teia enquanto estrutura, e seus graus de performatividade. Neste último, retomo a noção de Presença trazida por Regina Machado. Ainda que se referindo à tradição de narrar uma história, com estruturas em geral bem definidas, podemos perceber, ao transpô-la para a prática da Oficina, que *intenção, ritmo e técnica*, são os três fatores centrais para uma pedagoga do teatro que considera o encontro enquanto “situação de jogo”. Sem eles não há sentido na proposta artística, não há maleabilidade, prazer e consciência relacional com o grupo, sua ação e resposta diante dos materiais poéticos; e não há “bagagem” para criar abordagens que abarquem o conteúdo já estipulado, de maneira a se adequar ao que nasce no instante presente, bem como outros materiais (para o caso de uma grande mudança se fazer necessária).

O propósito desta primeira oficina foi se aproximar do grupo, descobrir “como brinca”, que regras reconhece, quais eram seus repertórios e seu interesse no que fui compartilhar. Criar uma primeira vivência e, a partir das disponibilidades, traçar um caminho conjunto. Não esperava de modo algum que as Oficinas tivessem uma correspondência direta ao tipo de trabalho realizado com o coletivo de criação. Elas, antes disso, o colocavam à prova, na medida que seu modo de relação com cada brincadeira era em muito diferente: a postura era de quem brinca de dentro.

No grupo artístico, estávamos sempre a retrabalhar a brincadeira com vistas à teatralidade desta, descobrindo os elementos da linguagem cênica também ali identificáveis. Era então uma ferramenta pedagógica com fins de formação e criação teatral.

Benjamin considera:

"Para [a criança] não basta duas vezes, mas sim sempre de novo, centenas e milhares de vezes. Não se trata apenas de um caminho para tornar-se senhor de terríveis experiências primordiais, mediante o embotamento, juramentos maliciosos ou paródia, mas também de saborear, sempre com renovada intensidade, os triunfos e vitórias. O adulto, ao narrar uma experiência, alivia seu coração dos horrores, goza novamente uma felicidade. A criança volta a criar para si o fato vívido, começa mais uma vez do início. (...) A essência do brincar não é um "fazer como se", mas um "fazer sempre de novo", transformação da experiência mais comovente em hábito." (BENJAMIN, p.75)

O ponto em que a Oficina 1 mais se aproximou dos ensaios do grupo foi a relação com as regras. Estas nasciam da brincadeira em seu transcorrer. Não por uma intencionalidade de diretora, de acrescer ferramentas técnicas para o trabalho atoral, para destrinchar a relação entre determinadas personagens, ou melhor se narrar a continuidade da história em fluxo contínuo. Com as crianças, as regras surgiam para que o “jogo” ganhasse em “infinitude.” Posto que os maiores desconfortos eram a impossibilidade de todos “jogarem” repetidas vezes e em uma posição “central”, novas funções eram criadas, de modo a favorecer a repetição, a experimentação por outra via, personagem ou função, o brincar, e brincar mais.

Nada poderia ilustrar melhor a ideia de *Presença*, que essa disposição para uma curiosa “repetição do novo”. Apontaria isto enquanto caminho necessário na prática artística e pedagógica, seja como professora, encenadora ou atriz, em que ritmo, técnica e intenção precisarão ser sacudidos incessantemente por um olhar disposto a brincar com o presente, posto que os demais agentes deste - aqui, as crianças- podem, a qualquer momento, subverter as regras da onde se partiu, e acolher esta escolha pode, muitas vezes, ser bem vindo.

3. História Brincada 1 : Revirar destroços como atitude poética.

“Meditar com pedantismo sobre a produção de objetos - cartazes ilustrados, brinquedos ou livros – que devem servir às crianças é estúpido. Desde o iluminismo isto constitui umas das mais rançosas especulações dos pedagogos. (...) a terra está repleta dos mais incomparáveis objetos da atenção e da ação das crianças. Dos mais específicos. É que as crianças são especialmente inclinadas a buscarem todo local onde a atuação sobre as coisas se dê de maneira visível. Elas sentem-se irresistivelmente atraídas pelos destroços que surgem da construção, do trabalho no jardim ou em casa, da atividade do alfaiate ou do marceneiro.

Nesses restos que sobram elas reconhecem o rosto que o mundo das coisas volta exatamente para elas e só para elas. Nesses restos elas estão menos empenhadas em imitar a obras dos adultos do que em estabelecer entre os mais diferentes materiais, através daquilo que criam em suas brincadeiras, uma nova e *incoerente* relação. Com isso as crianças formam seu próprio mundo de coisas, mundo pequeno inserido em um maior. *Dever-se-ia ter sempre em mente as normas desse pequeno mundo quando se deseja criar premeditadamente para crianças e não se prefere deixar que a própria atividade – com todos os seus requisitos e instrumentos – encontre por si mesma o caminho até elas.*” (BENJAMIN, 1984. p.77-78, grifo da autora.)

Os destroços enquanto fragmentos de realidade e a capacidade de traçar relações, atribuir sentido e criar significações a partir deles foram os grandes norteadores de nosso trabalho a partir daqui. Essa postura diante das coisas, percebida com frequência nas infâncias e na criação artística (seja do poeta, ou de qualquer artista), é apontada com frequência por autores como Benjamin e Sarmento. este último ao considerar, nas Culturas da Infância, o que é produzido pelas próprias crianças.

Na segunda oficina realizada²², em meio ao êxtase da manipulação dos objetos que levei para as práticas, quebraram uma pedra. Não sei exatamente como, nem se houve um porquê. Mas apareceu quebrada, e sem ninguém machucado. A pedra era uma lembrança de meu pai, de uma caminhada que fizemos juntos, onde o mover-se trouxe muitas perguntas sobre o sentido das coisas, emudecimento diante da beleza da mata e reflexões profundas. Algo de minha narradora, que se associa ao “tempo em que as pedras conversavam com os homens”²³ tinha acolhida ali. A pedra, filha do caminho, retornou comigo, viajante, e a guardava com carinho, como se preciosa fosse. Aovê-la ali, em alguns pedaços, um abismo entre o momento presente e o que ela significava criou-se

²²O plano de aula da oficina encontra-se no anexo deste trabalho.,

²³Menção à arte do narrador descrita por Benjamin (1994, p. 210), onde algo do imponderável e fora da lógica imediata da informação, permite que seja possível ver além da objetividade dos fatos. Traçar narrativas como quem percebe as diferentes tonalidades de uma gama de cores, é o olhar poético diante do fluxo de acontecimentos.

em mim. Lembrei-me, em poucos segundos, de “Kintsugi”²⁴. Aquela pequena informação e memória de valor sentimental era ignorada pelo grupo naquele momento. Ali, a pedra era mais um dos objetos utilizados para um exercício teatral de ressignificação - a partir do modo como cada corpo o utilizava ou se colocava em relação a ele. A pedra provavelmente se quebrou por algumas crianças a disputarem, brincarem de lançar uma para a outra, ou jogarem em alguém para que não se aproximasse do objeto que desejavam pegar.

A imagem dela fragmentada foi um alerta: algo ali havia se quebrado. No momento presente, na minha condução enquanto educadora, em nosso acordo de grupo. A pedra era o indício que me auxiliou a articular, de modo rápido, a dupla presença daquele objeto, no passado e no presente, e a significação que ele agora ganhava no caos da atividade, que havia saído de qualquer contorno previsto e indicado. Me levou a formar uma roda imediatamente e colocá-la no centro, como um rito, que em seguida permitiria o fechamento e, no próximo encontro, a retomada do trabalho. No meio do círculo, ao lado de um kazoo, ela sugeriu a representação simbólica da ruptura de nosso “pacto” pedagógico, enquanto participantes e jogadores na oficina. Diante daqueles olhares sobre a pedra, via (e ouvia) como buscavam “nomeá-la” novamente, relacionada ao outro, ainda “inteiro” – que muitas vezes foi usado como “instrumento da palavra”²⁵ - e sua posição no espaço. Estabeleci uma reflexão, com algum distanciamento, quanto a cuidado, respeito e partilha a partir daquele pequeno objeto, agora significante instável, que nos possibilitava olhar pra tudo que fazíamos até então.

Era ainda uma pedra, uma pedra fragmentada (para todos). Era uma lembrança querida, que havia sido desrespeitada enquanto memória (para mim). Era um material tornado lúdico, brinquedo, agora quebrado (para todos), trazido por mim na função de “professora”. Era uma metonímia para o conceito de “Kintsugi” (para quem o partilhasse no imaginário). Na medida que falava, compartilhava minha experiência individual (do que via na pedra e nos acontecimentos que haviam se dado) para que aquilo pudesse integrar, de algum modo, o imaginário coletivo, ainda que de modo restrito.

V. , educadora do Grupo Sol e também capoeirista, trouxe seu olhar: “Ninguém sabe da onde

²⁴Kintsugi é uma técnica japonesa de reparo de cerâmicas. Enquanto filosofia de vida, ela reforça a valorização cultural dada a permanência e a capacidade de ver beleza no fracasso e na imperfeição dos acontecimentos da vida, bem como o aprendizado que se registra nas marcas do tempo, seja no corpo ou nas relações.

²⁵Desde a primeira oficina, propus a *partilha* como modo de trabalhar a escuta do grupo. Pratiquei-a muito nos tempos de curso na SP Escola de Teatro e sempre notei o quão significativa tornava-se ao grupo, que aprendia a lidar com a ansiedade, a fala atropelada e competitiva, adotando a escuta empática. Na *partilha*, todos ficam em roda e uma pessoa por vez segura o bastão da palavra, um bambu. Este pode ser outra coisa representativa para o grupo: uma vasilha d’água, uma flor, uma pequena cumbuca - esta última já presenciei o uso em outros espaços em prática ritual. Quem segura o bastão, está com a fala, e não pode ser interrompido, mas escutado profundamente. Quem fala, diz tudo que lhe é necessário e importante, com a consciência de que outros virão em seguida e existe um tempo limite de duração para o encontro. Como os instrumentos musicais se mostraram muito “magnéticos” para as crianças, que sempre queriam tocá-los, estabeleci a *partilha* utilizando-os. Principalmente o caxixi, o kazoo ou o pau de guizo.

ela trouxe essa pedra. E se fosse a que ela usa pra tocar berimbau? Tocá-lo é um momento de força, de conexão e respeito com os ancestrais. Pra tocá-lo não pode ser qualquer pedra, é uma especial.²⁶ E aí, como ela ia fazer pra tocar o berimbau agora?"

Após o encontro, soube que V. estava em seu último dia de trabalho no CCA. E associei o quanto aquele vínculo, ou a mudança no modo dele, talvez tivesse implicado o nível de agitação do grupo naquele dia. Mais que minha relação com eles ou com a própria atividade, havia uma pedra, símbolo de acúmulo de matéria, adubo, vida e solidez se quebrando de certo modo para eles.

O CCA recebe crianças que sofrem de muitas instabilidades cotidianas, seja na estrutura familiar e alienação dos pais, maus tratos e difíceis condições socioeconômicas. Estas, ainda associadas à maioria delas serem negras, num país de racismo bastante arraigado, confere ainda maiores barreiras ao acolhimento social e afetivo destas. V. Era uma das poucas educadora negras do CCA e, com toda certeza, este poderia ser um fator de maior conexão, proximidade e entendimento entre elas. Um vínculo que, por mais cuidado que fosse enquanto despedida, poderia trazer sentimento de abandono e hesitação nas relações de confiança. Talvez a mera quebra de um pedra, aqui salientada pela força metafórica que tem, pode ser, se bem observada, um ponto de partida para compreender uma narrativa possível não só para o dia de oficina, como para toda a teia de relações constituída -ainda que dinâmica-, a qual eu me dispunha a integrar.

A alteração da lógica formal não significa que as crianças tenham um pensamento ilógico. Pelo contrário, esta alteração, estando patente na organização discursiva das culturas da infância (especialmente no que respeita ao jogo simbólico), é coexistente com uma organização lógica formal do discurso, que permite que a criança simultaneamente “navegue entre dois mundos” - o real e o imaginário – explorando as suas contradições e possibilidades (Harris, 2001:232). Por outro lado, **os princípios lógicos alterados também não são exclusivamente integrantes das culturas da infância, sendo inerentes aos processo de construção da linguagem poética, onde a subversão do princípio da identidade e da sequencialidade são constitutivos dos respectivos processos de significação** (e.g., Bktine, 1976; Kristeva, 1978).

(SARMENTO, 2002. p.11, grifo da autora)

Tal como o trânsito de significados e significações pessoais dados à pedra é o modo que, muitas vezes, as crianças se dispõem numa brincadeira, que uma contadora de história – ou um ator dentro do sistema narrativo-, consegue operar os elementos materiais que utiliza. É possível continuar a ser quem se é, e ver o objeto tal como é, mas ainda assim ser outro, ver outro, e estar em tempos distintos. É também a subversão poética de tornar sincrônico o que é diacrônico, e vice-versa. Este tipo de percepção possível na experiência teatral e da brincadeira, bem como na escuta e narração de uma história, se apresentou como um conector entre as linguagens estudadas, com o qual buscamos jogar e criar respostas práticas a medida que surgiam indagações no processo.

²⁶Trata-se de um relato de memória, a fala não se encontra reproduzida de modo fiel ao momento narrado.

A organização da escrita que se segue, tal como já é possível perceber, poderá não seguir uma linearidade temporal. Haverá saltos e retomadas de objetos para dizer novas coisas, perspectivá-los em outros contextos que forem favoráveis a reflexão. Tal como a “pedra” acima, me parece um modo de trajeto incontornável, visto que muito das estruturas que Sarmento aponta como características das Culturas da Infância, se imprimem também no modo de pensar da autora e de como foi conduzido este processo artístico-pedagógico. A *interatividade*, *ludicidade*, *não linearidade temporal*, a *iteração* e, por vezes, a *fantasia do real/não literalidade*²⁷, serão companheiras a deslocar alguns dos princípios lógicos mais conformes à escrita acadêmica, ainda que exista aqui a adulta a resgatar, por vezes, a sequencialidade e a identidade.

3.1. Imagens poéticas, polissemias e neologismos: pistas na escrita de Mia Couto



Foto 3: Vislumbrar pistas - O outono do processo criativo

A escrita de Mia Couto oferece múltiplos portais. O jogo de palavras, neologismos e criações são constantes, e “Terra Sonâmbula” mostrou-se um desafio que nos dava, o tempo todo, mais material do que nosso próprio tempo era capaz de dar conta, em resposta que se pretendesse justa. O trabalho do coletivo de criação iniciou em julho de 2019 e findou em outubro, com um encontro em novembro para avaliarmos o percurso, enquanto pesquisa coletiva e no que concerne ao crescimento individual, os fascínios e compreensões de cada umx. Quatro meses de cerca de um encontro semanal

²⁷Elementos que Sarmento (2002, p.10), ironica ou contraditoriamente, destaca como característicos das Culturas da Infância no que tange o produzido pelas crianças. E, por vezes, tomado pela Indústria Cultural ao desenvolver produtos para este “público consumidor”, tomado como nicho de mercado.

– e alguns tantos extras, na medida do possível - para dialogar com uma obra que se refere ao tempo de hoje e a um passado a se perder de vista. Uma ficção cujo pano de fundo tem solo em Moçambique, e que transpassa versões narrativas perdidas em meio à opressão colonial “civilizatória” que impôs um processo de aculturação gerador da Ruptura da transmissão oral, que pôs por terra a possibilidade de continuidade da memória coletiva cultivada por muitos tradicionalistas, verdadeiras *bibliotecas*²⁸ humanas que eram.

Em Moçambique, assim como em outros países africanos de colonização europeia, a construção da identidade se faz em meio a grandes contradições, a partir do confronto entre etnias e culturas diversificadas. Os espaços são marcados por uma política de assimilação cultural, e sendo a língua um veículo privilegiado para exercer a dominação, o é também para a libertação. (TRINDADE, 2010, p.77)

Moçambique é terra de exímios contistas, e optamos por trabalhar com a história “O Fazedor de Rios”, capítulo do romance “Terra Sonâmbula”, como se fosse um conto. O texto, apesar de ser um romance, traz muito da forma narrativa, pelo resgate da tradição oral a que se propõe. Tomamos, assim, o capítulo como fragmento-todo, pista poética para nossa experimentação entre histórias e brincadeiras. E que, enquanto temática, traz à tona debates que nos inquietavam.

A estrutura do texto nos permitiu fazer esta escolha. A obra é intercalada. Se desenvolve aos saltos entre passado e presente, sonho e realidade. Conecta-se e divide-se entre os *Cadernos de Kindzu*, que referem-se ao passado de mudanças históricas profundas, escrito pelo menino Kindzu numa “mistura de realidade com fantasia de forma mágica”(Ibidem, p. 72); e o presente de um menino e um velho, Muindinga e Tuahir, que leem e ouvem os cadernos— somente o jovem domina escrita e leitura- e andam em círculos no sonambulismo da terra devastada pela guerra.

O velho, por vezes, reforça essa realidade, em que *desconsegue*²⁹ de dormir, já que é impossível sonhar. A leitura dos cadernos, nas paradas para descanso e antes de sono, tornam-se a forma possível de se deslocar no tempo e no espaço, revisitar utopias e distanciar-se do que parece ser a única e seca realidade possível, inerte. São as *paragens* da viagem, onde os caminhantes se permitem lembrar do que os faz prosseguir, o *conhecimento ancestral necessário para construir um novo paradigma*. (BACH, 2008, p.3) Dessa forma, Mia Couto traz a história de Moçambique e sua luta por libertação da dominação portuguesa com vozes daquela terra mesma, que conhecem e necessitam preservar suas raízes culturais para a própria sobrevivência, ao mesmo tempo que suas tradições confrontam-se diretamente com uma nova realidade.

²⁸HAMPATÈ- BÂ,1982,p.216-217.

²⁹In: COUTO, Mia. *Terra Sonâmbula*,2007. p. 90.Neologismo criado por Mia Couto. Prefixo “des”+ verbo “conseguir”, aquele que deixou de conseguir dormir. E, que, portanto, um dia já dormiu e sonhou, já viveu um tempo outro, talvez mais tranquilo.

A literatura é o lugar por excelência da expressão/problematização da linguagem, na relação/oposição entre realidade e ficção ou verdade e ilusão. As práticas literárias propõem a reconstrução do mundo pelas palavras (MOISÉS, 1990 apud TRINDADE 2010, p.77), já que o mundo em que vivemos não é satisfatório. A literatura nasce da falta e a linguagem, ao tentar supri-la, continua sentida como falta. Nessa perspectiva é que os neologismos criados por Mia Couto são tentativas de dar conta da nova realidade política, ideológica, social e cultural de Moçambique. Assim, sem que as tensões entre realidade e ficção sejam resolvidas, ao leitor é dada a oportunidade de entrever um outro mundo, ainda que provisório. (TRINDADE, 2010, p.77)

Lançado em 1993, cerca de um ano após o acordo geral de paz³⁰ assinado pelo Presidente da República Joaquim Chissano (da Frente de Libertação de Moçambique, FRELIMO) e o Presidente da RENAMO (Resistência Nacional Moçambicana) Afonso Dhlakama, o livro busca a subversão da língua do colonizador português, criando hibridações em que a concepção de mundo africana seja manifesta, de modo a encontrar “feições” próprias para “pensar e dizer o país no período pós colonial” (Idem, p. 73). Couto desenvolve uma série de estratégias para “entrelaçar tradição e moderno no exercício de uma escrita oralizada, sem padrões fixos que regularizem esta língua outra” (Idem, p. 72).

Para refletir sobre tais estratégias, é cara a ideia de Luis Alberto de Abreu, que se refere ao *dramaturgo como um arqueólogo* (ABREU,2011 p. 599), aquele que, a partir de pistas do presente, tais como uma pegada ou vestígio outro, compõe um panorama de determinada época, reconstitui uma história, traceja versões e pontos de vista. Para ele, drmaturgia não é mais do que ler sinais por traz de uma ação ou de uma expressão humana.” (*Ibidem*)Ainda que Terra Sonâmbula seja um romance, as palavras trazidas ou compostas por Couto são propostas tal vestígios de uma cultura oral, aquilo que ficou depositado na terra e a partir do qual é possível reconstituir um mundo:

De sua mão tombam os cadernos. Movid as por um vento que nascia não do ar mas do próprio chão, as folhas se espalham pela estrada. Então, as letras, uma por uma, se vão convertendo em grãos de areia e, aos poucos, todos meus escritos se vão transformando em páginas de terra. (COUTO, 2007, p. 204)

A história “O Fazedor de Rios” acompanha Tuahir e Muidinga, e inicia-se num momento de pausa em que, sentados à sombra de uma massaleira, o menino deixa de ler os cadernos para *matutar* sobre a morte do velho e sábio Siqueleto, o último de sua aldeia, enquanto Tuahir permanece alheio, no tempo presente. Estas ruminações perpassam todo o capítulo, ora narradas, ora pronunciadas. O que Mia consegue, com sua escrita, porém, é trazer para todas as camadas narrativas algo do oralizado, na medida em que brinca com as palavras tanto para dar-lhes sentidos novos, descabidos na língua oficial, como para criar contextos que se refiram, pela linguagem, à condição das personagens em

³⁰BACH, 2008. p.1

todo seu valor simbólico. Isto se apresenta na forma de neologismos, jogos de palavras e contrários, uso de provérbios (re-arrajados) e outras expressões com termos trocados. Para nos determos em exemplos, trago a experiência com o processo de criação que nos levou à primeira História Brincada.

3.2. Pés andarilhos e os vestígios nos olhos

É possível perceber, na estratégia de Mia, ação muito semelhante a de uma criança ao produzir sua cultura lúdica em resposta ao que lhe é “oferecido” no mundo. Seja por uma propaganda televisiva a ela direcionada, um brinquedo estereotipado, ou um monte de caixas de feira desprezadas pelo mercado do bairro. Sua recepção não é passiva e, do mesmo modo que esperam que ela reitere a informação, vendo o objeto ou produto em sua “mensagem” oficial, ela antevê outros mundos ali. Pode aprender a gramática dos adultos, que nomeia a tudo com definição aparentemente única, mas, mais que isso, é perspicaz na subversão de códigos. Seja por estes não a servirem ou por os ignorarem, - o que, neste caso não é “consciente”. Há um entremeio em que a criança transita sem necessariamente se prender à ordem, que pode ser excessivamente imposta ou até faltar – em casos dessa criança não ser assitida emocional e socialmente. A depender do meio que a criança está inserida, das Culturas de Infância ali afirmada, os condicionamentos e respostas *anti-colonizadoras* (que se opõem à lógica *adultocentrada*³¹) serão drasticamente distintos, mas por vezes ganharão uma coincidência por este olhar capaz “entrever”:

A colonização do imaginário infantil pelo mercado é um dado da sociedade contemporânea que não se pode ignorar. Mas, do mesmo modo, não se pode também ignorar a resistência a essa colonização, através das interpretações singulares, criativas e frequentemente críticas que as crianças fazem dessas personagens, reinvestindo essas interpretações nos seus cotidianos, nos seus jogos e brincadeiras e nas suas interacções com os outros. (SARMENTO,2002, p.16)

Como no exemplo de Gianni Rodari (1982, p.18), em que o menino cria a história da palavra “olá” a partir de um referencial televisivo, a linguagem (com mãos que moldam tamanhos e contornos de palavras) lhe ficou mais que o conteúdo. Outras vezes ocorre o contrário. Como nas oficinas no CCA em propus a confecção de livros, e mesmo neles o jogo de tiro “*Free Fire*” (que não se dá no papel enquanto suporte), foi representado.

Uma criança, independente de classe social, ao receber uma *barbie* de presente, com todo o status simbólico que este brinquedo tem, pode vir a considerá-lo como padrão, ainda que este contradiga todo seu entorno e referenciais. Modelo de beleza, de estilo de vida (suas roupas, adereços

³¹Ver SARMENTO, 2002, p. 05.

e demais objetos e “móveis” constroem este imaginário capitalista e, em geral, de figura “bem sucedida” de acordo com tais valores). Mesmo que esta criança seja negra, ou seja um menino baixinho de cabelos castanhos encaracolados, ou more numa cidadela de interior em que não há grandes redes de fast food, ainda ali este padrão poderá se estabelecer na medida em que este universo de desejos estarão sendo estimulados. O que não impede que, esta mesma criança interiorana, receba a boneca e a coloque para alimentar galinhas, lhe tire os saltos para andar melhor na terra, e lhe pinte os cabelos com argila. Ou que lhe interprete no “faz de conta” como uma figura racista e fútil, da qual as outras caçoam. Ou que o menino coloque a *barbie* para andar de moto ou brinque de “ser ela” e “ficar grávida”.

Para uma criança de família com renda de um salário mínimo, moradora da Vila Nova Jaguaré, a compra de um brinquedo será rara. Este virá, em geral, não escolhido, e por doação. Para um criança que viva num dos condomínios do Itaim Bibi, um quarto de brinquedo é realidade frequente. Mas ambas, por motivos bastante diferentes – e intenções talvez semelhantes- podem se aproximar de um amontoado de caixas de feiras e ver uma ponte, castelo ou nave espacial a ser montado, encaixado ou reconstruído. Podendo se deter nele por longas tardes.

Tudo isso pode se dar, estimulado ou não, e são operações que ocorrem com frequência. Não niveladas, há de se dizer. Os condicionantes promovidos pela máquina de consumo que é a publicidade e demais meios de comunicação; a constante promoção de desigualdade realizada por nosso atual governo neoliberal e conservador- ao mesmo tempo-, bem como a falta de estímulo ao pensamento crítico em nosso modelo educacional são espantosos e bastante impactantes ao incidir sobre a cultura lúdica. Mas lembrar que as crianças são atores, ativos dentro dela é de fundamental importância.

Conectando esta perspectiva ao nosso fazer, passamos a pesquisar o que seria *brincar com a história* “O Fazedor de Rios”. Apesar de a linguagem utilizada pelo autor trazer muito do tipo de estratégia que vemos sendo firmada pelas crianças enquanto atitude lúdica, nos vimos bastante “perdidos” no caminho a tomar. Pelo pano de fundo histórico tão profundo, e tão necessário de ser discutido neste momento - considerada a atual e violenta realidade neocolonialista -, nos perguntávamos como proceder, como abordar a história sendo o grupo composto apenas por pessoas brancas e brasileiras.

Uma pontuação, dentro desta exposição auto-crítica é necessária: a definição desta formação de grupo não foi totalmente proposital, pelo contrário. Quem dialoguei e convidei a fazer parte era por parecenças quanto ao interesse nos objetos de pesquisa, gente que sei brincante, com pesquisa e prática em arte-educação, ou que desejava imergir nestes fazeres e temáticas. Busquei ao máximo que o grupo fosse composto principalmente por pessoas de fora da universidade, que compusessem

outros espaços, e que diversidade cultural, étnica e de gênero estivesse aqui representada. Mas o contexto racista e elitista da universidade, numa busca iniciada no meio do ano, foi mais determinante e provavelmente incidiu de modo forte nesta configuração. Nesse momento (Junho), mesmo no “mercado” artístico e na realidade das oportunidades em arte-educação, já se está com os compromissos assumidos, processos criativos iniciados, trabalhos em curso. Aliado a isso, a impossibilidade dos ensaios serem à noite, por que a autora deste projeto trabalha no horário. Atrizes e atores que moravam em bairros distantes do Butantã – onde se localiza a Cidade Universitária da USP - foram contatados, alguns animados a vir. Mas esta série de fatores, aliados à total falta de verba para um auxílio em locomoção ou outra alternativa de espaço para ensaios, limites também da aqui propositora, juntaram-se para que a ação se desse, em totalidade, próxima ao departamento de Artes Cênicas. Por consequência, aceitaram participar pessoas que estariam perto nos dias disponíveis, que também eram poucos. A ressaltar que destas, apenas uma além de mim mora na zona oeste, sendo Guilherme morador de São Caetano. Todos este pontos precisam ser colocados aqui, de modo a evidenciar outras relações se estabelecem até que um trabalho deste teor possa ser iniciado e, principalmente, ganhe continuidade. Fatores que, em geral, contradizem o desejo e intuito de quem propõe a prática de pesquisa, como foi meu caso.

Neste sentido, propus que nossa aproximação da história não perdesse de vista as linguagens e suas materialidades propostas na pesquisa. Intuía que elas poderiam nos dar melhores respostas pela prática.

A brincadeira junto às estruturas do texto nos sugeriram uma perspectiva: No primeiro encontro já focado no capítulo escolhido, nos sentamos em um velho *pallet* no gramado, protegendo um pouco o corpo da umidade da grama molhada com um grande retalho de tecido rosa translúcido.

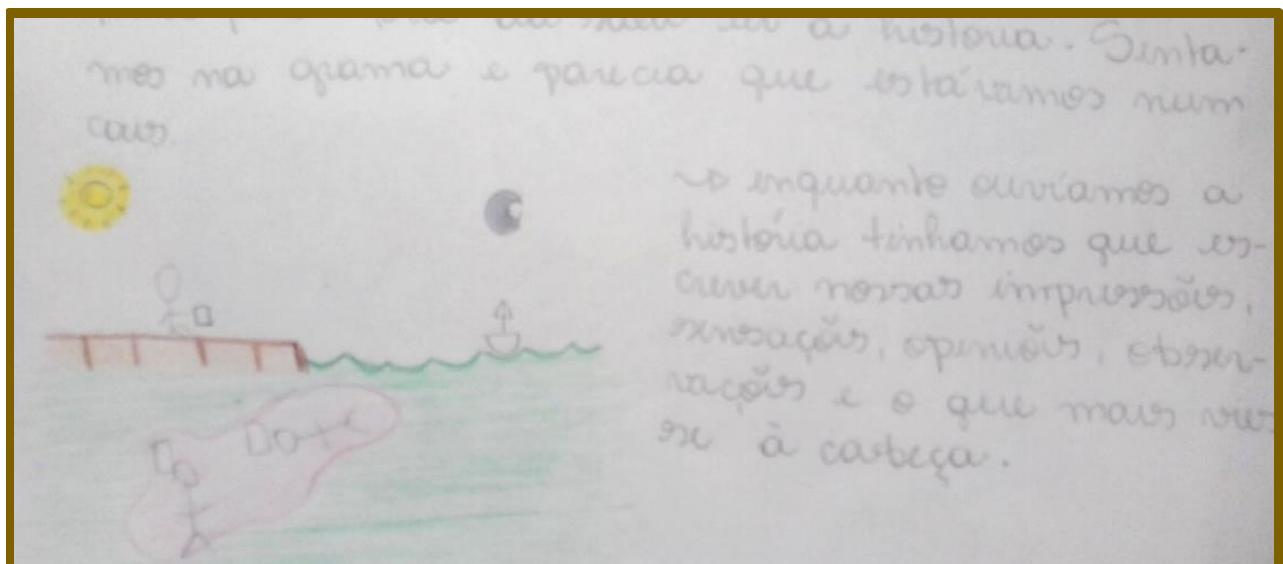


Ilustração 1: Fragmento do Diário de Bordo de 11 de Julho de 2019. Por Lívia Matos.

Ali iniciou-se um novo momento da pesquisa e, conforme Lívia escreveu e registrou em desenho num Diário de Bordo do grupo, “parecia que estávamos num cais”:

Pedi que, à medida que o ouvíssemos – alguém o leria em voz alta- deixássemos que imagens, impressões, sensações vindas da história fossem rabiscadas em nossas folhas. Dessa forma, permitíamos que o texto nos chegassem pela escuta, e que fôssemos acessando coletivamente, ao compartilhar graficamente e pela fala, o imaginário que ele introduzia, descobrindo pontos comuns e distantes de nós em narrativa e cultura.

Semelhante ao procedimento de “imagem-conceito”, aprendi com a contadora de histórias Cris Velasco, em 2015, algo que irei me referir como “**Tela atrás dos olhos**”:

Cristiane propôs, num momento de partilha em roda, que fechássemos os olhos e, em silêncio, observássemos aquele espaço interno tal como uma “tela atrás do olhos” onde as imagens fossem se formando. E deixássemos que ali habitasse com detalhes a primeira que nos surgisse. Depois, uma a um, relatávamos o que havíamos visto.

Imagens calmas e terríveis nos visitaram aquele dia, transformadas em palavras por aqueles que narravam o que viam. Com o grupo de criação, passei a ver esta prática como um caminho de delicadeza para percorrer o material inicialmente, deixando que suas palavras ecoassem também como imagens, e assim pudéssemos descobrir um pouco do que, no imaginário coletivo, havia de aproximado entre as significações dadas por cada uma e os sentidos mesmos da obra.

Sabia o quanto deslocada era aquela realidade da nossa. Há porém, algo da ordem da narrativa, e de sua importância mais profunda ao ser transmitida, que independe disto. Ou, tanto melhor, serve-se disso enquanto justificativa de existência. É como na sua propaganda antiga, em que haviam os contadores de tradição, fixados à terra e que dela sabiam toda sua memória; e os viajantes, que se prestavam a ouvintes e as transmitiam quando chegavam em novos lugares, associadas à suas experiências. Teriam como seus representantes arcaicos, segundo Walter Benjamin (1994, p.199), o *camponês sedentário* e o *marinheiro comerciante*. Ou o *mestre sedentário* e o *aprendiz migrante*, que primeiro percorre terras e conhece e aprende um tanto com múltiplos mestres, para depois fixar-se.

Me pergunto como isso se dá nos tempos de hoje. Que outras formas surgiram. Na forma de poesia, os *slams*, há também os saraus como espaço possível. E como isso pode se dar no teatro, fora da representação³²? Esta em evidência agora em outro sentido³³, com os lugares de fala sendo, por justiça e necessidade de reparação histórica, cada vez mais reforçados. Onde mora a possibilidade de

³²Representação aqui referida enquanto modelo teatral dramático.

³³Menção à representação identitária, de grupos considerados minorias, sejam étnicas, de gênero, de sexualidade, entre outras. Para mais sobre “minorias”, ver ENRICONI, Louise. *O que são minorias*. Politize! 31 de agosto de 2017. Disponível em <https://www.politize.com.br/o-que-sao-minorias/>

compartilharmos experiências e presenteá-las, passá-las adiante enquanto transmissão antiga (ou nem tanto) para outro, muitas vezes em experiência de alteridade extrema, que a partilhe e outros ainda a ouçam e contem, e tanto mais ecoe? Nos sugere Benjamin, uma vez mais:

“A narrativa, que durante tanto tempo floresceu num meio de artesão – no campo, no mar e na cidade-, é ela própria, num certo sentido, uma forma artesanal de comunicação. Ela não está interessada em transmitir o “puro em si” da coisa narrada como uma informação ou um relatório. Ela mergulha a coisa na vida do narrador para em seguida retirá-la dele. Assim se imprime na narrativa a marca do narrador, como a mão do oleiro na argila do vaso. Os narradores gostam de começar sua história com uma descrição das circunstâncias em que foram informados dos fatos que vão contar a seguir, a menos que prefiram atribuir essa história a uma experiência autobiográfica.” (Ibidem, P. 205)

Nesta perspectiva, de aprendizes diante da experiência de escuta, nos lançamos ao mergulho na história fictícia d'O Fazedor de Rios, permitindo que esta fosse, antes de tudo, afetiva, e que criasse pontes com o presente que víamos. Sem tomá-la como nossa, mas exercitando suas imagens de modo a receber alguns de seus conselhos, os saberes diante do mundo que as narrativas fazem ver e trazem na sua profundezas.

Como primeiras “tela atrás dos olhos”, surgiram três imagens traduzidas em frases:

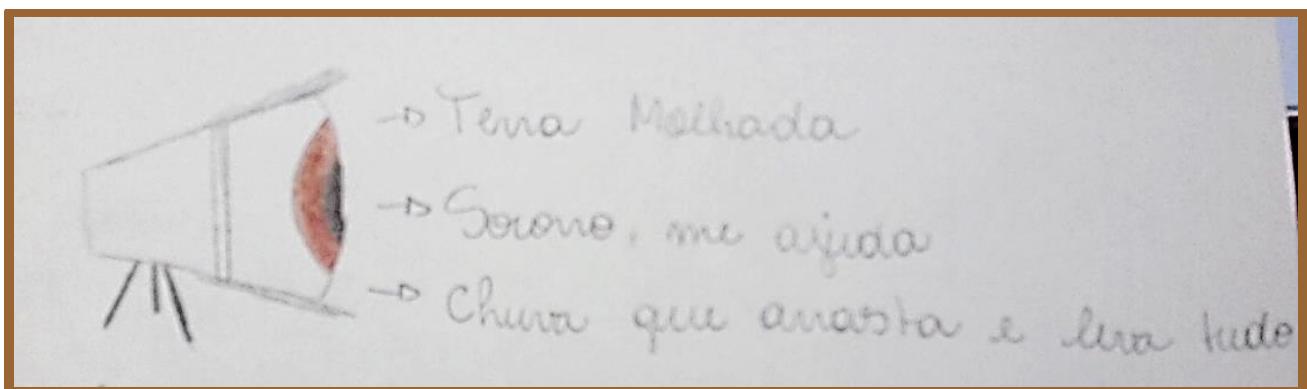


Ilustração 2: Fragmento 2 do Diário de Bordo de 11 de Julho de 2019. Por Lívia Matos.

Elas foram os indutores para nossa primeira improvisação cênica. Para Lívia e Guilherme, estas eram as primeiras vezes em que se colocavam em jogo numa relação atoral, que não de musicista e músico. A busca por criar correspondências entre a linguagem teatral e musical tornou mais forte e rica aqui. Já havíamos feito jogos em que a música era experimentada enquanto guia, e brincadeiras que, seguidas de um exercício teatral, chamavam o grupo a tracejar semelhanças entre as regras e focos de atenção. Esta postura de conduzir pela sugestão se mostrou muito frutífera, e vi muitos princípios teatrais serem apontados por eles e começarem a ser compreendidos pelo fazer criativo. Longe de relatar tudo (pois foge ao escopo do projeto), me limito a escolher alguns que se mostraram norteadores das futuras escolhas cênicas e tiveram desdobramentos artístico-pedagógicos que

interessam ao recorte da reflexão proposta.

Para improvisar a partir de “*Terra molhada*”, “*Socorro, me ajuda!*” e “*Chuva que arrasta e leva tudo*”, um por vez, tínhamos um espaço vazio delimitado e a instrução de uma jogadora entrar por vez e estabelecer sua ação, sendo no máximo duas em cena e uma como público (o que depois se modificou enquanto regra, numa improvisação que reuniu todas dentro da cena). A que entrasse depois precisaria estabelecer sua ação ou presença em relação a proposta de quem lá estava, podendo também a esta se impor ou contrastar.

Surgiram como pistas para continuidade:

- A figura do fazedor de rios como aquele que cava sua própria cova;
- A presença da morte como figura humana a fazer convites em silêncio;
- O vento enquanto dança;
- A tempestade enquanto movimento corporal;
- Lívia em cena enquanto musicista a reger, através da música, o ambiente que se modifica e as ações de Jady e Mariana;
- Alguém que tenta escutar a terra e algum prenúncio sussurrado no ambiente – e quem ninguém mais escuta.

aS PISTAS EVIDENCIAM AS LINGUAGENS pREDOMINANTES NO gRUPO: de narrar, representar e mover/dançar em Jady e Mariana; e de expressão e jogo pela via musical por Lívia, que também trazia grande interesse pela expressão corporal e, cada vez com mais frequência, se permitiu exporá-la. (Guilherme não estava presente neste momento do ensaio, mas as referências à musica, associadas ainda ao improviso e composição, eram fortes ações manifestadas por ele).

As brincadeiras

Como se mostrasse cada vez mais distante a brincadeira em relação a esta história, era grande a dificuldade de estabelecer relações entre elas ou um trilho para isso enquanto pesquisa. O brincar em seu repertório de rua, associado também a cultura popular (**brincadeiras de roda, corda, bricadeiras silentes, amarelinhas, jogos com palavras, jogos de mão, jogos de correr e pegar, etc**) pareciam se afastar da temática e da cena propriamente dita e, concomitantemente, ganhar espaço enquanto disparadores de estados de presença. **“Pega-pega de rabo”, “Adedonha”, “Bandeirinha”, “Midas”, “Morto, Vivo, Povo”**³⁴ eram algumas que, com frequência, davam o início aos ensaios. Por

³⁴Brincadeiras presentes na cultura lúdica das integrantes, entre outras aprendidas durante a pesquisa. Para mais repertório, ver BRITO, 2013; e Mapa do Brincar, 2009.

gerarem uma **qualidade de presença extremamente vívida, atenta e relacional**, tornaram-se também um caminho de trabalho com o texto e sua expressão oral.

Leituras em voz alta da história introduziam muitos improvisos e jogos para que pudéssemos “*repetir*” a mirada nas palavras do autor e saboreá-las em sua fluidez e construção precisa. Mas foi também pela fala e escuta que suas imagens passaram a nos habitar (ou nós a elas?), numa narração que já não se pretendia “fiel”³⁵, mas buscasse visualizar sinceramente os vestígios deixados pela história em si. Trouxeram radiância ao grupo as seguintes *brincadeiras de narrar* (ou, melhor, *jogos para narrar histórias*)³⁶:

“Bandeirinha”:

Como se brinca: O grupo se divide em dois, com uma linha no chão como divisória do espaço, A e B. Em cada lado, ao fundo há um círculo com uma bandeirinha dentro. Que conseguir pegar a do grupo e levar pro seu lado, ganha. Se estiver no campo do adversário, pode ser pego, ao que paralisa. Só pode assim, ser salvo com o toque de alguém de seu grupo. Se alguém está dentro do círculo de sua própria bandeirinha, o adversário não pode pegá-la. Em todas as versões a história é contada com palavras da próprias jogadoras.

- Brincadeira seguida de narração iniciada pela pessoa que pegou a bandeirinha do outro grupo. “Contar com o corpo todo.”
- Brincadeira seguida de narração pela dupla que ganhou ou pela que perdeu (para variar as intenções de jogo);
- Brincadeira seguida de narração iniciada pela dupla que ganhou e, toda vez que esta falar “e aí”, a outra dupla deverá dar continuidade. Seguir alternando até o fim da narrativa.
- Quem for paralisada torna-se narradora da história;
- Quem salvar alguém “paralisado” torna-se narradora da história;
- Quem está do lado A precisa narrar, e quem está do B escutar.

“Pega-pega de Rabo”:

Como se brinca: Cada jogadora coloca um pequeno “rabo” de tecido, papel torcido ou plástico pendurado na calça. Todas tentam pegar os rabos de tecido de todas. Quem é pego paralisa e só é salvo caso alguém passe por debaixo de suas pernas. Uma mesma pessoa pode ficar com vários rabos e criar estratégias (anunciadas ou não) para acabar com “monopólios” de rabos ou retirar o de algum

³⁵Pupo ressalta que “o ato teatral não pode ser encarado como tributário da noção equivocada de “fidelidade” ao texto, pois não se constitui tradução desse último. Dentro da cena, o texto é um dos componentes, entre outros. Nela, diferentes sistemas de signos se articulam e se modificam entre si, de modo a gerar significado.” PUPO, 2001, p.186.

³⁶Numa referência a compreensão de jogo vinculado à regra e a uma intenção externa.

jogador. Ganha quem ficar com todos os rabos ou quando a história acabar de ser contada. Em todas as versões a história é contada com palavras da próprias jogadoras.

- Brincadeira seguida de narração pela pessoa que ganhou;
- Quem for paralisada torna-se narradora da história;
- Quem salvar alguém “paralisado” torna-se narradora da história, até ter um outro rabo ser roubado, trocando assim a narradora (*ad infinitum*);
- Qualquer pessoa pode narrar desde que não esteja paralisada. Pode “tomar” a narrativa de alguém, começando a falar. Pode “presentar” alguém com a narrativa, dando-lhe a palavra através de um olhar, gesto, inflexão vocal direcionada ou outro acordo não-verbal.
- A história é contada com o *pega-pega de rabo* implícito, sem os rabos serem utilizados.

Música e Jogo

Metade do grupo se formada por instrumentistas, estudantes de licenciatura em música era fator que o processo não poderia ignorar. A pesquisa se centrou na linguagem teatral, na brincadeira e nas histórias como ponto de partida para a criação cênica e o processo artístico-pedagógico. Mas quem integra este processo o molda, define suas potências e possibilidades a partir de como cada um pode contribuir e se colocar artísticamente.

Neste sentido, tive grandes desafios enquanto propositora. Por mais que buscasse uma dinâmica de encontro em que o *dramaturgismo*³⁷ fosse coletivo, a ausência de uma formação musical específica trazia limitações à minha capacidade de diálogo com Lívia e Guilherme. Apesar dos meus saberes de técnica vocal voltados à cena e uma prática relacionada a som e criação coletiva, ter conhecimento de teoria musical, bem como tocar um instrumento melódico me pareciam essenciais para criar mais pontes entre as linguagens. Aqui, a proximidade -ainda que não aprofundada- com o pandeiro e outros instrumentos e brinquedos percussivos e de sopro, foram a principal ferramenta.

Um trecho de meu diário de bordo pessoal (reproduzido na próxima página) escrito sobre no dia 13 de outubro, trata disso.

Associando isto à história que trabalhávamos, encontrei no movimento das personagens um modo de interseccionar as linguagens. O menino Muidinga e o velho Tuahir caminham, diariamente, em busca de um caminho pela savana e estradas. Vez ou outra retornam a seu “abrigó, em um ônibus queimado, que

“é um símbolo da modernidade, do deslocamento; um transporte coletivo, que se encontra sem movimento, contrariando a sua representação para o mundo moderno: “o meio de transporte representa a possibilidade, para o homem, de uma locomoção rápida (que designa

³⁷Dramaturgismo aqui compreendido como o trabalho de pesquisa de materiais, referências visuais, teóricas, musicais que aprofundem o estudo e prática do grupo, considerado o tema em foco.

o esforço de compensação, o anseio de ganhar espaço perdendo menos tempo” (SEIXO, 1998, p. 20 *apud* BACH, 2008, p.3), caracterizando assim, que na narrativa o que importa é o tempo transcorrido e não o espaço percorrido.” (BACH, 2008, p.3)

Assim como eles, que andarilham, começamos explorar *andamentos* musicais nos ensaios. Trazer o ritmo para o bater coletivo de bastões (os cajados que costumam apoiar aqueles que muito andam) e procurar, a partir da análise textual que fizemos, que outras sons se faziam presentes para que a história fosse contada.

Tenho buscado explicitar o olhar pedagógico durante os ensaios. A cada rodada de exercício realizado, peço que falem sobre o que foi feito, o que observaram. Busco referenciar o que estamos fazendo utilizando exercícios anteriores como ponte:

- Bolinhas de gude: exercício realizado em que o objetivo final era colocar as bolinhas de gude espalhadas pelo palco no centro. Além disso, tínhamos um cubo e dois tecidos, um rosa e um preto, e três corpos que interagiam (Jady, Lívi e eu). Gui era responsável pela música e esta deveria ser a guia da cena. O que explorávamos ali, era menos chegar ao objetivo final, e sim o como desenvolvímos o percurso brincando com os elementos cenicamente e em diálogo com a música, suas melodias, ritmos, ruídos e provocações.

Sobre a música: Utilizei o exercício para evidenciar que a música pode ser um contraponto à ação e vice-versa. Uma não tem sempre que ilustrar a outra, embora seja o que mais aconteceu. Os corpos podem contradizê-la.

- Tem sido sempre um desafio a questão musical. Tanto pela minha falta de vocabulário específico, quanto pela urgência de tempo para realização e não saber como inserir xs músicxs neste sentido. *Como auxiliá-los a criar? Como criar condições para jogarem com esses espaços de oposição ou preenchimento?*

- Encontramos, em geral, alguns modos de ação/presença musical:

- 1) **a ambientação**, quando a música faz uma espécie de fundo para a cena, um lounge do ânimo desta;
- 2) **a ilustração**, quando ela indica/sinaliza o som de objeto ou ação específica;
- 3) **a canção** - com um discurso em si, pela organização melódica, letra e outras características;
- 4) **compondo com cena**, mas tendo um discurso por si, dramaturgia “sonora” ao longo do espetáculo – isso ainda não achamos.
- 5) **compondo com cena**, trazendo outros elementos que a cena não traz. - algum exemplo já ocorreu?
- 6) **contrastando com a cena** – ainda não desenvolvemos.

!!!!!!Curiosamente, talvez a música esteja se colocando mais presente como questão do que a própria brincadeira. O que eu faço com isso? Como desenvolvo parâmetros para podermos criar conjuntamente?

Registro de processo. 13.10.2019.

Encontramos desde um barulho inicial, “*súbitos ruidos*”, “*vozear de gente*” (COUTO, 2007, p.85), que os para e conduz ao encontro com Nhamataca, em subida cuidadosa e desconfiada, para o alto, “na traseira de um pequenito monte” (Ibidem); andamentos lentos, quase rastejados de quem sobe “*feito cobra procurando os pés*”(Ibidem); ruídos no mato que despertam medo e atenção; “*frutos [que] se embatiam em múltiplos batuques*”(Ibidem, p. 84); gritos que se encontram no meio dum rio, em tentativa de comunicação de quem “*rispostava, com ânsia*” (Ibidem, p. 86); imagens sonoras metafóricas como “*a água já embarcara aos bocejos, na almadia*” (Ibidem, p.87); suspensões em que “*tudo o resto se passou em silêncio, como se perto já não se escutassem*” (Ibidem), entre tantas outras poesias imagéticas criadas pela linguagem de Mia Couto, que nos auxiliaram a acessar sonoramente a narrativa.



Foto 4: Improviso a partir de pistas sonoras e brincadeiras com referentes. Os cabos de madeira, antes utilizados como cajados pelas jogadoras-narradoras, são usados para fazer o ruído que paralisa a caminhada. Em seguida, tornam-se um violino, em brincadeira com a musicista-andarilha.

TAMANHA A RIQUEZA DA ESCRITA COUTIANA, e tanto maior a da cultura a partir da qual escreve, as raiz ancestrais africanas. Aqui, novamente, os limites se impuseram culturalmente. Víamos o quanto o eurocentrismo arraigado na “sociedade ocidental” e, por conseguinte, na academia,

novamente se impunha em nossa capacidade de relação com a musicalidade. Os instrumentos que tínhamos com os Guilherme e Lívia eram um violão e uma viola de arco, e um aprendizado assentado na cultura européia que, na maior parte do tempo, é o ensinado e “defendido” no departamento de Música (CMU) pelos representantes da instituição, pelos professores. A música popular é em muito desconsiderada, sendo recente a possibilidade, inclusive, de composições que se caracterizam como tal serem permitidas para o exame específico de ingresso. Também o modo de se colocar diante do instrumento, sempre como intérprete, e não como artistas-criadores, mostrava-se um agravante para que Lívia e Guilherme se sentissem aptos a proporem com segurança. As caracterizações de *andamento*, por exemplo, foram exemplo que mostrava, durante nossas discussões, o quão forte o idioma italiano - e também outros idiomas e as culturas europeias- delimitava a tradição musical que estamos com maior frequência inseridos e expostos (se não buscarmos ou formos diretamente ligadas a outras).

Sobre o *jogo de bolinha de gude*, acima mencionado, Guilherme, que dispunha de violão, chocalho feito de garrafa e grãos de arroz, pau de guizo, kazoo, e alguns materiais, teve sua reflexão registrada por Jady, em um diário de bordo do dia 09 de julho: “*Um som de violão é só um som de violão? Qualquer som do violão remetia a referências específicas, ele não conseguia ser um som “neutro”. Mas isso é uma construção do imaginário que temos desse instrumento.*”

Grande parte dos referenciais levavam a uma construção de imaginário que era afastada da realidade da história. E não caberia tentarmos narrá-la reproduzindo referências as quais nos apropriássemos culturalmente. Assim como não era possível, no tempo que tínhamos, estudar com profundidade outros conceitos e modos musicais que mais se aproximassesem para, assim, nos propor um exercício, conhecer outros modelos fora do eurocentrismo condicionado e compulsório.

eM rESPOSTA A iSSO, A bRINCADEIRA RETORNOU À cENA. Nos veio como parceira. Se o narrador de “O Fazedor de Rios” não era onisciente, aos pensamentos do menino Muidinga ele parecia ter mais acesso. E o brincar do menino, como linguagem, associado a ludicidade do olhar, trouxe um caminho de brincadeira sonora para a musicalidade, bem como pra se começar a pensar possibilidades de encenação. No texto, os olhos do menino costumam ver a paisagem se transformando, tal miragem. O que não se aplica a Tuahir. Do contrário, poderia se dizer que era por fome, cansaço, a vertigem do enjoo- ainda que cada organismo responda a isto de uma maneira. O fenômeno parece se apontar como metáfora para o olhar de criança que descobre o mundo, que o reinventa, percebendo outras significações numa mesma disposição de coisas. Carlos Batista Bach, em seu artigo “Sonhos de esperança em uma Terra Sonâmbula”, associa a trajetória de Muidinga como uma iniciação, em que Tuahir se coloca como mestre, sabedor das tradições, enquanto o menino o complementa enquanto continuidade, mas com características outras, ligado ao presente moderno e às mudanças de sua sociedade, suas atualizações. Nesta leitura de viagem iniciática, estariam

justificados os fatores como a *perda da memória de Muidinga; o ensinamento mútuo de coisas* (onde Tuahir ensina pela oralidade e Muidinga pela leitura dos cadernos, indicando que adequou a “imposição da cultura letrada” (BACH, 2008, p.2); a culminar no velho retratado como aquele “capaz de saudar um carreiro onde ninguém mais descobre caminho. O mato é sua cidade” (COUTO, 2007, p.89) e o menino como o esperto, “(...) o novo, por não ter vivido ainda tais ‘experiências significativas’, configura-se imagisticamente como esperto, enquanto o velho o é como sábio.” (PADILHA, 1995, p. 43 *apud* BACH, 2008, p.6)

Em nossos registros, as principais temáticas assinaladas sobre o texto como de nosso interesse eram: Comunicação; Nascer e Morrer; Propósito; Tradição X Contemporaneidade; e os legados e projeções de uma geração à outra. A chave de significação que a história nos trouxe foi o um desejo utópico por unir destinos; “construir um rio” hoje como busca por um resgate da coletividade, da proximidade, de ações e práticas que nutram nossa vida de sentido e propósito. E, quanto a isso, encontramos fundamento forte no sentido próprio do texto e intenção do autor. Guilherme nos presentou com uma canção, sua elaboração a partir de um trecho, dentro de uma proposta criativa a partir de excertos escolhidos por cada um. A composição se encontra, na íntegra, na próxima página. Em sua delicadeza, trouxe a força narrativa daquilo que norteou nossa encenação: a ideia de caminhante/viajante, daquele que busca encontrar com outros para aprender e criar vínculos, para cultivar a memória e história coletiva, aquele que deseja se comunicar e tracejar linhas de vida que sejam marcas significativas em suas mãos.

Há sempre algo de coletivo no movimento da travessia, nas inquietações, descobertas e frustrações dos que se encontram, tensionam, conflitam, mesclam ou dissolvem. Pode-se dizer que o indivíduo e a coletividade são levados a necessitar da viagem, seja ela real ou imaginária. (IANNI, 1990, p. 16 *apud* BACH, 2008, p. 8)

Viajar para encontrar, para conectar-se, deixar de se sentir só. A sensação de solidão, por sua vez, vem pela construção de indivíduo moderno, que se isola e perde a noção forte de *corpo social* (ABREU, 2011, p.600). Esse viajante, assim como na história, nunca é solitário, só se faz em relação aos que ficam e vão. O “caminhante tem algo de “nós” em busca dos “outros”, tal a *travessia coletiva*, necessidade humana, e que se inscreve, na história das “civilizações” em realidades brutais que se opõem a essa coletividade em contato e aprendizado enraizado e móvel, como Moçambique em guerra, ou o Brasil que presencia, diariamente, o genocídio da população indígena e negra praticado como política de estado, cego aos direitos humanos.

Narrar aqui, torna-se o modo possível de construir rios, de partilhar experiências vividas e ouvidas de outros, de nutrir o imaginário comum, que é sempre coletivo³⁸. Imaginário, a título de possibilidade, pode ser definido como:

“(...) a relação entre as intimações objetivas e a subjetividade. As intimações objetivas são

³⁸Durand *apud* Maffesoli *apud* MACHADO, 2001, p.76.

os limites que as sociedades impõem a cada ser. Relação, portanto, entre as coerções sociais e a subjetividade". Nisso entra, ao mesmo tempo, algo sólido, a vida com suas diversas modulações, e alguma coisa que ultrapassa essa solidez. Há sempre um vaivém entre as intimações objetivas e a subjetividade. Uma abre brechas na outra. Para Castoriadis, no entanto, o imaginário tem uma função determinada. Não por acaso, refere-se à instituição imaginária da sociedade. O termo instituição tem um valor de estabilidade. Ora, o imaginário, para bem ou mal, não é apenas um fator de construção ou de fixação de algo. O imaginário é uma sensibilidade, não uma instituição."

(MAFFESOLI *apud* MACHADO, 2001, p.8)

Para Abreu (2011, p.601) a decadência da narrativa está intimamente ligada à decadência de um imaginário comum, que é material para a expressão simbólica. Esta se dá pela relação criativa de uma pessoa com os ritos, mitos, crenças, artes, histórias e memórias do povo em que está enraizada culturalmente. Mas, é possível dizer, também se dinamiza na medida em que se entra em contato com narrativas e outras representações de imaginários de outros povos, que a história se entrelaça e as sociedades se reconfiguram, modificando seus paradigmas. Eis aqui nosso exercício, pesquisa, prática e desejo. A seguir, registrado na forma de **canção composta por Guilherme Beraldo a partir de trecho da história:**

Fazedor de Rios

C#m9	F#m11
Sabe você	É como dentro do meu peito
Asus/D (3xx220x)	Bm6 G#m7(b5)
Que em cada curva, cada poça turva	E se eu for fazer um rio
G#m/C#	Bm7(b5)
Já vai nascer	Você vem me ajudar?
A6	
Um pouco mais de nós	A(add9) Dmaj7(9)
	Cada um que passa é uma outra embarcação
Cadê você	A(add9) Dmaj7(9)
Eu quero te mostrar um fio que vi	Às vezes tão distante, a gente nem se viu
Brotar aqui	D C#7(#9) F#m7
Um pouco mais de nós	Mas mesmo assim eu vou te oferecer a minha mão
Dmaj7(9)	D#m7(b5) Dm
Qual é o mundo	Se eu for fazer um rio, vai ser pra cada um de nós
C#7(#9)	
Qual é o rio mais fundo	A(add9) Dmaj7(9)
Bm9	Cada um que passa é uma outra embarcação
Quem pode me dizer	A(add9) Dmaj7(9)
Cmaj7	Mas água não separa, ela quem nos uniu
E se eu gritasse do outro lado	D C#7(#9)
Em9	Com todo mundo, em cada rio profundo
Pra ninguém me responder	F#m7
Fmaj7	A gente quer buscar
Em cada braço passa um leito	Cmaj7 Em9
	Outro oceano, um ser humano

3.3. O exercício-síntese a partir d 'O País dos Brinquedos, de Agamben

A história que dá sentido à brincadeira/ a brincadeira que ajuda a contar a história

Como nos propusemos a criação de duas “histórias brincadas” e o material poético era de riqueza e possibilidades tantas, delimitamos, dentro do “capítulo-conto”, apenas um pequeno trecho para a primeira. Nele, a história do encontro dos pais de Nhamataca, o *fazedor de rios*, é rememorada e contada por Tuahir, que foi seu colega de trabalho no tempo colonial. Nos referimos a ela como ‘Filho das águas: O nascimento de Nhamataca’.

“Com a licença do outro, Tuahir recorda a estoriazinha do pai do fazedor de rios. O homem vivia só, se lamentando: antes mal acompanhado! Habitava na esteira de um rio largo, tão largo que deitava a pequeno qualquer tamanho da outra margem. Lhe doía a vida, indevida em um só indivíduo. Não haveria outra humanidade neste extenso mundo? Até que um dia, do outro lado das águas, lhe pareceu chegar uma voz. Havia um cacimbo cheio, era a estação das brumas.

O velho se ergueu e espreitou a lonjura. Lá estava: do outro lado, o esbatente vulto de um gentícuo. Deste lado, o pai gritou também. Não entendia rabisco que o outro dizia. Mas ripostava, com ânsia, antes que a miragem, desiludida, desaparecesse. Durante dias, se repetiu a troca de berros, até ao arrebatamento das vozes se converterem uma em outra, sem nenhuma palavra se ter tornado entendível. O velho todo o dia suspirava pelo momento de gritar. Um dia, contudo, o outro se demorou. Um estremecimento lhe arrepiou a tristeza. Ele já sofria de afeição demasiada pelo desconhecido, fosse a saudade de um Irmão ainda por nascer.

Manobrou, então, um pressentimento: e se, nos anteriores dias, o outro lhe tivesse tentado avisar de qualquer tragédia que estivesse por acontecer? Ou se o outro estivesse doente, necessário de um braço amigo?

Decidiu então improvisar uma jangada, depressou-se na sua construção. E se lançou nas vagas, transversando a corrente. Em meio da jornada reparou como havia sido grande sua ousadia. E as ondas cresceram, grandes que ele nunca vira. A barcaça não resistia, o caudal do rio a ver com quantos paus se desfaz uma canoa. A água já embarcara, aos bocejos, na almadia. O pai de Nhamataca afundava, sem remédio. Nesse instante, porém, ele viu que um outro barquito avançava em sua direção. Olhou: era o vulto da outra margem que acorria em rumo avesso, direito a o salvar. Braços fortes o puxaram e ele se anichou, encharquilhado na outra embarcação. Foi então que, desfeitas bruma e lonjura, descobriu que o personagem do outro lado era uma mulher, dona de incendiada beleza. Tudo o resto se passou em silêncio como se perto já não se escutassem.

O amor que trocaram é assunto para duas vidas inteiras, abandonadas para sempre num barquito sem rumo.

– Nasci num barco, sou filho das águas, sorri Nhamataca a fechar a estória.

E adianta lição: nenhum rio separa, antes costura os destinos dos viventes. A prova era o seu nascimento. Agora, ao gerar um rio, Nhamataca paga uma dívida para com um tempo mais antigo que o passado. Talvez que um novo curso, nascido a golpes de sua vontade, traga de volta o sonho àquela terra mal amada.

- Nós te ajudamos, Nhamataca.” (COUTO, 2007, p.86-87)

Friso, em diferentes cores, algumas das ditas estratégias de mídia como subversão e reinvenção da língua ou que nos foram propositivas criativamente:

Em **negrito**, imagens que nos imergiam na história pela beleza poética.

Em **amarelo**, encontramos neologismos em que palavras são unidas para criar novos sentidos

e/ou estranhá-los (*esbatente; gentículo*³⁹); e para reforçá-los - na medida que sustentam uma mesma ideia- (*depressa+ apressar+ flexão verbal = depressou-se*).

Em **marrom**, as quebras de expectativa ou percepção da frase e sua paisagem ou ação, na medida que atribui características opostas às esperadas, elementos e relações. Sinestesia⁴⁰, personificação⁴¹, antítese⁴², hipérbole⁴³, pleonasmo⁴⁴ e paradoxo⁴⁵ são figuras de linguagem utilizadas.

Em **vermelho**, aponto os provérbios e expressões populares modificadas e invertidas em seu sentido.

O homem vivia só, se lamentando: “antes mal acompanhado! “	A solidão do homem isolado é reforçada nesta modificação, a ponto deste preferir uma má companhia do que continuar a viver sozinho.
Ou se o outro estivesse doente, “necessitado de um braço amigo? “	O “abraço amigo” é substituído por braço, numa menção ao auxílio necessário ao doente, mas também anunciando o fim da história, em que este “outro”, na margem oposta, trata-se de uma mulher braços fortes que salvam o futuro pai de Nhamataca do afogamento.
A barcaça não resistia, o caudal do rio “a ver com quantos paus se desfaz uma canoa.”	Opondo-se a firmeza da decisão inicial, em que o homem <i>depressasse</i> na construção da jangada, aqui ela é destruída pela corrente do rio, numa ironia que traz comédia, como se este risse de sua situação e, talvez, da próprio provérbio invertido dito anteriormente, contrariando o “antes só do que mal acompanhado”. Este efeito foi utilizado na encenação do grupo.

Ressaltamos os provérbios por sua relação direta com a oralidade, onde nasce e se propaga, traço incorporado à narrativa e com a qual muito se assemelha. Trindade bem resgata as palavras de Paul Zumthor, ao falar da capacidade intertextual de significação do provérbio:

“(...)se integraria ao discurso constituindo uma estrutura vazia a ser preenchida conforme o contexto no qual se insere. Por processar o intercâmbio entre texto/contexto, o provérbio promoveria, ainda, a ligação entre esses e os elementos internos do discurso. Ele ocuparia, portanto, um lugar estratégico no enunciado, participando do jogo intertextual e não apenas sendo considerado em seu aspecto isolado. (ZUMTHOR apud TRINDADE, 2005, p. 74).

Sobre isto, a análise em que relaciono os provérbios no quadro acima indica que o encadeamento destes na história de fato colaborou para o jogo intertextual. Se estes são “ruínas de

³⁹Estas duas palavras-imagens serão analisada no capítulo 4, por isso não há detalhamento.

⁴⁰Quando diferentes sentidos são abarcados ou estimulados ao mesmo tempo.

⁴¹Casos em que são atribuídas características humana à objetos, coisas, elementos que não se encaixam como tal.

⁴²Aproxima expressões e palavras de sentido contrário.

⁴³Figura de linguagem que expressa ênfase utilizando-se do exagero.

⁴⁴Repetição de um conceito ou palavra para que seu sentido seja intensificado

⁴⁵Opinião contrária ao senso comum ; Contradição ou oposição aparente ; Ausência de nexo; falta de lógica ; [Filosofia] Contradição que chega, em certos casos, a se opor às razões do pensamento humano ou nega o que a maioria tende a acreditar. . Disponível em <https://www.dicio.com.br/paradoxo/>

antigas narrativas”, como afirma Walter Benjamin (1994, p.221), articulá-los se mostra um modo de ativar estas memórias no presente, tal como um conselho ou *desconselho*, a ser motivo de reflexão daquele que ouve:

“(...) o narrador figura entre os mestres e os sábios. Ele sabe dar conselhos: não para alguns casos, como o provérbio, mas para muitos casos, como o sábio. Pois pode recorrer ao acervo de toda uma vida (uma vida que não inclui apenas a própria experiência, mas em grande parte a experiência alheia. O narrador assimila à sua substância mais íntima aquilo que sabe por ouvir dizer.” (*Ibidem*)

Como aconselhar criativamente? *Ou melhor, como fazer provocações* que, em vez de uma resposta já esperada, visem ampliar perspectiva do grupo em relação à história, para que cada um possa desenvolver ideias cenicamente, se colocar? Isso sem abandonar o recorte de pesquisa, como propor com consciência do todo e margens porosas? Apesar de a brincadeira ir, aos poucos, tangendo a cena pelas pistas sonoras até ganhar espaço e funções no jogo, ela, em sua matéria mais inicial, de estruturas de regras, poéticas e materialidades, parecia por demais distante do que éramos capaz de ver na história. Como se não pudessem pulsar juntas.

Desde que iniciei minha pesquisa relacionada à arte de contar histórias, ou mesmo antes, com o prazer literário associado à cena, costumava fazer notas mentais frequentes, em que reafirmava uma necessidade: **é preciso fazer perguntas à histórias!**

Quando de meu encontro com os Acordais, de Regina Machado, li “nota” semelhante, que me alertou e sorriu uma vez mais. Ela dizia que, no processo de aprofundamento nas histórias, na descoberta de como contá-las, “o contador (...) pode[ria] interrogar um conto perguntando: **o que você tem para mim e o que eu tenho para você?**” (MACHADO, 2004, p.51, grifo da autora).

Já havíamos analisado a história em trabalho de mesa, trabalhado com subdivisões, encontrado “nós” em que há mudança de ação, refletido e experimentado em improvisações diferentes posturas de narradores, dentro, fora no intermédio da cena e público. Narradores-personagens; narradores no presente; narradores em tempo outro; e narradores duvidosos, como é permitido aos profanos de nossa artes de “duas línguas”, que reordenam os acontecimentos ou insere novo ponto de vista para questionar os jogos de forças já estabelecidos e as ideias feitas, ou mesmo brincar com a ação de narrar, pelo prazer que há nisso.

Os materiais lúdicos apareciam e o jogo entre significados e significantes tornava-se mais frequente. **Mas e as brincadeiras já conhecidas, anteriores à cena, onde entravam nisso?**

Giorgio Agamben, em seu “O País dos Brinquedos: Reflexões sobre a História e sobre o Jogo”, me trouxe boas provocações. O autor traça relações entre rito(s) e jogo(s), associando a origem da maioria destes com antigas cerimônias sagradas, lutas rituais e práticas divinatórias. Onde muito dos objetos que hoje temos como brinquedo (são exemplo o pião e jogos de tabuleiros, guardadas as

evidentes modificações ao longo do tempo) já estiveram diretamente ligados à práticas sagradas; os jogos de bola seriam resquícios de antigas representações de disputa do sol pelos deuses; e as danças de roda, rituais matrimônios (AGAMBEN, 2005, p.84). Se isto pode ser tomado como princípio, muito do que vemos e praticamos hoje enquanto cultura lúdica poderia ser compreendido como “celebrar ritos e (...) manipular objetos e palavras sagradas, as quais, porém, esquece[mos] e o sentido [nos] escapa”. (*Ibidem*, p.85, grifo da autora).

Há de se considerar que as transformações e reinvenções nas cantigas, suas figuras e personagens, bem como as demais regras e estruturas de jogos e brincadeiras foram se adequando e sendo adequadas aos seus praticantes e suas visões de mundo. Então seria quase impossível que uma mesma motivação ou estrutura se mantivesse intacta após tantos séculos, sendo que determinada crença sequer permanece ou comportamentos perderam relevo social.

“Um grande amigo meu, o escritor Charles L. Mee, me ajudou a identificar a relação entre a arte e a maneira como as sociedades estão estruturadas. Ele pensa que, à medida que as sociedades se desenvolvem, são os artistas que articulam os mitos indispensáveis para a formação da nossa experiência de vida e fornecem parâmetros para a ética e os valores. Muitas vezes, os mitos herdados perdem seu valor porque ficam pequenos e restritos demais para dar conta das complexidades das sociedades em permanente transformação e expansão. Neste momento, são necessários novos mitos para abranger aquilo em que estamos nos transformando. Essas novas construções não eliminam nada do que já existe; ao contrário, elas incorporam novas influências e produzem novas formações. As novas mitologias sempre assimilam ideias, culturas e pessoas excluídas de mitologias anteriores. Dessa forma, conclui Mee, a história da arte é a história da assimilação.”

(BOGART, 2011, p.12-13).

A possibilidade destes elementos e estruturas já considerados partes de rituais poderem ser considerados brinquedos hoje, pode ser atribuída a perda de sua dimensão sagrada. “Se o sagrado pode ser definido como a unidade consubstancial do mito e do rito, poderemos dizer que há jogo quando apenas uma metade da operação sacra é realizada, traduzindo somente o mito em palavras ou somente o rito em ações” (AGAMBEN, 2005, p.85). Eis a pista.

Refletir sobre esta leitura me fez elaborar uma proposta de novo workshop ao grupo. Não desejando propor nossa prática como um rito mas, em certa medida, tocada pelas palavras de Bogart, que via materializada na escrita de Mia e suas inversões linguísticas. Ocorreu-me que, enquanto artista e professores em formação, era impossível que brincássemos em um processo de pesquisa apenas por brincar. Essa brincadeira desejava intencionalidade, ser tornada jogo para um projeto específico. E eram estes sentidos específicos que a história trazia consigo, para povoar a brincadeira. Esta, que também tem, em cada versão, suas imagens e linguagem próprias, intercambiaria com a narrativa, transformando-a. E caberia a nós, grupo de criação, fazer as escolhas do que unir, que

discurso construir, ainda que permeável, com as brechas e aberturas de quem brinca e conta não dando todas as explicações. Confiança de que há muito no que é dito e feito, mas que há de ser completado sensível e criticamente por quem ouve, joga e vivencia, seja como público, ouvinte ou jogador.

Elenquei, ao longo do texto, imagens poéticas. A partir delas, junto à análise textual já realizada, e a necessidade de desenvolver uma dramaturgia e encenação, desenvolvi a proposta para workshops, como uma provocação específica para cada integrante. Tratava-se de um roteiro-proposição:

Workshop para o próximo ensaio:

Uma metáfora para a *brincadeira* - encontrar algo através dela!



A partir dos sentidos
e imagens
da **história**

Na intenção de atravessar quase toda a história, alternando momentos de maior musicalidade com outras linguagens, intercalei os trechos direcionados aos músicos e atrizes. As brincadeiras sugeridas se relacionavam com as tendências criativas expressadas por cada integrante, e foram buscadas imagens poéticas que aparentassem favorecer tematicamente a brincadeira, por ter algo que a lembrasse em sua dinâmica interna. Listo e justifico algumas destas escolhas a seguir.

Foco do momento: *“Filho das águas: O Nascimento de Nhamataca”*

Cada umx recebe:

- Um brinquedo/brincadeira determinado, sobre o qual pesquisa variantes e escolhe 1 elemento interno para desenvolver. Pode ser: material; regra; ou estrutura.
- Imagens de um trecho da história. (Refletir e questionar as imagens!)

Em seguida:

- Lê “O País dos Brinquedos (...),” de Giorgio Agamben;
- Relê seu trecho da história.

São interrogações-pontos de partida para criação do workshop*:

- Como esta brincadeira/brinquedo/elemento interno me ajuda a contar este trecho?
- O que a história assim contada pode revelar como metáfora de significação para este brinquedo/brincadeira?
- Para ser realizado em relação a um público/ contando ou interagindo com ele.

*Workshop aqui compreendido como resposta-composição cênica para o roteiro.

Transcriar

Adaptar

→ **Mariana:**

Brincadeira: Jogo de mão*

Imagens:

- “(...) cumpre destino igual ao pai dele”
- “(...) rio largo tão largo, que deitava a pequeno qualquer tamanho na outra margem”
- *Doer a vida, indevida em um só indivíduo*
- “Não haveria outra humanidade neste extenso mundo?”
- *Espreitar a lonjura.*

*Junto ao texto de Agamben, um insight sobreveio nesta imagem-brincadeira, em que associei as linhas do destino ao jogo de mão. Esta ideia também auxiliou na criação do roteiro para o wokshop.

→ **Guilherme*:**

Brincadeira cantada/ sonora – que envolva improviso/ criação.

ex.1: Jogo de rima; ex. 2: Acumulação

Imagens:

- “(...) esbatente vulto de um gentícuo”
- Não entender rabisco do que o outro dizia
- Ripostar com ânsia
- Troca de berros

*Propus esse tipo de brincadeira de modo a incentivar a prática improvisacional dele em cena, visto que já o faz em grupo ligados especificamente à Música e, com frequência, apresentava esta predileção. As imagens se relacionam com o tema mais salientado por Beraldo: a Comunicação, e traz a ideia de interlocução ou tentativa desta, o que parece ter bastante possibilidade associada à brincadeira.

→ **Jady***:

Brincadeira: Elástico

Imagens:

- Suspirar pelo momento de gritar
- “...um estremecimento lhe arrepiou”
- “...saudade de um irmão ainda por nascer”
- Improvisar uma jangada

*A formação em dança de Jady era bastante presente, bem como suas proposições cênicas sempre atraladas ao discurso pelo movimento. As brincadeiras de elástico exigem justamente este tipo de ação. As imagens usam bastante da sinestesia e, no caso da última, a ação prática está bastante em foco.

→ **Lívia***:

Brincadeira cantada (livro “De Roda em Roda - Brincadeiras do Brasil” como suporte) + gesto ou movimento do coletivo em relação a alguém.

Imagens:

- “(...) o caudal do rio a ver com quantos paus se desfaz uma canoa”
- Água embarcar aos bocejos na almadia
- Anichar-se encharquilhado.

*A disposição ao movimento e exploração do gestos seguiam se mostrando no jogo cênico e musical de Lívia. Pesquisei uma proposta de brincadeira que lhe fosse auxiliar essa relação entre corpo e musicalidade, sempre externada por ela como desafiadora, como se corpo e instrumento não se implicassem igualmente quando improvisa ou propõe. As imagens trazem qualidades específicas pra ação, o que talvez auxiliasse na atribuição de intencionalidades.

Workshops e desdobramentos

Antes de serem partilhados, o encadeamento dos workshops, preparados anteriormente, foi organizado, de modo a conseguirmos fazer as devidas “participações” necessárias nas cenas e jogos, ter o material disponíveis nos locais apropriados e gravar o que fosse realizado.



Foto 5: Destroços significantes: a lona e o nascimento de uma poética

As pontuações que se seguem buscam descrever as cenas com base nos registros feitos pelo grupo após assistí-las. Também insiro alguma informações que auxiliem na compreensão do que foi feito e de como foi tratado como encaminhamento.

Workshop 1 – Jogo de mão (Mariana)

- A lona, que já tinha sido trazida em outra proposta, voltou a cena, numa ideia de nascimento/ parto da terra ou rio, que ainda causava alguma confusão em quem via. Será escombro, mar (afirmado por Gui, considerado seu som), rio, terra, um plástico, uma montanha?
- Declama, após nascer: “Quando eu cheguei das estrelas/entrei na terra/por uma caverna/chamada nascer” (Música “Nave Maria”, de Tom Zé)
- “O rio na mão é a história de cada um” (registro de Jady). Com tinta azul, a narradora brotada da lona pintava as linhas da mão, questionando a existência de destino e citando a Chico César com a música Beradêro “A cigana analfabeta lendo a mão de Paulo Freire”. Em seguida, convidava alguém do público para ter um rio com seu sonho pintado na mão, perguntando como seria o rio, que cor teria. A “interação pela pintura” é salientada nas impressões de Lívia como um caminho a ser investigado.
- Quando as mãos da jogadora e da narradora estão com os rios, elas brincam um jogo de mão cantado. Os movimentos são oriundos desta brincadeira, mas organizados num ritmo e gesto que se aproxima das imagens do livro de poesia “Uma vez, um rio”, de Leo Cunha: “Cama de canoa/ Espelho da lua/Caminho de Peixe/Carinho de Pedra....Quem sou? Quem sou? Um rio/Um rio”
- A medida que jogam, as mãos e os rios nela desenhados se tocam, como se seus destinos “se unissem” pela troca, pela brincadeira. E essa delicadeza e comunicação é registrada nas mãos pelo azul da tinta-rio, pintadas pelo rio-eu e o rio-outro, um rio-nós.

- A brincadeira, porém, ficou desconectada da cena, como se colocada de modo “forçado” na história por se tratar de uma ação muito diferente e contrastante com o que vinha antes e depois.



Foto 6: Workshop 1 (Mariana): Jogo de mão, vidas que se tocam.

- A história da vida solitário do pai de Nahmataca volta a ser uma “história dentro da história”(anotação de Jady). A narradora primeiro introduz seu tema/ponto de vista, como uma moldura pra história, baseada na imagem sobre “cumprir destino igual ao do pai”, para em seguida contar a história foco do workshop. Ela usa tecidos como saia. E mesmo ao sair inteiramente da lona, tornando-a rio, usa outro tecido como saia. Relacionando-a com a ação do “pai”, de levantar-se para espreitar a lonjura, a saia é esticada como pessoa que “estica-se” para posição vertical. O tecido também é movimentado de modo tornar-se a margem onde vive o homem.

Workshop 2 – Brincadeira cantada/sonora com improviso (Guilherme)

- Uma linha divida a sala, separado Guilherme do grupo. Um celular emitia o som de rio, na intenção do som da água em movimento servir como significante de “rio”.
- Buscando expressar preocupação, tenta se comunicar por gestos, e indica um som onde está, para pular para o lado, onde tem sítio outro som. Demoramos a compreender o jogo, de que seriam notas que cantávamos a medida que ele pulava. Tentar decifrar suas indicações silenciosas gerou um tom bem humorado às ações.
- A possibilidade de criar outras estruturas, escalas, cânones, mudar quem está do lado “emissor” da brincadeira foram possibilidades indicadas.

- As imagens não ganharam palavras em cena, mas a ideia de comunicação frustrada ou com certo atraso na compreensão da margem oposta, ficou bastante presente pelo próprio desenrolar do jogo. No início, Guilherme também usou de *blablação* com alguma timidez, por não ter sido muito presente nos ensaios. Mas esta apontou-se como ideia a ser considerada, já que permite o exercício da intenção ao narrar, mesmo que as palavras não sejam inteligíveis pela pronúncia.



Foto 7: Workshop 2 (Guilherme)- Tentativas de comunicação no jogo sonoro.

Workshop 3– Elástico (Jady)

- Jady trazia um elástico nas mãos e pedia aos jogadores: “Eu preciso de um rio”. Eles colocavam o elástico esticado atrás dos joelhos e ela tratava o elástico, nas instruções, já como significante de “rio”: “nem tão cheio”, “nem tão seco” em vez de indicar para levantarem ou baixarem mais o material.
- Apesar da relação não ficar tão nítida, ela usava do rio para se relacionar com a margem oposta. Mas como mais pulasse o elástico que estabelecesse o interesse com o lado oposto, esta imagem não chegou a se configurar. Consideramos que feito em dupla a ideia se efetivaria mais fortemente.
- Em certo momento ela resolve entrar no rio e tornar o elástico um barquito, em que todos estavam dentro – pois os demais a esticavam com as pernas. Esta modificação é compreendida pelo público na medida que a atriz muda sua ação e gesto em relação ao significante, dando a entender seu novo significado. A correnteza se torna forte pelo movimento que fazem conjuntamente, ao se balançarem no elástico e Jady comentar que

talvez o barco não fosse aguentar.



Foto 8: Workshop 3 (Jady): Brincadeiras de elástico. O rio que vira barco, o barco que vira.

Workshop 4– Brincadeira cantada com gesto ou movimento do coletivo em relação a alguém (Lívia)

– A- “Ela remou, remou, remou, mas a jangada da “Jady” virou”.

B “-Da Jady, da Jady não.”

C “-Então de quem?”

B2“-Do Gui!”

“Ele remou remou, remou, mas a jangada do Gui virou”

– Divisão em duas duplas, uma de frente pra outra.

(A) Todos cantam a música. A dupla da pessoa com o nome cantado faz (B).

A dupla oposta faz (C). Ao fazer (B2), diz-se um novo nome, que não seja da sua dupla.

Quem erra o nome ou perde a vez de “defender” sua dupla (em B), “sai”. Mas como trata-se de jogo infinito, faz a volta e retorna ao jogo, como um “novo nome”, a ser dado por alguém em (B2).

- Muito divertida e dinâmica, a brincadeira, permitiu a criação de regras a medida que jogávamos. A mudança de nomes para que não houvesse fim, foi uma.
- Se relacionava muito bem com a imagem cômica de “quanto paus se desfaz uma canoa”, como se (A) fosse o “caudal do rio” a cantar.
- Ainda assim, na encenação que se seguiu, em moldes mais narrativos, não encontrou-se um modo de trazer à cena esta brincadeira, visto que num grupo grande talvez se tornasse

um acontecimento muito longo, perdendo-se o curso da narrativa.



Foto 9: Workshop 4 (Lívia) - Brincadeira cantada.

3.4. FILHO DAS ÁGUAS: O Nascimento de Nhamataca:

“(...) a narração, em seu aspecto sensível, não é de modo algum o produto exclusivo da voz. Na verdadeira narração, a mão intervém decisivamente, com seus gestos, aprendidos na experiência do trabalho, que sustentam de cem maneiras o fluxo do que é dito. A antiga coordenação da alma, do olhar e da mão, (...) é típica do artesão, e é ela que encontramos sempre, onde quer que a arte de narrar seja praticada. Podemos ir mais longe e perguntar se a relação entre o narrador e sua matéria – a vida humana - não seria ela própria uma **relação artesanal**. Não seria sua tarefa trabalhar a matéria-prima da experiência – a sua e a dos outros- transformando-a num produto sólido, útil e único? (...) 1936.” (BENJAMIN, 1994, p. 220-221)

Como roteiro cênico de nossas artesarias, foi uma dramaturgia para a História Brincada 1. A primeira a ser compartilhada com o Grupo Sol do CCA Bom Jesus. Nascida do desenvolvimento de nossas investigações sonoras, estudos teóricos, debates, brincadeiras, teve grande parte de sua estrutura tracejada a partir de improvisações com o uso do “pega pega de rabo” como disparador do estado de jogo. Versões já descritas dele (pega pega implícito, pegapega para ação de narrar) foram utilizadas para “brincar” a história, de modo que ela fosse contada pelo corpo todo que brinca, dança, se relaciona e ressignifica objetos. Estes, como fragmentos do caminho, firmaram-se em quatro: um bambu encontrado pelas redondezas, uma lona usada de acampamento, um elástico e uma pallet (reconstruída e fortalecida para ser desmontada mais facilmente e oferecer segurança aos que nela sobem). Instrumentos-brinquedos*⁴⁶, estiveram conosco o violão, a viola de arco, a flauta baixo, a ocarina, o pandeiro, e o chocalho de garrafa e grão de arroz.

Para delimitação do espaço, utilizamos uma corda grossa e colchonetes disponíveis no CCA.

Nossos figurinos, apesar de chegar a ter realizado uma pesquisa e desenvolvido alguns croquis, não se efetivaram por falta de verba. Como solução, trouxemos elementos artesanais à roupas simples do acervo de figurinos do departamento de artes cênicas, como camisas brancas e calças e bermudas sociais de corte antigo. Rendas, crochês e botões foram costurados, trazendo delicadeza e algo do fazer manual associado aos avós contadores de histórias (os meus, curiosamente, foram de fato alfaiate e costureira) para as peças, utilizadas nas Histórias Brincadas 1 e 2, salvo pequenas mudanças.

A narrativa, apesar de ter indicações de fala para as narradoras – que ganharam novos nomes dentro do jogo- conservava a fluidez de quem conta no presente, com novas palavras e inflexões. Deste modo, havia sempre margem para o improviso e acolhimento das surpresas vindas do encontro com o público, desde que dentro do discurso e caminho proposto pelo grupo à história. Relatamos

⁴⁶Essa atitude de “brincar” com o instrumento, permitindo-se explorá-lo inteiro como materialidade, sua musicalidade, ruídos, e o modo de tocar como ação, teve frequente atenção durante o processo; o que se mostrará, em transofrmação percebida por Lívia e Guilherme, nos relatos que se seguem.

aqui, a partir da análise da dramaturgia, operações simbólicas realizadas e escolhas de encenação. Para isso, tomaremos como parâmetro três aspectos frequentes na cena teatral que se presta a uma abordagem lúdica, que trazem o jogo com significantes para o primeiro plano (PUPO, 2001, p.183). São eles: a articulação de signos relativos a *espaço*; a *objetos*; e a *performance do jogador*, levantados por Maria Lúcia Pupo (*Ibidem*).

Dramaturgia e seus Jogos Simbólicos - Metáforas, Metonímias e Apreciações:

Filho das águas: O Nascimento de Nhamataca⁴⁷

Narradoras:	Tuha	Jady Salviano
	Muinda	Mariana Brum
Musicista:	Ária	Lívia Matos
Músico:	Raio	Guilherme Beraldo

PRÓLOGO

1. Entra o público. O espaço é demarcado por uma corda ou por piso de lona de caminhão recortada. Um pallet forma um pequeno palquinho para instrumentos. Atrás deste, ao fundo direito, uma lona plástica amarela forma uma imagem estranha.

2. Uma musicista (Ária) e um músico (Raio) estão em pé no canto da esquerda fundo. Observam a chegada do público. Quando todos já estão acomodados, ela passa a brincar com o instrumento.



Foto 10: Um começo de história: enunciação das escolhas de linguagem

Ele observa. Em vez de usar o arco, ela tira sons diretamente com os dedos. Sai algo interessante. Eles trocam um olhar. Ela continua e ele passa a acompanhar percussivamente. Gostam do som que criam. Olham para o público, entreolham-se e cruzam o palco. Sobem no paquinho de pallet. A música intensifica-se. Silêncio.3. A lona começa a mover-se, sem ser possível identificar o que exatamente é e quem a mexe, como uma paisagem que se reconfigura ou é capaz de caminhar apesar de sua estrutura aparentemente fixa. Enquanto se move, tudo o que se ouve é o barulho do material

⁴⁷Versão utilizada para a primeira apresentação de História Brincada no CCA Bom Jesus.

*em atrito com o chão.
Para no centro do palco.*

4. Uma pequena mão sai por um buraco, como se nascesse. Em seguida, outra. Elas parecem se comunicar à distância, sem se tocarem, mas como se assim desejassem. Por vezes espelham-se ou tem um ímpeto de aproximação. Seu movimento é sutil. Tocam-se. Suspensão. Afastam-se como se observassem na outra o efeito do contato. Somem pelos buracos de nascimento.

5. A lona volta a mover-se até o proscênio. Desta vez, seu ruído tem acompanhamento sonoro.

6. Sinal sonoro para a embarcação. (flauta baixo)

Imagen 1: O Barco.

Ao som da flauta baixo, a lona é virada e revelam-se duas figuras (as narradoras TUHA e MUINDA), que a moldam como barco. MUINDA olha em volta, procurando algo. Vê bambu e sai para pegá-lo, tornando-o a vela do barco. Olham para músicxs, como se o chamassem. Elxs seguem pra embarcação. Todxs à bordo, olham para público (até encontrar cumplicidade pelo olhar com uma pessoa). Em seguida, miram um destino em comum. Balanço pela correnteza. Imagem 1. Balanço intensifica. Imagem 2. TUHA pula no fundo do barco, fazendo quem está à frente saltar também, em desequilíbrio. Recompõem-se.



Foto 11: Um rio nas linhas das mãos: Imaginário para um destino comum?

→ **ESPAÇO:** É possível perceber o quanto as escolhas de encenação estão relacionadas com a poética de Mia Couto, onde o que eram figuras de linguagem tornam-se linguagem cênica. A sinestesia gerada pelo movimento da lona, associada com o som de seu atrito, fundem um som que assemelha a água à noção de paisagem que se modifica, tal como na visão de Muidinga. Por se aproximar do público,

este é levado a construir a noção de que está entrando na história ou que esta se aproxima dele.

A opção por um espaço “menos sobrecarregado” e com a “teatralidade posta à vista” (PUPO, 2001, p.183) são observáveis pela escolha do mínimo de materiais em cena, que passam a caracterizar o ambiente/espaço de ação-narração.

→ **OBJETO:** Os objetos – a maioria caracterizado pela aparência do descarte, tal como um escombro tornado novamente útil- são vistos como lúdicos pelo manuseio que deles é feito. Integram a noção de “contestação ao ilusionismo, em que “artefatos apenas remetem à realidade, através de procedimentos como a metáfora e a metonímia, em vez de pretender imitá-la.” (*Ibidem*).

A lona, antes que o mover-se sozinha se afirme como ilusão, tem esta quebrada pela aparição das atrizes, que a transformam em barco. Numa opção que se aproxima do teatro de animação de objetos, temos uma espécie de narrativa visual que se alinha em muito com o que nos diz Benjamin sobre a arte de narrar:

“Metade da arte da narrativa está em evitar explicações. (...) O extraordinário eu miraculoso são narrados com a maior exatidão, mas o contexto psicológico da ação não é imposto ao leitor. Ele é livre para interpretar a história como quiser, e com isso o episódio narrado atinge uma amplitude que não existe na informação.” (BENJAMIN, 1994, p. 203)

Em suas apreciações pós apresentação, algumas crianças partilharam seu espanto diante da lona a andar sozinha inicialmente. Interessante é a exigência de estarem ativas enquanto observam um elemento estranhado, que não se auto-explica nem é explicado. O exercício de atribuir sentido é intensificado na medida que a lona se reconfigura em forma e acompanhamento sonoro:

“A lona era a tenda? Era a casa da família do Nhamataca, do pai dele”; “Parecia que tinha um monstro dentro.” ; “O que era? Uma vassoura? Um menino? Achei que era um homem, mas depois apareceu outra mão, teria que ter braços muito longos.” O “mexer da lona sem saber o que tinha dentro” trazia esta curiosidade e espanto, um convite ao deciframento por quem assiste a ação. Poderia ser, aqui também, o público como um paleontólogo – relembrando Abreu de modo adaptado- que se presta a ler as pistas de uma cena que assim se apresenta.

→ **PERFORMANCE DAS JOGADORAS:** A forma como as jogadoras se relacionam com os materiais e entre elas, abdicando de iniciar com um som considerado “música”, para explorar o instrumento como brinquedo e se divertir com ele, serve como “portal-chave” ,um convite de leitura

ao público, para que entre em acordo quanto à História Brincada. Brincadeira é a linguagem, e tudo se reconfigurará na medida em que os contextos são modificados pelas jogadoras, suas ações e narrativas.

Ao formar um barco com lona e bambu e estabelecer um olhar cúmplice com o público, seguido de focalização em ponto distante pra onde remam, um acordo tácito é feito com o público: estamos seguindo viagem juntos.

Cena 1: NHAMATACA

RAIO olha companheiras. Sai para buscar o violão. Começa a cantar “Nhamataca” junto com ÁRIA. MUINDA pega um pouco de “água do rio” e ao, jogar na mão, revela um pequeno pote de tinta, como se tivesse sido feito d’água. Abre e pinta um rio em sua mão. TUHA observa. Elas encostam as mãos e MUINDA continua a pintura do rio na mão de TUHA. Narradoras saem do barco e pintam rios nas mãos do público. Músicxs cantam e narradoras acompanham o refrão. Ao fim da música, voltam e desfazem o barco. RAIO vai para palquinho. ÁRIA segue embaixo.*

MUINDA Deste rio nasceu Nhamataca, o homem que acreditou poder cavar e, com o auxílio da chuva, tornar nascida a mesma água doce que um dia lhe fez vivo.

TUHA e MUINDA pegam bambu e rodam, pendendo o peso para lados distintos. Músicxs tocam.

→ **OBJETO:** A brincadeira com a água do rio como significante imaginário mostra que as crianças acolheram o pacto cênico, fugindo com o corpo quando um pouco d’água ameaçava molhar.

→ **ESPAÇO E PERFORMANCE DXS JOGADORXS:** Mais uma vez o caminho conjunto enquanto jogadoras é reforçado pela pintura do rio nas mãos de todos, ao mesmo tempo que enuncia, pela música, a busca por saber quem se é, e a curiosidade pelo outro, tal como jornada coletiva, que se põe a escavar origens, percorrer a terra e a distância. Logo, todos ali viajantes a se aproximar da história. A opção de “entrar” no espaço destinado ao público, quebra com a distinção rígida que define quem é que joga. (PUPO, 2001, p. 184)

Ao se posicionar entre o espaço de canção e o “de narração”, Ária se coloca como presença transitante. Neste sentido, ela reforça nossa escolha por atrizes-jogadoras e músicxs-jogadorxs, que podem supreender e reinventar sua ação no jogo, por vezes indo no caminho oposto ao esperado. Tudo que está aparentemente fixado pode ser rearranjado. Pupo complementa:

“A figura do ator- jogador é na interseção de múltiplos códigos, tais como o linguístico, o fônico e o gestual. (...) é sempre o enunciador de um discurso que resulta de signos provenientes de múltiplas fontes, signos esses que se combinam na atuação improvisada, característica do jogo teatral.” (*Ibidem* p. 185)

*A canção “Nhamataca” encontra-se na íntegra ao fim na análise dramatúrgica.

Imagen 2 – Delimitar as margens com bambu – (para começar a contar)

Cena 2 – UNIDADE 7⁴⁸ (JOGO DE NARRAÇÃO → TUHA + MUINDA)

- Um homem solitário se lamenta
- Um lugar isolado, sua geografia e estação.

TUHA e MUINDA (*em jogo de “dar e tomar” narram*) Um homem vivia só, se lamentando. Habitava a esteira de um rio largo, tão largo que deitava a pequeno qualquer tamanho da outra margem. Lhe doía a vida, indevida em um só indivíduo.” “Antes mal acompanhado!”, dizia o pai de Nhamataca.⁴⁹ “Não haveria outra humanidade neste extenso mundo? Até que um dia, do outro lado das águas, lhe pareceu chegar uma voz. (*som dxs músicxs*) Havia um cacimbo cheio, era a estação das brumas.”

Imagen 3/Nó: Ouviu um som (*som dxs músicxs acima*) – “Uma voz do outro lado das águas” *TUHA indica e ÁRIA toca.*

Cena 3 – ESPERA E PROCURA (UNIDADE 8 – TENTATIVAS DE COMUNICAÇÃO)

- Homem se ergue e procura emissor do outro lado do rio

Procuram enxergar o outro lado. TUHA atrás da lona. ÁRIA e MUINDA quase se entrelaçando pelo esforço de ver longe.

MUINDA Será que é gente? (*giro Ária*) (à Tuha) Você acha que é, que pode ser?

TUHA narra O velho ergueu e espeitou a lonjura. Lá estava, do outro lado, o esboço de uma pequena pessoa...um gentílico. Deste lado, o pai gritou também.

MUINDA narra Não entendia rabisco que o outro dizia. Mas ripostava, com ânsia, antes que a miragem, desiludida, desaparecesse.

- Tenta se comunicar (Narradorxs somente gesticulam, sons feito por RAIO)

TUHA e ÁRIA jogam elástico.

MUINDA senta no trapiche (para RAIO) Toca uma música bonita?

MUINDA conta O velho todo dia suspirava pelo momento de gritar. Quando o sol se punha alto no céu, faltava pouco menos que a tarde. Já sofria de afeição demasiada pelo desconhecido, fosse um irmão ainda por nascer. Mesmo que não conseguissem completo entendimento, era como se tivessem criado uma língua só deles.

MUINDA passa a brincar livremente de elástico com TUHA e ÁRIA, formando geometrias (RAIO

⁴⁸As “Unidades”, quando mencionadas, se referem a divisão textual do capítulo completo feita pelo grupo. Não oferece informação relevante na presente análise, podendo ser desconsiderada.

⁴⁹A dramaturgia joga com a noção de narrativa contada num presente em que a narradora e o público sabem que o homem será o pai de Nhamataca; dado que a história é contada com este intuito, o de mostrar como se deu seu nascimento num rio.

toca música divertida sugerida na improvisação), até que a enroscam no elástico.

→ **ESPAÇO E OBJETO:** A configuração do espaço se dá pela ação das jogadoras-narradoras. Ao olharem para um mesmo foco distante, o caracterizam como margem.

“Figurável e manipulável pelo jogador, o objeto constitui uma materialidade concreta que remete a algo que está no mundo. Sua configuração pode ou não se confundir com a de seu referente, e a escolha entre essas alternativas nunca deve ser tida como fortuita.” (PUPO, 2001, p.184)

O bambu, que já foi significante da vela do barco, agora é tornado a margem onde o homem vive, quando colocado no chão e tendo seu significado anunciado pela narradora. Por se tratar de um bambu, e não de outro objeto, mantém-se a força de seu significado original, pois metonímia para jangada (que é feita deste material muitas vezes). Deste modo suas significações se sobrepõem, sublinhando a teatralidade da história, a ideia de estar viajando-se para aquele espaço através da narrativa, acessada por seus objetos-vestígios.

O som também atua como significante, na medida que é produzido como sinal da presença de alguém do outro lado, ao que as narradoras respondem com o olhar. Isso determina que importa menos de onde veem a emissão e sim seu timbre, ritmo e demais características, pois seu sentido é completado por elas e pelo público que articula o signo teatral e contorna a leitura.

Ao iniciarem a brincadeira com elástico, simultânea a narração de Muinda e em aparente desconexão com esta, o público é evocado enquanto articulador de modo incisivo. “O que uma coisa tem a ver com a outra?”. Tal como as buscas de metáforas conectoras de brincadeiras e histórias, encontramos no elástico um modo de comunicação, como narra a atriz: “era como se tivessem criado uma língua só deles” que, ao mesmo tempo, se refere à própria cultura lúdica como linguagem da peça.

→ **PERFORMANCE DAS JOGADORAS-NARRADORAS:** As narradoras jogam com a narrativa, de modo a se aproximar e distanciar dela. Ao observarem a ação que contam, transitam entre uma narração ora com focalização interna, em que apresentam informações que o Pai-personagem teria; ora com focalização externa, em que acessam menos detalhes que o homem. Inferem e hesitam sobre os acontecimentos, num evidenciar de que não foram testemunhas diretas do que contam.

A narradora Muinda, ao sentar-se no palquinho – ao qual não havia ido até então- e de onde eram criadas as atmosferas da História Brincada, faz o pedido de uma música. O poder que ela tem sobre a narrativa salta aos olhos. Pois poderia ter pedido uma música que evocasse tristeza, ou revolta, o que modificaria completamente a compreensão de suas palavras e da cena como um todo. É, também, um posicionamento. Enxerga beleza no que conta, em pessoas saudando a possibilidade de

contato e diálogo mesmo que com dificuldade de compreender e se fazer compreendido.

Cena 4 – JOGO SONORO – COMUNICAÇÕES ENTRE MARGENS

- Tentativas diárias de Comunicação – Vozes e arrebateamento



Foto 12: Comunicações e seus significantes

→ **PERFORMANCE DXS JOGADORXS:** O jogo proposta trata-se de um desenvolvimento do workshop de Guilherme citado anteriormente. Em vez de notas musicais, optou-se pela percussão corporal, onde cada jogadordxs propunha uma célula percussiva, que era acompanhada por parte do público de jogadordxs. Numa brincadeira de regência coletiva, estas células eram articuladas de diferentes modos.

→ **ESPAÇO:** A delimitação do espaço, com atores-jogadores de frente para o público-jogador, mantinha a ideia de margens do rio, como se, agora em conjunto, criasse um jogo metafórico para as tentativas de comunicação entre o homem e o vulto, pai e mãe de Nhamataca.

Nó-Alguém se desliga do jogo e narra:

Cena 5 – Um dia ele se demorou

MUINDA, torna-se, enrosacada no “elástico da história”, o pai-narrador. Desconfia de que o vulto existe e hesita em dar continuidade à história.

MUINDA/PAI Eu devo estar é doido, insistente a conversar com vultos. Dum rio que só se vê névoa, nunca a outra margem! Quando minha cabeça voltar a funcionar, me acordem.



Foto 13: A margem para improviso: acordo dentro da cena em que todas são jogadoras

MUINDA/PAI dorme, fazendo a lona de cama. TUHA o acorda com o som do pandeiro, num susto. Incita PAI a acreditar no visão e voltar mover a história, para que possa ser contada.

TUHA O que deu em você? Já não se preocupa?

MUINDA/PAI Preocupar com o quê? Vivo aqui, tranquilo, tem boa música (brincando com a presença dxs músicxs, numa quebra com a perspectiva dramática), rio, cochilo no fresco depois do almoço. Estou é preocupado com nada, não.

TUHA Não está preocupado com seu amigo?

MUINDA/PAI Que amigo?

TUHA Seu amigo *de lá*.

TUHA narra Manobrou, então, um pressentimento. “O sumiço do outro podia significar qualquer coisa.”

TUHA (*enrolando Pai em hipóteses/lona*) E se ele estivesse tentando lhe avisar de uma tragédia prestes a acontecer? E se estivesse doente, necessitado de braço amigo?

MUINDA É. Até pode ser. Mas e o que eu posso fazer?

→ **OBJETO:** A materialidade do elástico, o modo que é manipulado e as narrativas com que é seu uso é justaposto, fazem com que se torne uma metáfora para a comunicação. Quando Muinda se enrosca nele e, por consequência, acaba com a brincadeira-comunicação entre Tuha e Ária, ela

também modifica seu papel na história, tornando-se o Pai de Nhamataca. O elástico mostra-se metáfora para o “fio da narrativa”, que é interrompido na versão até então contada e da qual a narradora/pai passa a desconfiar.

Essa incerteza frente a seu comportamento, em que questiona se realmente há alguém do outro lado do rio, faz alusão, novamente, às visões de Muidinga diante da paisagem. Na medida em que andarilha e se depara com novas situações, questiona sua veracidade, da possibilidade deste novo olhar. O Pai, que até então vivia só, cria uma inversão entre sonho e realidade, como se dormindo pudesse retomar a sanidade das ideias e acordado desse abertura a seus sonhos impossíveis. Esta escolha de inserção dramatúrgica sobreveio de modo a criar correspondência inversa entre a situação vivida pelo Velho e o Menino de Terra Sonâmbula, em que é preciso dormir ou ler para sonhar, já que a realidade não oferece perspectivas de melhora. Para o Homem, encontrar outra humanidade é uma vivenciar uma utopia.

→ **PERFORMANCE DA JOGADORA:** A situação improvisada por Tuha na apresentação (em que, sem aviso prévio a Muinda, combinou com o público acordá-la coletivamente com um grito), trouxe novamente à cena a troca de berros presente nas imagens poéticas. A ação confirmava ao Pai a realidade de estar acordado através da relação firmada no “aqui, agora” com o público-jogador-testemunha.

Nó/Imagen 4 - “Decide Improvisar uma jangada” (*TUHA conta*) (*TUHA e MUINDA demarcam ação colocando bambu no chão, à frente*)

Cena 6 – AFOGAMENTO

TUHA/PAI se equilibra no bambu e vê que não foi uma boa ideia

MUINDA narra Depressou-se em sua construção. Se lançou nas vagas, transversando a corrente. Em meio da jornada, reparou como havia sido grande a sua ousadia. E as ondas cresceram, grandes que ele nunca vira.

TUHA/PAI se afoga na lona (outra narradora comenta do ponto de vista da correnteza)

MUINDA narra (*comenta a ação de PAI que se afoga*) A barcaça não resistia, (*Músicxs tocam Danúbio Azul*), o caudal do rio a ver com quantos paus se desfaz uma canoa. (*fala enchendo a boca de ar*) A água embarcava aos bocejos, na almadia.

TUHA narra (já fora da lona) O pai de Nhamataca afundava, sem remédio.

Nó/imagen 5 – homem vê outro barquito avançar em sua direção (*sinal sonoro/formação do barco com músicxs*).

- Homem vê vulto se aproximando

MUINDA narra Neste instante, porém, ele viu um outro barquito se aproximando.

→ **OBJETO:** O bambu assume seu significante mais aproximado dentro da história – enquanto metonímia. A ironia de ser apenas um reforça a ideia de fragilidade da jangada, que não parece ter resistência quando a Narradora sobre nela.

A lona torna-se significante do mar pela ação da atriz, que simula afogar-se nela de forma não verossímil, e sim utilizando se sua sonoridade e maleabilidade enquanto material, ora aparecendo, ora sendo “sugada” por ele.

→ **ESPAÇO/ PERFORMANCE DAS JOGADORAS:** Muinda narra o afogamento do ponto de vista do caudal, que parece desafiar o Homem em sua pequena artesania flutuante. O intenção cômica é explicitada quando ela indica aos músicos, por um gesto, que toquem, ao que iniciam uma música dramática, que contrasta com a fala em tom de deboche de Muinda. Narradora/Pai acentua o humor da cena ao “afogar-se em câmera lenta” durante a execução de *Danúbio Azul*. Muinda contorna o espaço da lona em que a Narradora/Pai está, de modo a distanciar-se na emissão de ponto de vista. Buscou-se relativizar a intenção do Homem, que se arrisca num rio agitado em busca de alguém que, por mera suposição, estaria em perigo.

Cena 7 – SALVAMENTO

- Retirada de homem (TUHA) por mulher (MUINDA) pelo bambu, em cima do “trapiche/barco”
- Se reconhecem. Homem vê que vulto é uma linda mulher.
- “O amor que trocaram é assunto para duas vidas inteiras.”

TUHA *narra* Olhou: era o vulto da outra margem que acorria em rumo avesso, direto a o salvar.
TUHA *narra* Braços fortes o puxaram e ele se anichou, encharquilhado na outra embarcação.

MUINDA *narra* Desfeitas bruma e lonjura, descobriu que o vulto era uma mulher, dona de incendiada beleza. Tudo o resto de passou em silêncio, como se perto já não se escutasse. *Pausa*. O amor que trocaram é assunto para duas vidas inteiras.



Foto 14: Bambu: trânsito de significados

Cena 8 - DANÇA DO SILENCIO

Músicxs tocam. TUHA e MUINDA dançam com bambu. Iniciam em cima do “barco”/pallet, carregando bambu lado a lado.

Instrumental – transição pra música “Fazedor de Rios”, de Guilherme Beraldo.

Cena 9 - BARCO – “CADA UM QUE PASSA É UMA OUTRA EMBARCAÇÃO”

O barco do começo é reconfigurado na lona. Todo dentro dele a viajar: RAIO E ÁRIA cantam “Fazedor de Rios”, em seguida acompanhadxs por TUHA e MUINDA.



Foto 15: Viagem de retorno

→ **ESPAÇO/ OBJETO/PERFORMANCE DXS JOGADORXS:** Pela primeira vez o pallet deixa de ser palco dos instrumentos. Agora é o significante do barco. A comunicação, antes metaforizada pelo elástico, ganha solidez com o bambu, objeto que, segurado ou pressionado ao corpo por TUHA/Pai e MUINDA/Mãe, uma de cada lado, vira conector das duas presenças. Também o barco é mais resistente agora, visto que o pallet é de madeira. Ressalta-se ainda que a área do pallet segue direcionando musicalmente a história, visto que o tema musical acalma em escuta ao silêncio das narradoras.

Em silêncio se dá a entrega de um dos lados do bambu-remo (ou seria o braço forte?) para Tuha, em menção de ajuda. Inicia-se uma dança em metáfora a reciprocidade do encontro amoroso.

O espaço entre público e cena é fundido numa mesma ação, guiada pelo bambu- agora remo. A história se fecha de modo cíclico através da refeitura do barco de lona, e retomada da viagem.

A imagem da mulher braços fortes foi repetidas vezes retomada pelas crianças durante a partilha de impressões. Lhes pareceu diferente e digno de interesse uma mulher salvar um homem, o oposto do que costuma acontecer em outras histórias, em que o herói sempre percorre longas distâncias para o salvamento da mocinha. Este poderia, dentre outros temas, ser longamente trabalhado caso houvessem encontros continuados por maior período. Tanto por se tratar da discussão de gênero,

urgente em nosso tempo (e que tange tradição X contemporaneidade e suas quebras de paradigma), como por ter sido imagem ressaltada pelas próprias crianças.

[**Os registros de Jady Salviano e Guilherme Beraldo**](#) acerca do processo e primeira apresentação da 1^a história brincada encontram-se nas próximas páginas, após a canção “*Nhamataca*”, que integrou a encenação de “Filho das Águas: O nascimento de Nhamataca”.

Nhamataca

Canção composta por Guilherme Beraldo durante o processo criativo de Histórias Brincadas.

Emaj7

E onde que você nasceu?

Em que cidade que cresceu?

C(add9)

E onde é que foi parar?

Fmaj7(b5)/A

E onde que você quer chegarº

C#m9

Qual é o nome do seu pai?

D6(9)

E como chama a sua mãe?

C(add9)

Se sonha, com que vai sonhar?

Fmaj(b5)/A

O que é que te faz levantar?

E(add9) A(add9)

E lá correndo o riacho de pedra

Am(add9)

No corpo da terra ele foi trabalhar (x2)

E onde que você nasceu?

Bem longe da terra e do ar, eu nasci pelo mar

EM que cidade que cresceu?

Não tinha nem nome direito e também não restou

E onde é que foi parar?

No resto do rio que me trouxe e agora já secou

E onde que você quer chegar?

Do lado contrário da margem que eu vou navegar

Qual é o nome do seu pai?

O mesmo do homem que afasta sua própria solidão

E como chama a sua mãe?

Com laço, com nome de pássaro que vai voar

Se sonha, com que vai sonhar?

Com chuva, com cheia, com tudo que acreditar

O que é que te faz levantar?

E(add9) A(add9)

Eu me levanto correndo o riacho de pedra

Am(add9)

No corpo da terra eu fui trabalhar

E lá correndo o riacho de pedra

No corpo da terra ele foi trabalhar

E mesmo sendo de pedra, o sonho é de água e ainda há de furar

1º apresentação

O nascimento de Nhamataca

su

Filho das águas

A apresentação - abertura, apesar de todos os incertezas quanto ao que íamos fazer, foi, para mim, como estar brincando com as crianças.

A coisa que me deixava mais ansiosa era não conhecer o público, e nunca ter feito isso para público nenhum. Então eu não tinha muita noção de que estava dando certo e o que não estava. Só os nós né.

Mas estou em casa lá e só descrever um público tão interessado ^{em fogo}, e que é essencial para nossa encenação, foi me acalmando aos poucos. Sobre problemas técnicos não tinha muito o que dizer, é evidente que o tempo corrido dificultava mas como a Maria diz nós apresentarmos o que nós tinhemos onde nós estávamos. E foi gostoso.



Jobre e processo.

Bom, a primaria & falvey man

importantes para mim

is diger i- some -

part.

com numerosas ventadas de viento en

una. Un giorno ho visto un
uomo che si chiamava Giovanni, ma

more of

new importance of
science

Jalando main zolte auto per comand

2

Um
sofort

some effort

ten
descubriendo
que
nórdico
túnel
junto
que
descubrir
un
túnel
apresurada
para
dijo

per

orderly

100 m

mail

d w

8

220

100

Impressões sobre nossa apresentação – 03/09/2019

Quando acordei no dia, confesso que estava bastante apreensivo. Os ensaios no fim de semana tinham sido bastante produtivos, e mesmo sabendo que tinha que encarar nossa apresentação como um trabalho ainda em desenvolvimento, é difícil se livrar do nervosismo. As crianças não iriam dar muita importância pro fato das coisas ainda estarem em progresso, vai saber. Ainda tinha o fato de que, pra mim, é muito difícil me sentir seguro com lembrar letras e os momentos certos de fazer cada coisa. No final, era mais importante que as crianças gostassem daquilo que estávamos propondo. Mas o que será que elas queriam ver? Será que iriam gostar das músicas, da história? Será que dariam uma baita canseira na gente (talvez de uma maneira boa, talvez de uma maneira... não tanto)?

Chegando na USP, com o céu fechado e na correria, além da chuva que pegou a gente, fiquei com medo de como iríamos deslocar as nossas coisas até lá. Essa parte é sempre um tanto estressante, de ficar preocupado com horário, se pegamos tudo o que precisávamos, como vencer a chuva... Felizmente, essas sensações de insegurança e apreensão não foram nada perto do quão incrível foi a experiência de fato.

E passou em um segundo, aliás. A partir do momento em que começamos a apresentar, foi como se o tempo voasse. A recepção foi muito mais calorosa do que eu podia imaginar. Acho que tem a ver com como nos entregamos pro momento. Na hora, não precisei me lembrar das instruções que tanto passamos nos ensaios. Tudo parecia lógico, toda a progressão do que fizemos parecia lógica.

É uma experiência bastante diferente do que vivo com a música (acho que com exceção do que faço com Improvisação Livre, mas mesmo isso está inserido num contexto bem diferente). Numa apresentação ao vivo, o tipo de atenção que se requer é um tanto mais auto centrada. Nisso que fizemos, se entregar para quem estava assistindo me pareceu muito mais fundamental, e até mesmo inevitável pensando no jeito como as crianças responderam.

Tem certas coisas que vivi naquele momento que são muito difíceis de passar em palavras. São detalhes muito pequenos, quase mesmo que só pequenas sensações, que me marcaram muito e que sinto que vão moldar minha maneira de encarar um palco. Pequenas trocas de olhares, pequenas respostas do público, pequenos contatos. Realmente não sei como descrever o que exatamente são essas coisas.

O que eu sei é que no percurso desse trabalho, eu aprendi muito sobre como funcionam minhas expectativas. Talvez eu me cobre demais em certas áreas que não funcionam a partir dessa lógica. Não dá pra cobrar um esforço consciente em procurar naturalidade, quase que como uma pressão. Não posso me pressionar a me abrir para contato humano. É exatamente o oposto.

Eu vivi momentos muito complicados de 2015 pra cá, que talvez não seja o caso de desfiar nesse texto. Mas em suma, eu me fechei bastante a certos tipos de sensações. O dia da apresentação culminou em algo que, em retrospecto, agora talvez não sinta como sendo só “um monte de sensações novas”. Foram portas que, talvez, antigamente estivessem abertas e agora as revisito. A parte acadêmica de música já é muito cheia de estruturas e formas e esse relativo distanciamento daquilo que se produz. Imagino que é por isso que o que me marcou foi exatamente isso: apresentar tudo o que trabalhamos e ainda assim sentir tanta coisa que não fosse só o nervosismo da performance. De certo, vai me marcar muito. Não é todo dia que a sua plateia te abraça no final.

4. Entre oficinas e sala de ensaios:

“Tela atrás dos meus olhos” e “Imagem-conceito” para recortar a história

Para a elaboração da segunda história brincada, revisitamos algumas práticas realizadas. O material poético compreendia todo o capítulo, com exceção do texto com a narrativa do nascimento de Nhamataca. Era preciso fazer novas escolhas. Desta vez, com menos indicações para a elaboração de cada um, propus que realizássemos um workshop com a parte da história que nos tocava mais profundamente. Às anotações em resposta ao “o que você viu?” agora somavam-se apreciações, ideias de reelaboração, impressões e referências. Reproduzo alguns apontamentos que tomei dos workshops, que viriam a traçar os temas salientados da história pela dramaturgia:

WORKSHOP 1 (JADY) -A cor de um sonho

Com uma vasilha dágua ela preparava o necessário para plantar um sonho na terra. Cavava um buraco com um garfo. Reflete: “Que objeto seria Nhamataca numa casa? O garfo, o mais persistente dos talheres.” Sempre a baratear prosa, convidava, uma a um, a plantar o ingrediente que julgasse importante.

Uma terra que brilha, que se colore de vida, como um desenho infantil, em que é permitido o glitter e as tintas guache. Pintar a terra de colorido, com muitas mãos e alguma delicadeza de quem nela pousa o sonho.

Contar a história- E se cavássemos para encontrar a história? Contar segredos. (Escavações de cidades antigas. Um tempo passado, em parte desconhecido, de uma tradição respeitosa com o que era e por vezes romantizada) (Os fósseis e obras soterradas. As carnes soterradas)

WORKSHOP 2 (GUILHERME) – O sol

Apresenta-se como um menestrel que declama, Enquanto isso, Jady arrasta pelo jardim uma lona, na grama e terra.

Quem fica é o sol. O que persevera, que suga (domina?) e arde. Que mata mas exige transcendência. Não se engane ao pensar que se trata de um ode ao sol. A água é amarela e seca. A onda passa crispada, ela não molha nada. Suavidade e peso.

WORKSHOP 3 (ÍVIA) - “Mas o que tem nessa água?”

Pela primeira vez, Lívia se encoraja a compor. Em sua frente, no chão de terra, um círculo feito de linha azul escura. Ela improvisa a canção olhando para ele, como um rio e, ao mesmo tempo, assemelhando-o a um instrumento divinatório, perguntando o que tem naquela água. Pega-o e passa

a brincar de cama de gato (de mão) com Mariana. Em cada trecho, uma “resposta” distinta.

“Mas o que tem nesta água?

Mas o que tem nesta água?

Tem “sonho”?

Tem.

Tristeza também

Tem “morte”?

Tem.

“Caminho” também.”

A delicadeza deste fio tão frágil em meio à terra, a grama, a imensidão sólida. Um fiozozito de lã, produzido pela mão humana. Que tenta recebê-lo em forma, geometrias reconhecíveis. Eu brinco de dar forma ao que vejo.

Recorda imagem poética da história: Raios tricotando o céu.

Ideia: Elástico que enlaça o público. (a história se entremeia na coletividade)

Workshop 1 (MARIANA) -A escultura de um sonho e a Realidade

Lona ao fundo. Mariana tem o livro “Terra sonâmbula nas mãos” e a cabeça de Jady repousada em seu colo, dorme. Mariana ouve um som,. Levantam em caminhada. Mari deixa rastros de folhas e gravetos, na tentativa de demarcar o caminho. Andam em círculos. Em seguida, Mari narra o encontro delas com Nhamataca, que cavava buraco fundo como se quisesse “partir a Terra em dupla metade”. Tira vasos de terra de dentro do buraco, como se os quebrasse ao meio. Voltam a caminhar e Jady pede que ela conte uma história. Tal como Tuahir diz mas se eu dormir, continua contando, eu te ouço mesmo dormindo.⁵⁰

Receio de perder-se. Diferença entre a expectativa e a concretude das coisas. O caminho concreto. Tuahir, para poder viver, necessita do sonho.

Decidi por experimentar um exercício-jogo que há muito não nos “visitava”: a Imagem-Conceito. Nas oficinas que havia realizado no CCA, em pergunta a como abordá-lo com o grupo, percebi que uma enunciado mais imagético e lúdico proporia diálogo mais facilmente. Antes de nossas conversas finais, pós história brincada e em oficinas, trazia a imagem da “tela atrás dos olhos” como como de identificar o que mais reverberava enquanto experiência.

Desta vez, com o coletivo de criação, me propus a realizar transposição semelhante. Visto que tínhamos menos de um mês para elaborar a segunda apresentação, era necessário um recorte mais

⁵⁰COUTO, 2001, p.90. “-Fala devarinho para eu compreender. Se adormecer, não para,.Eu lhe ouço mesmo dormindo.”(fala de Tuahir para o menino Muidinga)

preciso. E o que não faz numa paisagem a moldura de tela, senão recortar?!

A partir desta exclamação, realizamos a visualização “fundida”: Era necessário imaginar uma tela, atrás dos olhos, que recebesse a imagem que mais fortemente traduzia a história, um sentido forte que encontrava nela. Ao pintá-la de olhos fechados, tínhamos 12 minutos para torná-la desenho no papel.

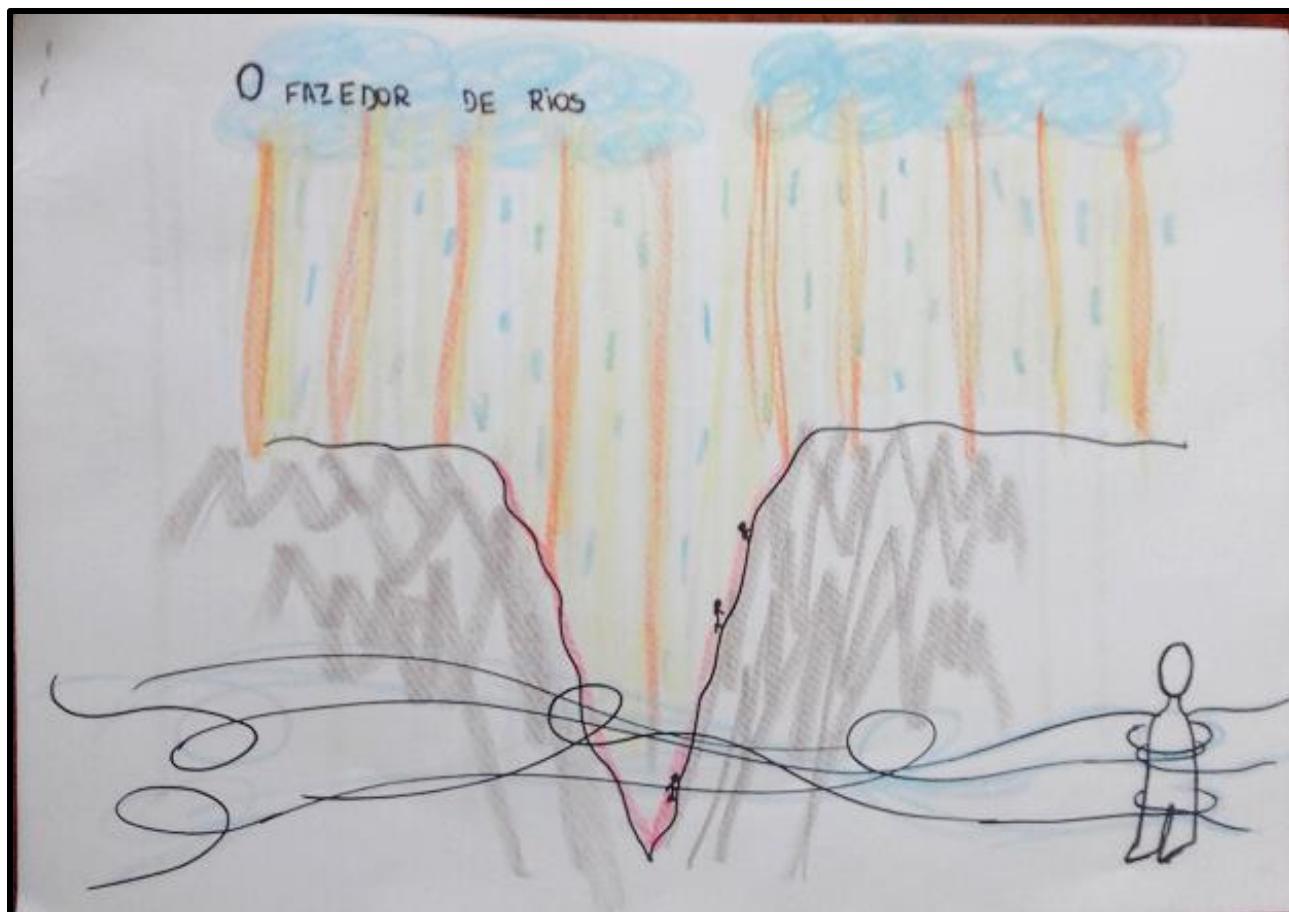


Ilustração 16: Tela atrás dos olhos: Imagem-conceito de "O Fazedor de Rios"(por Jady Salviano)

O que vimos: “A figura parecia trazer duas realidades paralelas e dissociadas. Numa existe o turbilhão de sonho e arco-íris, até a chuva é de múltiplas cores quente. A terra é profunda, quente, mas oferece um calor vermelho e desafio. Pessoas a escalam em grupo.

Distanciado encontra-se outra figura, sozinho e num emaranhado sem solidez, como no mundo das ideias, ou mergulhado num vento que o paralisa.”

Chave de leitura/recorte para a história: Nhamataca, ao desejar algo de teor tão grandioso, quase alucinatório, - ainda que com excelentes intenções-, se afasta da própria realidade utópica que criou, inerte para a realidade das relações possíveis. Isso se frisa na história no momento em que é narrado o episódio em que começa a escavação do rio em sua própria casa, fazendo um buraco na sala que provoca a queda das paredes e fuga dos parentes e amigos, em dúvida de sua lucidez.

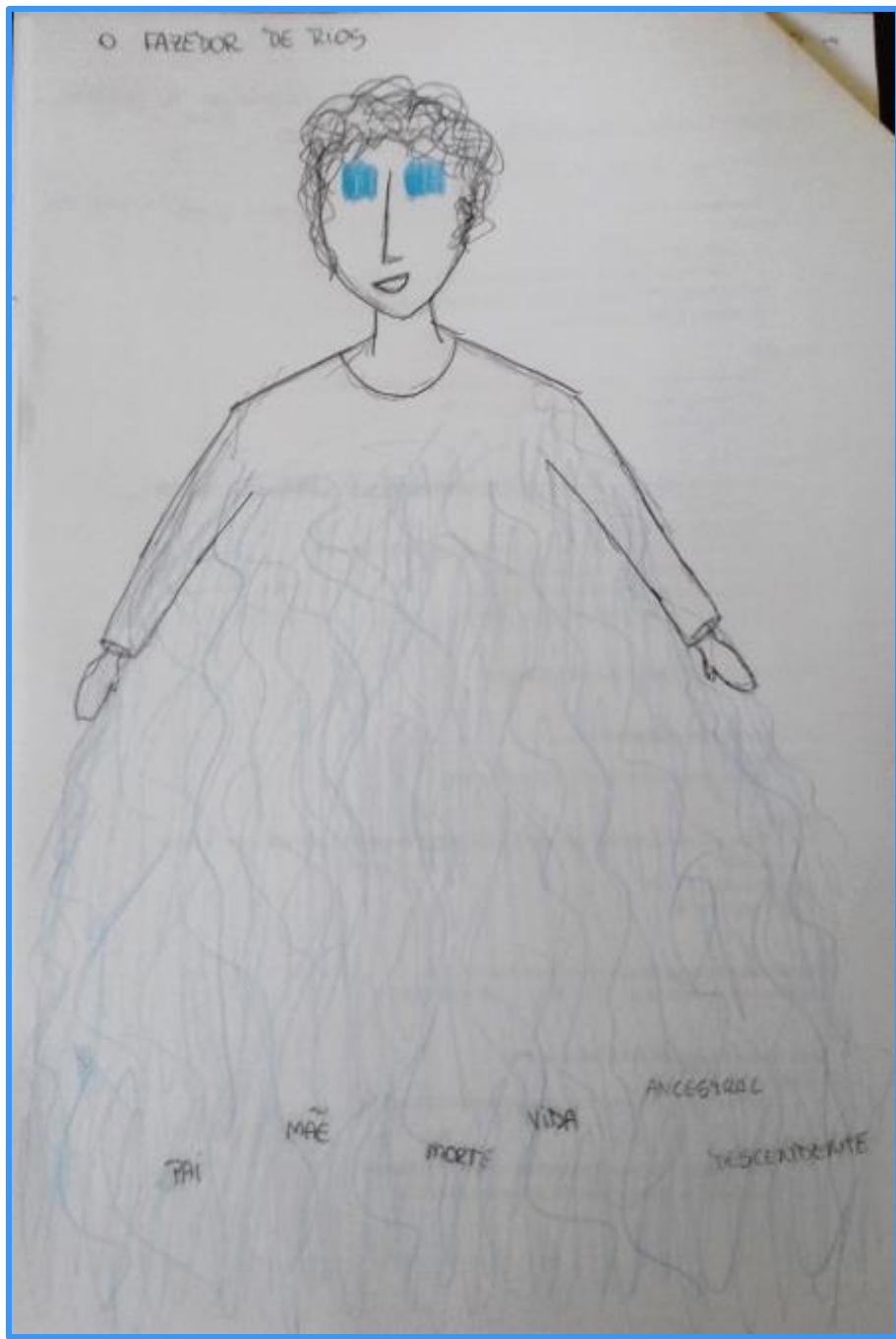


Ilustração 2: Tela atrás dos olhos: Imagem-conceito para *O Fazedor de Rios*"(por Lívia Matos)

O que vimos: “O menino tem o rio nos olhos. É como seu corpo fosse d’água, ele fosse um guardião dos princípios que este rege.” “Seu corpo esta tornando-se rio, como se a água estivesse entrando nele, ou ele abraçando-a.” “Ele está vendo aquilo que recebe energeticamente” “Ele está absorto em uma ideia”, a ponto de ela ter lhe tomado os olhos” “Ele carrega nos olhos os mesmos princípios de dentro de si.” “Ele está se banhando no rio, recebendo conselhos e tudo aquilo, toda a memória que ele em seu leito.”

Chave de leitura/recorte para a história: Tuahir tem uma ideia-fixa na criação do rio, tão forte o sentido que ele guarda e parece ser capaz de promover novamente, valores de sua tradição ancestral a serem preservados e lhe fazem ter esperança e ânimo diante do futuro possível.

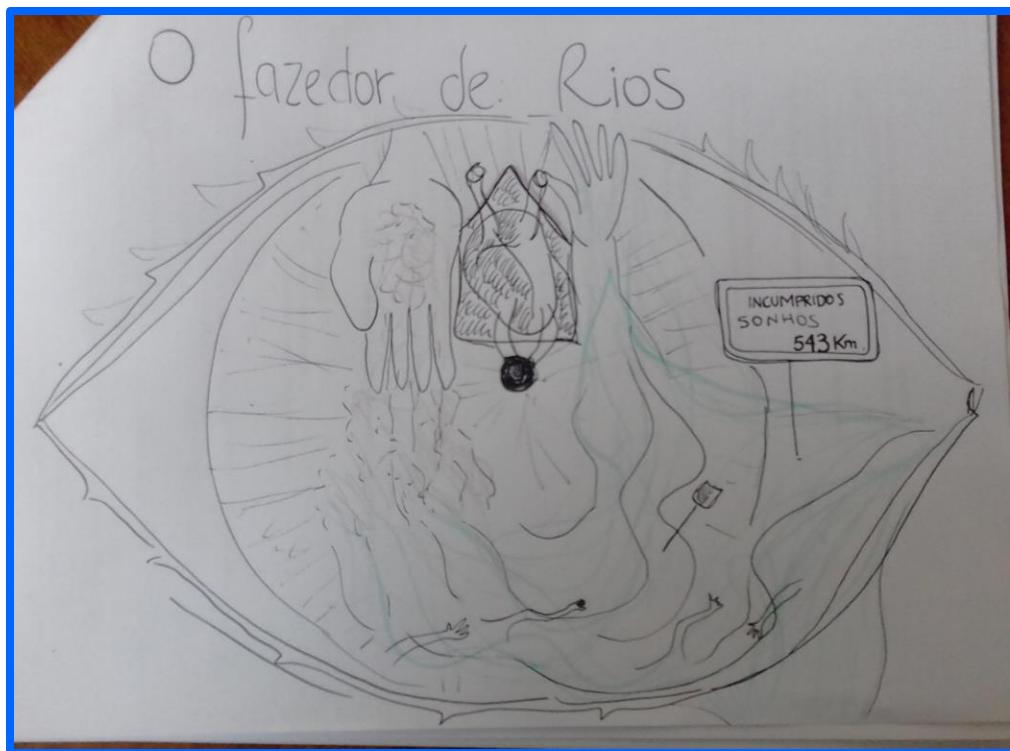


Ilustração 3: Tela atrás dos olhos: Imagem-conceito para "O Fazedor de Rios"(por Mariana Brum)

O que vimos: “Novamente os olhos preenchidos dágua doce” “Há como um ciclo sem fim, de despejar algo que se transforma em uma retribuição.” “A placa lembra o caminho para a cidade de Bacurau, o filme” “A pupila é o que alimenta o coração de quem vê, o sonho pulsante” “Há pessoas caídas nas águas do olho, como se ele chorasse suas perdas. Elas levam uma pá, provavelmente estiveram junto a ele em alguma empreitada”

Chave de leitura/recorte para a história: A visão de Nhamataca para o futuro não desconsidera o passado. É a memória de um tempo vindouro que o alimenta. A tragédia parece lhe acompanhar, e mesmo sabendo de seu fim, ou do ciclo que costuma reservar a vida para quem sonha, ele resolve manter o sonho vivo a chorar pela frustração de vê-lo incumprido, sem ter tentado.



Ilustração 4: Tela atrás dos olhos: Imagem-conceito para "O Fazedor de Rios" (por Guilherme Beraldo)

O que vimos: “É como se pai e filho estivessem olhando pra seu passado, há alguma nostalgia e vazio, talvez por não estar pintado.” “É como se a paisagem estivesse imóvel, quase plana e paralisada no tempo.” “Parece que ele estão olhando pro caminho que percorreram ou tem uma longa e cansativa jornada pela frente, de muito morros a subir e descer.” “Eles estão vendo o rio cruzando as terras todas, mais longo e proeminente que os morros largos e antigos.”

Galeano tem um pequeno texto que esta imagem me evoca:

Diego não conhecia o mar. O pai, Santiago Kovadloff, levou-o para que descobrisse o mar.

Viajaram para o sul.

Ele, o mar, estava do outro lado das dunas altas, esperando.

Quando o menino e o pai enfim alcançaram aquelas alturas de areia, depois de muito caminhar, o mar estava na frente de seus olhos. E foi tanta imensidão de mar, que o menino ficou mudo de beleza.

E quando finalmente conseguiu falar, tremendo, gaguejando, pediu ao pai:
- Me ajuda a olhar! (GALEANO, 1991, p.15)

Chave de leitura/recorte para a história: O encontro de Muidinga e Tuahir com Nhamataca os faz voltar a sonhar, por maior que seja o disparate na ideia de construir um rio. É como se, diante de suas palavras-sonho, pudesse pintar a tela de seus próprios olhos com algo que ainda não viram, não ganhou as cores da realidade.

4.1A HISTÓRIA BRINCADA 2 : “O Fazedor de Rios”

Continuada a viagem, a segunda história vem reunir, em síntese, todas as dinâmicas descobertas na história até o momento. A circularidade dos andarilhos é tornada movimento em cena, em que saltos temporais e espaciais se dão pelos narradores que acenam de diferentes *paragens*, a complementar a história sob seus pontos de vista. A cena assume os entrelaçamentos da narrativa e objetos e brinquedos tornam-se os ativadores da narrativa de cada “porta”- relato. São significantes metafóricos, que guardam em materialidade uma chave de leitura para o fragmento partilhado. No primeiro diário de bordo do coletivo de criação, Jady desenhou uma porta, com curvas e riscos a lhe confundir a perspectiva, de modo que se tornava difícil saber o ponto de vista de quem olhava o desenho. Estaríamos dentro do cômodo que a porta encerrava, ou na área externa, presentes a escolher entrar? A encenação assume este trânsito, o mesmo de quem brinca e se permite entrar e sair da história, que se assemelha ao consciência de saber-se brincando. O “estado de brincadeira”, não é estático, há um movimento pendular, que permite entrar e sair da brincadeira. (SANTA ROZA *apud* PEREIRA, 2009, p.22).

A pesquisadora Maria Alice Setúbal Silva afirma que

“Podemos identificar a memória no brincar em dois momentos: primeiro, nas brincadeiras tradicionais, momento em que a criança se insere na memória coletiva; segundo, na história de vida da própria criança, que recorre às suas experiências no momento de brincar. Ao relacionar-se com conteúdos do passado e do presente, através da sua participação no grupo de brincadeira, pode dar sentido ao seu mundo e ao seu existir neste mundo.” (SILVA, 1989, p.14)

Os brinquedos e brincadeiras que escolhemos como significantes transitórios operaram, em certa medida, como objetos rituais, trazendo a memória da narrativa, diacrônica, para a sincronia da cena-brincadeira presente. Ao mesmo tempo, os deslocamentos próprios das narradoras, ora narradora-personagem, ora narradora-jogadora, ou apenas narradora, bem como nos tempos da história, não contados linearmente, tem sua sincronia inscrita no tempo pela palavra. Deste experiência teatral de contar histórias, restam os significantes “instáveis” ao fim de tudo, materiais lúdicos e brinquedos deslocados da experiência que puderam, ao ser convocados pelo jogo, operar simbolicamente, reinventados ou ressignificando outros corpos e ações.

“Brinquedos e objetos rituais exigem comportamentos análogos: uma vez que o rito e o jogo são concluídos, aqueles, como elementos embaraçantes, devem ser guardados e escondidos porque constituem, de algum modo, o desmentido tangível daquilo que, todavia, contribuíram para tornar possível (pode-se perguntar, neste ponto, se a esfera da arte na nossa sociedade não seria o comportamento destinado a recolher estes significantes “instáveis”, que não pertencem propriamente nem à sincronia nem à diacronia, nem ao rito, nem ao jogo”. (AGAMBEN, 2005, p.98)

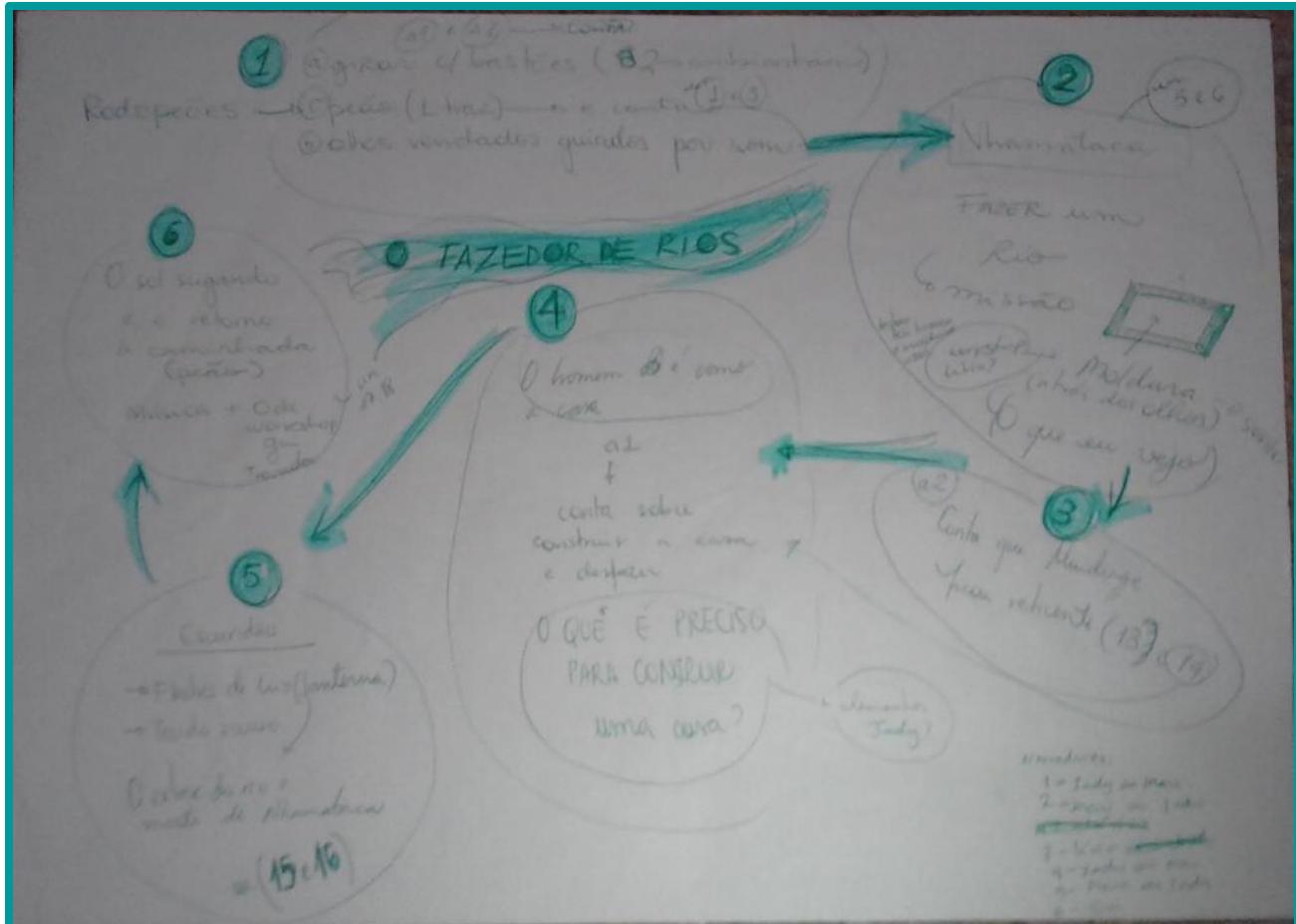


Ilustração 5: Um mapa para a História Brincada 2: *O Fazedor de Rios*

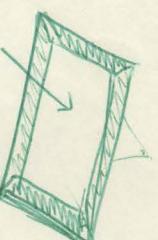
Me proponho adiante, a um exercício de registro da dramaturgia e encenação. Posto que a História Brincada 2 foi, em sua inteireza, criada pelo exercício de narrar a história - junto às brincadeiras e brinquedos-disparadores da narrativa e do jogo simbólico-, o acesso ao texto se deu por via oral, sem a definição precisa de falas, embora houvessem ações da história a nos guiar. A busca foi por “respirar a história”, guiadas por seu fluxo de acontecimentos e jogos de ponto de vista. Os trechos de narração aqui transcritos foram registrados pelas narradoras e narrador numa prática de rememoração pós apresentação.

LAZEDOR DE RIOS

1) a) agirão com bastões (2 → ambientam)
Rodopeões → c) peões (1 faz) → e contam (1 → 3)
b) olhos vendados guiados por som

5 e

十一



6 Feb

regular
biannual
felicity
moderative
counseling
workshop
series?

(a los demás
los otros) o

vego

10

conta sobre
construir a casa
e desfazer

O QUE É PRECISO

PARA CONSTRUIR

www.casa?

elements
Tady?

Marradones:

1 - Lady on Man.
2 - Man on Jaen

O exôx do n.º
morti de Phanotaca

15. 16



Ilustração 1: Espaço cênico de "O Fazedor de Rios" no CCA Bom Jesus

HISTÓRIA BRINCADA 2 : “O FAZEDOR DE RIOS”

O público entra no espaço de penumbra, há bastões formando um caminho até o centro da sala, onde um círculo é delimitado por uma corda e colchonetes para sentarem-se, numa arena invertida.

ANDARILHAR EM CÍRCULOS, A ESCUTA DE SOBREVIVÊNCIA.

Narradoras Jady e Lívia andam num círculo em alerta. Um “calcarrear suave feito ave, pés matreiros”, como o Tuahir. Guiadas pelos sons e ruídos do violão de Guilherme, assim como na pesquisa cênica e na história do capítulo. Qualquer barulho na folhagem pode indicar bicho ou gente armada.



1^a paragem:

O PEÃO E O VIOLÃO

O giro do peão. Ativação da história cílica. Muindinga e Tuahir tem sua trajetória andarilha narrada por Guilherme, com o acompanhamento do violão, que ambienta a jornada melodica e ruidosamente. Até o ruído que, semelhante a “vozejar de gente”, os leva até o topo de um morro, onde descobrem o buraco onde Nhamataca s epõe a cavar.

“(Narrador gira o peão e o observa, demarcando pelo movimento do peão a conduta das personagens, num constante andar em círculos) Tuahir e Muidinga.

O velho e o menino andavam por dias. Semanas. Talvez meses, em círculos, sem saber para onde ir e onde parar. Estavam cansados de tanto caminhar, e quando finalmente param... ouvem um som. Um ruído, que vinha delonge, lá de trás de um monte muito alto. Parecia vozejar de gente, alguém falando, gritando. Ou talvez mesmo cantando.

O rapaz e o velho andam na direção do som para procurá-lo. Com cautela, sobem o monte. (Cuidado! Pra não fazer nenhum barulho.) Vá saber o que poderia ser?! Poderia ser alguém hostil...

Sobem devagar. Passo por passo. Quietos. Até que chegam ao topo daquele morro, e ao olhar para baixo... um buraco.

Aos pés do morro, um buraco imenso! Tão fundo que parecia que partiria a Terra em dois. E dentro daquele buraco, havia um homem.

O homem avista os dois, gesticula tentando se comunicar. E assim, devagar, começa a subir. Lentamente, com cansaço... parecendo cobra procurando os pés. Depois de todo o esforço, avista os dois estranho. E Tuahir olha para o homem. E o homem olha para Tuahir. E Tuahir olha para o homem. E o homem olha para Tuahir... e depois se abraçam!

E Muidinga lá, sem entender rabisco. Afinal de contas, quem era ele? E o que queria com um buraco tão grande?”



2^a paragem

NHAMATACA, O GARFO E A VELHA MOLDURA

Na lona coberta de terra, Mariana narra como Nhamataca, “cova”⁵¹ o chão com um garfo, instrumento persistente tal como O Fazedor de Rios em fidelidade a seu sonho. O garfo é usado como significante de enxada. Nhamataca tem uma moldura de madeira azul como o rio nas mãos. Com ela passeia por significados, ora uma janela donde mira o rio ainda nem cavado, ora “a tela atrás dos olhos” onde convida pessoas do público a mirarem seu sonho. nçao o meu.

S. diz ver “um rio”; R. continua “um rio limpo, com peixes”. Friso pra que tentem ver um sonho deles, não necessariamente o “meu”. Ao que J. diz ver “uma casa bonita, descolada, com artes que ele mesmo pintaria”; L. enxerga “uma paisagem com árvores, flores, um tucano e palmeiras”.

“Eu vou construir um rio! (indicando com a mão) Ali, ó, um rio. Vê? Já esponta um fiozozito. Será o acalanto da terra, vai confeitar os peixes, saciar as muitas sedes.

As pintoras e pintores usam das telas pra pintar o que vem no mundo, suas paisagens e gentes. E há os que pintam o invisível, os sentires, ou o que imaginam. O rio é a minha pintura viva.

(se dirigindo ao público)Você, se visse através dessa moldura, como se fosse uma tela, que sonho veria? E você?!

Quando minha casinha cá estava, fincada na terra, eu olhava e me perdia na paisagem, a mirar o rio que hoje construo. Um rio largo, tão largo, como o que eu nasci. Em volta, tudo já destruído, e o que sei é que ele vem pra cariciar as feridas. Será o parto da terra, o abraço da gente. Mãe água, o nome dele. Nunca subirá em fúrias, nem nunca se deixará submeter.

Servirá de fronteira para a guerra. Homem ou barco carregado de arma, irá ao fundo. E quem vem em busca da vida, aqui terá acolhida.”

⁵¹Como na história, Mia usa “covar” em vez de cavar em dado momento, como forma de aludir ao modo que Nhamataca morrerá, em êxtase em meio a tempestade, sendo levado pelas águas momentânea que passa pelo longo e fundo buraco que construiu. O espaço de seu propósito de vida é também o lugar que o guardará em morte.

3^a paragem

DECISÃO E HESITAÇÃO: CABO DE GUERRA E CARA OU COROA

Na lona coberta de terra, Mariana narra como Nhamat

(a narradora tem um fio de lã azul escuro nas mãos, e o segura com os punhos fechados, de modo a esticá-lo) Nós te ajudamos, Nhamataca?! Não, não...

(puxando o a linha/mini cabo-de-guerra para o lado direito) Construir um rio? Tuahir só pode ter enlouquecido! Deve ter se deixado levar pela loucura de Nhamataca. E mesmo que seja verdade, nós não temos tempo para isso! (puxando o a linha/mini cabo-de-guerra para o lado esquerdo) Devemos continuar nosso caminho.

(para de pender o fio para os lado e conta ao público) Era isso que Muindinga pensava. Ele acreditava que ficar ali seria perda de tempo, que deviam virar as costas para tudo aquilo e procurar um lugar para ficar, um abrigo.

Mas Tuahir não pensava assim. *(puxando o a linha/mini cabo-de-guerra para o lado direito)* O velho estava decidido a ajudar Nhamataca, dizia que era o melhor a se fazer naquele momento. E ele até que tinha um argumento bom: se ficassem e ajudassem na construção do rio não precisariam sair em busca de uma estrada, pois eles mesmos poderiam construir o próprio caminho.

E agora? O menino já estava cheio de dúvidas. Será que Tuahir tinha razão? *(puxando o a linha/mini cabo-de-guerra ora para um lado, ora para outro, hesitante)* Será que era boa ideia ficar e ajudar Nhamataca? Ficar e ajudar ou ir embora e seguir caminho?

(puxa moeda e faz cara ou coroa para decidir) Apesar de todas as dúvidas, Muindinga ficou. Decidiu ajudar o fazedor de rios. (pousa linha de lã no chão esticada, com um pequeno rio) Começaram a cavar. E cavaram durante dias sem parar e sem avançar, pois uma zona pedregosa se entrepôs no meio do caminho. Muindinga já estava cansado, suas mãos ardiam e sangravam de tanto trabalhar, não achava mais que ter ficado havia sido uma boa ideia.

Falou com Tuahir. Tentou convencê-lo de que já haviam passado tempo demais ali. Deveriam ir embora, Nhamataca era louco!

O velho não lhe deu ouvidos e se manteve firme em sua posição. Ainda achava que deveriam sim, continuar ajudando na construção do rio. Para ele, Nhamataca não estava louco coisa nenhuma. “*O homem é como a casa: deve ser visto por dentro.*”

4^a paragem

CONSTRUIR UM CASA, Cavar um sonho



Batendo com uma vareta de madeira em uma vasilha dágua, a narradora chama a atenção do público. Durante sua fala, molda bolinhas em argila e constrói um cubo de arestas de palito de churrasco, como significante da casa de Nhamataca.

Você já construiu uma casa? E você, sabe como construir uma casa?

Para construir uma casa precisamos seguir algumas etapas. A primeira coisa a ser feita é preparar o terreno. O local deve ser escolhido com muito cuidado, e depois deve-se retirar todas as plantas e pedras da terra, deixar tudo limpinho. E então vem a parte mais importante: cavar!

Muita gente acha que depois deve começar a levantar as paredes, mas você precisa cavar para baixo tudo que quer erguer para cima.

E o Nhamataca sabia disso, ele que construiu a própria casa. Passou dias à procura do local ideal para construção e quando achou, passou mais dias preparando o solo para receber aquela construção e então começou a cavar, cavar e cavar mais.

Quando chegou na profundidade desejada, só aí começou a levantar as paredes. Foi longe em busca de barro para fazer os tijolos, e ergueu parede por parede, uma a uma.

Terminadas as paredes era a vez de construir o teto, e foi longe em busca de palha para trançar e fazer a cobertura da casa. Terminou o teto, colocou janelas, portas, móveis, pintura, decoração. Estava pronta! Sua casa que demorou dias, meses e até anos para ser construída, em um segundo se desmoronou.

O Nhamataca começou a cavar um buraco no meio da sua sala, e o buraco virou um buracão, e virou uma cratera que começou a engolir móveis, paredes, teto é quase engoliu as pessoas que estavam dentro.

A família de Nhamataca escapou de ser engolida pela terra, mas um a um foram embora duvidando de sua sanidade.

(animando os palitinhos como significantes dos parentes e amigos, como se estivessem falando)

- Onde já se viu fazer isso com a própria casa?
- Fazer isso com a própria família!
- Esse homem não está batendo bem da cabeça !

Idos os próximos, irados os distantes, Nhamataca ficou sozinho. Mas isso não importava para ele, pois ali naquele buraco da sala da sua casa ele começava a construir algo mais importante. Começava a construir o seu sonho, que era pra si, mas sonhado para todos: um rio !

5^a paragem

RAIOS TRICOTANDO A NOITE



Um grande pano preto é puxado por dois narradores, tapando o público com a lpingua do noite. Lanternas tricotam o escuro, a luz como significante dos raios. Narradoras leem (na medida do que conseguem enxergar) a continuidade da história no livro “Terra Sonâmbula”, tal fosse história de terror numa “barraca de acampamento”:

“De uma hora pra outra, uma tempestade estoura, os raios tricotando o céu, num aguaceiro jamais visto. Os três correm na busca inútil por um abrigo. Se juntam, trocando os braços e mãos, buscando aquecimento. Nhamataca, porém, tem um vislumbre. “Oh Rio, é o rio” Grita ele. Os outros tentam dissuadir, mas ele se desvencilha e corre até a torrente, que o leva. Os outros tentam lhe puxar, mas ele segue como peixe, extasiado náqua. De seu corpo, só é possível ver os braços convulsos entre os instantes entrecortados dos raios.

Segue a tempestade até a manhã seguinte. Quando, ao meio dia, o sol se ergue, chupando até o mais discreto charco. Se houve obra de um homem, foi apenas um rio de pouca dura. Muindinga vê na seca a vingança da sol. A terra está triste como uma viúva, morreu um homem que sonhava.”

6^a paragem

MENESTRÉIS SEGUEM EM CAMINHADA, A MIRAR MOLDURAS DE CAMINHO

A noite tem fim com a abertura do tecido. Um narrador os aguarda do lado de fora. Meia luz. Lanternas são ligadas e lhe iluminam, significante do sol brilhando em seu rosto.

A declamação do menestrel é acompanhada por Lívia na Viola de arco, e tem acentos feitos percussivamente pelas outras narradoras.

MENESTREL

E assim, num instante, foi que tudo se deu. Um segundo, e Nhamataca estava perto do rio. Outro, e tinha sido levado. O resto, não se viu.

Como pode algo tão grande assim, tão majestoso, ser esquecido?

Oras, eu sou um menestrel! E o que faz um menestrel? É aquele que canta as histórias dos grandes feitos de nobres, reis e heróis.

Bom, Nhamataca certamente não era nobre, muito menos rei, e talvez não fosse herói. Sua história merece ser contada e cantada, porque não é qualquer um que constrói um rio.

Mas o rio de Nhamataca secou. Porque apareceu algo maior, algo que era mais grandioso ainda que o feito de fazer um rio. E era o Sol.

O Sol
O Sol sempre retorna
Tão passageiro e da mesma maneira
Que o arredor se transforma
Ele se transtorna

Depois de tanta luta, seria derrota
Acompanhar um chão que se transmuta
Acomodando um Sol que se transborda
Que se contrai e põe seus ossos
Mais uma vez entre os nossos?

O Sol sempre, sempre se assegura
De sugar os seus espólios:
O molhado foge a terra
E o suor de nossos olhos

E a promessa de fartura
Quando a terra fica dura
Outra vez se transfigura
Em razão pra caminhar

Se despedem em andança, numa última parada onde outrora Nhamataca cavava seu rio. A viola de arco e o violão compõe a atmosfera. Duas narradoras tem a moldura entre as mãos, olham através dela para o público, iluminando-o com as lanternas.

4.2.Oficina 3 – neologismo de mia– Propostas de gianni rodari – a descoberta da “prosa pessoal”, jogo com imaginário “E AI”

Abordada de maneira lúdica, algumas estratégias de subversão da língua, feitas por Mia Couto são exploradas pelo coletivo. Que sorteia papéis com neologismo e, coletivamente, se propõe a descobrir seu sentido. Apresento, em sequência, algumas perguntas e ideias que foram levando ao sentido. Voltávamos ao contexto da frase inteira, e os significados logo eram destrinchados.

rodopeões	rodar + peões	Que roda? De rodar .Peão, de rodeio? Pião . É do brinquedo peão, alguém que está tonto.
redemoníaca	Redemoinho + demoníaca	Algo que seja assustador, forte. é de redemoinho do mal”, do demônio? Era uma corrente redemoníaca do rio, onde o homem se afogava.. Então um redemoinho, como um peão. Algo que gira e é forte.
gentículo	gente + sufixo -ículo	É de gente. De ridículo. Bobo. E ículo? Que outra palavra tem ículo, ícula? A película, do celular, a cutícula da unha. Acho que é alguém gentil, bonzinho. Mas o que tem de parecido na cutícula e na película, como são essas coisas, grande, pequenas, grossas? São bem pequenas, finas. E uma gente ícula seria o quê? Uma pessoa baixinha! Pequena, uma pessoinha, Se não dava pra ver de longe.. Uma pessoa pequena, um gentículo.
esbatente	Prefixo -es + batente	Batente é de bater, de trabalho. Pegar no batente. É ex? Ex namorado. Que não é mais. Não sei.. Onde mais tem batente.? Olha essa porta! Que parte é essa? Madeira, porta, maçaneta. Onde põe chave. E isso? Moldura. Pra que que serve isso? Pra porta não cair. Tem outro nome? Batente! Ah, então é algo que não consegue parar direito em pé, meio tonto.

Após conversarmos sobre a brincadeira feita por Mia em seu livro, e contar mais de seu contexto, os participantes criam suas próprias palavras e histórias a partir do exercício de binômio fantástico⁵² proposto por Gianni Rodari. A ideia é fundir palavras que não tenham muita relação, que não sejam parecidas e sem se refiram à coisas do mesmo universo. Donde nascem:

casa-macaco

rio-boi

Raboneta, o planeta com rabo

Raboneta, o homem

O jogo de narração de histórias “e aí” é feito por grupos, com histórias a partir dos binômios e neologismos. A continuidade do trabalho é feita com a observação de livros, seus formatos,

⁵²RODARI, 1920, p.21.

tamanhos, páginas, costuras, e uma conversa sobre como são feitos, pessoas envolvidas, suas partes (dedicatória, ilustrações (ou ausência delas), alguns tipos de técnica de desenho. Cada um define como será seu livro. “A tela atrás do olhos” é proposta, num exercício de concentração e respiração, com o auxílio de óleo essencial de alecrim. Deixam que a tela crie uma imagem de algo vivenciado nas oficinas, e que será o tema de sua história, bem como do livro que cada um confeccionará.

Com 15 minutos para transpô-las ao papel, apresentaram-nas dando-lhes títulos,. Estes trazem leveza, profundidade (com histórias que contrariam a aparente inocência do título), situações de sua realidade sócio-econômica, temas ligados às histórias contadas e apresentadas, alegria e prazer pela brincadeira (com referências às propostas realizadas), bem como outras referências da indústria cultural que, nitidamente, foram incorporadas à sua cultura lúdica e se sobrepõem inclusive às vivências propostas e a instrução do jogo:

- O parquinho
- A família da Peppa (referência à personagem de desenho animado Peppa Pig)
- A natureza da neve
- A tristeza vem junto com a alegria
- O meu planeta
- Bananeira da cidade
- A cidade
- Família
- Menino com frio
- O cara que escondia dinheiro no cofre
- A Giulia e a Kate
- O homem e o pescador
- A brincadeira
- O menino e o kazoo
- Os dois meninos que gostavam de brincar
- O menino que falava sozinho
- Free fire (jogo de tiro)
- O menino e o espírito
- Camarão, Elza, Anabela e o Padre
- Tudo Azul
- Desenho
- Arte



4.3. “A tela atrás dos meus olhos” + “E Aí” para criar com crianças: Uma “avaliação criativa” do projeto

Na quarta oficina do projeto foi dado continuidade ao uso da “tela atrás dos olhos” e do jogo de narração de história “e aí”, onde um por vez cria parte de uma mesma história, ao falar “e aí” passa para o próximo a tarefa de continuá-la. Iniciada com “limão meu limoeiro”, a conversa de elaboração dos encontros e fechamento de ciclo, se deu dentro da linguagem da pesquisa. A primeira, após todos

Ilustração 2: Livros confeccionados pelo Grupo Sol (ainda não finalizados)

passarem um pouco de óleo essencial de capim limão e coco, foi proposta enquanto de olhos fechados respiravam e permitiam que a tela passasse um pouco de nosso trajeto até ali, como um pequeno filme que retoma nossas histórias, brincadeiras e composições. Em seguida, são convidados a contar sobre o caminho no formato de história. Com um limão na mão como “instrumento da palavra”, passaríamos a “fazer a limonada” do percurso. Como “regra” ao jogo foi adicionada duas palmas coletivas após cada “e aí” tornado história. Poderiam pensar-se enquanto personagens, desde que lembressem que a história seria fictícia, apenas inspirada nos que fizemos juntos, aprendemos, pensamos, conversamos. Eis a história:

Era uma vez um pessoal que foi numa balada e aí eles foram fazer uma brincadeira que eles tinha que ficar “parados sem se mexer” e quem ficou “parado sem se mexer”⁵³ ganhou. E aí quem ganhava, ganhou um presente. Se menina, uma boneca, se menino, uma bola⁵⁴. (*Mas uma menina não podia querer uma bola?*) (Um livro!) (...) Se menina também bola. E aí esse pessoal sempre se reunia para fazer brincadeiras e histórias e adoravam brincar de Gato e Rato⁵⁵ e criar histórias. E aí eles continuaram a diversão até que um se machucou.

E aí eles chamaram a SAMU e aí ligaram pra mãe dele. E aí a mãe dele tava desesperada e quando ela viu, ela pegou e contou uma história de Sr. Rabuja⁵⁶ e aí ela se acalmou. E aí depois ele também se acalmou com ela, foi pro hospital e se curou. E aí (Onde ele tinha se machucado?) ele tinha machucado a bochecha e aí ele voltou pra casa dele e foi fazer um chá de camomila⁵⁷ e aí ele tava sonhando que construiu um rio⁵⁸ e tava morando sozinho⁵⁹. E depois o rio trouxe⁶⁰ um cupom

⁵³Pode ser associada ao “vivo” de *Morto-Vivo-Povo* ou a estátua de *Midas/Medea*.

⁵⁴A divisão do grupo em gêneros ainda bem delimitada, a ponto de se evitarem com frequência na formação de grupos e duplas. Os estereótipos que vêm reforçados no dia a dia são aqui reproduzidos.

⁵⁵Brincadeira realizada na primeira oficina.

⁵⁶História contada ao grupo Sol na segunda oficina, em que *brincamos a narrativa* na sequência do encontro.

⁵⁷Referência ao chá que Sr. Rabuja tomava pelas manhãs.

⁵⁸Inspirada em Nhamataca e seu sonho/plano de construir um rio.

⁵⁹Possível referência ao pai de Nhamataca que vivia solitário à beira de um rio.

⁶⁰Em vez de um barco com um amigo, um cupom de um desejo de consumo.

pra ele ir pra um iate, mas o mar ficou muito agitado⁶¹ e veio uma tempestade⁶².

E aí ele acordou, contou o pesadelo dele e a mãe dele fez um café quentinho⁶³ pra ele. E aí ele bebeu e se engasgou com o café e aí a mãe dele bateu nele e ele vomitou o café. (Riem) E aí ele dormiu e aí ele acordou e aí tomou café e foi brincar, brincar⁶⁴... chegou pra casa pra almoçar, tomou banho e ficou assistindo televisão⁶⁵ e adormeceu no sofá, e aí ele acordou e os amigos tavam lá e os amigos chamaram ele pra acampar e aí quando eles chegaram no acampamento eles montaram uma fogueira e comeram marshmallow⁶⁶ e aí no outro dia quando eles acordaram eles foram brincar de pega-pega e aí quando eles foram brincar de pega-pega alguém se machucou⁶⁷ e depois os amigos foram ajudar. Ele ouviu um barulho⁶⁸ de um bicho, depois ele viu um lobo⁶⁹ e então bem de longe ele viu um cara, um homem com um saco nas costas com bichinhos dentro⁷⁰. E depois ele foi chegando mais perto e aí o homem falou que se ele não saísse correndo ele ia bater nele e então o menino saiu correndo pelos becos e vielas⁷¹ e o menino saiu correndo e chegou assustado na casa dele e a mãe dele perguntou:

- Por que você tá assustado?

E ele falou:

- Mamãe, o homem do saco⁷² queria me pegar.

A mãe: - Bora lá de novo pra ver se ele ainda está lá.

E aí quando ele estava lá o homem, o cara, aí a mãe do menino chegou e correu atrás dele e aí o homem do saco falou assim:

- Ai! Ela quer me bater!

E aí o filho da mãe disse:

- Agora aguenta.

E aí ela matou ele e o espírito dele matou ela e o espírito⁷³ da mãe matou o filho e depois matou o tio, o pai, a vó, o vô, a tia, a tataravó, o tataravô, o tataratataravô e a tataratataravó e matou o Fernando e depois matou o touro e o cachorro e depois matou eu. E aí o povo que ficou vivo ele

⁶¹Associação com o rio que quase afogou o Pai de Nhamataca com a forte correnteza.

⁶²Como a tempestade de O fazedor de rios.

⁶³Possível menção ao Sr. Rabuja e seus hábitos.

⁶⁴Brincadeira de rua como hábito de vida no contexto das crianças.

⁶⁵Referência televisiva externa.

⁶⁶Referência externa, provavelmente de seriados norte-americanos.

⁶⁷Repetição de parte já contada.

⁶⁸Pode ser relacionado com a escuta de barulhos pelo Pai do Fazedor de Rios,

⁶⁹Lobo presente como criatura ameaçadora no imaginário infantil.

⁷⁰Descrição do Sr. Rabuja. Os bichinhos são pensamentos que ele recolhe pela cidade.

⁷¹Estrutura da Vila Nova Jaguaré.

⁷²Sr Rabuja, gentil e dócil, é tornada o Homem do Saco, figura ameaçadora. Associação feita provavelmente por ambos usarem um saco nas costas.

⁷³Significante instável, nomeado como “larva” por Agamben. Entre a vida diacrônica e condição de morto (sincronia), a larva é complementar à criança na posição de “significante instável” em que é colocada socialmente, não sendo nem um nem outro. AGAMBEN, 2005, p.103.

ficou brincando de caçar o gato e o rato⁷⁴ e aí eles ficaram falando que a brincadeira tava chata aí eles foram brincar de pega-pega aí ele parou e ficou brincando de fazer dobradura⁷⁵. Aí eles encontraram um bicho-preguiça e

aí eles levaram o bicho-preguiça para casa e a mãe perguntou:

- Que animal é esse?

E eles responderam:

- É um bicho preguiça e a gente vai ficar com ele⁷⁶. E fim.



Foto 17: A arte de decifrar neologismos

⁷⁴Retomada de brincadeira da primeira oficina.

⁷⁵Provável alusão à feitura de livros costurados na terceira oficina.

⁷⁶Finalização da história com elemento aleatório, tal como “um novo amigo” ou “bicho de pelúcia” que chega para permitir a brincadeira leve e liberar-se do peso apresentado, que culminou na morte de gerações na história.



Foto 18: Costurando cadernos

Os registros de Lívia Matos e Guilherme Beraldo acerca do processo de pesquisa e da História Brincada 2 encontram-se nas próximas páginas.

Com certeza fazer parte deste processo tem sido uma experiência bem diferente de tudo o que já fiz. Na música as coisas costumam ser bem rígidas, estou acostumada a sempre tocar seguindo uma partitura, mas todo esse processo me mostrou que daí para o diferente, que daí para se desvincilar dessas partituras e improvisar um pouquinho.

A minha relação com a música e com meu instrumento mudou. No primeiro semestre tive que lidar com uma tendinite que fez com que eu me alastrasse um pouco da viola e isso mexeu muito comigo, pois toda vez que eu ia tocar me sentia bastante incômodo. Mas hoje as coisas não estão mais assim, pois tudo o que nós fizemos me ajudou a ver meu instrumento de uma forma mais leve e mais divertida. Pude me divertir tocando! E pude me redescobrir como musicista. Aprendi muito sobre música e sobre como a música causa um grande impacto nas pessoas.

Tivemos momentos desafiadores como quando tinha medo que improvisar uma canção, as vezes me sentia perdida e não tinha muita idéia do que fazer. Ou quando tínhamos que trazer uma célebre cítrica ou de jogos, algumas vezes tive dificuldade para criar. Falar também é um desafio para mim, sempre tive problemas para me relacionar e falar em público, portanto esses momentos também foram difíceis.

Lembro que depois de decidirmos fazer a história O FAZEDOR DE RIOS me senti um pouco confusa nos ensaios seguintes, pois não conseguia entender como encaixa-

víamos as brincadeiras nisso. Porém, conforme os ensaios foram acontecendo pude ver que as coisas foram ganhando uma lama então fiquei mais tranquila ao perceber que tudo daria certo no final.

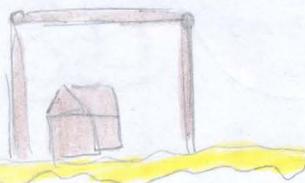
Aprendi muito com todos do grupo também. Aprendi que fazer desenhos com giz de cera faz a vida ser muito mais divertida. Aprendi que improvisar no instrumento é difícil, porém faz parte de quem nós somos. Aprendi também que devemos ter calma e dar tempo para as coisas acontecerem. Aprendi sobre o meu corpo. E aprendi que nunca estou velha demais para brincar.

Tudo esse processo me rendeu aprendizados, descobertas e me tirou da minha zona de conforto, por esses motivos é que tudo isso que nós construímos ganhou um grande significado na minha vida.

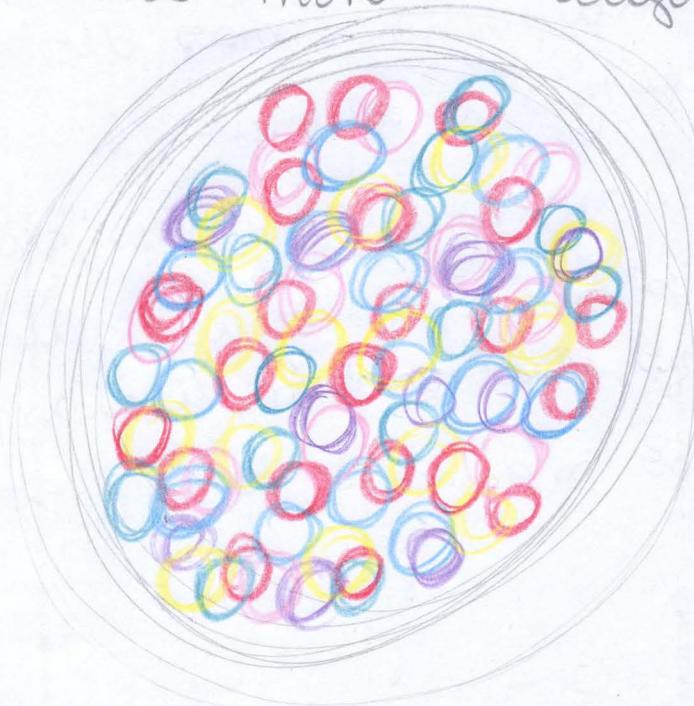
Diário de Bordo

on de outubro de 2019, trica-fena

⇒ apresentação no CCA



1. Não tivemos tanto tempo assim para preparar a segunda história, mas de alguma maneira conseguimos montar algo e apresentar para as crianças. Mesmo com pouco tempo ainda algo bem legal.



2. Começamos aqui andando e ensaiando. Fizemos uns exercícios usando o nosso olhar. Durante todo o processo aprendi a importância que tem o olhar, ele nos ajuda e nos permite ver o que antes não era visto.



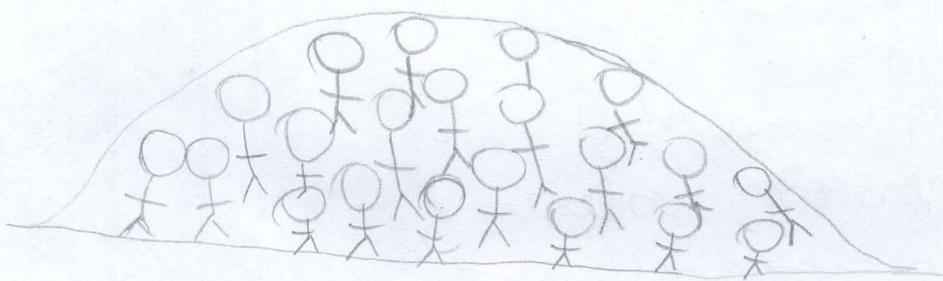
3. Ao chegar no CCA arrumamos o espaço rapidamente e nos maquiarmos bem rápido também.

Nos colocamos em lugares ilugares e as crianças começaram a entrar.



Nesse começo foi difícil segurar a risada as crianças estavam agitadas, elas apontavam e riem da gente, mas depois que começaram elas fizeram silêncio.

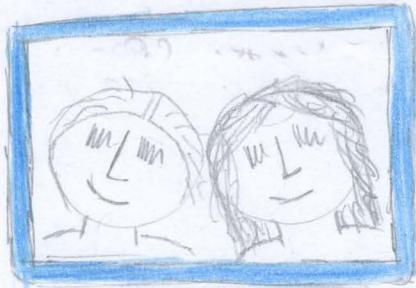
Durante a apresentação percebi que as crianças estavam bastante atentas ao que acontecia, mas algumas vezes elas também ficavam mais dispersas, como no momento da tempestade.



As crianças ficaram muito eufóricas e faziam muito barulho, provavelmente a maioria delas não conseguiu escutar essa parte da história.

Como as crianças ficaram distraídas por causa do pano preto da tempestade, algumas delas também perderam o final da história.

4. No momento da conversa as crianças falavam o que viviam:



- Para algumas Nhamatava decidiu construir o rio depois de ter destruído a casa, mas para outras Nhamatava construiu a casa depois de fazer o rio. Como nós mudamos um pouco a ordem da narrativa da história, as crianças acabaram tendo essas duas visões.
- Muitas delas falaram sobre o pano preto, a maioria gostou desse momento, mas me lembrão que um garoto disse que sentiu medo.

Pude perceber que as crianças perceberam muitos detalhes da história e que elas estavam bem atentas a tudo o que acontecia ao redor.

Foi uma experiência muito boa para mim e como raramente tive contato com crianças foi tudo muito novo, gostei muito. ❤

Comparado ao processo de produção da nossa apresentação anterior, acho que nosso segundo trabalho foi um desafio dobrado: tínhamos muito menos tempo para fazer tudo, menos encontros e uma peça para encaminhar nos mesmos moldes da anterior (no sentido de duração, figurino e etc).

No entanto, ao contrário da nossa primeira experiência, onde eu tinha muitas incertezas a respeito de onde iríamos, agora eu me senti muito mais confiante. A correria, apesar de cansativa, mexeu menos com o meu psicológico. Sabia que daria certo no final. E quando percebi que estava sentindo isso, tentei entender de onde vinha essa sensação nova. Porque apesar de ser um sentimento de "estabilidade", era um sentimento novo. Talvez um amálgama muito grande de coisas positivas: tínhamos aprendido coisas, nos conhecíamos mais, sabíamos com um pouco mais de clareza qual era o arsenal de coisas que podíamos esperar um do outro. Talvez, isso tudo não se referisse a uma expectativa de como tudo iria se dar, mas o simples fato de que, apesar de tudo, *iríamos fazer acontecer* *jogo*

Não que não tenha vindo com seus próprios dilemas: no final, me vi numa posição onde estava fazendo algo que me desafiava muito mais do que canções ou pensar em efeitos sonoros, ou mesmo uma trilha: falar. Eu sinto que falo bem em público em muitas outras circunstâncias. Essa não era uma em que estava certo se dava ou não conta do recado. Mas ao contrário de uma coisinha incerta que ficava no canto da minha cabeça, eu senti o oposto: *talvez não seja como espero, mas vai acontecer*.

E de fato aconteceu. As crianças estavam um pouco mais agitadas, algumas coisas não saíram como imaginava, mas o sentimento de que fizemos e que deu certo é algo que fica comigo.

Acho que grande parte das questões que tivemos poderiam ser resolvidas com um pouco mais de tempo para solidificar as coisas. Mas pra mim essa não é a conclusão. Eu ainda fico impressionado com o quanto conseguimos fazer em tão pouco tempo. Não sei muito bem como acontecem as coisas em outras circunstâncias, mas para o modo como costumo funcionar nos meus processos criativos (ouso dizer que é coisa de músico), fazer o que fizemos me deu um sentimento monumental de conquista.

Fiquei com algumas reflexões mais introspectivas também, especialmente a respeito do meu texto. Não senti que consegui a desenvoltura que gostaria, apesar de na hora estar um tanto satisfeito com o que fiz. Acho que é a questão do tempo: com o tempo, a gente tem a oportunidade de perceber mais coisas e consequentemente... mais neurais? Será que as crianças gostaram? Será que minha parte lhes disse algo?

O ato de contar histórias é um mundo muito novo e tão cheio de suas particularidades que eu ainda tenho certos problemas pra me encaixar. Os movimentos pensados do corpo, a maneira de direcionar e mexer com as expectativas do público... Eu sinto que é muito mais expansivo do que uma canção. E eu ainda sinto muita dificuldade em olhar nos olhos dos outros. Isso, em especial, é algo que me traz muita insegurança.

Mas mais do que essas introspecções e desconfianças quanto a mim mesmo, eu acho que esse dia foi um atestado da nossa capacidade para ser forte. Não consigo desvincilar desse processo todo o sentimento de força, de determinação, que a gente vem tendo como grupo. Apesar das circunstâncias adversas em todos os cantos da vida. Apesar de tudo. Nunca deu pra desconfiar de que o negócio ia acontecer. E eu acho que posso dizer que, nos últimos tempos, a seriedade com que levamos e a proximidade que desenvolvemos é um tesouro em si. Eu levo, e levarei, esse aprendizado.

5. Considerações finais

A imagem na calçada da memória

Encontrei recentemente a professora Cibele Forjaz pela Escola de Comunicação de Artes e lhe contei sobre a pesquisa. Ela em passo rápido, em meio a apresentações externas dos alunos do primeiro ano. Perguntei sobre a origem do exercício de imagens-conceito. Não havia fonte única, o exercício tratava-se de uma criação deles, em diálogo. Mencionei o trabalho com o que chamei de “imagens-síntese”, ao que ela me indagou se conhecia o trabalho do filósofo Deligny, seu livro “O aracniano e outros textos”. “Não o li, mas vi seus desenhos.- respondi.” Resultam em obras curiosas os seus traçados. Os conheci durante uma aula de dança, com Lu Favoreto, em que sua proposta de dança com suporte gráfico, no chão, se relacionava com o trabalho de Deligny. Seus desenhos nasciam de um estudo cuidadoso. A partir de riscas do percurso de crianças autistas e os desvios que faziam no uso do espaço, nos momentos em que, como numa divagação, se permitiam parar em pontos sem função definida no ambiente, e ali se mover ou se deter.

Talvez aqui tenhamos pistas, destas alicerçadas na vivência do corpo em escuta, no saber transmitido oralmente, que por vezes nos tomam com mais força e ímpeto. Com mais ou menos obras – e isso não cabe medir-, em sua cultura de vida e conhecimento, todos somos “bibliotecas humanas”. Aos que, por trajetória e contribuição à sua comunidade, passam a ser reconhecidos como Mestras e Mestres, rememoro palavras de Hampaté-Bâ, que diz que todo Mestre que morre, é uma biblioteca que se incendeia. Por isso considero aqui, igualmente, os saberes acessados pela literatura e pela experiência oral, pela vivência de encontros com aquelas e aqueles que me foram Mestres. Citar os encontros com eles, soa o mesmo que dar nome aqueles que pensaram antes de mim e estão registrados na literatura acadêmica. Fizeram uma elaboração complexa profunda, que vai ainda mais longe do que aqui consigo fazer referência.

Sem dúvida, as partilhas que me chegam em forma de gente permanecem com mais força que as lidas em capa dura e papel, ainda que as ame.

5.1. No tempo da brincadeira

*“Uma cabra cega dura quanto tempo? Uma hora..!
Uma hora e elas brincam, se resolvem, o objetivo é continuar brincando”
(SALVIANO, Jady, 2019)*

Ao finalizar este projeto, incluindo o trabalho teórico aqui em suas últimas linhas, concordo com Jady mais do que antes. Se sua percepção fluída do que nos aconteceu passou por este entendimento, é porque vivenciamos um lugar de pesquisa mais próximo do que eu buscava e podia

delinear. A cada capítulo concluído, material revisitado, plano de aula editado, juntava mais de nossos fragmentos, num quadro vivo que agora me arrisco a mirar.

Se encontramos “*um jeito de trabalhar que foi no tempo da brincadeira*” (*Ibidem*), é porque nos dispusemos a adentrá-la enquanto estrutura, dinâmica de pensamento-jogo, experimentando o que era capaz de gerar. Ela perpassou a iniciação aos conceitos teatrais, bem como a linguagem da cena, principalmente para Lívia e Guilherme, criou possibilidades de ressignificação das histórias, ao inspirar a abordagem lúdica de seus elementos de tempo, espaço, performance das jogadoras e jogadores. Trouxe uma abordagem prazerosa e sincera para a relação com os materiais poéticos textuais, na medida em que nosso encontro com eles já partia de um estado brincante, de quem festeja, se relaciona, permite expressar-se, rir, questionar, repensar regras, silêncios e posturas.

A encenação levou o brinquedo e a brincadeira enquanto conceito primeiro, e em ambas as histórias brincadas nasceu de elementos da criação coletiva ao improvisar, de elaborações individuais, em workshops atentos aos disparados de jogo que o texto poderia trazer. Reaprender a brincar, com intuições artísticas e, por que não, discursivos, nos levou a o reconhecimento de um espaço nosso dentro da cultura lúdica, que muitas vezes é partilhado e atribuído a criança. É a simplicidade do olhar fresco diante da possibilidade, mas com a responsabilidade do artista que desenvolve uma temática, e tem escolhas a fazer, não aleatórias.

Neste sentido, as experimentações com imagem-conceito se mostraram muito poderosas, assim como as “telas atrás dos olhos”. Se a primeira, pelo próprio nome, já espanta a ideia de espontaneidade (como sempre me soou “protocolo”, em vez de diário de bordo, posto que o primeiro me soa muito burocrático), a segunda, novamente pela verve da brincadeira (é a imagem poética trazida na instrução!), consegue se aproximar com mais facilidade da ideia de culturas da infância, do modo de criar considerados os modos de acesso e compartilhamento de experiências para uma elaboração coletiva de imaginário comum. O primeiro exercício de imagem-conceito, utilizado nas experiências de narração de “O rei tem Orelhas de burro”, desdobrado em Imagens-síntese, me parece poder ganhar mais aprofundamento, dada a riqueza de experimentá-lo com tempo e os achados cênicos que traz, ao nos auxiliar a pulsar com as histórias e suas geometrias.

Percebo também, ao registrar as dramaturgias das histórias brincadas, que desenvolvemos uma experiência fortemente relacionada com a oralidade, e a medida que lia as transcrições, percebia o quanto os sons, jogos rítmicos e outras inflexões das narradoras ainda se imprimiam em mim, como memória afetiva.

Realizar uma avaliação criativa com o grupo de crianças do CCA, após uma análise mais calma, trouxe elementos vários do como elas relacionaram nossa prática com seus cotidianos, o que lhes era estimulante, o que lhes causava assombro e terror. Tocar nestes sentires a ponto de que pudessem se sentir seguros em expressá-los brincando é motivador. E há muito a adensar enquanto

propositora e jogadora para melhor cultivar coletivamente espaços assim.

Este modo de criar pode apontar tanto à criação teatral como a modos de aproximação com o livro. E vejo-os entrelaçados como caminho. Penso uma cena que revele estratégias de leitura, e também ofereça necessidade de ser desvendada, enquanto sentido e brincadeira. Aprofundar as oficinas e suas possibilidades de reflexão e interação com histórias também me parece instigante, visto que este foi apenas um primeiro momento. Há que se deixar essa experiência decantar, descobrir aos poucos o que lhe falta em diálogo com as novas gerações, e no que acrescenta. Percebo o espaço de criação e escuta proposto, pra quem conta e quem ouve... pra quem se permite demorar costurando ideias é um dos grandes pontos de interesse das crianças, e isso tem força. Observar a alegria de quando criam e se percebem criadoras junto ou em relação a xs outrxs, expõem opiniões, imaginam, supõem, cogitam, empolgam-se.

No que tange aos problemas de narratividade, principalmente ligados à cultura que nos referíamos, a história de uma Moçambique negra oprimida pela colonização, e com sua cultura sendo sufocada por modelos europeus, penso que poderia ser um ponto a aprofundar enquanto pesquisa teórica, criativa e em processo pedagógico. De que forma abordar estas temáticas, de torná-las jogo em que quem debate e toma parte no assunto, independentemente da idade, se sente implicado e disposto a dialogar sobre, olhar pra isso no mundo.

Penso que receber novos integrantes no coletivo, com outras histórias e identidades seria de grande importância e valor para nossa abertura de perspectivas, muitos destes questionamentos viriam com respostas urgentes talvez, a serem gritadas para o mundo.

Que o caminho segue, longo e, se for o caso, possamos continuá-lo juntos, sabendo reconhecer as mestras e mestres que a vida nos traz e com ânimo suficiente para se permitir encantar pelas palavras, memórias e brincar. Brincar é preciso. Poesia vivida também.

Brinquemos!

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABREU, Luís Alberto. *A restauração da Narrativa*. In: Luís Alberto de Abreu, um teatro de pesquisa. Org. Adélia Nicolete. São Paulo, Pespectiva, 2011.

AGAMBEN, Giorgio. *No país dos brinquedos*. In: Infância e História. Belo Horizonte: UFMG, 2005.

ANDRADE, Cyrce; DIAS, Marina Célia Moraes; MEDEIROS, Maria Lúcia; SILVA, Zoraide Faustinoni da. Brincar: o brinquedo e a brincadeira na infância. [S.l: s.n.], 2009.

ARAÚJO, Rosângela Costa. *Ginga: uma epistemologia feminista*. In: Seminário Internacional Fazendo Gênero., 11 & Women's Worlds Congress, 13., 2017, Florianópolis. Anais... Florianópolis, 2017.

AZEVEDO, Ricardo. *Literatura infantil. Origens, visões da infância e certos traços populares*. Disponível em www.ricardoazevedo.com.br Acessado em 20.05.2019.

BACH, Carlos B. *Sonhos de esperança em uma Terra Sonâmbula*. Revista eletrônica de crítica e teoria de literaturas Dossiê: literatura, oralidade e memória PPG-LET-UFRGS – Porto Alegre – Vol. 04 N. 01 – jan/jun 2008

BALDISSERA, Rudimar. *Significação e comunicação na construção da imagem-conceito*. In: Revista Fronteiras – estudos midiáticos X(3): 193-200, set/dez 2008 © 2008 by Unisinos – doi: 10.4013/fem.20083.06

BENJAMIN, Walter. *O Narrador: Considerações sobre a obra de Nikolai Leskov*. In: Magia e Técnica, Arte e Política. Ensaios sobre Literatura e História da Cultura. Obras Escolhidas. V.1. [tradução de Sergio P. Rouanet; prefácio de Jeanne M. Gagnebin] São Paulo: Brasiliense, 1994.

_____ *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*. [tradução de Marcus Vinícius Mazzari; direção da coleção Fanny Abramovich] São Paulo: Summus, 1984.

BISIAUX, Lília. Deslocamento Epistêmico e Estético do Teatro Decolonial. Rev. Bras. Estud. Presença, Porto Alegre, v. 8, n. 4, p. 644-664, out./dez. 2018. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/2237-266078793>> Acesso em: 15.09.2019

BOGART, Anne. *A preparação do diretor*. [Tradução de Anna Viana; revisão de tradução Fernando Santos] - São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2011.

BRITO, Teca Alencar de. *De roda em roda. Brincando e cantando o Brasil*. [Ilustrações de Taisa Borges]. São Paulo: Peirópolis, 2013.

BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e cultura*. São Paulo: Cortez, 1997.

_____ *A Cultura Lúdica*. In: O Brincar e suas teorias (org. Tizuko M. Kishimoto.)

COMPAGNON, A. 2001. Sentido não é significação. In: A. COMPAGNON, O demônio da teoria: literatura e senso comum. Belo Horizonte, UFMG, p. 85-90.

COUTO, MIA. *Terra Sonâmbula*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

FABIÃO, Eleonora. *Corpo cênico, estado cênico*. Revista Contrapontos - Eletrônica, Vol. 10 - n. 3 p. 321-326 / set-dez 2010

FRÔ, Maria. Entrevista com Michel Maffesoli: *A nova geração ofíciosa*. Revista Fórum, qualquer de Junho de 2012, 10h41. Disponível em <https://revistaforum.com.br/blogs/mariafro/bmariafro-michel-maffesoli-a-nova-geracao-oficcosa/> Acesso em: 10.11.2019.

GALEANO, Eduardo. *O livro dos abraços*. Porto Alegre: L&PM Editores, 1991.

HAMPATÉ BÂ, A. *A tradição viva*. In: KI-ZERBO, J. (Org.) História geral da África, Volume 1.Metodologia e pré- história na África. 3. ed. São Paulo: Ática; UNESCO, 1982.

LAPLANTINE, F; TRINDADE, L.S. O que é imaginário. Disponível em <https://www.netmundi.org/home/wp-content/uploads/2017/04/cole%c3%a7%c3%a3o-primeiros-passos-o-que-%c3%a9-imaginario-1.pdf> Acesso em: 07.11.2019

Lilâ Bisiaux fala sobre Metodologias de pesquisa decoloniais em Artes Cênicas.

Vídeo disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Di4eSqyIHUg>. Acesso em: 11.10.2019

MACHADO, Regina. *Bagagem 1 – Aquisições e equipamentos de viagem*. In: ACORDAIS. São Paulo: Difusão Cultural do Livro, 2004

MACHADO, Juremir. *O imaginário é uma realidade*. Entrevista com Michel Maffesoli. Porto Alegre: Revista FAMECOS, nº 15, agosto de 2001, quadrienal. p.74-82.

Mapa do Brincar: Folha de S. Paulo. Lançamento em 2009. Disponível em <https://mapadobrincar.folha.com.br> . Acessado em 10.04.2019 às 7h13.

MATERNO, Ângela. *O olho e a névoa. Considerações sobre a teoria do teatro*. Sala Preta, 3, 31-41. <https://doi.org/10.11606/issn.2238-3867.v3i0p31-41>

OIDA, Yoshi. *O ator invisível*. São Paulo: Via Lettera, 2007.

PEREIRA, E. T. “*Brincar e Criança*” (p.17-27) In: Brincar(es)/Alysson Carvalho...[et al], organizadores. 1ªed. Atualizada. - Belo Horizonte: Editora UFMG; Pró-Reitoria de Extensão/UFMG, 2009.

PUPO, M. L. *Entre o Mediterrâneo e o Atlântico. Uma aventura teatral*. São Paulo: Perspectiva, 2005.

_____ *O lúdico e a construção de sentido*. Sala Preta, 1, 181-187. 2001. Disponível em <https://doi.org/10.11606/issn.2238-3867.v1i0p181-187>.

REIS, L. A. Da V. P. *E aí, girou? Uma experiência em Pedagogia do Teatro inspirada pelo brinquedo popular do pião*. Revista Rascunhos - Caminhos da pesquisa em Artes Cênicas,1(2) (2015)..<https://doi.org/10.14393/rv1n2a2014-15>

RODARI, Gianni. *Gramática da Fantasia*. São Paulo, Summus, 1982.

RYNGAERT, Jean-Pierre. *Jogar representar*. - São Paulo: Cosac Naify, 2009

SANTOS, Luís Carlos Ribeiro dos. *JOGOS RAPSÓDICOS. A música e a Dança Popular na aprendizagem das artes cênicas*. Tese (Doutorado) Universidade de São Paulo, 2016. 206 f. p.01-42.

SARMENTO, M. J. *Imaginário e culturas da infância*. 2002. Disponível em:
http://www.titosena.faed.udesc.br/Arquivos/Artigos_infancia/Cultura%20na%20Infancia.pdf.

As culturas da infância nas encruzilhadas da Segunda Modernidade.
Braga: Instituto de Estudos da Criança, Universidade do Minho, 2003.

SILVA, Maria Alice Setúbal. *Memória e Brincadeiras na cidade de São Paulo nas primeiras décadas do século XX*. São Paulo: Cortez: CENPEC, 1989. (9-30)

SOUSA, Luís Manana. *Interversão do Código Linguístico em Mia Couto*. In: Babilónia n.º6/7, 2009, pp. 127 – 144.

TRINDADE, Viviane de Cássia M. *Terra sonâmbula: tradição e renovação num movimento de subversão da língua*. Cadernos Cespuc. Belo Horizonte: N. 21, 2010/2011.

ANEXO

- (1) Materiais Poéticos/Versões recolhidas
- (2) Proposta de Projeto com o CCA Bom Jesus
- (3) Oficinas – Planos de Aula (1, 2, 3 e 4)

ANEXO (1) Materiais Poéticos/Versões recolhidas

Certo dia, alguns camponeses trouxeram para Midas, que era o rei da Frígia, um velho bêbado. Midas logo o reconheceu. Era Sileno, mestre de Dionísio (Baco), deus das vinhas e do vinho. Midas fez uma grande festa em homenagem a Dionísio e lhe entregou Sileno.

Dionísio, muito feliz por rever seu mestre e com a bela festa, disse a Midas que lhe concederia a realização de qualquer pedido que fizesse. Midas, ganancioso e nada reflexivo, não pensou duas vezes. Pediu a Baco que tudo que suas mãos tocasse fosse transformado em ouro. Dionísio não ficou muito feliz com o pedido, mas como havia prometido, cumpriu o desejo de Midas.

Midas começou então a tocar as coisas ao seu redor e tudo ia se transformando em ouro. O banco no qual estava sentado, a grama, as estátuas, as árvores. Ele pensou que com isto seria o mais rico e poderoso de todos os reis.

Contudo, ao voltar-se para a mesa do banquete, sentiu fome depois de ter transformado centenas de coisas. Midas pegou uma coxa de um assado e quase quebrou seus dentes, pois ela também havia se transformado em ouro. Também o vinho de sua taça se transformou em ouro em pó ao seu toque, assim como tudo o mais que ele tentava comer ou beber.

Transtornado, Midas chorou. E sua filha ao ver o pai triste correu para lhe consolar. Mas ao tocá-la, ela se transforma em uma estátua de ouro. Desesperado, Midas pede a Dionísio que desfaça tudo.

Dionísio lhe diz para se lavar no rio Pactolo. Feito isto, tudo que ele havia transformado em ouro voltou ao seu estado normal.

Midas, horrorizado com o que sua ganância havia feito, abandonou o palácio e seus tesouros e foi viver no bosque, onde se tornou amigo de Pã, um fauno que tocava uma pequena flauta.

Um dia, Pã desafia Apolo, para ver qual deles fazia a melhor música: Apolo com sua harmoniosa lira ou ele com sua flautinha? A vitória foi de Apolo, mas Midas, amigo de Pã, se indignou, pois achava que a flautinha havia sido melhor. Apolo, furioso, deu a Midas orelhas de burro para combinar com sua “sabedoria” musical.

1.

Num tempo não muito distante, havia um reino infértil.

Nas terras, nada mais crescia, a população carecia de fome e lançava gritos e pragas ao palácio todos os dias. Rei e Rainha, já idosos e sem reputação, preocupavam-se pela ausência de um herdeiro. Em preces aos deuses, receberam a benção.

2.

Nascida a criança, porém, notaram-lhe duas pequenas orelhas de burro.

Para escondê-las, mantiveram-lhe a cabeça sempre coberta por barretes.

O Rei morreu e o jovem príncipe, ainda de faces lisas, assumiu o trono.

Mais velho e com a barba crescida, necessitou a presença de um barbeiro, que fosse homem honesto para lhe cortar o cabelo e a barba e guardar o segredo do que quer que visse.

3.

Ameaçado de prisão caso revelasse o caso, o barbeiro tremia diante das horrendas orelhas enquanto aparava a barba do jovem Rei. Cortou, raspou, limpou a navalha, e foi-se embora.

Mas um comichão lhe tomou o corpo, que já não aguentava o silêncio.

Foi até um descampado afastado, cavou um buraco e gritou: “O Rei tem orelhas de burro! O Rei tem orelhas de burro!” Aliviado, voltou a trabalhar cortando barbas e contando causos, já sem medo de dar com a língua nos dentes.

4.

Passado os meses, nasceu um bambuzal onde o barbeiro havia enterrado o segredo do rei. Quando vento os balançava, os bambus sussuravam “O Rei tem orelhas de burro! O Rei tem orelhas de burro!”.

Os primeiros a ouvirem foram os pastores, depois, os viajantes, em seguida os músicos. De todo o lugar vinham curiosos, aos montes, para ouvir os bambus que cantavam e levantavam suspeitas do monarca.

Comentava-se e acirravam-se os ânimos diante da mentira guardada há tanto tempo. Ouvia-se dizer que o povo tomaria o castelo do mentiroso Rei.

5.

Ameaçado, o Rei mandou chamar o único que sabia de seu segredo, o barbeiro. Apesar das defesas, o pobre foi preso. Em pronunciamento do Rei ao povo, um costureira passou os guardas e puxou-lhe o gorro. As orelhas apareceram, enormes! O povo gritava e zombava. Para acalmar a população, o Rei determinou que o Barbeiro fosse solto. Mas, ao retornar ao castelo, encontrou-o vazio e teve a entrada impedida pelos guardas. Somente com as roupas do corpo, o Rei foi expulso dos limites do seu antigo Reino. Há que diga que perambulou pelo bambuzal e depois foi viver com animais.

Nunca mais foi visto. Mas sua história é lembrada toda vez que uma brisa percorre os bambus cantadores de segredo.

(Versão autoral criada para o processo HISTÓRIAS BRINCADAS)

1. Era uma vez um rei que vivia muito triste por não ter filhos e mandou chamar três fadas para que fizessem com que a rainha lhe desse um filho. As fadas prometeram-lhe que os seus desejos seriam satisfeitos e que elas viriam assistir ao nascimento do príncipe. Ao fim de nove meses deu a rainha à luz um filho e as três fadas fadaram o menino. A primeira fada disse: “Eu te fado para que sejas o príncipe mais formoso do mundo.” A segunda fada disse: “Eu te fado para que sejas muito virtuoso e entendido.” A terceira fada disse: “Eu te fado para que te nasçam umas orelhas de burro.”

2. Foram-se as três fadas e logo apareceram ao príncipe as orelhas de burro. O rei mandou sem demora fazer um barrete que o príncipe devia usar para lhe cobrir as orelhas. Crescia o príncipe em formosura e ninguém na corte sabia que ele tinha as tais orelhas de burro. Chegou a idade em que ele tinha de fazer a barba, e então o rei mandou chamar o seu barbeiro e disse-lhe: “Farás a barba ao príncipe, mas se disseres a alguém que ele tem orelhas de burro, morrerás.”

3. Andava o barbeiro com grandes desejos de contar o que vira, mas com receio de que o rei o mandasse matar, calava consigo. Um dia foi-se confessar e disse ao padre: “Eu tenho um segredo que me mandaram guardar, mas eu se não o digo a alguém morro, e se o digo o rei manda-me matar; diga, padre, o que hei de fazer.” Responde-lhe o padre que fosse a um vale, que fizesse uma cova na terra e que dissesse o segredo tantas vezes até ficar aliviado desse peso e que depois tapasse a cova com terra. O barbeiro assim fez; e, depois de ter tapado a cova, voltou para casa muito cansado.

4. Passados algum tempo, nasceu um canavial onde o barbeiro tinha feito a cova. Os pastores, quando ali passavam com os seus rebanhos, cortavam canas para fazer gaitas, mas quando tocavam nelas umas vozes que diziam: “Príncipe com orelhas de burro.”

5. Começou a espalhar-se esta notícia pela cidade e o rei mandou vir à sua presença um dos pastores para que tocasse na gaita; e saíam sempre as mesmas vozes que diziam: “Príncipe com orelhas de burro.” O próprio rei também tocou e sempre ouvia as vozes. Então o rei mandou chamar as fadas e pediu-lhes que tirassem as orelhas de burro ao príncipe.

6. Então elas mandaram reunir a corte toda e ordenaram ao príncipe que tirasse o barrete; mas qual não foi o contentamento do rei, da rainha e do príncipe ao ver que já lá não estavam as tais orelhas de burro! Desde esse dia as gaitas que os pastores faziam das canas do tal canavial deixaram de dizer: “Príncipe com orelhas de burro.”

“O Príncipe com orelhas de burro”
Literatura oral – versão de Adolfo Coelho /1879/ Portugal

Significado de Barrete

- 1 - Cobertura flexível para a cabeça, geralmente de malha ou de pano.
- 2 - Cobertura quadrangular da cabeça dos clérigos.
- 3 - Espécie de boné sem viseira.
- 4 - Solidéu.
- 5 - Segunda cavidade do estômago dos ruminantes.
- 6 - Engano ou aldrabice.
- 7 - enfiar o barrete: assumir que uma crítica ou repreensão não personalizada é para si.
- 8 - enganar ou ludibriar alguém.

Dicionário Aurélio.

O Príncipe com Orelhas de Burro

Certo rei vivendo muito desgostoso por não ter filhos embora fosse casado há vários anos, pediu ao homem mais velho do reino: - tu, que, por muito teres vivido, decerto muito sabes, dize-me o que devo fazer, para que Nosso Senhor se compadeça de mim. - Isso, majestade, é da competência das três irmãs, as fadas Bonita, Sabichona e Sensata, que moram na floresta. Mandai, portanto, chamá-las – respondeu-lhe ele. E as três irmãs vieram e afirmaram ao rei: - terás o filho que deseja, se consentires que assistamos ao seu batizado. O rei acedeu imediatamente e, por isso, tempo decorrido e com regozijo de todos, nascia o príncipe.

2. No dia do batizado, conforme a combinação feita, apresentaram-se as três fadas. Primeiro a fada Bonita tomou o príncipezinho nos braços e tocando-o com a sua varinha, determinou, em voz tão baixa que ninguém ouviu senão as irmãs. - Eu te fado para que sejas o príncipe mais lindo do mundo. Depois, a fada Sabichona, aproximou-se e disse de igual forma. - Eu te fado, para que sejas o príncipe mais sábio do mundo. E, por fim, coube a vez à fada Sensata, que, não obstante seguir também os modos das outras, se exprimiu de maneira um tanto quanto diferente: - Ah, com que então só bonitezas e sabedorias? Para que tenhamos, pois asneira no caso, eu te fado, ó príncipe, a fim de que te nasçam umas orelhas de burro. Foram-se embora as fadas e, doravante, o príncipe deu-se a crescer no corpo, na boniteza e na sabedoria, que era um louvar a Deus. Mas, à medida que crescia, cresciam também as suas orelhas. E o rei e a rainha, envergonhados com o fato, mandaram lhe fazer uma touca especial que lhe as occultasse de todos os olhares, e ordenaram ainda que jamais a tirasse. Escondidas as orelhas, os cortesãos, não as vendo, achavam o príncipe um portento de formosura e inteligência e, por isso, amiúdo lhe diziam: - Tão belo e sábio como vós, não conhecemos outro rapaz. De tanto escutar isso, o príncipe tornou-se um vaidoso, pois era tão ignorante da sua deformidade como os cortesãos e, em breve, passou a achar defeitos em todos quantos o rodeavam e aponta-los.

3. Entretanto, o príncipe de tanto crescer, tornou-se um rapagão, nascendo-lhe a barba. O rei ao verificá-lo, ordenou, pois, que o seu barbeiro lha fizesse. E este, tendo para isso de tirar a toca do príncipe, viu as orelhas e gritou horrorizado: - Apre!, que orelhas assim, só as do burro do meu compadre! Ergueu-se de salto o príncipe da cadeira, disposto a castigar o insolente; mas de súbito, viu refletido no espelho à sua frente a sua cara e as orelhas. E logo, perante a realidade destas, se pôs a chorar e a soluçar, que era uma dor de alma! Atraído pelo barbeiro, o rei então apareceu. E, vendo o que sucedera disse ao barbeiro: - Ou guarda segredo acerca de tudo ou mando-te enforcar. Feita a barba, o príncipe pôs outra vez o barrete e o barbeiro foi à sua vida. De futuro, porém, todos estranharam os dois.

4. O príncipe mostrava-se permanentemente triste e, quanto ao barbeiro que outrora falava pelos cotovelos, era agora quase mudo. Não que ele tinha medo de dar à língua ou não se lembrasse de que, pela boca, morre o peixe. Mas, - ai! O segredo pesava-lhe como chumbo. E, resolvendo portanto, confessar-se, em busca de alívio, disse ao padre: - Se não conto a todos que o príncipe tem orelhas de burro, rebento! - Olha, meu filho, vai a ao monte, faz um buraco no chão e diz para dentro dele o segredo, tantas vezes quantas as necessárias para que fiques aliviado do seu peso. Depois, tapa-o com terra. O barbeiro seguiu o conselho, e na verdade, regresso à casa já tão falador como antes.

5. Mas, no sítio onde fora enterrado o segredo, nasceu tempo após um canavial. Ora, certo pastor cortou nele uma cana, fazendo desta uma flauta. E, quando a levou aos beiços, a mesma cantou: - O príncipe tem orelhas de burro, o príncipe tem orelhas de burro... Espalhou-se a notícia do prodígio e, chegando ela aos ouvidos do rei, de pronto o mesmo mandou vir à sua presença o pastor, que, diante de toda a corte, se pôs a tocar a flauta e esta a dizer: - O príncipe tem orelhas de burro, o príncipe tem orelhas de burro... Porque só havia no reino um príncipe, todos os cortesãos olharam imediatamente para ele, cogitando: "Se calhar, a toca é para escondê-las..." e o príncipe, adivinhando os seus pensamento, ficou vermelho como uma cereja e com as lágrimas nos olhos, exclamou: - Sim, eu sou,

como ides verificar, o príncipe com orelhas de burro. Perdoai-me o mal que vos fiz, quando outrora caçoava dos vossos defeitos, sem cuidar que podia ter outros piores... E, com tais palavras, o príncipe levou a mão à toca e a arrancou.

6. Mas, nisto surgiu a fada sensata que atalhando-lhe o gesto disse: - Ah, que se não sou eu, tinhas permanecido vaidoso! Mas, como estás curado do defeito, não há motivo para continuares orelhudo. Tira, portanto, a toca. E o príncipe assim fez, e as suas orelhas apareceram... rosadas e pequeninas. Ficaram muito contentes o rei, a rainha e o príncipe e, de futuro, o último, quando lhe chamava a atenção para as pernas tortas destes ou para a estupidez daquele, respondia: - Estás a precisar de umas orelhas de burro, amigo!

MIDAS, O REI QUE TINHA ORELHAS DE BURRO

1.

Num reino muito distante
Na Frigias, lá no Oriente,
Apolo, em um rompante,
Com Midas foi inclemente.

Foi depois de uma disputa
De flautas com Apolo e Pan
Midas que estava na escuta
Disse de quem era fã.

Apolo, nada contente,
Com a preferência de Midas
Deu-lhe ali em um repente
Orelhas como espigas.

Eram orelhas de burro
E o rei ficou deformado
o rei quis lhe dar um murro,
mas teria piorado.

Desde então o rei passou
A usar belos turbantes
As orelhas ocultou
E era sempre elegante.

Só o seu cabeleireiro
conhecia o segredo
E sendo bem fofoqueiro
Só não contava de medo.

O cabeleireiro então
Teve uma ideia genial
Fez um buraco no chão
No meio de um matagal.

Ali então o fofoqueiro
Falou quase num sussurro,
Como para o mundo inteiro:
“Midas tem orelhas de burro”!

Depois tapou o buraco
Com aquele seu segredo,
Cabeleireiro velhaco,
Já não sentia mais medo.

4.

Porém naquele lugar
logo um bambuzal cresceu
e o vento pôs-se a anunciar:
o que o cabeleireiro escondeu.

5.

O reino todo ouvia
O vento do bambuzal
E o que ele dizia
Virou o assunto geral.

Midas tem orelhas de burro!
O segredo foi desvendado.
Midas só não dava esturro
Porque era educado.

6.

O rei então fez cortar
o bambuzal delator,
que crescia e voltava a anunciar,
seu segredo, aquele horror.

E assim passou a vida
O rei da Frigias, na história.
Quem quiser conte em seguida,
Outro fato de memória.

Hull de la Fuente

**ANEXO (2) Proposta de Projeto com CCA Bom Jesus
TCC Histórias Brincadas**

Projeto de conclusão do curso de Graduação em Artes Cênicas – Licenciatura pela ECA-USP.
Fase de compartilhamento de processo, Oficinas e Histórias Brincadas.
Responsável: Mariana Brum.
Contato: (11) 9.8661.7417.

Proposta de datas para realização no CCA Bom Jesus:

22.08.2019 (quinta) - **Oficina 1.**

03.09.2019 (terça) - **História Brincada 1 – Filho das águas: O Nascimento de Nhamataca,**

19.09.2019 (quinta) - **Oficina 2.**

01.10.2019 (terça) - **História Brincada 2 – O Fazedor de Rios.**

15.10.2019 (terça) - **Oficina 3**

11.11.2019 (segunda) – **Oficina 4 e fechamento do projeto** → adicionada ao documento posteriormente.

Horário: 14h15.

Duração das oficinas: 2h

RESUMO

O TCC Histórias Brincadas pesquisa histórias e brincadeiras enquanto dispositivo de jogo e criação cênica. Nele, parte-se do pressuposto do brincar enquanto principal linguagem da infância, meio de comunicar, desenvolver, aprender e tecer relações, onde a experiência está centrada no corpo, no movimento e na exploração dos sentidos. As histórias, por sua vez, abrem caminho para o acesso a diferentes imaginários, diálogos de alteridade e reflexão. Enquanto forma/discurso, também oferecem caminho de criação artística que podem ser vivenciados pela via do jogo e, com isso, fundir as duas experiências, seus possíveis sentidos e metáforas.

Histórias Brincadas

Foi criado um grupo de pesquisa para experimentação prática das propostas do projeto. É formado por quatro estudantes de licenciatura, dois em Música e duas em Artes Cênicas, sendo uma delas a propositora do projeto. Nos encontros experimenta-se a adaptação de brincadeiras às histórias pesquisadas, a contação de histórias, jogos cênicos e de composição e seus processos pedagógicos. Também são objeto de estudo materiais teóricos referentes às histórias, processos de criação e seus significados.

Iniciado em Junho, o grupo busca desenvolver duas Histórias Brincadas a serem compartilhadas com o público infantil. Por Histórias Brincadas entendemos, neste momento, encontros cênicos na fronteira entre espetáculo teatral e a brincadeira, em que ora é possível participar brincando, como jogador, ora como espectador.

As histórias brincadas tem como ponto de partida o capítulo O Fazedor de Rios, que integra o livro Terra Sonâmbula, de Mia Couto. São, porém, livremente inspiradas nele e, a partir de alguns de seus temas (comunicação; ideal; sonho; propósito; legado entre gerações; passado e futuro; morte e vida) traçam relações e novos sentidos para brincadeiras de rua (como as “de mão”, elástico, cantadas, etc).

A criação está em andamento, sendo perguntas norteadoras neste momento:

- Como a brincadeira me ajuda a contar esta história?
- Que novo sentido a história pode dar à brincadeira?

Sendo as principais linguagens o teatro e a brincadeira, para nós só existe sentido na pesquisa compartilhá-la com o público para o qual foi pensada. Para tanto, encontrar com as crianças do CCA seria uma forma de tornar viva a experiência. E, a partir disto o projeto pode ter compreensão de seus efeitos, potências e fragilidades de diálogo na totalidade.

Realizar esta fase do projeto fora da Universidade é visto também como uma forma de partilha necessária entre o que é produzido dentro dela e a sociedade. Se os três pilares seriam Ensino, Pesquisa e Extensão, percebemos que o terceiro é o menos enfatizado, tanto em práticas quanto por verbas da instituição. Ao mesmo tempo, deveria estar em pé de igualdade, pois faz parte de seu papel social dar retorno e acesso ao que estuda, cria e produz academicamente. Visto isso, entendemos que é uma busca por considerar esse diálogo que nos faz buscar essa parceria como CCA para realização do projeto.

Oficinas

Integram o projeto como um espaço de compartilhamento de pesquisa e processos criativos que o grupo de criação vem realizando.

Nele serão realizados jogos teatrais, brincadeiras, exercícios de contação de histórias e mobilizados outros recursos que visam aproximar os participantes da linguagem teatral, e refletir sobre temas levantados pela via lúdica.

Deste modo, entendemos estreitar a relação entre as crianças e o projeto, como espectadores-jogadores que, ao se depararem com as Histórias Brincadas, já tenham uma aproximação prática do fazer que engloba, tornando mais rica sua fruição, somada a seus repertórios culturais e de vida.

Oficina 1: Jogos Cênicos e Brincadeiras.

Oficina 2 : Jogos Cênicos e Brincadeiras.

Oficina 3: Criação de Histórias e confecção de livros.

Oficina 4: Confecção de cadernos e fechamento. → extra, adicionada posteriormente.

(3) Oficinas – Planos de Aula

Plano de Aula – Oficina 1 do Projeto de TCC Histórias Brincadas → EDITADO

Realizada no dia 22.08.2019 (quinta-feira) no CCA Bom Jesus.

Destinada às crianças de 06 a 10 anos integrantes do grupo Sol.

Responsável: Mariana Brum

Duração: 2 horas

Materiais utilizados: Instrumentos musicais e percussivos (pandeiro, kazoo, caxixi e pau de guizo); conduíte.

Espaço: Sala de corpo (espelho) com tatames.

Legenda:

Preto: o que foi planejado e não realizado.

Vermelho: o que foi realizado.

Tachadô : o termo não corresponde ao realizado

→ (flecha indicadora) e Azul: comentários sobre aspectos da prática que orientaram a continuidade da pesquisa

Objetivos do encontro:

- Desenvolver um espaço de aproximação afetivo e criativo entre as crianças do CCA e o projeto Histórias Brincadas;
- Partilhar repertório de brincadeiras ~~e jogos de criação cênica pesquisadas;~~
- Propiciar uma experimentação criativa de âmbito coletivo a partir ~~dentro~~ da linguagem teatral e da narração de histórias.

→ O encontro centrou-se na ludicidade e compreendo que, mesmo na brincadeira com regras pré-estabelecidas, há espaço para a criação. Não afirmo que “cênica” pois quem brincava e jogava não o fazia com este olhar, não configurando, assim, uma teatralidade. Muito do que trazia era visto com entusiasmo e, sem seguida, com desafio. Ao não agradar alguém pessoalmente por esta ou aquela regra, novas funções e regras nasceram da proposta, o que dá base para que seja considerada uma experiência criativa e coletiva. Mesmo que histórias ou cenas não tenham sido criadas, o repositório vivo donde muitas das brincadeiras vieram tem origem na prática teatral. E, ao serem associados a referências e histórias tal como expus na prática do Grupo de Criação, são atrelados à narração.

1º momento: Apresentação (15 minutos)

Destinado ao compartilhamento da ideia do projeto e suas futuras ações, bem como conhecer seus participantes de modo lúdico e dinâmico. Pela brincadeira, busca-se favorecer a expressividade individual e dar condições para que esta seja acolhida pelo coletivo.

- a. Breve roda de conversa e apresentação do projeto.
- b. “Respiração de chuva”
- c. Apresentação brincada dos participantes da oficina – Jogo dos Nomes (Movimento, ~~Acumulação e Memória~~).

→ A conversa inicial se deu fluida. Usei do pandeiro para uma primeira ambientação, sempre despertador de interesse. A maioria das crianças tem familiaridade com a sonoridade do instrumento e desejo de tocá-lo, o que por vezes desvia a ação do jogo para quererem -ao pedido de um- vários

manipulá-lo ao mesmo tempo.

→ Na proposta de respiração, chamá-los a sentar com as pernas esticadas fez com que associassem ao alongamento, o que desagrada alguns por associar à rotina escolar. Em seguida, ao finalizar o enunciado, mais interesse é desperto, pois desconhecem a prática. Quanto mais imagética é a instrução, mais a consideram e se disponibilizam. A ação de fazer a água evaporar dos pés até formar as nuvens no alto dos braços estendidos é visualizada, e faço menção ao ciclo da água.

→ Como desconheço a abertura de cada um à comunicação coletiva, o jogo de apresentação tira-lhes da ação solitária. Tudo que um faz, é hábito em seguida por todos pela imitação e repetição.

Apesar da timidez de alguns, as preferências musicais, modos de se movimentar e dançar e outros traços de personalidade em relação ao grupo apareceram bastante, pois todos participaram.

2º momento: Corpo e movimento – aquecimento brincado e circularidades. (30 minutos)

A partir de brincadeiras e dispositivos de jogo, acordaremos os corpos para a prática criativa, a confiança no outro, o tempo e ritmo coletivo e o estado de jogo.

- a. Morto-vivo.
- b. Quedas e confiança. 1) Em duplas. 2) No coletivo.
- c. Guias – sonoros, seguindo o som emitido pela colega. Em duplas;
- d. Guias - espelho das mãos. Em duplas.
- e. Medusa.
- f. Pega-pega de rabo.

→ Também não conhecia muito dos vínculos já ali presentes, das relações de intimidade e existência de tabus. A escolha por trazer a prática de “andando no espaço”, tal o “Povo” de Morto-vivo-Povo, acrescida de uma interação física, foi o modo que encontrei de, descontraidamente, introduzir a prática de Guias-espelho, que envolve o toque de mãos e contato visual direto.

Ao toque do pandeiro, uma ou duas partes do corpo eram indicadas. E duplas buscariam o encontro apoiando-se por elas. Joelho, nariz, cotovelo, pé, cabeça, costas. Essa dinâmica foi prazerosa e revelou um pouco do quanto cada um se sentia à vontade próximo a cada um dos outros.

→ Quando me refiro a “Povo” aqui, não o comprehendo enquanto massa amorfa tal como uma generalização simplista. Mas na tentativa de nos identificarmos socialmente e em jogo, como gente que está na rua, em movimento, relação, com diferentes modos de andar, mover, agir, expressar.

→ Procuro, em minhas falas, por vezes usar de perguntas em vez de afirmações com modos de fazer prontos. Chamá-los no masculino e feminino -apesar de não dar conta de todas as expressões de gênero, e ainda que outras não estejam explícitas no grupo- é um modo de tirá-los do frequente condicionamento para o masculino que a língua portuguesa oficial estabelece em suas generalizações.

→ Por envolver muito silêncio e escuta, o jogo de Guia-sonoro me pareceu, inicialmente, impraticável. Mas após algum tempo estabeleceu-se. De modo diferente ao que se dá num grupo de atores, ali tínhamos muito mais sons, ruídos, falas e comentários, o que por vezes atrapalhava a ação, e em outras a tornava viva e bastante sincera.

→ Medusa, ou Midas era muito conhecido pelo grupo. E muito apreciado também. Como objeto a ser pego, tínhamos o conduíte (simbolizando primeiro uma serpente do cabelo de Medusa, e depois um bambu cantor da história “O Rei tem Orelhas de Burro”). A competição e o desejo de liderar o grupo se manifestava fortemente e, para poderem exercê-lo de modo compartilhado, mudamos a regra para duplas de Medusas ou de Midas.

→ Perguntada sobre Midas, foi iniciada uma conversa coletiva sobre as brincadeiras e suas variações, o quanto vão sendo modificadas e reinventadas pelas pessoas ao longo do tempo, tal as histórias. Aqui se fez momento para um contação de histórias. E os ouvi, pela primeira vez, em escuta atenta e profunda, quando contei sobre o mito de Midas que, pela ganância de ouro, teve até a filha transformada no metal. Finda a história, me perguntam: - E esse rio cheio de ouro, onde está hoje? Num convite à pesquisa e à curiosidade e, seguindo a dinâmica do jogo, pergunta-resposta-pergunta, lhe sugeri a busca na internet.

3º momento: Práticas de Jogo-Brincadeira e Composição (30 minutos)

Realizaremos brincadeira-jogos de criação sonora e corporal, atentos para propostas diferentes e simultâneas dentro do grupo. Será explorada a capacidade de compor e jogar com elas, ora se aproximando e mimetizando, ora criando seu próprio caminho em coexistência. Na medida em que estas possibilidade são exercitadas, chega-se a noção de composição.

- a. Ritmo, alerta e variação: 1) Adoleta; 2) Jogo de mão: Nós quatro.
- b. Roda de improviso sonoro polirítmico.
- c. Andamentos coletivos no espaço.
- d. Coro e corifeu.

4º momento: Objeto, Imagem e Narrativa (30 minutos)

Exploração de objetos como recursos de criação. A partir da experimentação de seus sentidos pela contextualização e ação intencional, o uso que cada um faz do objeto, criar universos de sentido e narrativas. Salientar o modo como cada um vê as materialidades e imagens, e o que isso pode resultar enquanto narrativa, brincadeira e jogo.

- a. Descoberta do objeto. Roda 1) uso original; 2) ressignificados pelas ações; 3) histórias dos objetos ressignificados.
- b. Formação de imagens
- c. Narração das imagens-histórias
- d. Criação de histórias continuadas - “E aí”
 - e. Coro e Corifeu-Narrador – a partir dos objetos escolhidos para serem “encontrados” no caminho da jornada.

5º Momento: (15 min)

Conversa final para fechamento do encontro com partilha de impressões do grupo quanto às práticas realizadas. É essencial para compreendermos como o caminho realizado foi percebido pelo grupo. Também levando-se em consideração os atravessamentos individuais, necessidades que se evidenciaram e como os próximos encontros podem ser encaminhados.

- a) exercício de visualização – “a tela atrás dos meus olhos”
- b) relatos e conversa.

Observação: A partir da relação estabelecida com o grupo, a educadora modificou-poderá modificar a ordenação das propostas e deu ou dar mais ênfase à algumas para que consigam se desenvolvessem mais plenamente.

Plano de Aula – Oficina 2 do Projeto de TCC Histórias Brincadas → EDITADA

A ser realizada no dia 19.09.2019 (quinta-feira) no CCA Bom Jesus.

Destinada às crianças de 06 a 10 anos integrantes do grupo Sol.

Responsável: Mariana Brum

Duração: 2 horas

Objetivos do encontro:

- Dar continuidade aos pontos de interesse manifestados pelas crianças a partir dos encontros realizados anteriormente.
- Criar um espaço para o compartilhamento de imaginários e fruição de histórias e imagens narradas.
- Propiciar uma experimentação criativa de âmbito coletivo dentro da linguagem teatral e da narração de histórias a partir da dramatização coletiva.

Preto: o que foi planejado e não realizado.

Vermelho: o que foi realizado.

Tachado : o termo não corresponde ao realizado

→ (flecha indicadora) e Azul: comentários sobre aspectos da prática que orientaram a continuidade da pesquisa

1º momento: Apresentação (5 minutos)

Prática da respiração da chuva como exercício de presença, seguida de compartilhamento da proposta de trabalho do dia e retomada do último encontro.

- a. “Respiração de chuva”
- b. Breve roda de conversa.

2º momento: Corpo e movimento – aquecimento brincado (10 minutos)

A partir de brincadeiras e dispositivos de jogo, acordaremos os corpos para a prática criativa, a sensibilidade sonora e consciência do espaço e dos demais participantes.

- a. Morto-vivo.
- b. Guias – sonoros, seguindo o som emitido (em duplas).
- c. Pega-pega de rabo (coletivo).

3º momento: Ritmo e composição coletiva (10 minutos)

Experimentaremos a ccomposição a partir da formação de coros, explorando-se a capacidade de assemelhar-se e distinguir-se, da identificação e alteridade.

- a. Jogo de mão: Nós quatro.
- b. Andamentos coletivos no espaço.
- c. Coro e corifeu (1.coletivo, 2. em dois grupos)

4º momento: Imaginação e concretude (15 minutos)

Exploração de objetos imaginados e concretos como recursos de criação e do “fazer ver” coletivo. A partir da experimentação de seus sentidos pela contextualização e ação intencional, o uso que cada um faz do objeto, criar imagens e ressignificações. Salientar o modo como cada um vê as materialidades e imagens, e o que isso pode resultar enquanto narrativa, brincadeira e jogo.

- a. Descoberta do objeto. Roda 1) uso original; 2) ressignificados pelas ações; 3) histórias dos objetos ressignificados.
- b. Formação de imagens com objetos.
- c. Descoberta de objetos invisíveis. 1) apresentando aos outros o que vê na caixa);
2) coletivo em roda.

5º Momento: Narração da História e apreciação (25 min)

Partilha oral da história “O Catador de Pensamentos, de Monika Feth e Antoni Boratynski, seguida de registros visuais para compartilhamentos de impressões e ideias.

- a. **Narração da História “O Catador de Pensamentos”.**
- b. **Registro das imagens visualizadas.**

6º Momento: Criação da Dramatização (20 min)

Conversa final para fechamento do encontro com partilha de impressões do grupo quanto às práticas realizadas. É essencial para compreendermos como o caminho realizado foi percebido pelo grupo. Também levando-se em consideração os atravessamentos individuais, necessidades que se evidenciaram e como os próximos encontros podem ser encaminhados.

- a) Feitura do mapa da história
- b) Definição das necessidades espaciais e de adereços, grupos, funções e elementos para contar/viver a história.
- b) Momento de elaboração e preparação dos materiais.

7º Momento: Dramatização (30 min)

Realização coletiva da dramatização a partir dos acordos e materiais preparados.

a) Dramatização coletiva da história

→ Tentativas como falar muito baixo, apenas gesticular sem emitir som, tudo isso por vezes parece ser em vão. A agitação por estar na sala sem mesas e cadeiras é bastante presente. Como educadora, busquei me colocar em diálogo com suas necessidade, sem abandonar minha proposta. Para concentrar atenção, foram muito úteis os instrumentos e a musicalidade. Esta, porém, nos momentos de muito êxtase energético, acabava por misturar-se à massa sonora. Fazer-se ouvir e que os demais fosse escutados em suas falas foi um esforço nas oficinas que se seguiram, e que só o vínculo diário talvez possa conseguir construir. Há algo de expressividade, de exaltação diante da possibilidade de agir com o corpo em movimento e ritmo coletivo na fala constante, conversa, grito, que parece chegar em níveis quase catárticos nos encontros que propõe brincadeira, quando correr e falar alto é permitido. É como uma regra que quebra com a regra. E, por isso mesmo, tende a crescer pois ação

de desobediência à ordem corriqueira de poder.

8º Momento: Partilha final (10 min)

Conversa sobre as práticas e criações realizadas, visando a elaboração da experiência e o exercício da escuta.

- a) A tela atrás dos meus olhos.
- b) Instrumento da palavra.**

Observação: A partir da relação estabelecida com o grupo, a educadora poderá modificar a ordenação das propostas ou dar mais ênfase à algumas para que consigam se desenvolver mais plenamente.

Plano de Aula – Oficina 3 do Projeto de TCC Histórias Brincadas → EDITADA

A ser realizada no dia 15.10.2019 (terça-feira) no CCA Bom Jesus.

Destinada às crianças de 06 a 10 anos integrantes do grupo Sol.

Responsável: Mariana Brum

Duração: 2 horas

Objetivos do encontro:

- Criar histórias autorais a partir das compreensões e apreciações dos encontros anteriores;
- Realizar um registro criativo no formato de livro;
- Finalizar o projeto Histórias Brincadas no CCA Bom Jesus.

Materiais que serão utilizados:

Agulhas; linhas; material cortante para fazer pequenos furos nos papéis, tesoura; cola; lápis de cor; giz de cera, materiais pra colagem, tinta, pincéis; revista; folhas coloridas; e óleo essencial de alecrim ou lavanda.

Legenda:

Preto: o que foi planejado e não realizado.

Vermelho: o que foi realizado.

Tachado : o termo não corresponde ao realizado

1º momento: Palavras misturadas (30 minutos)

Abordaremos algumas características das palavras na escrita de Mia Couto no livro utilizado para as Histórias Brincadas, relacionando-as com a proposta de Gianni Rodari para criação de histórias a partir de binômios. Os desenhos feitos pelo grupo no último encontro serão tomados como fonte criativa.

a.“E aí” - Exercício improvisacional de narração de histórias (grupos de 5 contam para público de participantes):

- 2 grupos partem de binômio;
- 2 grupos partem dos personagens desenhados.

2º momento: A tela de cada um (30 minutos)

Utilização de estímulo olfativo par cultivo de um ambiente tranquilo e propício à concentração e à criação que envolve o manuseio de materiais delicados.

- a. Sensibilização do olhar e presença: óleo essencial e respiração.
- b. Exercício da *imagem – conceito* (*a tela atrás dos meus olhos*).
- c. Criação de história a partir da *imagem-conceito* e seu nome/biômio.

3º momento: Confecção dos livros (45 minutos)

A partir dos materiais disponíveis, cada participante criará seu próprio livro de história.

a. Registro das histórias criadas por cada um no formato de livro.

4º momento: Finalização (15 minutos)

Destinado ao encerramento do encontro e do projeto. Será utilizada como ferramenta de diálogo o bastão da palavra: um por vez segura o instrumento musical (caxixi ou pau de guizo) e fala, enquanto os demais realizam o exercício da escuta.

a. Roda para partilha de ideias acerca do percurso das oficinas e histórias brincadas.

Plano de Aula – Oficina 4 (extra) do Projeto de TCC Histórias Brincadas → EDITADA

A ser realizada no dia 11.11.2019 (segunda-feira) no CCA Bom Jesus.

Destinada às crianças de 06 a 10 anos integrantes do grupo Sol.

Responsável: Mariana Brum

Duração: 2 horas

Objetivos do encontro:

- Avaliar coletivamente os encontros realizados;
- Realizar o fechamento do projeto Histórias Brincadas no CCA Bom Jesus.

Materiais que serão utilizados:

Agulhas; linhas; material cortante para fazer pequenos furos nos papéis, tesoura; cola; lápis de cor; giz de cera, materiais pra colagem, tinta, pincéis; revista; folhas coloridas; e óleo essencial de alecrim ou capim-limão.

1º momento: Conversa de Avaliação Coletiva (1 hora e 20 minutos)

Faremos um olhar para o processo artístico-pedagógico realizado a partir de brincadeiras e roda de conversa.

Para começar (10 min)

- “*Meu limão, meu limoeiro*” (como fórmula de escolha)

Para relembrar os encontros (25 min)

- “*E aí*” - Exercício improvisacional de narração de histórias
- 1 atividade que fizemos;
- 1 situação que aconteceu.

Para ouvir a visão de cada um sobre a vivência e suas implicações subjetivas (55 min):

- Passar limão: fazer o “suco” do encontro: como foi a experiência de cada um.
- Nome / Idade;
- “O que vai guardar do que fizemos?”;
- Imagem da tela atrás dos olhos” e história que criou.

2º momento: Confecção de Lembrança-Registro (40 minutos)

Proposta de retomada do encontro passado e da possibilidade de costura (que não foi finalizada por todos). Cada participante costurará um caderninho simples (com estrutura pronta), como recordação do projeto.

- Distribuição papéis e capa dos caderninhos já preparados;
- Separação do material de costura;
- Aprendizado da costura de folhas;
- Trocas de caderno e registros livres.
- Foto coletiva do grupo Sol de fechamento do Projeto Histórias Brincadas.

→ É como se apenas o autoritarismo fosse reconhecido e por isso, respeitado, já que apresentado enquanto limite máximo em resposta ao “desvio da conduta apropriada”. Nestas horas é bastante difícil dar prosseguimento às atividades. É comum que, para que isso aconteça, sejam chamadas coordenadoras pedagógicas, ou que o educador ou educadora diário responsável intervenha. Sigo me perguntando o que é necessário para que a escuta aconteça pela via do respeito, sem imposição vocal, sem tanta verticalidade.