

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTE DRAMÁTICA

Julia Kieling Lucas

AVENTURAS IMAGINÁRIAS
Construindo pontes para o teatro através do fantástico

Trabalho de Conclusão do Curso de
Licenciatura em Teatro
Orientação: Profa. Dra. Vera Lúcia Bertoni
dos Santos
Etapa: 2020/2

Porto Alegre, maio de 2021.

“Enquanto percorria túneis e túneis de livros na penumbra, não pude evitar que me invadissem uma sensação de tristeza e desânimo. Não podia evitar pensar que se eu, por puro acaso, tinha descoberto todo um universo num só livro desconhecido na infinidade daquela necrópole, dezenas de milhares de outros livros ficariam inexplorados, esquecidos para sempre. Senti-me rodeado por milhares de páginas abandonadas, de universos e almas sem dono, que se fundiam em um oceano de escuridão enquanto o mundo que palpitava do lado de fora daquelas paredes perdia a memória sem perceber, dia após dia, sentindo-se mais sábio quanto mais esquecia.”

Carlos Ruiz Zafón, A Sombra do Vento, 2007

AGRADECIMENTOS

Em especial, agradeço à minha mãe, prof^a Beatriz Kieling, com quem descobri que me pareço mais do que imaginava, por ter despertado em mim o gosto pela leitura e pela educação;

Ao meu pai, Luiz Clari Lucas, de quem herdei a paixão pela música e pelo vinho, que me incentivou a seguir carreira acadêmica;

À minha tia, Inês Kieling, espectadora assídua dos meus trabalhos artísticos;

À minha avó materna, Albertina Justo Kieling, que me contou histórias e leu todos meus poemas sem que eu precisasse pedir;

Aos amigos Aloísio Dias e Basílio Sartor, meus conselheiros de vida e formação;

Aos amigos artistas e pesquisadores Alexei Goldenberg, Cláudia Carvalho, Franco Mendes e Leonardo Koslowski, integrantes do nosso Grupo de Pesquisa sobre o Terror, que confiam em propostas malucas e auxiliam na descoberta de novos caminhos para o teatro, dia após dia;

Aos praticantes do fantástico, Felipe Hasse, Laís Stell Rizzato, Lucifer Luciano Reis, Márcio Peres, Marcelo Soares, Nathalia Gamio, Tiago Kirsch Lanes e Victor Colombo, com os quais pude aprender muito sobre as Práticas Fantásticas;

À minha orientadora, Vera Bertoni, que, com seu carinho e sensibilidade, tornou-se minha inspiração para pensar sobre o ensino de teatro;

Ao meu companheiro de aventuras e risadas, Julio Estevan;

À UFRGS, uma universidade pública e de qualidade, contribuindo sempre para a pesquisa e à sociedade, que me acolhe há 10 anos;

E como não agradecer aos livros? Meus companheiros de vida e de sonhos;

Muito obrigada.

RESUMO

O fantástico é tema constante na literatura (TODOROV, 1992), nas histórias contadas para as crianças e, também, nos jogos de faz de conta. Os jogos de *RPG*, *cosplay*, *games* e eventos temáticos popularizados entre crianças e jovens na atualidade, nos quais os participantes criam personagens através da caracterização e da corporeidade, possuem uma forte relação com o teatro, por conta do seu caráter representativo e narrativo, e pelo fato de que todos jogam dentro de uma mesma lógica. O trabalho tem por objetivo investigar possibilidades de abordagem de elementos constitutivos do teatro no exercício das atividades relacionadas ao fantástico, na perspectiva de evidenciar a importância deste tema no ensino de teatro e na formação de espectadores. Para tanto, as características do gênero fantástico são especificadas e, a partir delas, algumas atividades conceituadas como Práticas Fantásticas são apresentadas para demonstrar conexões entre o teatro e a educação, visando evidenciar seu caráter teatral e pedagógico.

Palavras chave: fantástico; faz de conta; Pedagogia do Teatro; *RPG*; *Cosplay*.

ABSTRACT

The fantastic is a constant theme in literature (TODOROV, 1992), in stories told to children, and also in the Pretend Play. Role Playing Games, cosplay, video games and thematic events popularized between children and teenagers today, which in the participants create characters using characterization and corporeality, have a strong relationship with the theater, due to their representative and narrative qualities, also by the fact that they all play using the same logic. The objective of this work is to investigate possibilities of approaching the constituting elements of theater on the exercise of activities related to the fantastic, aiming highlight the importance of this theme to the theater teaching and in the training of spectators. To do this, the Fantastic genre's characteristics are specified and, about them, some activities conceptualized as Fantastic Practices are presented to demonstrate the connections between theater and education, aiming to highlight its theatrical and pedagogical feature.

Keywords: Fantastic; Pretend play; Theater Pedagogy; RPG; Cosplay.

SUMÁRIO

Resumo	4
Abstract	5
O INÍCIO DA AVENTURA	7
1. O GÊNERO FANTÁSTICO	14
1.1 Nos estudos literários	15
1.2 Em diferentes campos artísticos.....	17
2. RELAÇÕES COM O IMAGINÁRIO	22
2.1 O ato de imaginar a partir da teoria do <i>Umwelt</i>	23
2.2 O imaginário fantástico e sua imageria	27
3. PRÁTICAS FANTÁSTICAS	30
3.1 <i>RPG</i> , <i>cosplay</i> e eventos temáticos.....	30
3.2 Epic Viking Festival: uma aventura teatral inesperada.....	36
4. AVENTUREIROS, APRENDIZES, ARTISTAS	42
4.1 O faz de conta	43
4.2 A improvisação teatral	48
4.3 A criação dramatúrgica	51
O NÃO FIM DA AVENTURA	55
REFERÊNCIAS	63
ANEXOS	65

O INÍCIO DA AVENTURA

E, à medida que Ele falava, já não lhes parecia mais um leão. E as coisas que começaram a acontecer a partir daquele momento eram tão lindas e grandiosas que não consigo descrevê-las. Para nós, este é o fim de todas as histórias, e podemos dizer, com absoluta certeza, que todos viveram felizes para sempre. Para eles, porém, este foi apenas o começo da verdadeira história. Toda a vida deles neste mundo e todas as suas aventuras em Nárnia haviam sido apenas a capa e a primeira página do livro. Agora, finalmente, estavam começando o Capítulo Um da Grande História que ninguém na terra jamais leu: a história que continua eternamente e na qual cada capítulo é muito melhor do que o anterior.

C.S. Lewis, O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupas (1950)

Imaginar-se em outro plano – um outro mundo –, ainda que nossos pés continuem fincados no chão do mundo em que vivemos. Pintar: primeiro as montanhas longínquas, depois emoldurá-las num céu estrelado e colorir as nuvens, o vento, os dragões que sobrevoam florestas cheias de mistério. *Fazer de conta* que algo *além* existe; modelar divertidamente a ficção. Ser outra pessoa, outro ser, com outro jeito, outro corpo, outro tudo. Construir uma história de porque chegou ali, desenhar mentalmente uma casa com chaminé num bosque ao pé da montanha, vislumbrar uma vida, inventar objetivos grandiosos demais para mortais e demasiado supérfluos para deuses, enumerar alguns fracassos, muitas batalhas, louvores. Secretamente e sem muito alarde, imaginar um jovem lenhador de peitoral forte e vigor imensurável... Depois mudar de ideia e botar a tal casa com chaminé para perto de um rio. Imaginar que detém poderes mágicos e criar para si mesmo um dilema trágico, com um final meio triste, mas, ainda assim, bonito. Mudar de ideia sobre a localização da casa com chaminé de novo e dessa vez colocá-la em um desfiladeiro onde é possível observar a revoada de um bando de dragões. Brincar de acreditar e, por isso, acreditar de fato: “É claro que está acontecendo na sua mente, Harry, mas por que isso significa que não é real? ”, diz a personagem Dumbledore em *Harry Potter e as Relíquias da Morte* (ROWLING, 2010, p. 562).

O ato de imaginar e a própria imaginação sempre pareceram mágicos para mim. Constantemente sinto que as maiores aventuras que vivi foram aquelas que imaginei, e é estranho constatar isso porque, afinal de contas, eu não *de fato* as vivi, apenas criei situações hipotéticas na minha mente e me deleitei em imaginar o que faria em cada uma delas. Ainda na infância, o jogo do faz de conta tornou-se meu preferido e, pelo deleite em compor mentalmente tais aventuras imaginárias, importantes ao ponto de darem título a este trabalho de conclusão de curso, passei a procurar constantemente ter a minha imaginação provocada. Histórias, livros, pinturas, filmes, quadrinhos, a arte, de modo geral, demonstrou-se o caminho mais efetivo em tremular as águas do imaginário, como

se a criação artística fosse capaz de conduzir os espectadores para mergulhar no oceano que os habita. Percebia, entretanto, um gênero específico mais veemente em seu convite para mergulhar nessas águas, que não apenas me puxa pela mão com carinho, mas que me arrebatava com uma onda forte o suficiente para transfigurar imaginativamente o mundo ao meu redor: o gênero fantástico.

O gênero fantástico é a temática central da pesquisa refletida neste Trabalho de Conclusão do Curso de Licenciatura em Teatro, cuja escrita se realiza concomitantemente aos estudos relacionados à minha pesquisa de mestrado, desenvolvida no Programa de Pós-Graduação (PPGAC) da UFRGS, que se mostraram fundamentais à teorização acerca dos pressupostos, processos e relações aqui investigados.

Segundo Tzvetan Todorov em *Introdução à literatura Fantástica* (1992), podemos compreender o gênero fantástico como um produtor do sentimento de hesitação no público ao tentar enquadrar os acontecimentos ficcionais apresentados a ele como “naturais” ou “sobrenaturais”, desenvolvendo-se, principalmente, na incitação da imaginação do espectador por parte dos autores, aventureiros que fazem de conta nas regras do universo apresentado pelo artista. Está diretamente relacionado ao conceito de fantasia, do latim *phantasia* (OXFORD, 2010), um conjunto de representações de imagens e histórias não pertencentes à realidade ou, ainda, que operam por meio de leis desconhecidas. Desse gênero, ainda que não seja possível ou desejável submetê-lo a um estudo cronológico, justamente por seus desdobramentos aparecerem de forma horizontal na história da arte, com manifestações diversas de seus segmentos ao longo do tempo, muitas repartições aparecem, como a ficção científica, o horror e o realismo fantástico, advindos de subgêneros que Todorov conceituou como o *Estranho*, o *Estranho-Fantástico* e o *Fantástico-Maravilhoso* (TODOROV, 1992). Apesar de suas diferentes características, em sua gênese todos esses desdobramentos carregam em si um mesmo impulso: a criação de situações desprendidas daquilo que concebemos como a realidade, que vão desde acontecimentos anormais a mundos inteiros governados por leis desconhecidas.

Ainda que os gêneros artísticos não sejam coordenados por um campo específico das artes, a prática do gênero fantástico consolidou-se principalmente na literatura, no cinema e nas histórias em quadrinhos. Os motivos da sua profusão nesses segmentos são variados, e a investigação sobre esse fenômeno renderia, por certo, um estudo extenso, porém, destaco aqui a capacidade, comum aos três, de construir narrativas: no caso da literatura e dos quadrinhos, através da palavra escrita (com o acréscimo de imagens

desenhadas nas *hq's*), e, no cinema, com o recurso da edição e efeitos especiais. Por preverem elementos irrealis, que vão desde criaturas místicas como dragões e fadas até acontecimentos mágicos como viagens no tempo e feitiços, os três segmentos se favorecem do gênero fantástico para a criação desse tipo de histórias, por conseguirem romper com o obstáculo da concretude, permitindo, assim, uma maior entrega do público à ficção proposta, muitas vezes contando com a imaginação do espectador como recurso para a elaboração imagética.

A reflexão acerca do poder do Fantástico motivou-me, desde cedo, a procurar apaixonadamente por produções desse gênero, visando o prazer de imaginar. Na literatura, devorei as sagas *Harry Potter* (1997), de J. K. Rowling, *O Senhor dos Anéis* (1954), de J. R. R. Tolkien, *As Crônicas de Nárnia* (1950), de C. S. Lewis, *A Torre Negra* (1982), de Stephen King, *As Crônicas de Gelo e Fogo* (1996), de George Martin, *A Sombra do Vento* (2001), de Carlos Ruíz Zafón, *O Nome do Vento* (2007), de Patrick Rothfuss, *Outlander* (1991), de Diana Gabaldon, entre muitas outras, de *best-sellers* a publicações desconhecidas. Em relação aos quadrinhos ocidentais, cujo interesse foi despertado também pela prática de desenhar, o grande apreço pelos *Mangás*¹ significou uma importante influência para que eu começasse a frequentar eventos temáticos, onde fãs e simpatizantes se reúnem para confraternizar e adquirir exemplares para suas coleções. No cinema, além de acompanhar as adaptações cinematográficas de livros do gênero, também me tornei admiradora de alguns diretores entusiasmados pelo Fantástico, como o mestre do *stop motion*², Tim Burton, James Cameron e Steven Spielberg, diretor de *Jurassic Park* (1993), primeiro filme de ficção científica que assisti, e que constitui para mim uma importante referência para pensar sobre a proximidade entre a arte e a ciência.

Embora não recorde ao certo quando passei a me encantar pelas faculdades da imaginação, tenho certeza que foi esse prazer um dos principais motivos pelos quais a arte, de modo geral, passou a chamar a minha atenção. Ainda que o Fantástico tenha encontrado um espaço em especial no meu coração, e nele, ou dele, em especial o gênero

¹ Espécie de *comic book* proveniente da cultura japonesa, publicado em formato de revista, com edições quinzenais, mensais ou anuais. Existem mangás dos mais variados gêneros. Por sua popularidade no Japão, as editoras lançam edições pensadas para diferentes públicos e faixas etárias. Os animes, animações televisivas, são originários dos mangás. No Brasil, muito popular entre os *otakus* (designação para os fãs de produções animadas orientais)

² Do inglês, “quadro a quadro”; técnica de animação que utiliza a fotografia em sequência para produções fílmicas, com modelos e esculturas de diversos materiais. Exemplos de filmes de stop motion: *O Estranho Mundo de Jack* (1993); *A Noiva Cadáver* (2005); *Frankenweenie* (2012)

horror, tema central da referida pesquisa de mestrado (em desenvolvimento desde 2019), a minha trajetória artística é marcada por uma atração à pluralidade na qual a arte se constrói. Nesse sentido, chamam a minha atenção as múltiplas formas de como os diferentes campos artísticos se constituem uns em relação aos outros, e, nesse hibridismo, a impossibilidade de haver um gênero “puro”, construído sobre uma única intenção ou objetivo específico por parte do artista, como fazer o espectador, ou o leitor gargalhar ou cair em prantos.

A cadência musical de uma poesia, a plasticidade dos movimentos dançados, o conhecimento vocal implícito na declamação de um texto teatral e, até mesmo, a lógica matemática das partituras são aspectos fascinantes dessa relação interdisciplinar entre as Artes. A interdisciplinaridade que surge despropositadamente na composição artística e como tal mistura produz um efeito de harmonia, a partir do qual todos os elementos dialogam entre si como partes essenciais da obra final parece denunciar a necessidade que temos de compor uma história vívida, de diversas dimensões. Devido a esse reconhecimento, encontrei no teatro minha grande paixão, por perceber nas suas formas a integração de recursos e conteúdos diversos, alinhados construtivamente no tempo e espaço presentes, um momento efêmero tal qual a própria vida; uma arte que nasce, vive e morre nos espaços cênicos.

À medida que eu me envolvia com os estudos no campo da Pedagogia do Teatro, no curso de Licenciatura em Teatro na UFRGS, e da atuação teatral, no Curso Bacharelado de Interpretação em Teatro, realizado também na UFRGS, entre 2012 e 2015, observava que o gênero reconhecidamente tão provocador da imaginação do público por mim, o Fantástico, não era cativo pelos artistas e docentes da área, e tampouco era citado ou compreendido dessa forma nas práticas e discussões de sala de aula. Isso começou a chamar a minha atenção progressivamente, especialmente quando algumas teorias do ensino de teatro se aproximavam desse conteúdo, como é o caso das ideias do epistemólogo Jean Piaget (1896-1980), que aponta o faz de conta como elemento constitutivo do desenvolvimento psicológico, enfatizando o papel da imaginação e do jogo representativo como uma das primeiras brincadeiras simbólicas durante a infância (PIAGET, 1966), e das perspectivas de teóricos como Constantin Stanislavski (1936) e Michael Chekhov (1953), que enfatizam a essencialidade da imaginação para a atuação teatral.

Pensando sobre o concreto como um obstáculo para a criação desse tipo de narrativa, ou seja, a dificuldade na utilização de elementos e recursos vinculados à

materialidade para a encenação de uma ficção fantástica, é compreensível que haja um desafio quando elaborada uma peça teatral do gênero fantástico, principalmente se for considerada a “hiper-realidade”³ na qual o teatro acontece, ou seja, a presença de corpos reais perante outros corpos reais no tempo imediato. Porém, parece limitador pensar que a presença física para a contação de histórias relacionadas ao Fantástico seja um empecilho, particularmente porque o teatro compreende inúmeros recursos para sua criação, como a iluminação, a sonoplastia, a indumentária e, até mesmo, a própria representação. Se é possível construir narrativas fantásticas em outros campos artísticos, com recursos próprios de cada um (como o som para a música e a plasticidade para as artes visuais), talvez seja mais interessante deixar de interpretar a presença imediata como um impedimento para a construção desse gênero e, pelo contrário, vislumbrar a potência ímpar que ela proporciona para seus criadores.

Inquieta diante da ausência do *meu gênero predileto* nas práticas e reflexões envolvendo o Teatro, arte escolhida para minha formação como artista e professora, comecei a me indagar sobre a presença de elementos do Fantástico em espetáculos que eu assistia, identificando, identifiquei, no do teatro para crianças⁴, produções cênicas nas quais os temas fantásticos eram recorrentes. Refletindo sobre os motivos disso, me dei conta da possível existência de certos preconceitos acerca do gênero fantástico, tanto na sociedade em geral, como no meio teatral. Tais visões parecem partir do princípio, a meu ver, equivocado, que o público das produções destinadas à infância e juventude seja constituído unicamente por crianças e adolescentes, e que, por conseguinte, seriam, as próprias produções, “infantis”, ou infantilizadas, e até mesmo fúteis, pelo fato de lidarem com elementos irrealis.

Relembrando alguns eventos temáticos dos quais participei, de *animes* e *mangás*, jogos eletrônicos e *RPG (role playing game)*, por mais que seja comum os participantes relatarem ter adquirido o gosto pelo Fantástico durante a infância (e por isso, realmente, há algumas crianças que participam), suas idades variam consideravelmente, em especial quando o tema é um universo ficcional específico, a exemplo da *Magic-com*⁵ e da *Jedi-com*, que, por serem produções de algumas décadas atrás, congregam, na sua maioria,

³ Por hiper-realidade, enfatizo o caráter imediato da presença em tempo e espaço reais para o teatro, em seu âmbito constituído por corpos vivos que compartilham um mesmo espaço de acontecimento; onde é difícil esquecer que os atores são pessoas vivas representando papéis.

⁴ Opto pelo termo “teatro para crianças” e não “teatro infantil” para designar produções pensadas para o público infantil, que não deixam de ser teatro ou merecem desmerecimento por isso, baseado nas ideias de Marco Camarotti em *A Linguagem no Teatro Infantil* (1984)

⁵ Eventos realizados na cidade de Porto Alegre, promovidos pela produtora *Alohomora*, desde 2010

participantes na casa dos trinta anos. Comecei a refletir sobre a importância do fantástico e gêneros assemelhados, como o horror, na minha formação pessoal e artística, e em como, através deles, consegui exercitar a criatividade, a imaginação, o intelecto e, principalmente, a percepção artística.

A partir disso, passei a observar diferentes práticas populares relacionadas ao fantástico, que flertam com o teatro, com as artes e, também com a educação, vindo a identificar essas interações em diversas manifestações lúdicas contemporâneas: os jogos de *RPG*, nos quais os jogadores criam personagens e as representam guiados pela narrativa de um Mestre do jogo; os fazeres do *cosplay*⁶, de construção de figurinos e caracterização das personagens escolhidas; a escrita de *fanfics*⁷, desenvolvendo uma dramaturgia baseada em alguma obra; os desenhos de *fanarts*⁸, nos quais, a partir dos próprios traços, os fãs criam uma arte relacionada à ficção de outra pessoa; o *live action*⁹, ao atuar a história de *RPG* criada; e os eventos medievais ou assemelhados, que constituem experiências imersivas nas quais os espectadores e atores jogam juntos, são alguns exemplos de práticas dotadas de uma teatralidade que simultaneamente diverte e trabalha com noções do próprio teatro.

A partir disso, o objetivo deste trabalho é investigar possibilidades de abordagem de elementos constitutivos do teatro no exercício das atividades relacionadas ao Fantástico, na perspectiva de evidenciar a importância deste tema no ensino de teatro e na formação de espectadores. Como propósito mais amplo, o trabalho tem em vista o reconhecimento do gênero fantástico por artistas e docentes de teatro, e o fomento às práticas artísticas e pedagógicas a ele relacionadas, valendo-se das potências próprias das Artes Cênicas, entre elas, o caráter efêmero do acontecimento teatral, a presença de corpos reais diante de outros corpos reais e a propulsão imaginativa que esse tipo de tema encontra quando trazido aos espaços cênicos.

Compreendido como uma *aventura sem fim*, e uma paixão, iniciadas muito antes da sua elaboração como pesquisa acadêmica, o trabalho apresenta-se em quatro partes, que tratam, respectivamente, do *gênero fantástico*, e sua incidência em diversos

⁶ Do inglês *cos* = costume, e *play* = jogo, brincadeira, representação; nome dado para a prática de fantasiar-se, caracterizando-se e representando personagens fictícios

⁷ Prática onde os fãs de suas obras preferidas criam histórias autorais valendo-se do universo e das personagens que o habitam

⁸ Prática de desenhar/pintar/retratar obras com traços autorais sem a obrigatoriedade de publicação

⁹ Jogos de *RPG* onde, além de interpretar as personagens através da vocalidade e trejeitos, os jogadores devem encenar corporalmente todos os acontecimentos da história, *ipsis literis*, representando as escolhas feitas por suas personagens

segmentos e campos artísticos, das relações entre o *fantástico e o imaginário*, das chamadas *práticas fantásticas*, e, por fim, das relações com noções específicas do teatro e da Pedagogia Teatral, tais como, o *jogo de faz de conta*, a *improvisação teatral* e a *criação dramatúrgica*. Nessa perspectiva, os jogadores envolvidos nas práticas fantásticas, assim como a autora, professora de teatro em formação, são compreendidos como aventureiros, aprendizes e artistas.

Imaginemos!

1. O GÊNERO FANTÁSTICO

É um negócio perigoso, Frodo, sair da sua porta. Você pisa na estrada, e, se não controlar seus pés, não há como saber até onde você pode ser levado.

A Sociedade do Anel, de J. R. R. Tolkien (1954)

Se a imaginação é o que movimenta nossos sonhos, a arte é aquilo que dá corpo a eles e os imortaliza. E talvez sejam esses sonhos imortalizados que fecundam nossa realidade, fazendo brotar infinitos outros sonhos, ancorados pelos nossos corações. Às vezes, eles são tantos e voam tão alto que desprendem nossos pés do chão firme... Quando isso acontece, bom, já é tarde demais: tornamo-nos sonhadores.

Não penso que seja possível refletir sobre o fantástico sem também refletir sobre os sonhos, a arte, a ciência e a realidade. Embora suas raízes estejam na fantasia, naquilo que existe apenas em nossas mentes, ou que não pertence realidade como a conhecemos, aqueles que costumam se aventurar por mundos fantásticos sabem: há um pouco de realidade em tudo que julgamos irreal e muito mais fantasia nas maneiras como percebemos o mundo que vivemos.

O melhor modo que encontrei até então para descrever o impulso desse gênero é dizer que foi por causa dele que me tornei uma sonhadora, que passei a repartir meu tempo entre o cotidiano e as ideias. Digo sonhadora, e não artista, porque acredito que antes de fazer arte nós a sonhamos. Por isso, entendo que refletir sobre o gênero fantástico seja, sobretudo, refletir sobre arte, sobre algo capaz de nos atingir tão profundamente que nos sensibiliza ao ponto de saborearmos sentimentos e sensações tão fortes ou mais do que experiências concretas vivenciadas. A arte nos proporciona viver acontecimentos incríveis que nunca “de fato” aconteceram e, por conta disso, as produções voltadas ao fantástico – sejam elas livros, contos, quadros, peças, filmes e até mesmo as histórias inflamadas compartilhadas em lugares inusitados, como uma mesa de bar, ou a sala de aula – podem ser interpretadas como aventuras vividas no terreno do imaginário, um espaço que não podemos tocar, mas que, de alguma forma, sabemos que existe.

Penso que as produções do gênero fantástico evidenciam nosso desejo de acreditar, por um segundo que seja, na existência de algo além da realidade concreta; o prazer por trás de imaginar mundos incríveis com seres mágicos, e essa vontade pela ficção, embora atribuída unicamente à infância pelas brincadeiras de faz de conta, nos persegue independente da nossa idade, é inerente a nós. Caso contrário, todas as histórias contadas seriam apenas recortes da realidade, sem espaço para o desconhecido.

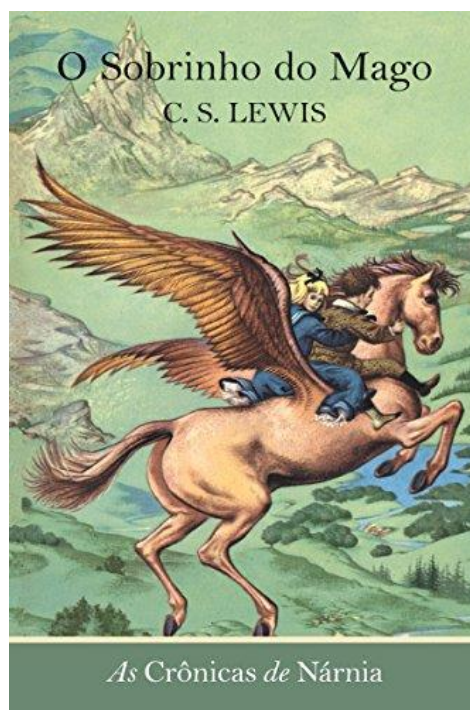
1.1 Nos estudos literários

Cresci no meio de livros, fazendo amigos invisíveis em páginas que se desfaziam em pó cujo cheiro ainda conservo nas mãos.

Carlos Ruiz Zafón (2001)

Alguns nomes já são consolidados como expoentes da literatura fantástica, dentre eles, os já citados Tolkien, Lewis e Irwin. E embora seus escritos não sejam propriamente enquadrados como pesquisas científicas, ao serem lidos servem tanto quanto ou mais para os leitores entenderem do que se trata, de fato, o gênero fantástico. Para este trabalho, entretanto, os estudos do estruturalista Todorov são de extrema relevância à compreensão do Fantástico na literatura, além de demonstrar sua relevância para outros gêneros e subgêneros, dentre eles, o Horror.

Figura 1 – Capa do livro “O Sobrinho do Mago”, C. S. Lewis, 2015



Fonte: <https://www.amazon.com.br/Sobrinho-Mago-Cr%C3%B4nicas-N%C3%A1rnia-Livro-ebook/dp/B013RV9LNU>

Durante a minha pesquisa de mestrado – intitulada (provisoriamente) *Para Além do Pesadelo: a procura por uma dramaturgia de terror no teatro* – no processo de seleção de referenciais que me possibilitassem explicar as origens do gênero horror e seus desdobramentos até o terror (tema principal da pesquisa), encontrei a obra *Introdução à Literatura Fantástica* (1992). Isso foi muito antes de iniciar os escritos deste trabalho,

porém, como “os acasos são cicatrizes do destino” (ZAFÓN, 2001, p.372), ironicamente, o achado não resolveu a questão que eu procurava, mas se tornou uma referência importante para compreender como o fantástico é caracterizado pela literatura, afora como serve, também, para entendê-lo como pilar de semelhanças entre tantos outros gêneros que utilizam a agitação da imaginação para absorver seus leitores.

Os leitores ávidos por ficção fantástica devem ser capazes de concordar que ter um livro desse tipo em mãos é semelhante a dispor de um portal mágico evocável a seu bel prazer. As narrativas construídas em torno da fantasia são tão sedutoras que possuem um efeito vertiginoso, provocam a sensação de descolamento do espaço físico, como se fossemos sugados para o universo da obra e estivéssemos dentro do acontecimento ficcional, imaginado por nós. O pesquisador e psicólogo Richard Gerrig, segundo Catherine Bouko, atribui a essa experiência imersiva no âmbito literário o conceito de “transporte”, através do qual o leitor se distancia do seu ambiente físico para “perder-se” na história (BOUKO, 2014, p 463).

Por esse motivo, a literatura, assim como o cinema, os jogos eletrônicos e os quadrinhos, são terrenos férteis para o gênero fantástico, por permitirem aos seus receptores experimentarem de forma imersiva os seus conteúdos, construídos especialmente em histórias e elementos que não pertencem à realidade.

Sobre o que configura a literatura fantástica, Todorov explica que podemos compreendê-la como elaborada por meio da hesitação. Segundo ele:

Num mundo que é bem o nosso, tal qual conhecemos, sem diabos, sífides nem vampiros, produz-se um acontecimento que não pode ser explicado pelas leis desse mundo familiar. Aquele que vive o acontecimento deve hesitar, optando por uma das soluções possíveis: ou se trata de uma ilusão dos sentidos, e nesse caso as leis do mundo continuam a ser o que são. Ou então esse acontecimento se verificou realmente, é parte integrante da realidade; mas nesse caso ela é regida por leis desconhecidas para nós (TODOROV, 2004, p. 148) .

O autor assinala que para ocorrer a hesitação mencionada, o texto necessita que três condições sejam preenchidas: a) Obrigar o leitor a considerar o mundo das personagens como um mundo de pessoas vivas, hesitando entre uma explicação natural e uma explicação sobrenatural dos acontecimentos evocados; b) Perceber essa hesitação sentida por uma personagem para que o leitor sinta empatia por ela; c) O leitor deve adotar certa atitude com relação ao texto, recusando tanto a interpretação alegórica quanto a interpretação ‘poética’ (TODOROV, 2004, p. 151-152). Ele ainda propõe uma

classificação para a divisão de histórias que tratam de acontecimentos inexplicáveis em três categorias básicas, são elas:

- *O Maravilhoso* – que engloba os mitos e contos-de-fadas, que não produzem estranhamento ao público, por aceitarem o universo proposto, nos quais os acontecimentos sobrenaturais são encarados com naturalidade;
- *O Estranho* – relacionada às narrativas de mistério, cujos acontecimentos extraordinários desafiam a compreensão do leitor, embora não sugiram a existência do sobrenatural, nas quais os acontecimentos podem ser explicados pela racionalidade, mas que são, ainda assim, incomuns;
- *O Fantástico* – compreendido às histórias de mistério, em que a hesitação entre as explicações naturalista e sobrenatural é mantida ao longo de toda a narrativa, que se desdobra em duas subcategorias: *o Fantástico-Estranho*: explicação naturalista; e *o Fantástico-Maravilhoso*: explicação sobrenatural.

Sobre o campo fantástico, segundo a pesquisadora do cinema de horror Laura Cánepa (2008, p. 15), “o que parece servir de demarcação é a atitude das personagens em relação aos fenômenos inexplicáveis com que se deparam: elas os encaram como perturbações da ordem natural. ” Considerando essas definições, o que muitos teóricos conceituam como gênero Horror a partir do século XVII, pode ser interpretado como um subgênero do fantástico, mais precisamente do último campo, ainda que os dois gêneros caminhem lado a lado durante a história da arte.

Um fato interessante sobre o gênero é a necessidade de pré-disposição por parte do leitor para negar a alegoria e hesitar perante à realidade dos fatos apresentados, ou seja, a história não pode parecer alegórica, caso contrário, o fantástico pode perder o seu sentido. Nesse ponto, no contexto de elaborar uma encenação fantástica no campo do teatro, o público deveria ser “preparado” para assistir, isto é, precisaria haver um interesse do mesmo em mergulhar na história apresentada a ele.

1.2 Em diferentes campos artísticos

Entre os nomes de autores mais conhecidos no âmbito da literatura fantástica na atualidade estão: o já citado J. R. R. Tolkien, criador da *Terra Média*, mundo onde se passa a saga *O Senhor dos Anéis* (1937), que conta a história de dois hobbits em uma aventura para destruir um anel amaldiçoado; C. S. Lewis, amigo próximo de Tolkien, também já mencionado e autor de *As Crônicas de Nárnia* (1950), série sobre mundo

mágico ao qual quatro irmãos viajam; Neil Gaiman, escritor de romances, contos e *graphic novels*, autor de *Coraline* (2012) e *Deuses Americanos* (2001); J. K. Rowling, criadora da famosa coleção *Harry Potter* (1997), que trata sobre uma escola de magia para bruxos; George Martin, autor da coleção *Crônicas de Gelo e Fogo* (1996), adaptada para série televisiva pela HBO e considerada uma das mais populares na atualidade; e Diana Gabaldon, criadora da série *Outlander* (1991), onde uma enfermeira da Segunda Guerra Mundial acaba viajando para a Escócia do século XVIII, encontrando lá seu grande amor, o *highlander* Jamie Fraser, cuja adaptação está em andamento pelo canal Starz.

Figura 2 – Página da versão ilustrada do livro *Harry Potter e a Pedra Filosofal*, por Jim Kay

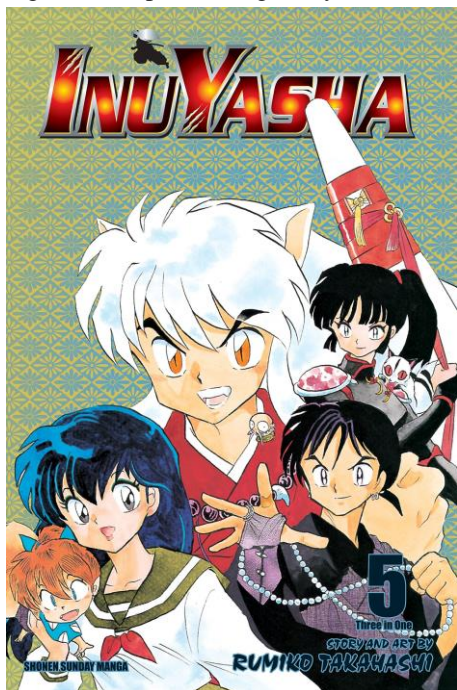


Fonte: editora Rocco, 2016

No cinema, temos alguns diretores como Steven Spielberg, do renomado *Jurassic Park* (1993); Tim Burton, também artista plástico, criador do *stop motion* *O Estranho Mundo de Jack* (1993) e *Peixe Grande e suas Histórias Maravilhosas* (2003); Stanley Kubrick, roteirista do famoso *sci-fi* *2001: Uma Odisseia no Espaço* (1968); e David Fincher, diretor de *O Clube da Luta* (1999) e *O Curioso Caso de Benjamin Button* (2008). Além desses, muitos outros nomes marcaram o gênero fantástico durante os últimos dois séculos, como Carlos Ruiz Zafón, Gabriel Garcia Marquez, Michael Ende, Frank Herbert, Patrick Rothfuss e Douglas Adams, cada um responsável por criar mundos tão incríveis que até hoje servem de referência para outras produções.

No campo dos quadrinhos, *mangás* e *graphic novels*¹⁰, no ocidente destacam-se as empresas Marvel e D.C, responsáveis por franquias extremamente populares como *Capitão América* (1940), *Batman* (1940), *Homem Aranha* (1983), *Super Homem* (1938), *Mulher Maravilha* (1942), entre outros, em sua maioria voltadas para histórias de super-heróis (é importante ressaltar que sua popularidade aumentou significativamente a partir das adaptações televisivas de tais produções lançadas no formato revista). Sendo os *mangás* super populares no oriente, principalmente no Japão, existe uma quantidade imensurável de produções nesse âmbito. No Brasil, entre os mais conhecidos estão *Dragon Ball* (1984), *Cavaleiros do Zodíaco* (1985), *Samurai X* (1994), *Sailor Moon* (1991), *Sakura Card Captors* (1996), *Inuyasha* (1996), *Naruto* (1999), *One Piece* (1997), *Fullmetal Alchemist* (2001), *Love Hina* (1998), *Nana* (2000), *Fruits Basket* (1998), entre muitos outros.

Figura 3 – capa do mangá Inuyasha, vol. 5



Fonte: acervo pessoal

Figura 4 – Pintura de Zdislaw Bekski



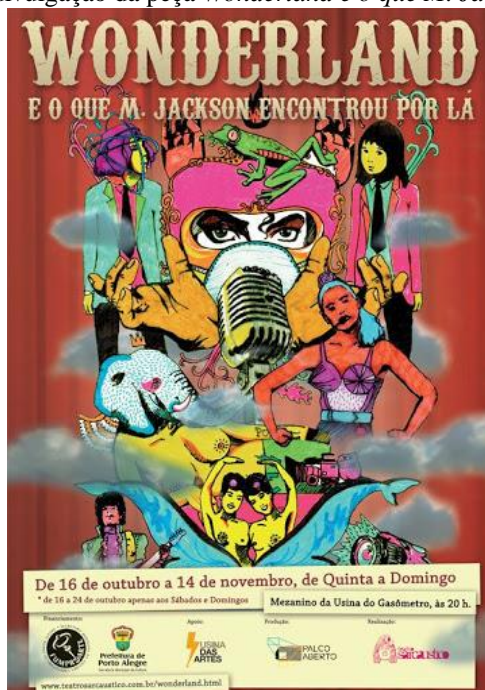
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/587156870151413620/>

Nas artes visuais, embora não haja a criação de uma narrativa, ou, ainda, uma história na qual acontecimentos fantásticos se desenvolvam, vale destacar o movimento surrealista, diretamente relacionado à fantasia, iniciado em meados do século XX, quando os artistas buscavam se aproximar do onírico em suas produções, bem como distanciar-

¹⁰ Do inglês, “romance gráfico”; romance escrito e desenhado no formato de livro para contar a história

se da razão, validando os aspectos do subconsciente em detrimento do consciente (GOMBRICH, 1950). Nesse movimento vanguardista europeu, o pintor Salvador Dalí (1904-1989) produziu obras pictóricas referenciadas até a atualidade, entre elas *A Persistência da Memória* (1931), *A Tentação de Santo Antão* (1946) e *Os Elefantes* (1948). No século XVI, o pintor Hieronymus Bosch (data de nascimento desconhecida - 1516) também foi responsável por retratar algumas pinturas voltadas à aspectos surreais, relacionados à religião, entre elas *O Juízo Final* (1482), *Inferno* (1504) e *Navio dos Loucos* (1500). Além desses, também vale citar o pintor polonês Zdzisław Beksinski (1929-2005), que buscou representar seus pesadelos em inúmeras obras como *Stone Islands* (data desconhecida), *Zies* (data desconhecida) e *Loss* (data desconhecida).

Figura 5 – cartaz de divulgação da peça *Wonderland e o que M. Jackson encontrou por lá*



Fonte: <https://teatrosarcastico.blogspot.com/2010/10/>

Infelizmente, como mencionado, as encenações envolvendo o fantástico na cidade de Porto Alegre (RS), nas quais se observam os aspectos aqui trazidos, são escassas, sendo mais evidentes no teatro voltado às crianças, inspirado muitas vezes em contos de fadas. Um exemplo interessante para pensar sobre as possibilidades de encenação do fantástico voltadas ao público jovem, ou adulto, é a peça *Wonderland e o que M. Jackson encontrou por lá* (2010), uma montagem musical do grupo de *Teatro Sarcástico*, com trilha sonora assinada por Arthur de Farias. Na peça, acompanhamos a trajetória do rei do pop Michael Jackson do início ao fim de sua carreira, mesclada com

os universos de Peter Pan (J. M. Barrie) e Alice no País das Maravilhas (Lewis Carrol). Na época, as apresentações ocorriam na Usina do Gasômetro, em um amplo mezanino, onde o grupo construiu uma espécie de galeria com cortinas imensas que os espectadores adentravam, cena por cena, como se estivessem eles próprios caminhando pelo Mundo das Maravilhas, enquanto seguiam o protagonista em sua própria jornada rumo ao sucesso. Nas suas três horas de duração, o espetáculo cativava os espectadores como o seu brilho, suas coreografias, suas músicas, performances e acontecimentos mágicos, provocando sensações indescritíveis. *Wonderland* é, sem dúvidas, a minha preferida entre as produções porto alegrenses que presenciei: das mais de quinze vezes que voltei ao teatro para assisti-la, guardo na memória cada uma das suas músicas, e muitas imagens.

2. RELAÇÕES COM O IMAGINÁRIO

Uma palavrinha, dona - disse ele, mancando de dor -, uma palavrinha: tudo o que disse é verdade. Sou um sujeito que gosta logo de saber tudo para enfrentar o pior com a melhor cara possível. Não vou negar nada do que a senhora disse. Mas mesmo assim uma coisa ainda não foi falada. Vamos supor que nós sonhamos, ou inventamos, aquilo tudo - árvores, relva, sol, lua, estrelas e até Aslam. Vamos supor que sonhamos: ora, nesse caso, as coisas inventadas parecem um bocado mais importantes do que as coisas reais. Vamos supor então que esta fossa, este seu reino, seja o único mundo existente. Pois, para mim, o seu mundo não basta. E vale muito pouco. E o que estou dizendo é engraçado, se a gente pensar bem. Somos apenas uns bebezinhos brincando, se é que a senhora tem razão, dona. Mas quatro crianças brincando podem construir um mundo de brinquedo que dá de dez a zero no seu mundo real. Por isso é que prefiro o mundo de brinquedo. Estou do lado de Aslam, mesmo que não haja Aslam. Quero viver como um narniano, mesmo que Nárnia não exista. Assim, agradecendo sensibilizado a sua ceia, se estes dois cavalheiros e a jovem dama estão prontos, estamos de saída para os caminhos da escuridão, onde passaremos nossas vidas procurando o Mundo de Cima. Não que as nossas vidas devam ser muito longas, certo; mas o prejuízo é pequeno se o mundo existente é um lugar tão chato como a senhora diz.

C.S. Lewis, A Cadeira de Prata (2015)

A etimologia da palavra aventura provém do verbo latim *advenire*, podendo ser traduzida como *chegar*, *sobrevir*, ou, ainda, como um conjunto de fatores que determinam um acontecimento ou fim qualquer (OXFORD, 1884). Relacionado a isso, o gênero aventura no campo da literatura refere-se a histórias que são recheadas de acontecimentos conflituosos a serem enfrentados por um protagonista, ou grupo de protagonistas, para alcançar um objetivo específico. Não por menos, no linguajar comum nos referimos às experiências difíceis pelas quais passamos como aventuras.

Por essa razão sinto que as maiores aventuras que vivi até hoje foram aquelas que imaginei, por ter a impressão de que nenhum obstáculo real pode se comparar aos imaginados. Quando saltamos, sabemos que não é possível ultrapassar o chão, sendo uma queda desastrosa o pior dos cenários previstos, ao passo que na nossa imaginação podemos cair infinitamente, como é o caso do relato de alguns pesadelos. Talvez imaginar seja, por si só, uma aventura, algo que não pode ser previsto, que nos obriga a enfrentar os obstáculos mais arriscados (ainda que intimamente) porque ocorre justamente de forma involuntária e livre, num espaço de possibilidades infinitas e constantemente transformável pelas hipóteses que engendramos, desenvolvendo mil caminhos e formas de acordo com aquilo que elaboramos para nós mesmos. Imaginar é criar, mas também parece ser mais do que isso. Se o sonho, uma das nossas articulações imaginativas, ainda que metafísico, ou seja, não pertencente ao plano concreto/real, é capaz de nos mobilizar, que outras mobilizações adviriam de outras articulações dessa mesma ação? Para

responder essa pergunta é necessário investigar um pouco mais a fundo o processo que envolve o ato de imaginar, sendo este indispensável e intrinsecamente atrelado ao Fantástico.

2.1 O Ato de imaginar a partir da teoria do *Umwelt*

Existem muitas teorias acerca do processo imaginativo. Nas ciências exatas, muitos se ocupam em pesquisar como o corpo humano e, precisamente, os neurônios e suas sinapses são capazes de construir imaginativamente, elaborações mentais que visam solucionar questões através de caminhos lógicos, construídos e forma autoral, associados a conhecimentos diversos. Para Sternberg e Lubart (1999), a criatividade de uma construção ou elaboração identifica-se a soluções que se mostram inovadoras e ao mesmo tempo apropriadas. Esses estudos, contudo, geralmente são voltados a um objetivo específico na elaboração mental, o que não condiz propriamente à imaginação como um todo.

Nas investigações que se desenvolvem no campo da arte, mais do que perceber as associações intelectuais feitas pelos sujeitos é interessante compreender como ocorre o estímulo imaginativo inicial, o impulso produtor de ecos imaginários nos artistas e no público, em prol de identificar as possibilidades do gênero fantástico. Neste trabalho, investigo como se processa a criação artística fantástica, a recepção do público, sua elaboração íntima da experiência e sua exteriorização posterior, nas chamadas Práticas Fantásticas, sobre as quais reflito nos próximos capítulos.

Para pensar sobre o processo imaginativo, parto de estudos da obra *Umwelt und Innenwelt der Tieren* (1909), do biólogo e filósofo Jakob Von Uexküll (1864-1944), relacionados especificamente ao conceito de *Umwelt*, que pode ser traduzido como “mundo à volta”, uma “espécie de interface entre o sistema vivo e a realidade, interface esta que caracteriza a espécie, função de sua particular história evolutiva” (VIEIRA, 2006, p 79), um fenômeno involuntário que resulta do contato que temos com o meio ambiente ao nosso redor. Podemos compreender, assim, que o *Umwelt* é a forma como percebemos o mundo, referindo-se, portanto, à nossa recepção dos elementos e acontecimentos que o compõe. Evidentemente, cada percepção é diferente pois está diretamente relacionada ao ambiente no qual o sujeito está inserido, e como as informações desse espaço chegam a ele. Mesmo que em uma mesma sala, por exemplo, pessoas distintas terão percepções distintas em relação a um mesmo local, seja devido à luminosidade que incide de uma

janela, aos objetos que estão mais próximos, ou mais distantes, e que podem ser observados de forma mais ou menos nítida ou detalhada, e até mesmo ao espaço que seus corpos ocupam. O interessante é que o *Umwelt* diz respeito a todos os seres vivos, sendo utilizado também para o estudo biológico da vida.

Porém, essa capacidade isolada, o recebimento de estímulos, não diz respeito à faculdade da imaginação, pois, para que esta possa se desenvolver, são necessárias ações internas, para além da forma como recebemos as informações: a concepção. Compreendendo o caráter subjetivo constitutivo da percepção, é dedutível que suas consequências provenham de uma mesma subjetividade. De acordo com o dicionário Michaelis (2006), “concepção” é o “ato de conceber ou gerar um ser vivo; fecundação ou a Operação mental para a elaboração de ideias e conceitos”. Se a fecundação ocorre a partir da fusão de células distintas impregnadas do material genético de dois corpos diferentes, que carregam em si uma parte daquilo que os constitui, a própria etimologia da palavra prevê o seu surgimento a partir da união de duas partes. A primeira delas é a própria percepção, o *Umwelt*, enquanto a segunda seria a elucidação que fazemos da mesma, ou como Uexküll cita em sua obra, o *Innenwelt*. A tradução para o termo *Innenwelt* é algo como “mundo interior”, e tem uma relação direta com o conceito de linguagem proposto por Walter Benjamin (1892-1940) em *Sobre a linguagem em geral e sobre a linguagem humana* (1992), escrito em 1916.

Buscando conceituar a linguagem, Benjamin traça um paralelo com o mito do pecado original, sendo a capacidade da linguagem o conhecimento adquirido; e reflete sobre a linguagem como a expressão do pensamento. A autora Eloíza Gurguel Pires identifica alguns aspectos importantes da contribuição desse autor aos estudos sobre a linguagem:

Para Benjamin, linguagem é tradução, sendo que sua relação com as coisas não é arbitrária; uma palavra não é o signo de uma coisa, não é mera convenção. Não constitui a essência da coisa que nomeia. Mas é na linguagem, enquanto médium, que se traduz o mundo, ou que se torna dizível, poetizável e compreensível a linguagem muda das coisas. Essa tradução na linguagem do homem da linguagem muda das coisas é o próprio movimento que constitui o conhecimento, essencial para se pensar todo e qualquer processo educativo. Em Benjamin, o verdadeiro fundamento do conhecimento não é o sujeito, empírico ou transcendental, mas a linguagem (PIRES, 2013, p 821).

O *Innenwelt* seria, portanto, uma contação que fazemos a nós mesmos sobre a nossa percepção, a partir da qual produzimos significados em uma tentativa de traduzir a nossa experiência, ou ainda, uma tradução do próprio *Umwelt*. É nele que a percepção toma forma. Ancorada nesses pressupostos de Uexküll e Benjamin, interpreto a

imaginação como um tipo de linguagem, responsável por poetizar o mundo, que constitui em si o nosso próprio conhecimento, e que não diz respeito *apenas* ao conhecimento, ao aprendizado.

Albert Einstein (1879-1955), cientista considerado um dos grandes gênios da humanidade, ganhador do prêmio Nobel da Física em 1921, é conhecido principalmente pela sua contribuição às ciências exatas, com a Teoria da Relatividade, porém, entre seus interesses diversos, como a religião e a filosofia, também atraíam a sua atenção os poderes que envolvem a imaginação e a criatividade. No livro *Sobre Religião Cósmica e Outras Opiniões e Aforismos* (1931), ele escreveu “Eu acredito na intuição e na inspiração. A imaginação é mais importante que o conhecimento”, justificando que o conhecimento é limitado, “enquanto a imaginação abraça o mundo inteiro, estimulando o progresso, dando à luz à evolução. Ela é, rigorosamente falando, um fator real na pesquisa científica” (EINSTEIN, 1931)

Relacionado à própria Teoria da Relatividade, publicada em 1905 e reformulada em 1915, que pressupõe uma nova forma de interpretar o espaço-tempo para a época (curvo), Einstein salienta a subjetividade da imaginação reconhecendo-a como um espaço relativo de possibilidades múltiplas, engendrado de caminhos e referências que se cruzam, produzindo outros. Ela operaria para ele, assim, como um propulsor do conhecimento, algo antecedente à pesquisa e formulação científica.

Compreendendo que o *Umwelt* e o *Innenwelt* são etapas do nosso sistema cognitivo de criação, nas quais desenvolvemos nossas percepções acerca do mundo internamente, poderíamos concluir que nos momentos de contação de histórias estamos ouvindo uma exteriorização desse processo, porém, existe uma diferença considerável entre a nossa concepção e a forma como escolhemos contá-la aos outros, ou melhor, a concretizá-la. Surge então, um terceiro momento dentro desse processo de imaginar, referente à concretização, que é quando trazemos para o plano concreto o que criamos mentalmente. Essa etapa é chamada de *Lebenswelt*, o “mundo da vida”.

Sobre a relação entre esses três tipos de *-welte*, mundos, o professor Julio Jeha explica:

O *Innenwelt* é o mapa interior que cada indivíduo constrói e utiliza para orientar-se no mundo objetivo da sua espécie (UEXKÜLL, 1909). Esse mapa compreende o conjunto de estruturas e funções corporais (LORENZ, 1971, p. 275) que vão orientar o comportamento do organismo no *Umwelt*, o mundo objetivo próprio de cada espécie que o organismo preenche com suas percepções, incorporando a circunvizinhança física. Dentro desse mundo construído com os objetos da experiência – donde o significado de objetivo –, a linguagem se torna a possibilidade de controlar as entidades objetivas em sua

relação e contraste com o ser físico e os elementos do Umwelt. Surge daí o Lebenswelt, o mundo objetivo especificamente humano que chamamos de “cultura” (JEHA, 2001, p 131).

A referência que Jeha faz à cultura como um produto do processo imaginativo está muito próxima do conceito de Imaginário Coletivo, criado por Michel Maffesolli (1944). Para o pesquisador do imaginário, esta terminologia refere-se a um tipo de “cimento social”, sob o qual se constroem as relações humanas dentro da sociedade. Seria a partir dele que se originariam símbolos comuns, como, por exemplo, o crucifixo, o inferno, o céu, o coração, dentre outros.

Concluindo, a imaginação e a vida são indissociáveis: tudo o que conhecemos, incluindo nossa própria vida, passa pelo ato de imaginar. E talvez isso nos mostra, como aponta Jeha, que Oscar Wilde estava certo ao declarar que é a vida que imita a arte, e não o contrário. Pensar sobre esse último processo, o *lebenswelt*, nos leva para o ponto principal deste capítulo: a relação intrínseca entre o Fantástico, a imaginação e o imaginário.

A partir dessa breve apresentação dos conceitos de Uexküll, reflito sobre as relações das arte com o *lebenswelt* e como as Práticas Fantásticas, na intenção de evidenciar que o público, ao jogar com a fantasia, também passa pelas três etapas da imaginação. Acima de tudo, a arte é um material criado, uma exteriorização trabalhada dos anseios e inspiração dos indivíduo; e as referências dos artistas – sejam elas memórias, vivências, gostos pessoais ou produções artísticas com as quais tiveram contato em algum momento – aparecem de alguma forma nas suas criações. Esse “recheio referencial” pode ser compreendido como as experiências nas etapas do *umwelt* e *innenwelt*, onde percebemos e elaboramos nossas percepções, e que, no momento das escolhas para a criação material, externalizamos através de uma linguagem influenciada pelas etapas cognitivas anteriores: o *lebenswelt*. Embora o *RPG*, o *cosplay*, e demais Práticas Fantásticas não sejam intencionalmente “produções artísticas”, é inegável que elas carregam em si o caráter da arte, pois, além de trespassarem os estágios cognitivos, requerem uma preparação trabalhosa própria da criação artística, uma dedicação à composição do artifício – a etimologia da palavra “arte”. Seus praticantes revelam-se, então, de alguma forma artistas.

2.2 O imaginário fantástico e sua imageria

A etimologia da palavra imaginar provém do latim *imagĭno*, cuja tradução literal seria “apresentar uma imagem (com relação a um espelho)” (OXFORD, 2010), ou seja, refletir. Dentro desse preceito, teóricos e estudiosos do tema desenvolvem seus postulados acerca das origens do *imaginário*.

O conceito de imaginário é bastante complexo. Ao longo do século vinte foi interesse de estudo de diversos autores, entre eles, Gaston Bachelard (1884-1962), Sigmund Freud (1856-1939), Gilbert Durand (1921-2012), Michel Maffesoli (1944), Jacques Lacan (1901-1981) e Henri Corbin (1903-1978). A complexidade característica do imaginário fez com que esses autores não apenas o interpretassem de formas diferenciadas, mas que estabelecessem relações entre ele e a própria realidade concreta por meio de focos distintos. Explanando de forma breve, podemos compreender o imaginário como um universo reestruturante da realidade; um sistema cognitivo que reformula tudo com o qual entramos em contato para fazer parte de um registro próprio de acontecimentos e, por conta disso, estamos constantemente imaginando, produzindo imagens sobre nossas vivências e inquietações. Os desdobramentos psíquicos dessas experiências, segundo Durand, tornam-se símbolos, imagens, mitos e arquétipos, uma espécie de duplo dos objetos que conhecemos; como reflexos, traduzem a experiência (para Benjamin, *Erfahrung*, do alemão, *experiência*, palavra que dá nome a uma de suas obras). Baseado nos conceitos elaborados por Uexküll, que carregam em si o substantivo *-welt*, caracterizando-os como tipos de mundos, podemos interpretá-lo como um espaço metafísico semelhante, um mundo que comporta tanto o *umwelt* quanto o *innenwelt*, composto por imagens que refletem o mundo real (até mesmo “geral”) que conhecemos.

No entanto, a imagem é, por si só, muito fugidia e, por mais poderosa que seja, não permanece imóvel em nossa mente, pelo contrário: apesar da referência que fazemos a ela no nosso linguajar comum, não é um objeto, mas sim, um *movimento*. Não por menos, para Bachelard (1998), referir-se ao imaginário é como referir-se a todo um mundo subjacente “e, portanto, inconsciente, volumoso, em perpétuo movimento, que existe, nutrindo organicamente o universo poético, ou seja, a obra literária” (ANAZ; AGUIAR; LEMOS; FREIRE; COSTA, 2014, p 4), que, de acordo com o filósofo, necessita de matéria e forma para que possa garantir a sua existência com primor – condição que o fez associar o imaginário aos elementos naturais: água, ar, fogo e terra.

Segundo Bachelard (2002, p. 8), o elemento material aparece como “o princípio de um bom condutor que dá continuidade a um psiquismo imaginante”.

Ora, acredito que podemos interpretar o imaginário como uma forma de negociar com o mundo para que possamos desvendá-lo, e, assim, compreendê-lo – processo que nos leva a criar um tipo de “mundo próprio”. Por exemplo, os acontecimentos que nos são marcantes não podem ser fotografadas, pois pertencem a um mundo interior, que carregamos conosco o tempo todo, e ao qual somente nós temos acesso. Nunca enxergamos, tocamos ou provamos o que existe no nosso imaginário, porém, sabemos que ele existe quando, volta e meia, nos pegamos pensando sobre as coisas que o habitam, ou quando sentimos a necessidade de criar algo que corresponda a elas minimamente para poder contemplá-las e concluir que existiram de fato, ou melhor, existem.

Na tentativa de distinguir o imaginário, espaço metafísico de ideias, do conjunto de imagens que o compõe, trago aqui a conceito de *imageria*, que compreende o arsenal de imagens que habitam o imaginário e a imaginação, ação criadora de imagens. Embora sejam nomenclaturas semelhantes, referentes a aspectos interdependentes e complementares, é importante considerar essas diferenças fundamentais.

Durante o Curso de Mestrado, coordenei a organização de um grupo de pesquisa criado para estudar o Terror Artístico¹¹, que se debruçou incansavelmente sobre as teorias escolhidas para a composição do Terror. Entre os conteúdos pesquisados, o imaginário se destacou pelo fato da experiência estética de terror prever a expectativa, a apreensão e o medo, relacionados diretamente à perturbação imaginativa causada nos espectadores. Tais estudos possibilitaram o levantamento de algumas imagens que compõe um imaginário do Terror, em outras palavras, um conjunto de símbolos e signos que o representam. Esse arsenal imagético, relacionado a um imaginário coletivo na perspectiva de Maffesoli, possui imagens frequentemente utilizadas para a composição terrorífica,

¹¹ Vinculado a pesquisa da mestranda, o grupo integra os amigos e colegas de trabalho Alexei Goldenberg, Cláudia Carvalho, Franco Mendes, Julio Estevan e Leonardo Koslowski, todos estudantes de teatro na UFRGS e entusiastas sobre o tema e suas possibilidades para as artes cênicas

entre elas, a penumbra, a porta entreaberta¹², a pré tempestade¹³, o cheiro da morte, a lacuna, dentre outros; o que leva a pensar na existência de uma coleção imagética do Fantástico, atrelada ao imaginário coletivo.

Dragões, bruxas, elfos, criaturas monstruosas, aventuras perigosas, feitiços, mágica, maldições, castelos, portais de viagem no tempo e vida após a morte são alguns exemplos do que poderíamos pensar como componentes da *imageria* do Fantástico; imagens recorrentes na sua elaboração, atadas ao inconsciente coletivo para identificar esse tipo de produção. Todavia, não significa que uma obra do gênero fantástico deva utilizar obrigatoriamente as mesmas imagens, nem que a presença delas em uma narrativa torne-a impreterivelmente Fantástica, principalmente pelas características assinaladas por Todorov para definir o gênero no âmbito da literatura. Essas tornam-se elementos reconhecidos que aproximam o público de sua linguagem, tornando-o fluente para comunicá-la, além de chamar sua atenção ao aparecerem em produções de outros gêneros, ou por outra, uma espécie de “chamariz” ao seu gosto.

¹² A porta entreaberta é uma imagem criada para explicar algumas características do Terror Artístico, salientando a diferença entre o terror e o horror contidos no gênero horror. Parte do pressuposto de que “Não por acaso, nas histórias de terror e horror constantemente à menção a uma porta pois, no imaginário comum sugere a existência de algo além do espaço conhecido, remete a um portal para outro mundo. Quando a porta está fechada, para que ela puxe nosso interesse seria necessário haver algo que chame a atenção para sua condição como, por exemplo, a presença de outras portas abertas enquanto apenas aquela permanece fechada, caso contrário, dificilmente seria objeto da nossa curiosidade. Agora, se a porta está escancarada e passamos perto dela, é praticamente impossível não olhar para o que ela esconderia se estivesse fechada. Imaginemos que, nessa passagem, enxergamos um corpo jogado no chão, coberto por sangue; imediatamente a imagem nos choca, a repulsa perante o quadro e o medo do que quer que tenha feito aquilo estar por perto dispara nossa adrenalina e sentimos a vontade de nos afastar do que vemos; este é o horror, o confronto com o acontecimento horrível perante os nossos olhos. Entretanto, também existem ocasiões onde a porta está entreaberta; onde é possível vislumbrar apenas uma nesga da imagem por trás dela. Quando isso acontece, temos apenas a sugestão de algo inconclusivo mas que, por sua incompletude, instiga nossa imaginação para completar o pedaço de imagem por trás do que vemos. Como comparar o imaginado ao que realmente está do outro lado da porta? - este é o terror.” (trecho da dissertação)

¹³ A pré-tempestade é a imagem utilizada pelo grupo de pesquisa em Terror para representá-lo imagetivamente, “quando, ao caminhar sentimos uma vibração empurrando nossos pés para longe do chão; quando há um aumento na eletricidade ao nosso redor ao ponto de quase traçar linhas luminosas atrás de nossos movimentos. Percebemos algo diferente no ar, o vento se intensifica e isso impulsiona nossos olhares ao céu, onde vemos nuvens correndo e colidindo entre si, levadas pela ventania. O azul da atmosfera enegrece rapidamente, o horizonte deixa de existir como um ponto ao longe- agora céu e terra fundiram-se num infinito de forma irreconhecível. Inspiramos o ar mas não conseguimos soltá-lo: ao invés disso prendemos a respiração e nos abstermos a esperar o primeiro pinga de chuva que romperá o mundo ao nosso redor, o anúncio de uma tempestade que é mais uma onda feita de névoa do que gotas caindo no solo. Por falta de um nome específico para tal momento, irei me referir ao mesmo como *pré-tempestade*: a tormenta que ainda não iniciou mas que sabemos que acontecerá em breve.” (trecho da dissertação)

3. PRÁTICAS FANTÁSTICAS

Não existe meio mais seguro para fugir do mundo do que a arte, e não há forma mais segura de se unir a ele do que a arte.

Goethe

Quando falamos sobre atividades relacionadas a algum tema, ou mesmo sobre como um tema aparece na arte, as possibilidades de abordá-lo são infinitas. A temática pode ser qualquer uma, mas o interessante, e o que torna a obra única, é como os artistas a apresentam e articulam os diferentes elementos da sua composição. Com as atividades relacionadas ao Fantástico, não é diferente.

No decorrer deste trabalho, durante as discussões a respeito das atividades que utilizam o Fantástico como mote para sua execução, eu buscava encontrar formas para descrever como citá-las, afinal, cada qual abrange campos distintos da arte, com recursos diversos. Ao longo da pesquisa, em meio a leituras sobre o tema, conversas com pessoas praticantes dessas atividades e acompanhamento de alguns jogos relacionados, pareceu necessário criar um termo para designar o todo desse domínio, de modo a abranger a totalidade das formas lúdicas e valorizar o exercício de cada uma delas. Logo, optei por juntar dois termos relacionados à arte: a “prática”, que designa qualquer ação produtora de conteúdo; e o “fantástico”, designando o gênero aqui discutido. Assim, trago a expressão “Práticas Fantásticas” para referenciar jogos que, motivados pelo prazer dos envolvidos, utilizam-se de obras e temáticas do gênero fantástico como contexto, flertando despropositadamente com a arte.

3.1 *RPG*, *cosplay* e eventos temáticos

Seria impossível citar aqui todos os desdobramentos que compreendem as Práticas Fantásticas, em especial porque essas são constantemente adaptadas e recicladas, gerando novas formas de jogo, com regras próprias e repercussões diversas. Por este trabalho ser do âmbito do ensino de teatro, selecionei algumas das práticas mais populares que demonstram proximidade com o teatro, consideradas propagadoras desse tema, e que parecem fornecer instrumentos e regras para o surgimento de novos jogos relacionados. São elas: o *RPG*, o *cosplay* e os eventos temáticos.

Esses jogos, nos quais os participantes criam personagens através da caracterização e da corporeidade, possuem forte relação com o teatro por conta do seu caráter representativo e narrativo, e pelo fato de desenvolverem-se numa mesma lógica.

fantásticos diversos já existentes na literatura, como *O Senhor dos Anéis*, *Harry Potter* e *Game of Thrones*, valendo-se de suas leis, ou compondo um roteiro original baseado em alguma estética específica como *cyberpunk*¹⁵, *steampunk* ou *dieselpunk*. Para aqueles que não estão habituados com esse tipo de jogos, à primeira vista pode parecer algo voltado unicamente ao público infanto-juvenil ou infantil (de onde surge parte do preconceito já mencionado), porém, a sua criação e desenvolvimento é bastante complexa, até mesmo exaustiva, requerendo um estudo dos participantes para executá-lo.

Figura 7 – ficha de personagem do RPG *Vampiro: a máscara*

VAMPIRO
A MÁSCARA

Nome: _____
 JOGADOR: _____
 Criação: _____

Natureza: _____
 Comportamento: _____
 Geração: _____
 Herança: _____
 Condição: _____

ATRIBUTOS

Físicos	Sociais	Mentais
Força ●0000	Carisma ●0000	Percepção ●0000
Destreza ●0000	Misericórdia ●0000	Inteligência ●0000
Vigor ●0000	Aparência ●0000	Raciocínio ●0000

HABILIDADES

Talentos	Derivas	Conhecimentos
Proteção 00000	Esportes 00000	Análisis 00000
Esportes 00000	Ofício 00000	Computador 00000
Briga 00000	Cerimônia 00000	Finança 00000
Espava 00000	Etiqueta 00000	Investigação 00000
Espada 00000	Armas de Fogo 00000	Direito 00000
Expressão 00000	Armas Irmãs 00000	Linguística 00000
Intimidação 00000	Performance 00000	Medicina 00000
Liderança 00000	Segurança 00000	Qualifiers 00000
Máscara 00000	Paridade 00000	Política 00000
Lúbia 00000	Sobrevivência 00000	Ciência 00000

ANTECEDENTES 00000
 00000
 00000
 00000
 00000
 00000

VANTAGENS

Disciplinas	Virtudes
00000	Consciência ●0000
00000	Correção 00000
00000	Autocontrol 00000
00000	Instinto 00000
00000	Coragem ●0000

QUALIDADES/DEFEITOS

HERANÇA/TRILHA
 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

PONTOS DE SANGUE
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

VITALIDADE
 Escorrido
 Machucado -1
 Ferido -1
 Fundo Governante -2
 Espantado -2
 Atojado -3
 Incapacitado
 Experiência _____

Fonte: <https://www.bibliotecaelfica.org/vampiro-a-mascara/vampiro-a-mascara-ficha-de-personagem-completavel/>

Não existe um consenso quanto à gênese do *RPG*, mas o que se sabe é que ele se destacou na década de setenta, sendo *Dungeons and Dragons* (1974), de Gary Gygax e Dave Arneson, seu principal propagador.

¹⁵ O cyberpunk, assim como o steampunk e o diesel punk, são modalidades alternativas de ficção científica que oferecem regras específicas para a criação artística que as utilizam, de acordo com o cenário dos mesmos; no caso do cyberpunk, um universo futurista de alta tecnologia; o steampunk voltado para a época industrial, com maquinários a vapor; e o dieselpunk, semelhante o steam com o diferencial dos maquinários serem todos movidos a diesel. Cada cenário também possui características estéticas próprias, no caso do cyberpunk, geralmente uma grande metrópole em ruínas; o steampunk, uma cidade em desenvolvimento; o dieselpunk, locais desérticos onde ocorrem explosões.

Na prática, há duas modalidades de jogadores: os *players* (interpretadores das personagens na história) e o *Storyteller* (conhecido também como Mestre do jogo, responsável por guiar o grupo na história). Inicialmente, deve ser decidido onde o jogo será situado, o tipo de universo ficcional que irá abraçá-lo. Os participantes devem estar a par das características dessa esfera; precisam estar familiarizados com suas paisagens, seus habitantes e suas leis para conseguirem imaginar-se no local e, conseqüentemente, fazer escolhas lógicas em seu contexto – etapa referente ao estudo. Em seqüência, o Mestre deve construir uma história prévia, um arco para incluir os jogadores no início do jogo, composto por acontecimentos e questões pertinentes que mobilizarão e contextualizarão a participação dos *players*. O próximo passo, ainda antecedente à primeira rodada, é a criação das personagens, ou seja, o momento em que cada jogador irá *criar* a personagem a ser interpretada. A personagem deve ter suas características bem estabelecidas, com uma “raça” (Humano? Elfo? Vampiro?), seus pontos mais fortes (inteligência, força, agilidade, entre outros) geralmente mediados por dados, sua biografia (Onde nasceu? Qual a sua profissão? Quais suas motivações?) e, às vezes, até mesmo um boneco ou desenho para corporificá-la. Realizado tudo isso, o jogo começa efetivamente: o *Storyteller* contará a história criada por ele e explicará o ponto de partida de cada *player* na narrativa, normalmente com o auxílio de um mapa do mundo escolhido. As jogadas acontecem em formato de rodízio, no qual os jogadores, um por um, devem fazer escolhas sobre as ações de suas personagens. O interessante aqui é que, no momento em que o jogo inicia, os participantes, baseados nas fichas construídas anteriormente, passam obrigatoriamente a interpretar suas personagens em primeira pessoa, com suas vozes, trejeitos, manias e atributos. A medida em que vão realizando as *quests*, os objetivos na aventura, o grupo sobe de nível, ganhando novos pontos de experiência (XP), novos artefatos (inventário) e aumentando seus poderes e habilidades, tornando-os mais fortes para as *quests* seguintes, cada vez mais desafiadoras. O término do jogo fica a critério do Mestre, podendo estender-se por horas, dias, e, às vezes, até anos.

O *cosplay* é uma prática mais atual, se comparada ao *RPG*, no sentido da sua repercussão mundial. Ainda que haja vestígios desse jogo antes da atribuição do nome – do inglês, *cos* para referenciar *costume* (fantasia) e *play*, que significa jogo, brincadeira ou interpretação –, a tradução mais precisa do termo é “jogo de fantasiar-se”, em alusão principal às indumentárias usadas pelos praticantes, que geralmente reproduzem indumentárias de personagens admiradas por eles.

Figura 8- LúCIFer Reis faz cosplay profissional



Fonte: Acervo pessoal

Figura 9- Nathália Gamio faz cosplay profissional



Fonte: Acervo Pessoal

Ainda não há uma historiografia propriamente dita sobre o surgimento do *cosplay*, entretanto, nas palavras de Mônica Rebecca Ferrari Nunes (2012, p 220-221), “existem dados esparsos, dispersos em *sites* não acadêmicos que apontam as convenções de filmes de ficção científica surgidas nos EUA, em final da década de 1930, como sua origem, pois, naqueles festivais, fãs se vestiam como personagens fílmicos”. O caráter de jogo aparece em destaque na preparação dos *cosplayers* para concursos, ou seja, no processo de composição dos figurinos e da representação das personagens escolhidas, os *masquerades*¹⁶, através da qual os praticantes representam extratos dos filmes nos quais as personagens aparecem. No Japão, a partir da década de oitenta, a prática popularizou-se entre os jovens, ampliando seu exercício para os afeiçãoado pelos *mangás* e *animes*.

Resumidamente, a prática do *cosplay* parte da representação e caracterização de personagens ficcionais, podendo estender-se para a criação de personagens autorais inseridas num universo criado por outros. Dentre as etapas da construção das personagens, destacam-se: a *figurinização*, a atuação e a interação com o público incorporando a personagem. Essa prática é difundida em eventos temáticos, envolvendo concursos de canto, dança e outros números artísticos, nos quais são avaliadas as capacidades de semelhança representativa de seus executores, bem como o seu carisma em relação ao público.

¹⁶ Nome dado para designar os concursos onde os fantasiados representam trechos de filmes

Os eventos temáticos subdividem-se em dois tipos: as reuniões festivas e os imersivos. O primeiro refere-se ao encontro programado de pessoas interessadas no tema proposto, a exemplo dos eventos de *anime* como a *Anime Con*, a *Anime Extreme*, a *Jedi Con*, o *Piquenique Vitoriano* e a *Magic Con*, nos quais são ofertadas diferentes atrações, tais como: a venda de artefatos relacionados, como *mangás*, roupas vitorianas e bonecos de ação; a palestra de dubladores de filmes e animações; concursos de dança, *cosplay* e canto; apresentação de bandas e grupos de dança; mesas temáticas para debates; confraternização dos participantes; entre outros. Sua principal característica é que os participantes o procuram visando um espaço onde podem conhecer pessoas com gostos similares e encontrar produções artísticas e produtos voltados especialmente a temas que os atraem.

Figura 10- Laís Rizzato na Jedi Com



Fonte: Acervo Pessoal

Figura 11- Márcio Peres na Zombie Walk



Fonte: Acervo Pessoal

O segundo caso, os eventos imersivos, diferem-se do primeiro especialmente pelo papel desempenhado pelos participantes. Se nas reuniões festivas os indivíduos adentram os festivais para assistir ou até acompanhar algumas manifestações, nos eventos de caráter imersivo há o contexto de integrar o universo ficcional, ora, sentir-se parte da ficção ou contexto do evento. Afora o fantástico, esse tipo de encontro é popular em grupos culturais, a exemplo do Acampamento Farroupilha, sitiado na cidade de Porto Alegre no mês de setembro, onde, no formato de piquete, grupos podem acampar na Praça da

Harmonia, de certa forma vivenciando as condições sociais durante a época da Guerra dos Farrapos, ambientadas com construções rústicas de madeira, fogueiras e competições contemporâneas desse período. Nesse caso, existe uma vontade de integrar a ficção, fazer parte dela como personagem, por isso, geralmente é costume que os participantes estejam caracterizados de acordo com o contexto do festival; se referente ao universo de *Harry Potter*, todos como bruxos; se relacionado a uma prática cultural, vestidos de acordo com o recorte espaço-temporal.

Nos últimos anos, no Rio Grande do Sul, tem crescido o número de eventos imersivos voltados à temática medieval europeia. As explicações para isso são ainda inconclusivas, mas se especula que a popularidade de séries relacionadas a esse tema disponibilizadas nas plataformas de *streaming* como *Vikings*, *Outlander* e *Game of Thrones* seja um fator determinante, até porque o aumento dos eventos temáticos medievais tem sido observado em países sem vínculos históricos com essa época, como é o caso do Brasil, e também dos Estados Unidos.

Nos eventos imersivos, além dos participantes estarem caracterizados de acordo com a época (no caso dos históricos), ou com figurinos conforme à obra ficcional (nesse caso, bem estabelecida e evidenciada na própria divulgação dos produtores do evento), o cenário é elaborado para proporcionar a ilusão de que o festival *não é* um festival mas, sim, um recorte temporal da própria obra. Existe a vontade de não apenas acompanhar os acontecimentos do evento, mas vivenciar, fazer parte dele, muitas vezes com a possibilidade de interferir na narrativa, o que confere aos participantes uma espécie de “poder autoral”, permitindo a eles assinarem a composição dos acontecimentos jogados.

3.2 Epic Viking Festival: uma aventura teatral inesperada

Em 2016, por acaso ou não, o estudante de engenharia civil Márcio Peres, atualmente coordenador da produtora *Epic!*, entrou em contato comigo através do *Facebook*, perguntando se eu trabalhava com teatro. Ele procurava alguém que pudesse auxiliar na direção teatral do maior evento promovido pela produtora, o *Epic Viking Festival* que, desde 2013, torna-se cada vez mais popular em suas prerrogativas, abrangendo público e simpatizantes de diversos estados do país. Após algumas conversas, nas quais ele explicou do que se tratava o evento e os objetivos da produtora, fechamos uma parceria: eu participaria como diretora artística e dirigiria os atores escolhidos por ele para a composição de algumas intervenções teatrais do evento.

A *Epic!* foi criada em 2013, do interesse comum de um grupo de amigos apaixonados pela temática medieval, que certa vez organizou uma festa *open bar* com esse tema. Após o sucesso da festa, decidiram ampliar a ideia e vender ingressos para um pequeno grupo de pessoas que se interessasse por participar de um desses encontros. Para a surpresa de todos, o que foi pensado para no máximo 50 pessoas, teve tanta repercussão que precisaram ampliar os número de ingressos para 100, depois 200, e, atualmente, as edições, organizadas nas modalidades *Epic Feast* e o *Epic Viking Festival*, contam com a participação de mais de 1000 espectadores, vindos de outros estados, como Santa Catarina e Paraná, em caravanas formadas especialmente para isso. A premissa dos eventos é a obrigatoriedade da caracterização por parte de seus participantes e a experiência imersiva, na qual o espaço do evento é caracterizado de acordo com o tema de cada edição, às vezes viking, outras, com recortes temporais da história nórdica, do século VIII até o XVII. O diferencial da produtora, entretanto, é contar com uma equipe de colaboradores composta por historiadores, escritores e pesquisadores do tema, envolvidos na composição da história de cada edição, que varia entre acontecimentos como casamentos, funerais e alianças de diferentes povos, nos quais o teatro possui um papel indispensável para oferecer ao público a possibilidade de compor conjuntamente a dramaturgia.

Figura 12- Cena da apresentação dos clãs, do grupo de teatro interativo na Epic Viking Festival, 2019



Fonte: Acervo pessoal, foto de Henrique Weyne

Na época, mesmo com o relato do coordenador da produtora, eu não tinha noção da dimensão do festival. Havia participado anteriormente, como público de outros

eventos semelhantes, onde algumas intervenções artísticas aconteciam, porém não imaginava como o teatro era importante para a realização do *Viking Festival*, mais ainda, não sabia que o festival era construído sobre uma dramaturgia prévia, estudada minuciosamente por todos os participantes, equipe e público, para estarem a par do contexto e poderem atuar livremente na proposta.

Como de costume, o festival ocorre durante um dia inteiro, no campo de rodeios de Charqueadas (RS), onde os participantes podem, inclusive, acampar no espaço, aquecidos por uma fogueira de mais de quatro metros de altura. Além do *open bar* de doze horas, o festival conta com diferentes atrações: bancas de artesanato, com itens diversos; apresentação de bandas e grupos de dança, de outras cidades; jogos medievais como o Arremesso de Gnomo, o Cabo de Guerra e o Tesouro do Cego; lançamento de machado; arco e flecha; competição da melhor caracterização, do melhor clã e da melhor performance; combate tático, no qual os clãs podem batalhar entre si com espadas e escudos; e, é claro, a apresentação de uma peça imersiva que dura o dia todo.

Figura 13- Combate tático entre clãs



Fonte: Acervo Pessoal

Um dos fatores mais interessante é inscrição prévia e formação de “clãs”, que se apresentam para os atores e participam de concursos como grupo: os participantes, inscritos previamente no evento, apresentam-se para o grupo de teatro na cena inicial de recepção, para a qual constroem uma história própria e disponibilizam-na para a produtora, o que possibilita aos artistas e à equipe incluí-los na dramaturgia. Entre alguns

dos clãs mais conhecidos, está o clã Ygdrasil, com mais de cinquenta participantes, o clã Porco Odin, em sua maioria composto por moradores da cidade de Santa Maria (RS), e o clã Capivaras do Trovão, idealizado pelo colaborador e escritor, Fernando Fisch.

Figura 13 – Clã Porco Odin na cena de apresentação dos clãs, 2019



Fonte: Acervo Pessoal

Influenciada pelos jogos de *RPG live action* (modalidade segundo a qual, além de interpretar as personagens os jogadores se vestem a caráter e representam performativamente) a equipe opta por um recorte temporal específico e, anualmente, escolhe um tema para o arco utilizado no festival, sempre inspirada em acontecimentos históricos reais, como a invasão da Normandia, a conversão dos Vikings ao catolicismo, a história de Bjørn Járnsíða, dentre outros. Meses antes do evento, na intenção de manter a fidelidade dos recortes históricos, a equipe realiza uma pesquisa, com o auxílio dos historiadores e colaboradores, que possibilita o levantamento dos acontecimentos e sua repercussão. Nessa pesquisa, são estabelecidas relações do evento a ser realizado com as edições anteriores, permitindo aos participantes assíduos desenvolver histórias paralelas ao arco de cada edição e familiarizar-se com personagens que aparecem frequentemente na dramaturgia, como o Rei Rollo e o guerreiro Bjorn. Utilizando animações em vídeo, artes diversas, quadrinhos e a participação de escritores convidados interessados pelo tema medieval, é elaborado um glossário explicativo sobre o motivo do encontro de cada ano, com as personagens que participarão do mesmo.

O sucesso do *Epic! Viking Festival* é tamanho que o número de clãs criados cresce a cada ano; na edição de 2017, por exemplo, participaram mais de 25 grupos. Felizmente, uma das atrações mais queridas do festival é o teatro interativo (e, portanto, imersivo), executado por artistas profissionais, que, durante o evento, interagem com os participantes em geral, e apresentam cenas espaçadas, com a participação do público. Além de encenar a recepção dos clãs, na qual os participantes entusiasmados apresentam suas histórias, seus números artísticos e até oferecem presentes para os atores (no caso do clã Porco Odin, queijos e carnes do “longínquo condado de Santa Maria”, nas palavras dos seus integrantes), o teatro interativo desenvolve-se em meio ao festival sem aviso prévio, com pronunciamentos das personagens, propostas de competição entre os participantes e com o desfecho costumeiro de uma batalha coreografada pela diretora com o auxílio de um especialista em lutas, com escudos, espadas, lanças, machados verdadeiros e bastante sangue falso – o clímax do evento –, geralmente levando os envolvidos a uma catarse¹⁷ coletiva.

Em 2019, edição mais recente do festival¹⁸, a inspiração para o tema foi o achado da ossada de uma guerreira e líder viking na antiga cidade de Birka, na Suécia. A partir desse argumento, foi criada a história intitulada “Honra e Glória da Jarl¹⁹ de Birka”, autoria da escritora Gisele Gonçalves, com consultoria de Márcio Peres e minha. Baseada nos escritos, escrevi a dramaturgia para o evento, segundo a qual, a personagem Jarl de Birka, Snefrid, após ter seu posto criticado por outros governantes, é convencida pelo seu conselheiro católico a casar-se com um guerreiro para continuar líder da cidadela. Descontente com a demanda do casamento, Snefrid decide realizar uma competição entre seus pretendentes, o guerreiro Björn Ironside, o rei Olaff e Arnund, antigo líder de Birka. O diálogo a seguir, entre as personagens Arnund e Snefrid, exemplifica o tipo de escrita dramática de “Honra e Glória da Jarl de Birka” (LUCAS, 2019, p 24):

ARNUND- Perdi meu tempo esperando tempo demais pela escolha de uma mulher, acreditando que poderia impedir o derramamento de sangue em prol da preservação de uma boa esposa que me proporcionaria bons herdeiros... As vezes a esperança de algo melhor revela-se uma utopia, não é? (*pausa*) Se não

¹⁷ Segundo Pavis, “A catarse é uma das finalidades e uma das conseqüências da tragédia que, " provocando piedade e temor, opera a purgação adequada a tais emoções" (Poética, 144 9b). Trata-se de um termo médico que assimila a identificação a um ato de evacuação e de descarga afetiva; não se exclui daí que dela resulte uma " lavagem" e uma purificação por regeneração do ego que percebe. Para uma história do termo, reporta-se a F.WODTKE, artigo " Katharsis" in Reallexikon , 1955) (PAVIS, 1987 p 253)

¹⁸ Em função das medidas de distanciamento social, de contenção da propagação da pandemia do Covid-19, o festival não ocorreu no ano de 2020; e não tem previsão de ocorrer em 2021.

¹⁹ Termo de origem nórdica; título usado na era Viking para designar o governador de uma região conhecida.

enxerga em mim o líder que Byrka merece, então talvez reconheça em mim aquele que estripou a “*honrada e eleita líder de Byrka*”. *Arnund puxa a espada, desafiando a Jarl Snefrid.*

SNEFRID – (*pausadamente*) Acha que me intimida, Arnund? (...) Acha que minhas pernas irão tremer às suas palavras? (...) Se pensa que sou uma donzela indefesa, está muito enganado. Não há nada de indefeso em mim. Eu sou uma guerreira. Conquistei Byrka de Herigar e conquistá-la-ia mais mil vezes se fosse necessário. Eu não temo o poder proferido por homens fracos, pelo contrário: eu destruo tudo aquilo que tais homens insistem em mentir aos outros, ao povo. Não há nada mais frágil que o orgulho de um homem acuado.

A entrega do público e a aceitação do jogo proposto com os atores é surpreendente. Afora se manterem na narrativa e tratarem os atores como se fossem realmente as personagens interpretadas, os espectadores (na realidade, mais do que apenas espectadores) também propõe interações; xingam as personagens, ovacionam-nas, questionam algumas falas proferidas e, até mesmo, depois de muito hidromel²⁰, esquecem que a batalha é pura encenação, quando tentam interferir e apaziguar os ânimos e precisam ser detidos pelos *staff*'s (também importantes à realização do festival, é a equipe de apoio, da qual participam mais de quinze pessoas), demonstrando como não apenas aproveitam a “brincadeira”, mas assumem-se como personagens secundárias na história encenada, sentindo-se livres para jogar e compor a dramaturgia, e desenvolvendo um carinho autoral pelo evento, semelhante ao sentimento dos artistas pelas suas obras.

Figura 14- Cena do combate final entre Snefrid e Arnund, 2019



Fonte: Acervo pessoal

²⁰ Bebida alcoólica fermentada à base de mel, popular na cultura Viking e nórdica.

4. AVENTUREIROS, APRENDIZES, ARTISTAS

Na infância, meu sonho era ser arqueóloga. Eu era apaixonada pela franquia *Jurassic Park* (1993) e filmes como *Indiana Jones* (1981) e *A Múmia* (1999). Inspirada pelos cientistas que recriam dinossauros em laboratório e os aventureiros que abrem sarcófagos amaldiçoados, eu achava o máximo a ideia de sair pelo mundo fazendo descobertas incríveis, vivendo aventuras inimagináveis, e tinha a esperança de descobrir, em minha carreira futura, um portal mágico que me levasse para outro universo. Com o tempo, à medida em que fui notando a baixa probabilidade de encontrar um portal desse feitio, deixei de lado aquele sonho – afinal, a profissão de arqueólogo não prevê obrigatoriamente a participação de magia, e a ideia de reviver criaturas da Era Mesozoica talvez não fosse tão boa assim –, mas o interesse pelo fantástico só aumentou. Em 1997, escrevi meu primeiro livro, “A Floresta Encantada”, com o auxílio dos meus pais, que traduziam minhas complexas concepções e ortografia. A temática do livro não vem ao caso, até porque é difícil descrever como fadas, alienígenas, jacarés e príncipes aparecem em uma mesma narrativa, mas ele, com certeza, constituiu um ensaio de escrita no gênero fantástico. Durante a escrita, reformulei minha carreira profissional e decidi, com toda a certeza: eu seria artista. No passar dos anos, fiz jus à minha decisão; comecei um curso de música, passei a desenhar diariamente, entrei para o coral da igreja, escrevi poemas, aprendi a tocar flauta doce, escrevi histórias e desenvolvi um apreço excepcional por uma “brincadeira” que minha vó materna Albertina me ensinou. Ela chamava a tal brincadeira de “dramatizar”, e eu me referia a ela como “brincar de teatro”. De um jeito ou de outro, consistia em escolher a história de um livro qualquer, lê-la e depois retratá-la, como uma peça — minha preferida era uma história do Gengis Khan, talvez a personagem que tenha representado mais vezes durante minha vida. Nesse período, li meu primeiro livro de terror, “O Teatro de Sombras de Ofélia”, de Michael Ende, e mudei de ideia mais uma vez: seria, então, atriz. Na escola, entrei para o grupo de teatro e a paixão pelos palcos perdurou até o momento de prestar o vestibular, o que me levou a ingressar no Curso de Bacharelado em Interpretação Teatral na UFRGS, em 2012. Enquanto cursava teatro, me encontrei na academia, e parecia que “apenas” fazer teatro já não era o suficiente. Eu também queria demonstrar os poderes do teatro para outros e, então, quando me formei, em 2016, reingressei na UFRGS, passando a cursar a Licenciatura em Teatro. Nas disciplinas relacionadas à educação, sentia o pulsar daquela ânsia inicial pela arqueologia, como se ainda faltasse alguma coisa, e foi então que percebi que a vontade de ser

arqueóloga na verdade era o anseio pelas descobertas, por pesquisar e, da pesquisa, criar algo capaz de mobilizar o mundo. Entrei para o Curso de Mestrado em Artes Cênicas na UFRGS e, interessada em investigar o Terror e o teatro, compus um grupo de pesquisa que, gosto de pensar, é muito semelhante a uma equipe arqueológica.

Conto sobre minha trajetória aqui para exemplificar como é curioso misturar as coisas: Arte e Ciência, aprendizado e ensino, imaginação e realidade. Ainda que tentemos dissociar os campos do conhecimento, acreditando que existe uma diferença muito grande entre um eixo de abcissas e um poema, enquanto a verdade é que a interdisciplinaridade ocorre o tempo todo. Teorias se atravessam, professores aprendem com os alunos, espectadores atuam, os *welte* geram outros *welte*, e há quem diga, até, que somos feitos da mesma matéria dos nossos sonhos²¹...

4.1 O faz de conta

*Agora eu era o herói
E o meu cavalo só falava inglês
A noiva do cowboy
Era você além das outras três*

*Eu enfrentava os batalhões
Os alemães e seus canhões
Guardava o meu bodoque
E ensaiava um rock para as matinês*

*Agora eu era o rei
Era o bedel e era também juiz
E pela minha lei
A gente era obrigado a ser feliz*

*E você era a princesa que eu fiz coroar
E era tão linda de se admirar
Que andava nua pelo meu país*

Chico Buarque de Holanda

Teóricos como Jean Piaget (1896-1980) e Lev Vygotsky (1896-1934), em seus estudos sobre o desenvolvimento da inteligência humana buscaram demonstrar como “a capacidade de conhecer e aprender se constrói a partir das trocas estabelecidas entre o sujeito e o meio” (CRAIDY; KAERCHER, 2009, p 27). De modo geral, as teorias sociointeracionistas compreendem a aprendizagem como um processo dinâmico, no qual os sujeitos não são passivos, mas articuladores da própria experiência.

²¹ Frase de William Shakespeare (1564-1616)

No campo do teatro, essa visão interacionista relaciona-se às ideias de Jacques Rancière, em *O Espectador Emancipado* (2010), que compreende os espectadores de teatro não apenas como meros receptores, mas como coautores da experiência teatral, responsáveis pela sua elaboração, capazes de interferir em seu acontecimento. A interação com o meio, a forma como os sujeitos agem em relação ao mundo circundante, perpassa o caráter receptivo, torna-se conhecimento, sensibilidade, empatia, raciocínio, percepção, *Ehrfarung* – alusivo às ideias de Benjamin acerca da linguagem e ao *umwelt* que torna-se *lebenswelt* de Uexküll.

A perspectiva psicogenética de Piaget procura reconhecer algumas etapas do processo de aprendizado na infância, na tentativa de elucidar como cada segmento interfere nos posteriores, e como os indivíduos organizam para si mesmos suas vivências, postumamente expressadas para o mundo (SANTOS, 2000, p. 24) e constituintes da sua identidade. Os gostos pessoais, as curiosidades e anseios impulsionam o aprendizado, constituindo pontes entre a educação e o sujeito, e mais ainda: constituem o próprio sujeito, e o conhecimento. Ou seja, motivadas por interesses, curiosidades e desejos, as interações (ações e reflexões) do sujeito em relação ao meio físico e social, potencializam a aprendizagem e o conhecimento.

No meio escolar em geral, os processos de conhecimento em teatro, seus conteúdos e suas práticas, parecem ainda pouco compreendidos e, logo, pouco valorizados em seus aspectos cognitivo e sócio-afetivos, em relação às demais disciplinas do currículo escolar. Valorizados por suas qualidades intrínsecas, os conteúdos do teatro, como a improvisação, a imaginação, a atuação, a composição dramaturgica, a eloquência e a articulação corporal e vocal, bem como as habilidades proporcionadas pela prática teatral, como o raciocínio lógico, a sensibilidade, a empatia, a escuta, a prontidão, a conexão, a criatividade e o trabalho em grupo, favorecem interações fundamentais ao desenvolvimento da inteligência, à socialização e ao pensamento crítico das crianças e dos jovens em processo de escolarização.

Este subcapítulo, assim como os seguintes, propõe outra direção, a de identificar a teatralidade e a possibilidade de ensino de teatro nas Práticas Fantásticas, nas quais o primeiro aspecto relevante a ser observado é o faz de conta na perspectiva de Piaget.

Antes, porém, cabe enfatizar que o faz de conta é um jogo, e como qualquer outro jogo, possui regras próprias, com as quais os jogadores jogam. Piaget refere-se aos jogos de faz de conta, ou “jogos simbólicos”, para caracterizar condutas infantis próprias do chamado período intuitivo, simbólico, ou pré-operatório (ASSIS, 1994, p 99). O termo

simbólico aparece acompanhado de função, denominando aquilo que o teórico observa como a “representação de um significado qualquer, isto é, um objeto, um acontecimento, um esquema motor, por meio de um significante diferenciado e específico para esse fim” (ASSIS, 1994, p 99), refere-se em especial à capacidade de representação adquirida pelas crianças após o período sensorio motor. A capacidade representativa é construída nessa etapa, a partir do momento em que, na ausência do objeto significativo, ela passa a ser capaz de evocá-lo por recursos diferenciados, desenvolvendo condutas específicas, como a imitação, a imagem (no sentido do imaginário) e a linguagem. Ouso dizer que aparentemente é quando a criança se torna capaz de acessar seu imaginário e externalizar, de alguma forma, as imagens que o habitam, o que culmina na linguagem, de acordo com Benjamin, a expressão do pensamento.

O que torna o faz de conta extremamente atrativo é a criação dos recursos para o jogo simbólico, os caminhos escolhidos para comunicar a imagem pretendida (lembrando que a imagem não é estática). No exercício dessas condutas lúdicas, a criança passa a tornar-se apta para a linguagem no momento em que consegue assimilar diferentes imagens, compará-las, sobrepô-las e agrupá-las de acordo com sua intenção. Nesse sentido, considero que sejam as primeiras expressões propriamente criativas e autorais dos seres humanos, motivo pelo qual, também nessa etapa, muitas crianças se encantam pelo desenho, podendo utilizá-lo para representar tudo o que quiserem. Referir-se ao faz de conta é referir-se a um jogo de imaginar, de acontecimentos reais assimilados a situações hipotéticas, que podem ser tanto de origem real como fantasiosa.

Fazer de conta significa, sobretudo, acreditar. A pesquisadora Maria Lúcia de Souza Barros Pupo (2016) utiliza o termo “faz de conta” na mesma perspectiva de Piaget (SANTOS, 2000, p. 63), para designar brincadeiras baseadas em fatos apresentados pela narrativa e regras a serem cumpridas durante o seu desenvolvimento, valendo-se da utilização da fé cênica²² dos participantes — segundo Kusnet (1992) “o estado psicofísico que nos possibilita a aceitação espontânea de uma situação e de um objetivo alheio como se fossem nossos” — , da imaginação ativa no que diz respeito às locuções, bem como de uma interpretação dos jogadores de acordo com suas percepções, a crença perante o desenvolvimento da brincadeira e, também, de uma atuação engajada pela vontade dos envolvidos, mesmo no caso de brincadeiras envolvendo a oralidade, expressando

²² Termo cunhado por Constantin Stanislavski (1863-1938), designa a capacidade dos atores de acreditarem tão fortemente na ficção para si mesmos ao ponto de serem capazes de convencer outros de que o contexto de sua interpretação é real.

narrativas consideradas condizentes com a história ou contexto propostos. É uma atividade tão prazerosa que, embora despercebidamente, continuamos brincando disso ao longo da vida, como é o caso das Práticas Fantásticas.

O *cosplay* relaciona-se com o faz de conta principalmente no quesito “imitação”, visto que os jogadores procuram se caracterizar ao máximo como as personagens escolhidas, construindo figurinos artesanalmente, utilizando perucas e acessórios que permitam o efeito de “realidade”. Para exemplificar esse quesito, cito a atuação de um participante de um evento de anime, que me marcou pelo cuidado das suas escolhas: representando Goku de *Dragon Ball*, personagem que voa em uma nuvem voadora, o jovem *cosplayer* construiu uma espécie de plataforma com rodinhas (coberta por alguns quilos de algodão e amarrada a uma cordinha), que, sendo puxada por um amigo, dava a impressão da personagem estar voando próximo ao chão. Em sua execução, o faz de conta aparece em especial quando os performers jogam com o público e todos “compram” a ideia de que aquele de fato é a personagem conhecida do *mangá*, *anime* ou filme, jogando em conjunto e improvisando situações.

Figura 15- Tiago Kirsch Lanes e Laís Rizzato interpretam personagens criadas por eles
 Figura 16- Andresa Fernandes e Victor Colombo interpretam personagens criadas por eles



Fonte: Acervo Pessoal

No caso dos eventos temáticos e do *RPG*, a diferença é que a criação das personagens desatrela-se da imitação específica de algum indivíduo ficcional. As regras do jogo estabelecem-se, principalmente, no tema escolhido para esses eventos, como o medieval, uma saga do gênero fantástico, um recorte histórico temporal ou até mesmo um

país e seus costumes, como é o caso do *Festival do Japão RS*, construído para que o público possa experimentar culinárias, práticas artísticas e debates relacionados à cultura japonesa (nesse caso, um exemplo de festival, não de evento temático que utiliza o fantástico em sua premissa). Em relação aos eventos, cria-se, então, uma espécie de *espaço* de faz de conta, onde seus ingressantes passam a participar de um jogo maior, construído por todos os presentes, como é o caso do *Epic Viking Festival*. No *RPG*, as regras do jogo são mais complexas, com a utilização de fichas de personagens, pontuação e outras técnicas, o que não enfraquece a potência do faz de conta, pelo contrário, o torna mais emocionante em seu desenvolvimento, por complexificar a construção do universo no qual os jogadores representam.

Figura 17 – Felipe Hasse interpreta personagem criada por ele



Fonte: Acervo Pessoal

Mais um ponto relevante para pensar sobre as relações entre o faz de conta, a aprendizagem e o teatro é que os três acontecem no tempo imediato. Mesmo quando o jogo de faz de conta acontece individualmente, com um único jogador que imita, representa e imagina, isso se dá de forma efêmera e no tempo presente. São práticas cujos registros não expressam a totalidade da experiência, já que parecem se relacionar, sobretudo, com a própria vida, inaprisionável.

Os exemplos aqui citados servem como demonstrativo da repercussão do jogo simbólico para além da infância, abarcando práticas lúdicas exercitadas por jovens e adultos das mais variadas faixas etárias, em reuniões particulares, restritas a pequenos

grupos, ou em eventos divulgados amplamente. É de se pensar que, talvez, nessa atividade tão próxima do que é a vida, possamos nos sentir ainda mais vivos, vivendo nossos imaginários, como fazemos no teatro, e na arte em geral.

4.2 A improvisação

A improvisação é tema de estudo para diversos diretores, pesquisadores e pensadores das Artes da Cena na contemporaneidade. De forma geral, podemos compreendê-la como uma “Técnica do ator que interpreta algo imprevisto, não preparado antecipadamente e ‘inventado’ no calor da ação” (PAVIS, 1987, p 205). Suas múltiplas possibilidades de abordagem e execução, a partir da definição de Pavis, oferecem enfoques e regras diversos, sobre o qual o autor continua dizendo

Todas as filosofias da criatividade enxertam-se de maneira contraditória nesse tema da improvisação. A voga dessa prática explica-se pela recusa do texto e pela imitação passiva, assim como pela crença num poder liberador do corpo" e da criatividade espontânea. A influência dos exercícios de Grotowski, do Living Theatre, do trabalho sobre as personagens pelo Théâtre du Soleil e de outras práticas "selvagens" (isto é, não-acadêmicas) da cena contribuíram poderosamente para forjar, nos anos 60 e 70 , um mito da improvisação como fórmula "abre-te, Sésamo" da criação coletiva teatral, fórmula justamente denunciada por M. BERNARD (1976 , 1977) como ressurgência da teoria expressionista do corpo e da arte” (PAVIS, 1987, p 205).

No contexto das práticas fantásticas, que são sobretudo jogos com a imaginação como motriz, para este trabalho é interessante trazer as perspectivas de Jean-Pierre Ryngaert (1945, que trata da relação direta entre a improvisação e o jogo, enfocando nos chamados Jogos Dramáticos.

Em sua obra *Jogar, Representar* (2009), Ryngaert expõe suas ideias de caráter reformista, explanando que seu trabalho pressupõe a formação de um novo indivíduo e uma nova sociedade. Para ele, o *jogar* (portanto, a arte) e a representação teatral não fazem parte apenas da formação do ator, mas também da constituição do indivíduo, desenvolvida na relação com o inesperado, com o outro e consigo mesmo. Ryngaert demonstra suas crenças acerca da emancipação do teatro relacionado ao texto, enfatizando que a dramaturgia cênica é a verdadeira dramaturgia do teatro e que, quando há uma dramaturgia textual, os textos dramáticos requerem o jogo para se revelarem. Ele cita Umberto Eco: “todo texto quer que alguém o ajude a funcionar”. A lacuna sugerida por Eco aparece como um elemento imprescindível para que o jogo aconteça, sendo um

espaço de possibilidades, algo como o espaço vazio mencionado por Peter Brook em *O Espaço Vazio* (1968), que pede para ser preenchido de alguma forma, com algum acontecimento. Para sua utilização, entretanto, é necessário um *contexto*, pois um espaço vazio só pode ser interpretado como tal na conjuntura de algo edificado.

A partir das ideias de Charles Dullin (1885-1949), um dos teóricos expoentes da improvisação no teatro, e dos fundamentos de León Chancerel (1886-1965), autor do termo “jogo dramático”, cujo trabalho de renovação da arte teatral, apoiado na infância e na juventude, e responsável por encorajar o nascimento de grupos teatrais poucos convencionais, Ryngaert compreende o teatro como elemento de formação. Nessa perspectiva, o Jogo Dramático aparece como modalidade de improvisação teatral propícia à aprendizagem dos elementos da linguagem teatral.

A questão central de seu estudo em *Jogar, Representar* é a importância do jogo para a atuação teatral, que diz respeito tanto aos atores quanto aos não-atores (estudantes, participantes de oficinas, integrantes de coletivos, entre outros). O autor enfatiza que o jogo é como um “motor”, do qual podemos tirar proveito em diferentes situações. Na abordagem do jogo dramático para a educação e na formação de atores e atrizes, a ficção surge imperiosamente durante as práticas, suscitando reflexões sobre a interioridade do sujeito e sua expressão em meio à codificação de elementos, acontecimentos e sentimentos. Improvisar é, sobretudo, lidar com o prazer de inventar, a “tomada de consciência da espessura sensual de um momento fugaz, como se, apesar de tudo, o sensível tivesse a ver com a formação” (RYNGAERT, 2009, p 25).

Para mim, que sou atriz, a improvisação é a forma mais genuína da expressão teatral, um instrumento de caráter formador, mas, também, um meio excelente para a composição de espetáculos, criação de cenas e treinamento. Quando assino a direção de um trabalho, utilizo jogos de improvisação para conhecer e preparar o grupo, pois não é possível “fingir improvisar”, improvisa-se, ou não, e, durante o jogo, as qualidades e dificuldades de cada ator tornam-se evidente; suas capacidades, a maneira de solucionar cenicamente, seu raciocínio, trejeitos, manias, “cartas na manga”, vícios corporais, imaginação, tonicidade, presença, fé cênica, coleguismo, composição narrativa e mais incontáveis constituintes da arte de atuar. Durante os últimos anos, enquanto trabalhava profissionalmente com teatro, na condição de atriz, diretora ou dramaturga, imperceptivelmente fui me aproximando mais e mais da improvisação, a ponto de passar a utilizar a capacidade improvisacional do grupo como uma “medida” da aptidão à atuação. Os aspectos enfatizados nos jogos dramáticos, segundo Ryngaert, levam-me a

inferir que aqueles que conseguem improvisar estão aptos a atuar no teatro, pois, nessa prática, as habilidades consideradas mais importantes (a capacidade de jogo, a imaginação, a desenvoltura corporal sem artifícios como cenário e objetos cênicos, e a enunciação de uma história) são exercitadas frequentemente.

Ter participado como atriz do espetáculo de improviso *Agora Ninguém Chora Mais* (2016), dirigido por Aloísio Dias, que se propunha a encenar jogos de improvisação em bares, a partir de temas trazidos pelo público, me possibilitou aprimorar meu trabalho e reunir um repertório considerável de jogos propícios à abordagem do teatro com atores e não-atores, dentre eles, o jogo do quadrado, o jogo do alfabeto, o jogo do “só perguntas”, o jogo do narrador e o jogo da dublagem. À medida que o grupo praticava os jogos, os atores pareciam cada vez mais habilidosos em seus propósitos. Por mais que as cenas geralmente evoluíssem para o lado cômico, hoje percebo que todo tema é passível de improvisação.

Figura 18 – Cartaz de divulgação do espetáculo de improviso *Agora Ninguém Chora Mais*



Fonte: Acervo Pessoal

No trabalho como professora oficinaira de teatro, a improvisação também ganhou um papel importante para o planejamento de aulas e composição dos espetáculos. No ano de 2019, junto à Verum Produções Artísticas, produtora que gerencio com o amigo e colega de trabalho Anderson Vasconcellos, participei da construção do espetáculo *Não tá fácil pra ninguém*, também fundado no improviso. A encenação foi apresentada na Cia de Arte, com o diferencial do elenco ser composto em sua totalidade por não-atores. Na condução desse processo, foi emocionante ver o crescimento de cada um dos alunos, que

se tornaram ótimos improvisadores, conseguindo alcançar muitas das habilidades mencionadas aqui.

Figura 19 – Cartaz de divulgação do espetáculo de improviso *Não tá fácil pra ninguém*



Fonte: Acervo Pessoal

A experiência como atriz, diretora e professora de teatro, refletida a partir dos estudos da Ryngaert (2009), permite reconhecer na improvisação um insubstituível espaço intermediário, um entrelugar que não é sonho, e nem realidade, uma zona híbrida que autoriza tentativas de representar sem o compromisso da “obrigação” de fazer uma peça, na qual dramaturgias e pedagogias se enlaçam num mesmo propósito.

De certa forma, a improvisação está presente em todo e qualquer espetáculo teatral, assim como nas práticas fantásticas, afinal, uma sessão nunca é igual à outra, sendo esta imprevisibilidade comum à vida, desenrolada no intermédio do nascimento e da morte, e à arte, que a reflete.

4.3 A Criação dramaturgica

Nos meus estudos e práticas teatrais, aprendi a interpretar a dramaturgia como algo incorpóreo, indefinido, para o qual contribuem todos os elementos textuais, visuais e sonoros da performance teatral, ultrapassando a palavra escrita. É ela, uma espécie de fio condutor que se torna a própria performance, utilizado para contar uma história, podendo valer-se de diferentes campos artísticos para compô-la. Trata-se de uma sequência de escolhas dentro de uma lógica própria, feitas por parte do diretor e, portanto, dramaturgo, para desenvolver uma história que compreenda os objetivos estabelecidos e o que pretende-se contar.

Na reflexão sobre o conceito de dramaturgia, trago algumas relações propostas por Rosalind Krauss, no texto *A Escultura no campo ampliado* (1984), no qual a autora

se refere ao processo de renovação do que outrora se compreendia como escultura, iniciado a partir do modernismo, quando as definições de “escultura” tornaram-se insuficientes para designar a diversidade de produções e monumentos criados artisticamente (KRAUSS, 1984, p. 136). A emergência de obras artísticas não enquadráveis a campos específicos, extrapolando seus limites e contextos, permitiu à dramaturgia ser repensada para além da literatura dramática, principalmente porque, como observado por José A. Sánchez (2011, p. 19), um texto não consegue suportar tudo o que uma peça transmite. Ainda para pensar sobre a dramaturgia no campo expandido, Sánchez, expõe a teoria de que, ao falar de dramaturgia e não de “texto”, podemos pensá-la como um local intermediário entre teatro, atuação e drama, um espaço de mediação.

Em seu sentido geral, a dramaturgia prevê em si todo o acontecimento teatral, refere-se à articulação de todas os elementos construtivos do teatro no objetivo de produzir uma narrativa, em cuja composição é criada uma linguagem. A dificuldade de conceituá-la dá-se, propriamente, pela mudança constante do seu entendimento. Ainda assim, tento aqui traçar um panorama de ideias que se aproximam da minha interpretação.

A palavra “dramaturgia”, com origem no grego, significa “compor um drama” (PALLOTTINI, 2005), e faz referência à produção textual que resultará em uma encenação. Ora, trata sobre a composição textual dramática visando a ação. A ampliação do seu entendimento para a encenação como um todo e dos seus elementos, acompanhou o reconhecimento do teatro por si só como arte, desvinculado do texto (pertencente à literatura), porém, embora muitos teóricos tenham tentado se distanciar do texto para enaltecer a ação viva no teatro, como é o caso de Antonin Artaud (1896-1948), é evidente que a dramaturgia textual ainda tenha importância para o teatro na atualidade, especialmente no que se refere ao planejamento através do texto, ao mapeamento dos acontecimentos pretendidos durante a encenação e à criação.

Na perspectiva de Ryngaert (2013, p.225), a dramaturgia compreende

(...) tudo o que constitui a especificidade da obra teatral na escrita, a passagem à cena e a relação com o público. Ela se empenha em articular a estética e o ideológico, as formas e o conteúdo da obra, as intenções da encenação e sua concretização. A dramaturgia contemporânea determina as evoluções formais e suas relações com as ideias e a sociedade.

O autor também assinala que, na evolução do teatro, os dramaturgos passaram a explorar formas não convencionais de escrita, que complexificam a leitura do texto teatral. A vontade de inovar trouxe um problema de medida, “em um momento em que não é bom, para o autor, revelar intenção formal demais sob pena de ser rejeitado como

ilegível e suspeito de um retorno do terrorismo intelectual” e, simultaneamente, “em que, talvez, o pensamento seja suspeito, se não ‘ultrapassado’, se não se apresentar imaculado e anódino” (RYNGERT, 2013, p. 4-5). Sobre essa dificuldade, ele considera:

Aqui estamos, de saída, submetidos ao paradoxo teatral, divididos entre o desejo de compreender e explicar os textos, e cheios de amor pelos que resistem, que não se mostram imediatamente como fáceis, entregando pronto um universo raso ou insignificante. O texto de teatro não imita a realidade, ele propõe uma construção para ela, uma réplica verbal prestes a se desenrolar em cena (RYNGAERT, 2013, p.5).

Principalmente no início do século XX, a dramaturgia passou a ser reconhecida como capaz de operar sobre outros meios que não unicamente o texto escrito, afinal, não são apenas as palavras que contam histórias. A vontade de enaltecer o caráter dinâmico do teatro, sua essência, a ação, além de influenciar novas formas de escrita, também gerou um afastamento da literatura dramática, como se esta não desse conta ou não devesse interferir na criação cênica.

Existe possibilidade dramaturgic em tudo que apresenta uma estrutura passível de sentido. Para Jean Pierre Sarrazac (2012, p.17), a dramaturgia, além de designar a arte de composição de peças de teatro, representando o ponto de vista dos autores e dos teóricos da forma, também significa a arte de analisar a composição de peças de teatro. Segundo o autor, “não devemos esquecer que o texto é um diálogo entre a obra e a cena, uma abertura para o palco” (SARRAZAC, 2012, p.17). Inspirado por Brecht e seu teatro político, o professor Bernard Dort trouxe para Sarrazac a perspectiva de que a cena é o principal da atividade teatral, acima do texto. Enquanto o texto escrito remete à permanência, a um modelo estático, a cena remete ao acontecimento, à criação efêmera do teatro como ele é. Mas como e onde aparece a dramaturgia nesse caso? Como ela se aplica à cena?

A diferença entre a dramaturgia do texto e a dramaturgia da cena aparece no veículo utilizado para contar a história pretendida, no caso da primeira, nas palavras escritas; na segunda, em tudo que constrói a cena. Se na dramaturgia textual há um dramaturgo que assina a criação, na dramaturgia encenada o diretor assume o papel de co-autor do espetáculo, a partir das decisões tomadas para a concretização da ideia. Ainda, na dramaturgia cênica, o contexto, bem como o número de atores e os recursos apresentados para sua elaboração, não são apenas material; designam a circunstância da criação e a própria criação que acontece no tempo imediato. “Na questão da dramaturgia do palco, mas também na do autor, o mais premente é a questão do tempo e do espaço”

(SARRAZAC, 2012, p. 28), sendo, então, uma construção de lógica e interpretação durante o próprio acontecimento teatral, valendo-se de sua característica efêmera. Mesmo no caso da dramaturgia como texto, ela somente torna-se teatro quando é encenada, antes disso, é apenas um escrito que, embora contenha uma intenção dramática, apenas tornar-se-á teatro na prática do mesmo.

As opiniões acerca da legitimidade de ambos os casos citados são heterogêneas, porém, como mencionado por Ryngaert, é triste que o teatro tenha criado dois pólos para sua ação: os antiquados formalistas e os inovadores quebradores de paradigmas. Por mais louvável que seja o reconhecimento da dramaturgia cênica como o principal elemento do acontecimento teatral, a dramaturgia textual ainda parece capaz de trazer um estímulo digno para o desenvolvimento cênico, contanto que seja pensada como veículo predecessor à cena e, da mesma maneira, a dramaturgia cênica parece notável para o desenvolvimento do teatro contemporâneo, bem como a figura do diretor e seu impacto na produção por consequência.

Explicitamente, o *RPG* possui muitas aproximações com essas ideias a respeito da dramaturgia. Na figura do Mestre, há traços de um diretor e dramaturgo, assim como o jogador, que a princípio se aproxima da figura do ator, mas que também desempenha a função de dramaturgo, ao contribuir para o desenvolvimento da história com as escolhas feitas pela sua personagem. Para Alfeu Marcatto (1996, p.16), “o *RPG* também pode ser usado como um método para criar histórias”, demonstrando sua aproximação com a literatura e com a oralidade, porém, por acontecer na efemeridade do tempo e espaço reais, na relação de corpos físicos presentes (parte do que define o teatro), caso houvesse pessoas assistindo às performances dos jogadores com certeza poderia configurar-se como uma *performance artística* ou, até mesmo, como uma peça. De acordo com Marcatto (1996, p 16), o *RPG* é muito mais que um jogo, citando o prefácio de GURPS (*Generic and Universal Role Playing System*) “Os participantes redescobrem a arte ancestral de criar, ouvir e contar histórias” para legitimar sua opinião.

O NÃO FIM DA AVENTURA

Macondo já era um pavoroso redemoinho de poeira e escombros centrifugados pela cólera do furacão bíblico quando Aureliano pulou onze páginas para não perder tempo em fatos demasiado conhecidos e começou a decifrar a última página dos pergaminhos, como se estivesse se vendo num espelho falado. Então deu outro salto para se antecipar às predições e averiguar a data e as circunstâncias de sua morte. Porém, antes de chegar ao verso final já havia compreendido que não sairia jamais daquele quarto, pois estava previsto que a cidade dos espelhos (ou das miragens) seria arrasada pelo vento e desterrada da memória dos homens no instante em que Aureliano Babilônia acabasse de decifrar os pergaminhos, e que tudo estava escrito neles era irrepitível desde sempre e para sempre, porque as estirpes condenadas a cem anos de solidão não tinham uma segunda chance sobre a terra.

Gabriel Garcia Marquez, 1967.

A maior dor para aqueles que se aventuram no Fantástico é saber que, em algum momento, no virar da última página, a última frase será lida. Histórias chegam ao fim, a vida também chega. “O que resta no final de todas as coisas? Quando lemos o último ponto de um livro e fechamos sua capa, o que resta?”²³

Durante a escrita deste trabalho, enquanto avançava nos parágrafos e tecia-os com as linhas do imaginário, o medo de ter deixado escapar alguma nuance importante das ideias que almejava expor sobre o Fantástico crescia. Não parecia legítimo dizer “este estudo trata sobre as aproximações entre o teatro, a educação e o Fantástico” quando, durante a pesquisa, fui testemunha da imensidão de cores, segredos, assombros e terrenos inexplorados que habitam esse universo; dos pensamentos e teorias construídas no decurso de séculos por pessoas que dedicaram suas vidas inteiras a isso. Como ser enunciativa de tanto em tão poucas páginas? E os fragmentos que não foram expostos, como permitir sua ausência? Me entristecia saber que não seria hábil compreender em um trabalho de conclusão de curso a magnitude do gênero fantástico, por este ser complexo demais para ser exposto em capítulos breves. Neste momento, porém, penso que essa sensação de incompletude em relação ao trabalho me acometeria mesmo que desenvolvesse uma pesquisa de anos, por reconhecer a impossibilidade de trazer algo tão próximo do teatro para um trabalho escrito, pelos mesmos motivos que o teatro registrado e explicado não é, de longe, a experiência teatral. Com o Fantástico ocorre de forma semelhante: a explicação não se aproxima da experiência de vivenciá-lo. Isso me consola um pouco.

²³ Trecho da peça *Sedimentos* (LUCAS, 2015), Estágio de Atuação da colega e amiga Fernanda Viale, estudante do Curso de Bacharelado em Teatro da UFRGS.

Outra preocupação em relação ao trabalho era desenvolver uma escrita poética, que me permitisse abarcar o tema na sua forma e conteúdo, sem abrir mão do rigor científico, ou seja, abarcando também a sua dimensão teórica e crítica. Afinal, conforme busco demonstrar no decorrer do texto, em relação ao teatro e à literatura, a forma como uma história é encenada, ou contada, influencia totalmente a experiência do público.

Na trilogia do *O Senhor dos Anéis*, Tolkien (1892-1973) poderia narrar a saga dos *hobbits* em direção à montanha da perdição para destruir o Um Anel de forma muito mais simples, voltando-se aos fatos e acontecimentos que envolvem as personagens, porém isso não serviria para produzir o efeito de encantamento em sua legião de fãs distribuídos pelo mundo inteiro. Ao invés disso, sua escrita é reconhecida justamente pela riqueza em detalhes que servem para compor o universo da Terra Média. Canções, lendas, poemas, feitiços e uma dose brutal de descrições da paisagem e costumes produzem a sensação de que esse mundo existe, ainda que racionalmente saibamos que elfos, *hobbits* e anéis mágicos fazem parte de uma ficção. Tolkien foi responsável até por desenvolver uma língua própria, o élfico, que alguns estudiosos se ocupam em aprender. Da mesma maneira, Diana Gabaldon (1952), autora da série *Outlander*, que se desenvolve em torno da viagem no tempo de uma enfermeira do século XIX para uma Escócia de duzentos anos atrás, por um círculo de pedras mágicas, envolve os espectadores com suas explicações históricas e medicinais, ricas em fatos científicos, proporcionando uma experiência semelhante. Ambos os autores utilizam a forma de conduzir poeticamente com um mesmo objetivo: compor uma atmosfera que permita aos leitores mergulharem no universo fictício proposto por eles. Essa necessidade de criar um ambiente que permita um maior aprofundamento na narrativa também revelou-se de suma importância para que os leitores pudessem ampliar sua própria imaginação e não poderia ser diferente aqui. Entre os argumentos para escrever de uma maneira que beire o fantástico, estariam a necessidade de criar uma atmosfera específica, para que este pudesse fincar suas raízes, e a ideia de que os aspectos estéticos de uma obra artística se revelam muito mais no *como* a fazemos do que no *o quê* fazemos.

Acreditava que essa forma de escrita pensada por mim, talvez “um pouco mais artística do que científica”, ou “simbólica”, poderia influenciar os leitores a compreender os impactos desse gênero numa perspectiva mais abrangente: suas problemáticas e vertentes, prenes de possibilidades. Mas, ao mesmo tempo, temia que, caso não conseguisse criar na narrativa uma atmosfera propícia ao mergulho do leitor na temática, o texto perderia a sua potência e, inclusive, sua credibilidade.

Contudo, à medida que fui escrevendo, esse temor se dissipou. Foi durante a releitura de algumas obras referenciais que eu julgava importantes de serem citadas e no diálogo com alguns “praticantes fantásticos” sobre suas experiências nos jogos descritos, que percebi que o meu receio de perder o caráter poético, em prol de uma escrita científica, era infundado, e que seria possível adentrar assuntos mais técnicos, como procedimentos e regras, sem abrir mão de fazê-lo de forma apaixonada. Eu estava esquecendo que escrever é, por si só, uma arte, e que a palavra tem o poder de invocar as forças poderosas do imaginário, da memória e da imaginação. Sou extremamente grata a esses autores e amigos queridos por me lembrarem disso – inclusive, uma das conversas consta em *link*, nos anexos.

Outra angústia que me acometia na construção dos capítulos relacionava-se às minhas diversas “funções” (suas condições e contextos), que se impunham na narrativa, como pontos de vista complementares. Pois, tal como os praticantes do Fantástico são, simultaneamente, aventureiros, artistas e aprendizes, aqueles que escrevem e que aceitam a incumbência de trazer para a palavra escrita fragmentos e noções relativos ao assunto, também desempenham mais de um papel. Perguntava-me: como me referir à pessoa de uma narrativa que envolve tantas outras? Seria uma graduanda? Licencianda? Mestranda? Professora? Atriz? Pesquisadora? De todas as “funções” a sugerir, a que mais me apavorava seria “Escritora”, pois escrever é uma responsabilidade tremenda.

São das palavras escritas por outros, que imortalizaram palavras ditas e acontecimentos passados, que podemos seguir proferindo tantas outras palavras, depois de tanto tempo. Dizer-se “escritora” parece individual demais para isso, em razão de toda a ideia do processo imaginativo citado aqui, então, tenho noção de que aqui me enquadro como porta-voz e mediadora de conteúdos e teorias que resultaram nas propostas desenvolvidas junto aos colaboradores deste trabalho: do Grupo de Pesquisa em Terror, Alexei Goldenberg, Cláudia Carvalho, Franco Mendes, Julio Estevan e Leonardo Koslowski; e do grupo convidado para contribuição sobre as práticas fantásticas, carinhosamente apelidado de “Pesquisa Fantástica”, Felipe Hasse, Laís Stell Rizzato, Lucio Luciano Jones, Márcio Peres, Marcelo Soares, Nathalia Gamio, Tiago Kirsch Lanes e Victor Colombo, como influenciadores do discorrer do pensamento apresentado. Além desses, os diversos teóricos citados nas Referências.

Escrever despretensiosamente nunca é apenas escrever; em algum momento o nosso *innenwelt* encontra um caminho para o *lebenswelt* e, da mesma forma, discorrer sobre um conteúdo também não é apenas expô-lo, acaba trazendo reflexões a partir do

seu desenvolvimento. Por isso, *escrever é uma responsabilidade tremenda* porque cabe aos escritores tornar acontecimentos e conteúdos, história; fatos que nunca aparecerão em sua totalidade nas palavras escolhidas; é falar em nome de outros sobre ideias ditas e escritas por eles, visando retratar a importância de suas contribuições. Escreve-se com os autores referenciais, com as memórias, com as boas e as más experiências, com a família, com a paisagem vista pela janela, com o ar inspirado pelos pulmões.

Então, o que foi escrito aqui não é, de forma alguma, *tudo* o que o gênero fantástico e suas práticas compreendem, nem o que podem oferecer para o teatro e o ensino de teatro. É apenas um recorte singelo de alguns fragmentos para pensarmos em conjunto sobre as possibilidades da relação natural entre eles. Se for possível reconhecer a força que a imaginação, o imaginário, a fantasia, o Fantástico e as Práticas Fantásticas possuem através dos argumentos apresentados neste trabalho, já o interpreto como uma vitória.

Na busca pelo reconhecimento do gênero Fantástico no campo do Teatro e da Pedagogia do Teatro, identificando os elementos teatrais presentes nas “práticas fantásticas” e refletindo sobre o potencial do Fantástico no trabalho de sala de aula, de forma articulada a referenciais de diversos campos, assimilei os meus próprios conhecimentos e experiências em relação ao tema com mais propriedade, reconhecendo-o, eu mesma, sob novas perspectivas.

Mesmo sabendo da importância do gênero e, como salientado no capítulo anterior, da sua aproximação com o faz de conta, a improvisação e a criação dramatúrgica, não conseguia enxergar com primor como utilizá-lo no viés pedagógico, diretamente voltado a essa função.

Um bom exemplo disso são as experiências processadas nas disciplinas de Estágio de Docência em Teatro I e II, obrigatórias à integralização do Curso de Licenciatura em Teatro, cursadas na modalidade de Ensino Remoto Emergencial (ERE), em 2021²⁴. Nas disciplinas, atuei como estagiária em conjunto com a colega Jennifer Ribeiro, junto a turma de oitavo ano do Colégio de Aplicação (CAp) da UFRGS. Na modalidade ERE, as aulas precisaram ser adaptadas, alternando entre atividades síncronas e assíncronas. Para as aulas assíncronas, deveríamos propor atividades que fossem divertidas e instrutivas, tentando aproveitar para trabalhar com o plano de ensino planejado para aquele período

²⁴ O ERE foi implementado na UFRGS em 2020, em função das medidas de distanciamento social de contenção da pandemia do Covid-19. No Calendário da UFRGS, o início de 2021, até o mês de maio, correspondeu à Etapa letiva 2020/2.

letivo pelos professores do CAP – para o oitavo ano, a noção de identidade. Como Jennifer e eu tínhamos em comum o apreço pelos livros e pelo Horror, propus a ela que pensássemos em abordar o *RPG* com os alunos. Após algumas reuniões, decidimos que seria proveitoso criar um material pedagógico e dele trazer algumas propostas de atividades, que poderiam, inclusive, servir para os próximos semestres da escola, caso a pandemia se estendesse, até mesmo para trabalhar em sala de aula, posteriormente.

Elaboramos uma mini apostila no formato PDF, composta por três propostas de atividades, todas relacionadas a um material explicativo acerca do *RPG*, da sua relação com o teatro e do flerte entre eles. Nele constam:

- 1- Arquivo em PDF, com a apresentação do que é o *RPG*: sua origem, componentes, funções, finalidade e objetivos. Explicação sobre sua aproximação com o teatro, com exemplos como a figura de um mestre (diretor), jogadores (interpretadores), criação de personagens, criação de uma dramaturgia (as escolhas feitas para a história e o plano de fundo), acontecimento no tempo real. Exemplos de jogos populares e outras atividades semelhantes, como o *cosplay* e o *live action*. Junto com o arquivo, um vídeo explicativo sobre o mesmo.

Proposta da primeira atividade: os estudantes devem escolher uma personagem que gostam muito e elaborar uma ficha de personagem, criada especialmente para a atividade, inspirada em fichas de *RPG*. Nela, devem caracterizar a personagem escolhida, desde o físico até às motivações pessoais.

Junto com esse arquivo, também foi disponibilizada a ficha em formato word, para os alunos respondê-la. Nas instruções da atividade, ainda é ressaltado que tal preenchimento pode ser feito da maneira que os alunos preferirem, por escrito, áudio ou vídeo;

- 2- A segunda proposta desdobra-se da primeira. Dos mesmos escritos, é trazido um aprofundamento daquilo já mencionado, dessa vez com o acréscimo da possibilidade de utilizar as perspectivas do *RPG* para outras questões, inclusive uma reflexão sobre si mesmos durante a caracterização de uma ficha própria, semelhante aos questionários feitos em cadernos outrora. Assim, a proposta nessa segunda etapa é criar uma ficha de personagem sobre si, elencando a maneira como os autores se percebem,

com o objetivo de refletir sobre suas identidades (um dos objetivos estabelecidos pelos professores para o plano de ensino do oitavo ano);

- 3- A terceira proposta não foi abordada em sala de aula, devido ao tempo curto de estágio. Ainda assim, foi colocada no material pedagógico como um próximo passo possível para a abordagem da temática com os alunos, buscando demonstrar como o tema é rico para pensar sobre o teatro e a educação. Depois das duas primeiras, a última proposta é a criação livre de uma personagem a partir da ficha disponibilizada, incitando os alunos a exercitarem sua imaginação na criação de uma narrativa, de uma personagem existente na mesma e vice e versa.

O material foi elaborado prevendo trabalhar com outros aspectos interessantes relacionados ao teatro, como a imaginação, o intelecto, a desinibição, a articulação, o improviso e o raciocínio. Todos diretamente relacionados a teorias importantes sobre o teatro e a educação, a exemplo dos estudos de Ryngaert e Piaget: o primeiro diretamente relacionado ao jogo dramático (com ênfase na improvisação); o segundo, ao faz de conta (aproximado às faculdades da fantasia e da inteligência em geral).

Figura 20 – Desenho criado espontaneamente e enviado para as estagiárias durante a realização da tarefa sobre *RPG*



Fonte: Acervo Pessoal

O retorno dos alunos sobre a atividade foi tão positivo que alguns estudantes de outras turmas também pediram para realizá-la, mesmo sem o compromisso de avaliação. Alguns, inclusive, se interessaram tanto pelo assunto que elaboraram por si próprios outros desdobramentos possíveis para o material, criando uma outra categoria de personagens, onde as características da personagem ficcional misturavam-se com as do seu criador, desenvolvendo um intermédio compreendido como a vontade de ver-se em uma obra de ficção; outros, mandaram desenhos dos personagens criados, animados com suas criações.

Cito essa experiência de estágio docente como exemplo das possibilidades que o Fantástico e suas práticas podem oferecer para o ensino de teatro, também observadas nas conversas com os colaboradores da “Pesquisa Fantástica” que, compreendendo as relações entre as práticas fantásticas e o teatro, demonstraram interesse em conhecer um pouco mais sobre o último.

Pensando na falta de público que o teatro enfrenta nas últimas décadas, por experiência própria como atriz e diretora de espetáculos em cartaz, ainda que haja motivos diversos para isso, é de senso comum que o afloramento de outras artes como o cinema e os jogos eletrônicos, serviram para desinteressar o público a assistir produções do tipo, por não identificarem a possibilidade de imersão na mesma que os outros exemplos permitem. Sem entrar no mérito das produções atuais, que são múltiplas e diversificadas, observo que o teatro parece aquém do interesse contemporâneo, principalmente entre os jovens. Refletir sobre alguns aspectos pontuados neste trabalho seria útil para pensar em possibilidades de encenação do Fantástico como uma forma de chamar o público para o espaço teatral e incitar o “mergulho” mencionado por Richard Errig. Essa perspectiva prevê utilizar o interesse social sobre alguns temas e gêneros para pensar sobre a produção artística, que, além de valorizar o entusiasmo do público sobre assuntos populares, estabelece uma relação mais horizontal entre artistas e espectadores, reconhecendo que o segundo grupo também oferece pistas para novas concepções teatrais. Considerando tudo isso, o faz de conta e a imersão proporcionados pelo gênero fantástico, parecem fatores significativos para investigá-lo como abordagem para o ensino de teatro, e, assim, aproximar os jovens e a sociedade da cultura teatral local; e para experimentá-lo como linguagem, possibilitando ampliar a comunicação com o público. Afinal, é importante levar em consideração as produções artísticas que cativam o público atual, como no caso do teatro imersivo da *Epic!*, que chama desde os frequentadores assíduos dos teatros, até os que confessam não se interessar muito pelas artes cênicas.

Para finalizar, espero que o meu trabalho, além de uma reflexão sobre o recorte dos temas que o englobam – o teatro, a educação e o gênero fantástico –, seja um convite para que seus leitores se entusiasmem em procurar mais sobre eles, tanto os docentes como os artistas e aspirantes despercebidos à arte, investigando outras ligações que não foram citadas aqui. Espero, também, ter conseguido trazer, nas palavras escritas, um pouco da magia do Fantástico sem a pretensão de representá-lo em sua totalidade; mais como uma mensageira simpática.

Representando alguns escritores, tento me retratar com os aventureiros que sofrem ao perceber que o ponto final se aproxima, dizendo que a aventura iniciada aqui está longe de terminar. Esta escrita é apenas um novo começo, a abertura sutil de uma porta no corredor de nossas ficções...

Uma porta entreaberta que nos convida a adentrá-la.

REFERÊNCIAS:

- ANAZ, Sílvia Antonio Luiz et al. Noções do imaginário: perspectivas de Bachelard, Durand, Maffesoli e Corbin. **Revista Nexi**. ISSN 2237-8383, n. 3, 2014.
- ASSIS, Orly Zucatto Mantovani. **O jogo simbólico na teoria de Piaget**. Pro-posições, v. 5, n. 1, p. 99-108, 1994.
- BACHELARD, Gaston. **A água e os sonhos: ensaio sobre a imaginação da matéria**. São Paulo: Martins Fontes, 1998
- BENJAMIN, Walter. **Sobre a linguagem em geral e sobre a linguagem humana**. Sobre arte, técnica, linguagem e política. Lisboa: Relógio d'Água, 1992.
- BOUKO, Catherine. **Immersive theater: A definition on three levels**. Artigo, Societes, 2016
- BROOK, Peter. **O teatro e seu espaço**. Petrópolis: Vozes, 1970.
- CAMAROTTI, Marco. **A linguagem no teatro infantil**. São Paulo, Loyola, 1984
- CÁNEPA, Laura Loguercio. **Medo de quê? Uma história do horror nos filmes brasileiros**. São Paulo: UNICAMP, 2008
- CRAIDY, Carmem Maria; KAERCHER, Gládis E. **Educação infantil: pra que te quero?** São Paulo: Artmed Editora, 2009
- DURAND, Gilbert. **As Estruturas Antropológicas do Imaginário**. São Paulo: Martins Fontes, 1997
- GOMBRICH, Ernst Hans. **A história da arte**. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro, 1993.
- JEHA, Julio Cesar. **A semiose da fantasia literária**. Signótica, v. 13, n. 1, p. 117-136, 2001.
- KRAUSS, Rosalind. **A Escultura no campo ampliado**. Rio de Janeiro: Edição número 1 de Gávea, revista do Curso de Especialização em História da Arte e Arquitetura no Brasil, da PUC-Rio, 1984.
- LUCAS, Julia Kieling. **Honra e Glória da Jarl de Byrka: dramaturgia**. Porto Alegre: Epic!, 2019.
- MAFFESOLI, Michel. **The time of the tribes: The decline of individualism in mass society**. Sorbonne: Sage, 1995.
- MARCATTO, Alfeu. **Saindo do quadro**. São Paulo: A. Marcatto, 1996.
- NUNES, Mônica Rebecca Ferrari. Cena cosplay: breves narrativas de consumo e memória pelas capitais do Sudeste brasileiro. **Cena cosplay: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis**. Porto Alegre: Sulina, p. 23-76, 2015.
- PAVIS, Patrice. **Dicionário de Teatro**. São Paulo: Perspectiva, 1987

- PALLOTTINI, Renata. **O que é dramaturgia**. São Paulo: Brasiliense, 2017.
- PIRES, Eloiza Gurgel. **Experiência e linguagem em Walter Benjamin**. São Paulo: Educação e Pesquisa, 2014.
- PIAGET, Jean. **Psicologia do desenvolvimento**. 1966.
- RANCIÈRE, Jacques. **El espectador emancipado**. Argentina: Ediciones Manantial, 2010.
- ROWLING, J. K. **Harry Potter e as Relíquias da Morte**. São Paulo: Rocco, 2010.
- RYNGAERT, Jean-Pierre. **Ler o teatro contemporâneo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- RYNGAERT, Jean-Pierre. **Jogar, representar**. São Paulo: Cosac Naify, 2009
- SÁNCHEZ, José A. **Dramaturgia en el campo expandido: repensar la dramaturgia**. Argentina: Errancia y transformación. 2011.
- Santos, Vera Lucia Bertoni dos. **A estética do faz-de-conta: práticas teatrais na educação infantil**. Dissertação de mestrado. Porto Alegre: UFRGS, 2000
- Zurbach, Christine, and José Alberto Ferreira. "Tradução Dramaturgia Encenação (II)." (2014).
- TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. São Paulo: Perspectiva, 2004
- UEXKÜLL, J. von. **Umwelt und innenwelt der tiere**. Springer, Berlin, 1909.
- VIEIRA, Jorge de Albuquerque. **Teoria do conhecimento e da arte: formas de conhecimento: arte e ciência, uma visão a partir da complexidade**. Fortaleza: Expressão, 2006
- ZAFÓN, Carlos Ruiz. **A sombra do vento**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2004.

ANEXOS:

- Pesquisa Fantástica - conversa com os praticantes do Fantástico:
<https://youtu.be/LzuRnZ2TEmU>
- Material pedagógico criado nas disciplinas de Estágio I e II em conjunto com a colega Jennifer Ribeiro:
<https://drive.google.com/file/d/16vvUzbGalDp8ssgyC74bfbFmi2nOv4Za/view?usp=sharing>
<https://drive.google.com/file/d/13OCsrwkd6YBgWTq-FZaJq6Io5Irrm9pG/view?usp=sharing>;
- Página da produtora *Epic!*: <https://www.facebook.com/epicfestivalspage>