

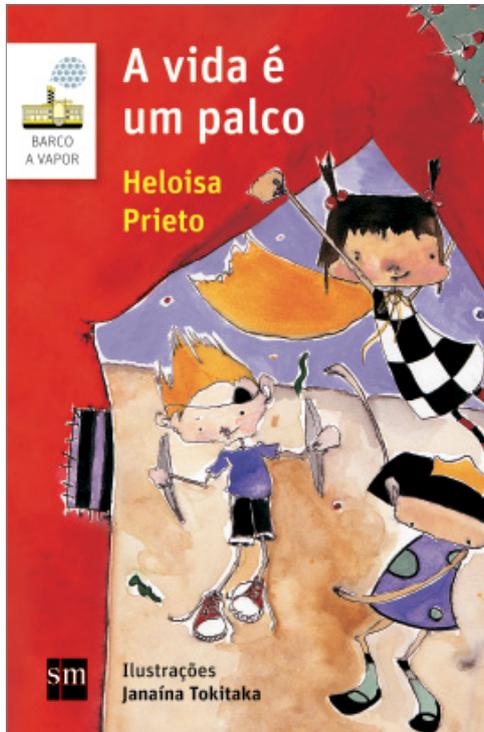
A vida é um palco

Heloisa Prieto

Temas Amizade; Escola; Relacionamento; Teatro



GUIA DE LEITURA PARA O PROFESSOR



2ª edição
Série Branca
64 páginas



O LIVRO Uma menina de aproximadamente sete anos narra três situações engraçadas que acontecem com ela e um grupo de amigos na escola. As experiências relatadas evidenciam características de personalidade de todos os envolvidos, sempre do ponto de vista da narradora-personagem. A linguagem, coloquial e dinâmica, se aproxima do pensamento e da escrita infantil, proporcionando ao leitor a oportunidade de mergulhar nas fantasias que a criança vivencia cotidianamente, contrapondo-as com o envolvimento dos adultos em situações inusitadas. Por dar forma ao pensamento, às ações e ao discurso tipicamente infantis, o livro certamente tem um apelo especial para os leitores da mesma faixa etária dos personagens.

A AUTORA Heloisa Prieto nasceu em São Paulo, em 1954. É formada em Letras pela USP, com mestrado em Semiótica pela PUC-SP e doutorado em Literatura Francesa pela USP. Começou sua carreira como professora, na Escola da Vila, na cidade de São Paulo, contando histórias para crianças, e hoje é autora de vários livros infantojuvenis premiados.

A ILUSTRADORA Janaína Tokitaka nasceu em São Paulo, em 1986. Literatura e desenho são suas duas paixões e, por isso, Janaína resolveu trabalhar com ilustração, para tentar despertar nas crianças o mesmo fascínio que os livros sempre exerceram sobre ela.

Mergulhando na temática

PRIMEIRA PESSOA

Quando a história é narrada na primeira pessoa, o narrador é um dos personagens. Ele narra acontecimentos de que participou, ativamente ou como testemunha, segundo o seu ponto de vista. É interessante ressaltar que o narrador em primeira pessoa, seja ele protagonista ou testemunha, não pode ser confundido com o autor da obra: um é personagem, portanto, ficcional; e o outro, uma pessoa real.

Já as histórias contadas por um narrador que observa os acontecimentos de fora sem, no entanto, ter participado deles, são narradas na terceira pessoa. O narrador pode ser apenas observador e descrever o que seria observável por qualquer um, ou ainda ser onisciente, ou seja, saber o que se passa dentro de cada um, as razões que levam os personagens a agir de determinado modo ou o que virá a acontecer num tempo futuro.

Essas formas de contar uma história chamamos de *foco narrativo*.

Para saber mais:

LEITE, Ligia Chiappini Moraes. *O foco narrativo*. Série Princípios. 8ª ed. São Paulo: Ática, 1997.

*Os **destaques** remetem ao item *Mergulhando na temática*.

INTERPRETANDO O TEXTO

DO FAZ DE CONTA AO TEATRO

A *vida é um palco* reúne três cenas divertidas, narradas na **primeira pessoa**, do cotidiano escolar de uma menina de cerca de sete anos, de seus amigos e dos professores, revelando com muito humor as alegrias, as raivas e outras emoções dos envolvidos. Em uma linguagem na qual as ideias se intercalam, como acontece no discurso infantil (“Mas era só o Tutti, o hamster da Lucinha. Aliás, ela morre de ciúmes dele também. Na escola, bicho de estimação é proibido.” — p. 37), a personagem principal conta histórias que expressam os sentimentos das crianças e dos adultos que contracenam com elas.

O texto sugere o clima de jogo dramático, como a autora preuncia em sua apresentação “Brincando a gente se entende...” (p. 9) ao citar **Shakespeare**, afirmando que a **brincadeira** possibilita representações lúdicas de natureza dramática tanto na vida das crianças como na dos adultos. As três histórias ou “atos” abordam questões comuns que aparecem no dia a dia de uma escola. Como em um texto de **teatro**, a menina descreve pequenos enredos e cenários de situações típicas do universo infantil. Para cada capítulo ou ato, há o início, um conflito, o clímax e, finalmente, o desfecho, tal como numa peça teatral.

WILLIAM SHAKESPEARE

William Shakespeare (1564-1616) é citado pela autora como uma das grandes referências da dramaturgia. Na Inglaterra do século XVI, ele começou sua carreira como ator e poeta. A partir de 1595, seus textos teatrais passaram a ser representados; o sucesso e a popularidade de suas peças cresceram rapidamente.

Shakespeare tinha um profundo conhecimento da natureza humana, e soube como explorá-la na criação de seus personagens, sondando suas motivações, seus defeitos e comportamentos. Certamente ele é um dos maiores escritores de todos os tempos.

Suas peças — comédias, tragédias e peças históricas — vêm sendo representadas ao longo dos séculos nos quatro cantos do mundo e foram traduzidas na maioria dos idiomas ocidentais. As mais conhecidas são: *Romeu e Julieta*; *Sonho de uma noite de verão*; *Hamlet*; *Muito barulho por nada*; *Macbeth*; *Otelo*; *Rei Lear*; *As alegres senhoras de Windsor*; *A comédia dos erros*; e *O mercador de Veneza*.

BRINCADEIRA

Brincar é uma realidade cotidiana na vida da criança. É pela brincadeira que ela expressa a forma como reflete, ordena, desorganiza, destrói e reconstrói o mundo. É nesse espaço que a criança simboliza ou representa suas fantasias, desejos, medos, sentimentos e conhecimentos.

Uma das definições mais significativas da palavra brincadeira é a do historiador holandês Johan Huizinga (1872-1945): "...brincadeiras são ações ou atividades voluntárias, realizadas dentro de certos limites de tempo e lugar, subordinadas a regras determinadas entre as crianças, que possuem um fim em si, acompanhadas de um sentimento de tensão e de prazer e de uma consciência de ser um 'outro' distinto da vida corrente" (*Homo ludens*, São Paulo: Perspectiva/Edusp, 1971, p. 58).

Na brincadeira é como se a criança fosse maior do que é na realidade. Ela se comporta como se estivesse agindo no mundo adulto. Enquanto brinca, amplia seu conhecimento de mundo. De certa maneira, é o maior suporte de aprendizagem das crianças. Como no foco de uma lente de aumento, a brincadeira contém todas as tendências do desenvolvimento cognitivo e psicológico de forma condensada, sendo, ela mesma, uma grande fonte de desenvolvimento.

Apesar do caráter de espontaneidade que há na brincadeira, não é isso que a torna uma atividade importante para o desenvolvimento da criança, mas sim o exercício pleno da imaginação que possibilita o planejamento de situações diversas, representações de papéis e situações do cotidiano, bem como o caráter social e cultural das situações lúdicas, os seus conteúdos e as regras inerentes a cada situação. Quando a

AÇÕES E REAÇÕES: DO CAOS AO EQUILÍBRIO

O primeiro capítulo, "Foi por causa de um castelo...", apresenta alguns dos principais personagens das três histórias, que se envolvem numa brincadeira no tanque de areia da escola: a Lucinha, que terminou de erguer a torre, a narradora, que fez as janelas, a Paula, uma antiga amiga, o André, que detesta areia, a dona Mercedes, da lanchonete, e o seu João, do portão. Logo depois, o André faz um buraco que desmancha as paredes do castelo e ainda por cima ri do que acontece. A confusão está armada! O "efeito dominó" que se segue coloca o leitor diante de acasos que se misturam com sentimentos ambivalentes de raiva, ciúmes e afeição, responsáveis por atitudes inadequadas que só se resolvem com a presença de um "moderador", um adulto, que, nesse caso, é o seu João do portão, que os leva para a sala da diretora.

Em "Foi por causa de um rato...", o segundo capítulo, as mesmas personagens são envolvidas numa situação de conflito a partir da reação de Lucinha. A menina, que é ciumenta, fica irada quando percebe que ela não está representada com destaque no desenho da amiga. Novamente a confusão está armada, e toma proporções maiores na ausência da professora. Com o aparecimento do

criança se imagina como mãe e toma a boneca como bebê, ela "deve obedecer às regras" do comportamento maternal, pois, sempre que há uma situação imaginária no faz de conta, há regras. Dessa maneira, de brincadeira em brincadeira, a criança vai assimilando o mundo à sua volta.

Por outro lado, segundo o psicanalista e pediatra inglês Donald Woods Winnicott (1896-1971), "...conquanto seja fácil perceber que as crianças brincam por prazer, é muito mais difícil para as pessoas verem que as crianças brincam para dominar suas angústias, controlar ideias ou impulsos que conduzem à angústia se não forem dominados" (*A criança e seu mundo*, Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1982). A partir dessa ideia, devemos relembrar a importância da manifestação sincera das crianças em seus jogos de faz de conta. A expressão de sentimentos agressivos, por exemplo, faz parte da organização da relação entre ideias e sentimentos com os quais a criança convive, e não deve ser censurada. É nesse espaço lúdico que ela se permite lidar com seus medos e raivas, com segurança e consciência de que há um tempo e lugar para ela se conhecer melhor e aceitar a existência dos outros.

TEATRO

Teatro é umas das artes fundamentais que acompanham o homem desde o seu surgimento. Antigos textos teatrais, como as peças de Ésquilo, Sófocles e Aristófanes — preservadas desde o século V a.C., e que nos foram legadas pela Grécia, berço da tragédia e da comédia — têm grande importância na formação e desenvolvimento cultural do Ocidente.

Nas tragédias clássicas ou gregas, os personagens são geralmente seres superiores, ou de classes sociais mais elevadas. Guerreiros, heróis, deuses e semideuses perseguem um fim nobre, mas muitas vezes acabam destruídos pelo próprio orgulho ao se rebelarem contra as forças do destino. Nas comédias clássicas, os personagens se aproximam do homem comum, expondo seus comportamentos de forma exagerada, em geral satirizando as atitudes humanas e as regras da sociedade.

As tragédias modernas (século XVI), como as shakespearianas, se diferenciam pela arquitetura humana, com personagens que contêm as complexidades e contradições do homem de sua época. O espaço cênico também se transforma, deixando de ser representado ao ar livre, em forma semicircular e com a participação de coro, para ser substituído pelo palco e pela representação de atores.



“hamster da Lucinha”, a situação fica fora de controle. Na sequência de movimentos que se multiplicam, um diálogo ocorre entre autora e ilustradora. As duas exploram o fato de que a linguagem social das crianças utilizada nas brincadeiras é, além de uma linguagem de palavras, uma linguagem de gestos e movimentos (“A Lucinha saltou, agarrou a vassoura, jogou longe pra proteger o rato. A vassoura bateu na mesa com as tintas, que se esparramaram, e a classe inteira ficou colorida. O rato também.” — p. 39).

O terceiro e último capítulo retoma a ideia exposta pela autora no início do livro sobre a importância da brincadeira como espaço de representação dramática fundamental. No desenvolvimento dessa ideia, uma peça teatral é encenada pelos personagens — a história do Lobo Mau. Do ato de brincar ao ato de se fazer uma oficina de teatro chega-se à ideia da *arte cênica* como um conteúdo a ser trabalhado na escola, devido ao poder que o teatro tem de proporcionar novas vivências, tanto individuais como em grupo.

Assim, em “Foi por causa de uma boneca...”, o grupo se reúne para a montagem da peça. Construído o cenário, as crianças fazem os bonecos, treinam as músicas da história, preparam-se para a apresentação. E nenhuma sente vergonha de representar a história encenada (“A gente sabia que a peça era para os pequenos.” — p. 48).

A confusão surge quando os amigos riem da boneca confeccionada pela narradora e lhe dão o apelido de “boneca-monstra”. Abordada a personalidade de cada um (“Todo mundo sabe que a Lucinha é ciumenta. Todo mundo sabe que o André é quietão. Todo mundo sabe que a Paula é agitada. E todo mundo sabe que eu fico irada.” — p. 51), o leitor se depara com a reação da narradora, que arrebenta a cabeça de sua boneca contra a casinha do cenário. O desfecho, simbólico, é de reconciliação, e acontece no momento em que o diretor da peça, a professora e a orientadora entram em cena. As crianças dissolvem a tensão da briga se juntando num forte abraço. O diretor de teatro, surpreso e encantado, conclui: “Mas que cena bonita! A vida é um palco! Vamos esquecer o faz de conta, inventar uma nova história e pintar nós sete, porque tudo fica bem quando termina bem!” (p. 53).

PINTANDO O SETE

Janaína Tokitaka ilustrou com cores vibrantes, mas com a sutileza dos traços de aquarela, símbolos teatrais como máscaras, palcos, marionetes e expressões faciais definidas dos variados sentimentos dos personagens envolvidos: alegria, espanto, raiva, ciúmes e afeto.

DIALOGANDO COM OS ALUNOS

ANTES DA LEITURA

No primeiro contato com o livro, os alunos podem observar as informações que a capa, contracapa e ilustrações oferecem. É importante que saibam quem são a autora e a ilustradora, para que iniciem desde cedo o processo de reconhecimento de nomes e estilos, que, de certa forma, contextualizam o livro antes de ser lido. É uma história brasileira? É atual? Que gênero literário parece ser desenvolvido: poesia, conto de fadas, mistério, texto teatral, aventura, romance?

Após essa primeira apreciação do livro, pode-se questionar o significado do título. Por que será que a autora deu este nome? Do que será que trata a história? Em seguida, o professor pode iniciar o trabalho fazendo uma leitura em voz alta da apresentação e interrompê-la nas duas perguntas que a autora faz, solicitando às crianças que deem sua opinião: “Por que será que as crianças brincam?” (p. 9), “Será que a gente cresce e para de brincar?” (p. 10). Aqui, cabe também propor uma discussão sobre o que se entende por brincar e quais as brincadeiras mais comuns, pedindo depois que façam uma lista coletiva das brincadeiras preferidas, socializando os diversos interesses.

DURANTE A LEITURA

O professor poderá ler o primeiro parágrafo de “Foi por causa de um castelo...” e fazer a pergunta: “Quem conta a história? Será menino ou menina?”. Depois de lido o segundo parágrafo, as crianças já terão de onde tirar a informação de que a história é contada por uma menina. Nesse momento, sugere-se uma rápida abordagem sobre foco narrativo, levando os alunos à percepção de que se trata de um texto em primeira pessoa — uma história contada por um dos personagens e do ponto de vista dele.

Essa abordagem é importante porque os alunos, quando produzem textos narrativos, raramente expressam suas lembranças e ideias pessoais, a não ser quando isso é explicitamente solicitado. Na maior parte das vezes, tendem a reproduzir, na íntegra, histórias que conhecem, ou criam novas histórias em que aproveitam seus elementos, como ambientes, personagens ou ações. A proposta é evidenciar para os alunos que suas memórias também podem render uma boa história.

Lidos os três primeiros parágrafos, pode-se pedir aos alunos que identifiquem os diversos comportamentos das crianças que foram gerando novas reações e aumentando a confusão. Avançando um pouco mais, e antes da leitura do trecho sobre a reação da diretora, é interessante conversar sobre os possíveis desfechos para essa história.



Ao final da segunda história, “Foi por causa de um rato...”, pode-se propor que os alunos façam desenhos com a possível expressão da diretora diante da cena do *hamster*.

Na terceira história, “Foi por causa de uma boneca...”, pode-se sugerir que os alunos descrevam, oralmente, como são as quatro crianças (ciumenta, agitada etc.) e que digam com quem eles acham que se parecem, que papéis nessa história gostariam de representar e por quê.

DEPOIS DA LEITURA

Nas três histórias, as personagens têm reações que geram algum conflito, mas logo elas se entendem e tudo fica bem. Pode-se propor que falem sobre os seus “melhores amigos”, mencionando que características eles têm que fazem com que se identifiquem, apesar de suas diferenças.

É interessante sugerir aos alunos que relembrem um fato ocorrido na classe durante a ausência do professor e que tenha gerado confusão; se nesse episódio houve ou não interferência de um adulto e, em caso afirmativo, qual foi a reação dele.

Outra discussão bem abrangente é sobre teatro. Quem já foi ao teatro? A qual peça assistiu? Quem já representou? Qual a diferença entre teatro e cinema? Dependendo do interesse da classe, pode-se propor a encenação de *A vida é um palco*. Os alunos poderão treinar a leitura e depois participar de uma atividade coletiva, que poderá ser de representação por meio de teatro de sombras, de bonecos ou de leitura dramatizada com máscaras. Para essa atividade, é interessante solicitar a participação de outros professores, como o de artes, para a elaboração do material plástico.

Como encerramento, o grupo poderia escrever (em subgrupos) novas situações para as frases que iniciam cada um dos capítulos “Foi por causa de um castelo...”, “Foi por causa de um rato...” e “Foi por causa de uma boneca...”. Nesse trabalho, o desafio é escrever em primeira pessoa. Ainda dentro da perspectiva de se iniciar um trabalho de escrita em primeira pessoa, uma proposta produtiva é sugerir aos alunos que escrevam cartas ou bilhetes para um dos personagens da história, contando-lhes como é sua própria escola. Outra possibilidade é propor um registro individual sobre um dia na escola ou um fim de semana em casa.

