



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
ESCOLA DE MÚSICA E ARTES CÊNICAS
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

GABRIELLA VITORINO

**JOGOS TEATRAIS: O USO DA METODOLOGIA PARA VIVÊNCIA DA MITOLOGIA
INDÍGENA BRASILEIRA**

GOIÂNIA

2019

GABRIELLA VITORINO

**JOGOS TEATRAIS: O USO DA METODOLOGIA PARA VIVÊNCIA DA MITOLOGIA
INDÍGENA BRASILEIRA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado para obtenção do título de Licenciada em Teatro pela Escola de Música e Artes Cênicas da Universidade Federal de Goiás.

Orientador: Prof. Dr. Robson Corrêa de Camargo

Co-orientadora: Profa. Ms. Renata Valério Póvoa Curado

GOIÂNIA

2019

JOGOS TEATRAIS: O USO DA METODOLOGIA PARA VIVÊNCIA DA MITOLOGIA INDÍGENA BRASILEIRA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado para obtenção do título de Licenciada em Teatro pela Escola de Música e Artes Cênicas da Universidade Federal de Goiás.

Aprovada em de dezembro de 2019.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Robson Corrêa de Camargo (Orientador)
UFG (Universidade Federal de Goiás)

Profa. Ms. Renata Valério Póvoa Curado (Co-orientadora)
UFG

Profa. Dra. Ingrid Dormien Koudela
USP

Profa. Ms. Jucilene Barros
UFMS

Prof. Ronei Vieira
UFG

Prof. Dr. Thiago Cancelier Dias

UFG

Goiânia, _____ de _____ de 2019.

A floresta está viva. Só vai morrer se os brancos insistirem em destruí-la. Se conseguirem, os rios vão desaparecer debaixo da terra, o chão vai se desfazer, as árvores vão murchar e as pedras vão rachar no calor. A terra ressecada ficará vazia e silenciosa. Os espíritos xapiri, que descem das montanhas para brincar em seus espelhos, fugirão para muito longe. Seus pais, os xamãs, não poderão mais chamá-los e fazê-los dançar para nos proteger. Não serão capazes de espantar as fumaças de epidemia que nos devoram. Não conseguirão mais conter os seres maléficos, que transformarão a floresta num caos. Então morreremos, um atrás do outro, tanto os brancos quanto nós. Todos os xamãs vão acabar morrendo. Quando não houver mais nenhum deles vivo para sustentar o céu, ele vai desabar.

Davi Kopenawa

AGRADECIMENTOS

À minha família, pelo amor, apoio e suporte. Em particular a minha mãe que além de ter me dado oportunidade de vida, foi também, minha primeira professora. Agradeço ainda minha cadelinha, Mirna Eugênia, por acalantar meu coração em momentos que nenhum ser humano conseguia.

Ao Prof. Ronei Vieira, meu primeiro mestre na arte e agora colega de profissão, que sempre me estimula a evoluir como indivíduo e artista através da sensibilidade e percepção para e com o mundo.

Ao Prof. Dr. Robson Camargo, meu segundo mestre, pela confiança e oportunidades de conhecimento teórico-prático oferecidas ao longo da minha formação.

À Profa. Ms. Renata Curado, co-orientadora nessa pesquisa, por abraçar esse projeto e orientá-lo com tamanho apreço.

Aos estudantes da turma de teatro de 2019 na UFG, pelo respeito, carinho e disposição pela qual me recepcionaram.

À Ana Paula Prado, Heloísa Cerqueira e Delícia Selcíhep pela amizade, companheirismo e cuidado nos momentos alegres e também nos tempos de crises.

À Profa. Dra. Joana Abreu, ao Prof. Dr. Newton Armani de Souza e o Prof. Dr. Dalmir Rogério Pereira pela paciência, atenção e afetuosas colaborações.

Aos povos indígenas brasileiros que conheci durante o processo de pesquisa, pela sabedoria compartilhada.

Ao Rafael Serpa e Ju Bento pela cooperação na captação e edição dos materiais audiovisuais.

À Universidade Federal de Goiás pela oportunidade de aprendizagem.

Á (s) energia (s) criadora (s) do universo e de todas as coisas, a qual chamo de Deus.

Por fim, a mim mesma, pela persistência na formação superior a qual me dedico e pela constante busca de conhecimento, fator este que me move.

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso propõe um diálogo entre a sistematização dos jogos teatrais desenvolvidos pela diretora Viola Spolin (1906-1994) e os conteúdos sobre as culturas indígenas brasileiras, por intermédio de sua mitologia. Objetiva-se experiências nas quais os jogadores não indígenas desenvolvam a linguagem teatral e vivenciem os mitos simultaneamente, cooperando para a formação sociopolítica do indivíduo que valoriza e reconhece as diversidades culturais e seus antepassados. Para isso, este material exemplifica algumas adaptações de jogos teatrais adjunto da descrição, análise e relatos acerca desta prática adaptativa.

Palavras-Chave: Jogos Teatrais; Viola Spolin; Mitologia indígena.

ABSTRACT

This final paper proposes a dialogue between the systematization of theatrical games developed by the director Viola Spolin (1906-1994) and the contents about Brazilian indigenous cultures, through her mythology. Experiences in which non indigenous players develop theatrical language and experience myths simultaneously, cooperating for the socio-political formation of the individual who values and recognizes cultural diversity and their ancestors. For this, this material exemplifies some adaptations of theatrical games along with the description, analysis and reports about this adaptive practice.

Keywords: Theatrical Games; Viola Spolin; Indigenous mythology.

SUMÁRIO

Introdução	10
1. Resumo sobre a história indígena e principais postulações	12
1.2 A gênese e significado da palavra “índio”	13
1.3 Por que a educação sobre as culturas indígenas é tão importante?	14
1.4 Mitos e lendas: arcabouços socioculturais	16
2. Jogos Teatrais	19
2.1. O sistema e concepção dos jogos teatrais	19
3. Do mito ao jogo	22
3.1 Experiências em sala de aula	34
Considerações Finais	38
Referências	39
Anexos	41

Introdução

Em um dado momento do ensino fundamental, a criança é apresentada a história colonizadora do Brasil e dos povos que aqui viviam. Esse primeiro contato com as culturas dos povos originários brasileiros para não indígenas, muitas vezes instala-se de maneira supérflua, distorcida e recheada de clichês.

Algumas escolas, por exemplo, aproveitam o dia do índio (19 de abril) para realizar apresentações para os pais ou responsáveis. Entretanto, o cenário é quase sempre o mesmo: crianças cantando algumas músicas com a temática indígena, usando um cocar com penas na cabeça e pinturas no rosto. Ou até mesmo, encenando uma curta peça que de modo geral, reforça estereótipos que auxiliam na criação/reprodução de uma imagem genérica do que é ser um indígena. Imagem esta, que foi preenchida pelo olhar do branco/europeu e representada segundo sua ideologia etnocêntrica.

Em um levantamento quantitativo realizado especificamente para essa pesquisa, 60 pessoas entre 17 e 27 anos responderam um questionário sobre seus conhecimentos da história e mitologia indígena brasileira. Nessa pesquisa, 100% dos participantes alegaram ter sido ensinados durante o ensino fundamental que no ano de 1500 os europeus chegaram no território brasileiro, 51% afirmou já ter tido contato/experiências com alguma etnia indígena, 66% disseram conhecer mitos indígenas brasileiros e 100% dos participantes sabem mitologias de outras culturas (a mais citada e conhecida por todos é a grega).

Esses dados demonstram que a geração pertencente a essa faixa etária foi instruída segundo a perspectiva eurocêntrica na qual a história do Brasil começa em 1500 e era usual o termo “descoberta”. Além disso, para algumas pessoas a mitologia indígena brasileira é desconhecida, sendo mais valorizada e de maior conhecimento mitologias externas ao nosso país.

Baseado em leituras de livros, trabalhos científicos, estudo de mapas, entrevistas e palestras, a presente pesquisa começou a ser desenvolvida no ano de 2017 mediante aquisição da categoria de bolsista pelo PROLICEN (Programa de Bolsas de Licenciatura) da Universidade Federal de Goiás. Procedendo e dilatando a pesquisa anterior, nesta

monografia iremos perambular por alguns conceitos e informações relevantes acerca dos jogos teatrais e da mitologia indígena brasileira, dando a forma do que referenciarei como *“jogo-teatral-mitológico”*.

Jogo, por ser de fato uma atividade que causa divertimento. *Teatral*, por desenvolver a linguagem da arte teatral nos praticantes e *mitológico* por ser referente às mitologias. A junção dos dois primeiros componentes, faz com que o jogo adquira também caráter pedagógico, além do entretenimento. A mitologia surge como base para o jogo teatral acontecer e o jogo teatral como alternativa metodológica para a compreensão e reflexão seguida da valorização dos mitos e suas diversidades.

Dessa forma, visa-se um material que por intermédio desta obra, possa ser tido como ponto de partida básico para aqueles que desejam lecionar mitologia indígena para não indígenas por meio dos jogos teatrais ou vice-versa. Para isso, a monografia está dividida em três etapas: (1) resumo sobre a história indígena e principais postulações; (2) jogos teatrais; (3) do mito ao jogo.

Na primeira parte, abordaremos a história indígena num conceito mais amplo, desenhando a trajetória desde algumas teorias de povoamento das Américas até a relevância da educação sobre culturas indígenas para os dias atuais e contextualização dos seus mitos e lendas. A segunda etapa será referente a sistematização dos jogos teatrais e por último, na terceira parte teremos exemplos de três adaptações de jogos teatrais a fim de estabelecer e clarificar a relação entre os dois primeiros conteúdos, pautando-se na experiência prática realizada.

1. RESUMO SOBRE A HISTÓRIA INDÍGENA BRASILEIRA E PRINCIPAIS POSTULAÇÕES

“E dali avistamos homens que andavam pela praia, uns sete ou oito [...]. Pardos, nus, sem coisa alguma que lhes cobrisse suas vergonhas.”

Esse é um trecho escrito por Pero Vaz de Caminha, em sua famosa carta enviada ao rei de Portugal, Dom Manuel I, para relatar o primeiro encontro com os povos originários brasileiros. Há alguns anos, a antropologia, a história, a geografia humana, a genética e outras ciências dedicam-se a descobrir como o ser humano conseguiu chegar ao continente americano, qual foi a rota utilizada, quando e de que modo a fizeram. Entretanto, a temática é polêmica e essas perguntas acarretam inúmeras considerações, como veremos a seguir.

Por intermédio da arqueologia, os estudos levantam diversas hipóteses acerca do povoamento das Américas. Algumas teorias são mais conhecidas e aceitas pela comunidade científica. Entre elas, a *Teoria de Clóvis ou Rota Siberiana* aponta que os indígenas vieram de terras asiáticas, chegando na América aproximadamente 12.000 anos atrás transpassando o Estreito de Bering¹. A passagem de um continente ao outro, foi possível graças a ponte terrestre (Beríngia) formada pelo fenômeno da Glaciação².

Atravessando o istmo do Panamá, os índios conseguiram migrar da América do Norte para a América do Sul e após entrarem pela região norte do Brasil — onde está localizada a Amazônia — começaram a se espalhar pelo interior do país, estabelecendo-se em diferentes locais.

¹ Região localizada entre a Rússia e os Estados Unidos, que liga os oceanos Pacífico e Ártico.

² Glaciação ou também conhecida como "Era do Gelo", é um longo período de resfriamento da Terra. Como as temperaturas baixaram e a região do Estreito de Bering tem pouca profundidade, a água do mar ficou presa nas calotas e geleiras. Consequentemente, houve baixa no nível do oceano, o que permitiu a passagem de seres humanos e animais.

No entanto, em 1977 encontraram o mais antigo fóssil humano das Américas em Lagoa Santa – MG, cognominada Luzia e de morfologia³ negróide. Este achado arqueológico segundo datação de 1998, tem cerca de 11.500 anos de idade. O que causa um lapso de tempo em relação a teoria de Clóvis, pois acredita-se que não seria possível migrar do norte ao sul do continente tão rapidamente.

Outrossim, as características cranianas de Luzia diferenciam-se da morfologia mongolóide presente no norte do continente. Todas essas e outras contradições, deram origem a *Teoria das múltiplas entradas* em que o ser humano além do Estreito de Bering teria vindo também da Oceania, navegando pelas ilhas da Polinésia até chegar na América. Tal hipótese poderia explicar os traços parecidos com aborígenes australianos e africanos de Luzia e não asiáticos. Além dessas, existem mais teses que não necessariamente descartam/anulam outras, mas podem complementá-las.

1.1 A gênese e significado da palavra "índio"

Segundo alguns historiadores o genovês Cristóvão Colombo em 1492 — apoiado pela coroa espanhola — saiu em busca de uma rota alternativa para o mercado indiano e atracou na América imaginando estar na Índia. Devido ao engano, a palavra “índio” foi denominada e mantida mesmo após a elucidação de que se tratava de um outro continente. Com o tempo, o termo foi designado para todo habitante nativo, não-europeu, pagão e com necessidade de ser “civilizado”. Dessa forma, tanto astecas, incas, maias e toda população nativa da América do Sul ficou conhecida como índios.

No entanto, Kaká Werá Jecupé no livro *“A terra dos mil povos: a história do Brasil contada por um índio”* (1998) afirma que no território brasileiro, os povos eram chamados de negros por lembrarem os africanos e não serem brancos como os europeus. Em São Paulo principalmente, grupos escravocratas nomearam “*negros da terra*”, diferenciando dos *negros da Guiné*, termo genérico usado para africanos. A nomeação podia variar de lugar para lugar. Na região baiana, por exemplo, os indígenas que eram escravizados ficaram conhecidos como *brasis* ou *brasilienses*. Outras designações também utilizadas, eram:

³ Estudo do aspecto, da forma e da aparência externa da matéria.

Na década de 1750, o termo que mais aparece na documentação era o de índio administrado. O administrado era o índio descido pelos sertanistas, ou que nasceu entre os colonizadores e vivia nas fazendas e arraiais, na maioria mulheres, tratadas, de maneira geral. [...] Havia também os índios ladinos que, no século XVIII, falavam uma língua indígena e o português e transitavam tanto entre os colonizadores, quanto nas aldeias. Na análise da documentação se percebe que muitos índios ladinos eram tratados com a alcunha de bastardos ou cabras (indígena com branco), caburés (negro e indígena), carijós (índio administrado), vermelhos, mestiços e administrados. Todas essas designações apresentadas variavam dependendo de quem escrevia e para quem era endereçado o documento, mudavam com o passar dos anos e tinham características locais. (DIAS, 2017, p. 21-22)

Desse modo o termo “índio” e demais classificações derivadas (mediante aspectos de origem, religião, cor de pele, entre outros) eram utilizadas de modo depreciativo e refletia as visões do colonizador, pois no período antecessor à invasão “o índio não chamava nem a si mesmo de índio” (JECUPÉ, 1998, p.13).

1.2 Por que a educação sobre as culturas indígenas é tão importante?

Segundo algumas teorias com características difusionistas, há milênios atrás, o território brasileiro já havia tido contato com outros povos (incas, chineses, vikings, entre outros). Essa relação além de deixar rastros, supostamente gerou influências entre as culturas.

Ao longo de cerca de 5.000 anos, até a época da chegada dos portugueses, muitos povos vindos do outro lado do oceano passaram pelo Brasil. Alguns vinham comercializar com os antigos daqui, outros vieram se aventurar, e outros ainda para realizar operações até hoje misteriosas para os estudiosos, além de colonizações esparsas. Por aqui aportaram egípcios, cananeus, tártaros, babilônios, fenícios, hititas, hebreus. A presença deles está registrada em escritas rúnicas em pedras milenares, ou seja, a escrita dos vikings, assim também em escritas de características fenícias, hebraicas e tártaras. [...] Povos de civilizações indígenas como os astecas, maias e inca também deixaram sua influência e presença no lado amazônico do Brasil nesse período. (JECUPÉ, 1998, p. 45)

Entretanto, a história mais difundida relata que no dia 22 de abril de 1500, algumas caravanas europeias desembarcaram no Brasil com o intuito de tomar posse das terras negociadas pelo Tratado de Tordesilhas, assinado em 1494. Comandados por Pedro Álvares Cabral, as tripulações compostas por 1400 homens em 13 caravelas, saíram do Rio Tejo em Lisboa - Portugal, em direção às terras da Índia para acordos diplomáticos, mas antes deveriam verificar e iniciar a colonização das já conhecidas terras do oeste.

Supõe-se que quando Cabral veio ao Brasil, o país estava ocupado por cerca de 5 milhões de indígenas que falavam mais de 1000 línguas. No entanto, os últimos dados do censo do IBGE realizados em 2010, estima que existem 817.963 mil indígenas, representando 305 etnias e 274 línguas. Essas informações evidenciam a tentativa de aculturação e aniquilação física na qual os povos originários foram submetidos.

Depois desse árduo e desumano processo de morticínio cultural, vulgo colonização do Brasil, perdura ainda a ideia de que o indígena é algo referente ao passado. Há também uma visão equivocada de atraso frente a modernidade e generalização da sua identidade. Tais pressupostos quando difundidos em escolas, cooperam na formação de uma figura distanciada dos indígenas que transpassam gerações.

Esta figura foi ao longo do tempo representada de diversas formas na literatura — detentora de influência eminente no meio social. Em uma determinada fase, por exemplo, destacavam os índios como amantes da natureza, guardiões da fauna e da flora. Em outra, como bárbaros e selvagens. E na terceira e última concepção que teve início na década de 1980, finalmente o índio passou a ser visto como cidadão de direitos específicos.

Essa última perspectiva pode ter sido influenciada pela homologação da Constituição de 1988, na qual pela primeira vez houve o reconhecimento dos direitos indígenas que do ponto de vista legal, tais direitos eram quase desconhecidos até então.

Antes da Constituição de 1988, a diversidade indígena não era reconhecida pela legislação brasileira. As Constituições de 1824 e 1891 trataram apenas dos cidadãos brasileiros e não reconheciam as especificidades étnicas e culturais dos povos indígenas. As Constituições de 1934 e 1937 trouxeram em seus artigos apenas menções sobre as terras indígenas. (FREIRE, 2013, p.29.)

Após a Constituição de 88⁴, ocorreu também um avanço no âmbito educacional com a aprovação da lei 11.645/2008 que incluiu no currículo oficial da rede de ensino, a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena". E desde

⁴ É importante mencionar que apesar da obtenção de alguns direitos indígenas, muitos deles só existem teoricamente, pois na prática ocorrem transgressões de ordem política e social. A luta pelo cumprimento e respeito aos direitos já conquistados e os que ainda necessitam ser adquiridos é constante.

então, a história indígena tem conseguido se aproximar cada vez mais da ótica dos próprios integrantes de sua cultura. Fato que pode ser evidenciado consultando e diferenciando os livros didáticos antigos dos atuais.

A generalização do indígena decorrente do eurocentrismo distorce sua realidade, pois existem inúmeras etnias com comportamentos, rituais, lendas e idiomas totalmente diferentes de outras etnias. Ou seja, a diversidade cultural indígena é imensa. Portanto, mediante esses equívocos citados e outros que são propagados, a educação sobre as culturas indígenas é relevante pois:

- Propõe conhecer, reconhecer e valorizar as culturas e história indígena.
- Auxilia na construção de uma identidade que busca o pessoal dentro do coletivo.
- Fortalece a luta das culturas indígenas na sociedade, indo contra a tendência do esquecimento e/ou ofuscamento dos mitos, costumes, línguas e tradições, que a ideologia cultural dominante se esforça para conseguir.
- Leva ao entendimento de suas origens, de sua existência.
- Combate o etnocentrismo⁵, contribuindo para uma visão menos preconceituosa e discriminatória.

Para que isso seja atingido, algumas pesquisas propõem que a melhor forma de apresentar as culturas indígenas para o não indígena deve ser através da imersão, do contato com os pajés, xamãs, do descobrimento dos significados das simbologias, etc. Sendo assim, as lendas, os mitos, os cantos e as danças podem ser um limiar e nesse estudo trabalharemos especificamente com as mitologias.

1.3 Mitos e lendas: arcabouços socioculturais

Os termos mitos e lendas são comumente confundidos e pouco esclarecidos para a sociedade, pois ocasionalmente existe um mero engano de que ambos possam possuir significados similares. Entretanto, a designação dos termos é complexa em qualquer

⁵ Do grego "*ethnos*" que significa "nação, tribo ou pessoas que vivem juntas" e centrismo que expressa o centro. Ou seja, é um conceito da antropologia no qual o ser humano possui a visão de que sua etnia, cultura e tradição é superior e mais importante que outra.

âmbito justamente pela dificuldade em encontrar uma definição que abranja todos os seus tipos e funções presentes nas sociedades antigas e contemporâneas.

Etimologicamente, "mito" advém da palavra grega *mythos* que deriva do verbo *mytheio*, "contar, "narrar" e de *mytheo*, "contar", "conversar". No senso popular, mito é relacionado a falsidade, mentira. Na perspectiva antropológica, o termo exprime a verdade mais profunda e perpétua. Nesse entrave, torna-se difícil encontrar definições que possam ser aceitas pelos eruditos e ao mesmo tempo, acessíveis aos não-especialistas.

No livro *"Mito e realidade"* do professor, filósofo e mitólogo romeno Mircea Eliade (1907-1986), é levantada uma definição que para o autor parece ser a menos imperfeita, por ser a mais ampla. Nela acredita-se que o mito conta uma história sagrada. Ele relata um acontecimento referente aos tempos primordiais, narrando como a realidade total ou fragmentada passou a existir. É, portanto, a narrativa de uma gênese que tem como personagens, os entes sobrenaturais tornando-se conhecidos pelas ações realizadas no tempo inicial. O mito revela suas atividades criadoras, desvendando a sacralidade das obras. Pela irrupção do sagrado (ou "sobrenatural") e intervenção dos entes sobrenaturais respectivamente, o mundo se converte no que atualmente é e o ser humano em um ser mortal, sexuado e cultural. Em suma,

De modo geral pode-se dizer que o mito, tal como é vivido pelas sociedades arcaicas, 1) constitui a História dos atos dos entes sobrenaturais; 2) que essa História é considerada absolutamente *verdadeira* (porque se refere a realidades) e *sagrada* (porque é a obra dos Entes Sobrenaturais); 3) que o mito se refere sempre a uma "criação", contando como algo veio à existência, ou como um padrão de comportamento, uma instituição, uma maneira de trabalhar foram estabelecidos; essa a razão pela qual os mitos constituem os paradigmas de todos os atos humanos significativos; 4) que, conhecendo o mito, conhece-se a "origem" das coisas, chegando-se, conseqüentemente, a dominá-las e manipulá-las à vontade; não se trata de um conhecimento "exterior", "abstrato", mas de um conhecimento que é "vivido" ritualmente, seja narrando cerimonialmente o mito, seja efetuando o ritual ao qual ele serve de justificação; 5) que de uma maneira ou de outra, "vive-se" o mito, no sentido de que se é impregnado pelo poder sagrado e exaltante dos eventos rememorados ou reatualizados. (ELIADE, 2013, p.22)

Por fazer parte do cotidiano e das identidades indígenas, os povos originários conseguem facilmente distinguir as diferenças entre mitos e lendas utilizando a separação entre "histórias verdadeiras" e "histórias falsas":

Entre as histórias verdadeiras incluem aquelas que tratam da origem do mundo, da criação do homem e relatos sobre os grandes heróis nacionais. Seus protagonistas são deuses e seres sobrenaturais. As histórias falsas, por sua vez, destacam-se pelo conteúdo profano e características cômicas. Em resumo, os mitos são sagrados, por isso servem de orientação no meio social; os contos e fábulas prescindem de qualquer fundamento. (GALDINO, 2016, p. 148)

Desse modo, o mito se enquadra no que consideram como histórias verdadeiras por serem sagradas e se referir a *realidades*. Mitos cosmogônicos, por exemplo, são verdadeiros pois tem como prova a existência do mundo. O mito pode afrontar à lógica científica e nas sociedades indígenas geralmente é contado, dançado, reverenciado em momentos solenes por pessoas determinadas. A repetição é sua respiração, pois é através dela que o mito consegue perdurar sua vida e seu vigor.

Por sua vez, a lenda é uma tradição oral e a oralidade é sua característica principal. Ela é transmitida através de narrativas — acrescidas de elementos ficcionais — que podem acarretar em várias versões da mesma história conforme é repassada. Expõe também temáticas de cada região e costuma relatar algum acontecimento histórico que impactou determinado grupo social. Ainda que possam transmitir algum ensinamento, as lendas não possuem o propósito de explicar algo, como faz o mito.

Sendo assim, toda a narrativa mítica concerne diretamente aos indígenas, enquanto os demais gêneros se referem aos acontecimentos que embora tenham modificado algo no mundo, não transformam a condição humana como tal. É relevante relatar ainda que aquilo considerado “história verdadeira” para um grupo étnico pode ser considerado “história falsa” para outro, pois as mitologias variam de etnia para etnia. No entanto, segundo Mircea Eliade, muitas vezes essa divisão entre verdadeiro-falso é sentida evidentemente em seus meios.

2. JOGOS TEATRAIS

“O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas pressupõe sempre a sociedade humana.” (HUIZINGA, 1980, p.3)

Partindo do pressuposto que o jogo é um elemento constituinte da cultura e não apenas uma manifestação da mesma, nesta etapa estudaremos um determinado tipo de jogo: os jogos teatrais, desenvolvidos por Viola Spolin.

Considerada umas das pessoas mais influentes do teatro improvisacional norte-americano, Viola Spolin nasceu no dia 7 de novembro de 1906 na cidade de Chicago e morreu aos 88 anos em Los Angeles no dia 22 de novembro de 1994. Ao longo de sua vida, desenvolveu os cargos de pesquisadora, diretora de teatro e pedagoga.

Entre 1924 e 1927, Viola participou do trabalho social realizado na Hull House⁶, onde conheceu sua professora e diretora da instituição, Neva Leona Boyd (1876-1963). A intensa relação entre as duas, influenciou fortemente no desenvolvimento dos jogos teatrais.

Viola escreveu alguns livros que foram traduzidos no Brasil pela Editora Perspectiva, são eles: *Improvisação para o Teatro* (1978), *O Jogo Teatral no Livro do Diretor* (1999), *Jogos Teatrais: O Fichário de Viola Spolin* (2000) e *Jogos Teatrais na sala de aula: Um manual para o professor* (2007).

2.1 O sistema e concepção dos jogos teatrais

Oriundo da inspiração obtida durante o treinamento com Neva Boyd, os jogos teatrais não são meras atividades de lazer. Propõe-se por intermédio deles, o aprendizado pela experiência que nesse caso, precisa transpassar o ser no momento em que ele a vivencia e posteriormente abrir oportunidade de reflexão.

Uma vivência mecânica, sem percepção dos fatos não chega a ser uma experiência, já que o indivíduo não consegue captar o que está vivenciando.

⁶ Fundada em 1899, a Hull House era uma instituição de voluntários que recebiam e abrigavam imigrantes disponibilizando para eles, programas educativos, sociais e artísticos.

Perceber a vivência no momento em que ela ocorre, é tomar consciência da experiência, consciência esta que geralmente, vem em um primeiro momento sem reflexão aprofundada, surge apenas como reconhecimento e/ou apreensão dos fatos. (RAMALDES; CAMARGO, 2017, p. 80).

A estrutura dos jogos teatrais propõe o momento reflexivo e argumentativo por meio da avaliação, conforme será apresentado adiante. Grande parte dos jogos estão no formato palco/plateia, onde todos os jogadores revezam entre as duas posições. Ou seja, ora são plateia, ora são jogadores. Essa colocação permite o desenvolvimento de técnicas teatrais e também prepara os estudantes para serem plateia, instigando seus olhares críticos.

Os jogos teatrais possuem três principais procedimentos, são eles: Foco, Instrução e Avaliação. Segue abaixo suas respectivas explicações:

Foco: Referenciado inicialmente pela autora como "ponto de concentração (POC)", o foco é utilizado para direcionar a energia e atenção dos jogadores para o trabalho de cena. Determinado pelo professor, o foco movimenta o jogo e estimula o ato criativo.

Instrução: Mediante dificuldade dos praticantes em manter o foco estabelecido, as instruções do professor/orientador entram com função de impedir a dispersão dos jogadores, estimulando a continuação do jogo. As instruções são expressões que se aproximam do cotidiano/realidade dos estudantes e são dadas durante o jogo, não devendo haver pausa para sua inserção.

Avaliação: Realizada após o término do jogo, esta última etapa reforça a necessidade do foco durante a cena e possibilita a compreensão dos alunos sobre o jogo. Isenta de julgamentos do tipo "bom ou ruim", a avaliação dos jogos não deve impor tal juízo de valor. Esse momento se atenta para indagações do seguinte viés: "os problemas que o foco propôs, foram resolvidos?". O hábito da avaliação feita entre os alunos, incentiva a capacidade em argumentar, observar, dialogar e compreender seu aprendizado, além de tomarem conhecimento das reflexões dos demais jogadores e terem a oportunidade de melhorar seu próprio jogo a partir delas.

Sem explorar as fases da vivência, da observação e reflexão do processo, o jogo se torna uma atividade de lazer sem aquisição de conhecimento. Ainda para seu desenvolvimento, Spolin designou três aspectos essenciais para a estrutura dramática: **Quem** (personagem/relacionamento), **Onde** (ambiente incluindo os objetos físicos dele) e **O quê** (a ação da personagem). Determinados jogos trabalham esses elementos separadamente.

É importante notar o fato dos jogos possuírem uma complexidade gradual. Sendo assim, para professores que possuem como objetivo principal as mitologias indígenas e optam por trabalhá-las através da metodologia de Spolin, os jogos que detêm menos preocupação cênica podem ser mais eficazes. Outrossim, para docentes que almejam especialmente a formação de ator, os jogos que exercitam mais a estrutura cênica (estes fazem uso dos elementos dramáticos, sendo mais complexos) podem ser imensamente úteis.

A complexidade crescente dos jogos é indicada em *Theater Game File* através da organização das fichas em A, (Jogos Teatrais), B (Jogos Teatrais acrescidos da estrutura dramática) e C (Jogos Teatrais com alunos adiantados). Em *Improvisação para o Teatro*, essa divisão é feita através das observações que acompanham os jogos, e alguns são indicados para “alunos mais adiantados”. (KOUDELA, 2002. p. 41)

Sendo assim, o Fichário de Viola Spolin é um material seminal que atende objetivos educacionais específicos, podendo ser usufruídos por professores graduados ou não em teatro.

É recomendável a leitura dos outros livros de Viola, pois entendendo os conceitos e obtendo um conhecimento mais aprofundado proveniente das leituras, será possível adaptar os jogos corretamente e os mesmos se converterão em uma metodologia poderosa.

3. DO MITO AO JOGO

Interligando os conhecimentos compartilhados nos capítulos anteriores, nesta última etapa mesclamos os conteúdos a fim de adaptar jogos teatrais para proporcionar vivências da mitologia indígena brasileira e desenvolvimento da linguagem teatral simultaneamente. Para essas adaptações, primeiramente foi escolhido o mito e, por conseguinte, o jogo teatral.

A fim de exemplificar os jogos-teatrais-mitológicos, trabalharemos com 3 mitos que podem ter um jogo adaptado para cada um (como foi feito na primeira e segunda adaptação deste trabalho) ou a junção de dois ou mais jogos teatrais para um único mito (exemplo contido na terceira adaptação).

Como foi dito no primeiro capítulo, as culturas indígenas possuem grande diversidade e os mitos mudam de etnia para etnia. Para evidenciar essa pluralidade, escolhemos uma tipologia mítica (a origem do fogo) que será apresentada em etnias diferentes. Esses mitos podem ser encontrados nos livros *“Outras tantas histórias indígenas de origem das coisas e do universo”* e *“Como surgiu: mitos indígenas brasileiros”*), ambos do escritor e professor indígena, Daniel Munduruku. Por fim, estes jogos teatrais que podem ser aplicados para atores/não-atores em qualquer instituição de aprendizagem e com diferentes faixas etárias, pertencem à sessão A e B do livro *“Jogos Teatrais: o fichário de Viola Spolin”*.

Buscando compreender a estrutura do mito, neste capítulo suas histórias estão organizadas em núcleos dramáticos. Sendo assim, a narrativa está dividida em etapas com os acontecimentos/ações (O Quê) numerados. As informações de personagens (Quem) e lugares (Onde) também estão descritas em cada uma das fases. Essa organização serve de auxílio para o coordenador durante o planejamento das adaptações, não sendo entregues aos estudantes. Estes recebem o mito na íntegra ou seu resumo, quando necessário. Os mitos completos podem ser encontrados nos anexos. Segue as adaptações:

MITO Nº.1

COMO SURTIU O FOGO

MITO KAYAPÓ⁷ - PA

I ETAPA

Personagens: jovem, filhotes de arara, cunhado, araras adultas

Lugar: árvore onde tem um ninho

1. Um jovem encontra um ninho de arara com dois filhotes.
2. O ninho é muito alto, então ele pede ajuda para o cunhado.
3. Quando o cunhado subiu e tentou pegar os filhotes, estes gritaram tanto que chamaram as araras adultas.
4. As araras adultas atacaram o cunhado.
5. Como o cunhado não conseguiu pegar os filhotes, o jovem ficou nervoso e foi embora deixando seu cunhado preso no alto da árvore.

II ETAPA

Personagens: cunhado, onça macho, onça mulher

Lugar: casa das onças

6. O cunhado ficou preso na árvore por cinco dias passando fome e sede.
7. Chegou uma onça faminta que tentou pegá-lo em cima da árvore, mas não conseguiu.
8. A onça perguntou o que ele estava fazendo lá e pediu que jogasse os filhotes de arara para ela.
9. O jovem jogou os filhotes para onça comer.
10. A onça encostou um pau para que o menino descesse. Porém ele ficou com medo de ser comido também.
11. A onça prometeu que daria algo para beber ao menino.
12. Ele desceu e ela o carregou nas costas até um riacho.
13. A onça pediu para adotar o menino já que não tinha filhos e ele aceitou.
14. Quando chegou na casa de seu novo pai, viu uma fumaça e perguntou o que era.

⁷ Os Kayapó (Caiapó, Kaiapó, Kubenkokré) se autodenominam Mebemokré, que significa “gente do fundo do rio”. Eles vivem no sul do Pará, pertencem à família linguística Jê e têm aproximadamente 5.000 pessoas nessa etnia.

15. A onça respondeu que era o fogo e deu carne assada para seu filho comer.
16. Depois quando ela foi caçar, o menino a seguiu até que sentiu fome e pediu para a mulher da onça lhe dar o que comer.
17. A mulher da onça negou e correu atrás do menino que se refugiou com a onça pai.
18. A onça pai o protegeu e conversou com a sua mulher.
19. Pela manhã a onça pai fez um arco e flecha para o filho e pediu para atirar num ninho de cupim. Disse que caso a sua mulher tentasse algo novamente, deveria atirar nela.
20. Quando o menino sentiu fome novamente, foi até a onça mulher e pediu comida.
21. Ela o ameaçou de novo e ele direcionou o arco e flecha para ela que suplicando prometeu lhe dar comida.
22. Ele atirou mesmo assim e a matou.
23. Contou para a onça pai que entendeu sua atitude, deu mais carne assada para o filho e pediu que fosse até sua antiga família falar sobre o fogo.
24. O pai disse que o menino podia responder o grito das pedras e da aroeira, mas não do pau-podre.

III ETAPA

Personagens: menino, demônio, quatis, Caiapó

Lugar: floresta, aldeia e casa da onça macho

25. Na floresta, o menino respondeu o pau-podre. E depois de um tempo, surgiu mais um grito de um espírito feio da floresta que o menino também respondeu.
26. Esse espírito tentou se passar pelo pai do menino que não se enganou, pois o pai tinha cabelos compridos.
27. Então o espírito retornou com cabelos longos, mas o pai tinha cavilhas nas orelhas. E então o menino descobriu que era o demônio Me-galô-kamdu're.
28. Descoberto, o demônio se projetou no menino até ele perder suas forças e desmaiar.
29. O espírito então carregou o menino e o colocou dentro de um jacá para depois servir de alimento para seus filhos.
30. No caminho para casa, o espírito sacudiu uma árvore cheia de quatis que caíram, sendo também colocados dentro do jacá.
31. Durante o percurso o menino fez a sugestão de um atalho e o demônio acatou.
32. O garoto escapou e deixou no seu lugar uma pedra.

33. O demônio chegou em casa e percebeu a ausência do menino.
34. Quando o jovem retornou para a aldeia, disse que o povo não precisaria comer nada cru e convidou todos para irem até a casa das onças buscar o fogo.
35. A onça pai entregou o fogo para o filho e os Caiapó acabaram possuindo o fogo graças as aventuras do jovem.

Para este mito será utilizado o jogo teatral “*Blablação: Português*” (SPOLIN, 2001, ficha A88) que possui a seguinte estrutura:

BLABLAÇÃO: PORTUGUÊS	A88
PREPARAÇÃO Introdutório: <i>Blablação Vender</i> (A86) e <i>Blablação: Incidente Passado</i> (A87). Jogadores na plateia. FOCO Comunicação. DESCRIÇÃO Times de dois ou três jogadores e um instrutor. Para uma demonstração introdutória, o coordenador pode dar a instrução. Os jogadores escolhem um assunto para conversar. Quando a conversa se tornar fluente em português, dê a instrução <i>Blablação!</i> e os jogadores devem mudar para a <i>Blablação</i> até que sejam instruídos em retomar a conversa em Português. INSTRUÇÃO <i>Blablação! Português! Blablação! Português!</i> (e assim por diante). AVALIAÇÃO A conversa fluiu e teve continuidade? A comunicação foi sempre mantida? Jogadores, vocês concordam? NOTAS 1. <i>Blablação: Português</i> é ideal para desenvolver a habilidade para dar e receber instrução para todas as faixas etárias. Quando o jogo estiver entendido, divida o grupo em time de três. Muitos times podem jogar simultaneamente, cada um com seu instrutor. Dê a todos os membros do time a oportunidade de ser instrutor pelo menos uma vez. 2. Com relação à instrução, se a <i>Blablação</i> se tornar penosa para qualquer jogador, mude imediatamente para o português durante algum tempo. Isto ajuda o jogador que está resistindo ao problema. 3. O momento da mudança deve acontecer quando os jogadores estiverem desatentos, no meio de um pensamento ou de uma frase. No momento de desequilíbrio, a fonte de novos <i>insights</i> pode ser aberta. Aquilo que estava oculto vem resgatá-lo. ÁREAS DE EXPERIÊNCIA Comunicação: Falando-Diálogo Teatro: O Quê (Atividade) Mostrar, Não Contar Série de <i>Blablação</i> Comunicação Não-Verbal	

Como adaptação, ao invés dos jogadores escolherem um assunto para conversar, o coordenador deverá entregar o mito escrito dando um tempo para que este seja lido, sem esclarecer ainda como o jogo será. Após o término da leitura — na qual precisa haver instrução para ser realizada com máxima atenção —, pode-se explicar as regras do jogo.

Nesta proposta, pode ser interessante dividir a turma em palco-plateia, oferecendo a oportunidade dos expectadores assumirem a função de instrutor. Ou seja, quem assiste poderá participar ativamente ao orientar o jogo, optando pelo diálogo em português ou em blablação.

Sem combinações anteriores com outros membros do grupo, os jogadores deverão selecionar personagens do mito e improvisar sua encenação utilizando as duas linguagens disponíveis. A organização do *Quem* durante a improvisação é flexível, pois dependendo da quantidade de indivíduos no grupo, cada jogador pode ter um ou mais personagens e até mesmo trabalhar com alguns sendo imaginários.

É necessário que os jogadores estejam sintonizados e atentos aos gestos do colega de cena, principalmente quando estiverem exercendo a blablação para que saibam em que ponto da história estão atuando.

MITO Nº.2

A ORIGEM DO FOGO

MITO DO POVO BORORO⁸ – MT

I ETAPA

Personagens: macaco, preá e peixes

Lugar: canoa no mar ou rio

1. Os Bororó viram os macacos ascenderem fogo e aprenderam.
2. O macaco estava junto de um preá que não parava de roer o milho dentro da canoa.
3. O macaco advertiu que ele acabaria roendo o fundo da canoa e que afundariam.

⁸ Os Bororos, Otuques, Bororós ou *Boe* (autodenominação) significa “pátio da aldeia”. Habitam o estado do Mato Grosso do Sul, falam a língua bororo pertencente ao tronco linguístico macro-jê e sua população conta com 2.000 pessoas.

4. O preá continuou roendo, a canoa afundou e os peixes comeram o preá.
5. O macaco sabia nadar muito bem e enfiou a mão dentro da guelra de um peixe para que este o ajudasse a chegar na praia.

II ETAPA

Personagens: peixe, macaco, jaguar 1 e 2

Lugar: floresta

6. Com o peixe ainda em sua mão, encontrou na floresta um jaguar faminto que queria o peixe para comer.
7. O jaguar perguntou onde estava o fogo para assá-lo.
8. O macaco apontou para o sol e disse para o jaguar correr até ele para procurar o fogo.
9. O jaguar foi mas voltou por não encontrar.
10. O macaco mandou o jaguar ir de novo e assim que ele saiu novamente, o macaco atritou galhos para obter fogo e saboreou o peixe assado.
11. O macaco então subiu em um jatobá para ver o jaguar chegar.
12. O jaguar chegou exausto. Desconfiado que foi enganado, jurou vingança.
13. Começou a farejar os rastros do macaco e com o assobio do mesmo, o encontrou no topo do jatobá.
14. O jaguar pediu para o macaco descer e o macaco não quis por saber que ele o queria morto.
15. Chateado, o jaguar enviou um forte vento para derrubar o macaco.
16. Cansado, o macaco ficou pendurado com a mão direita.
17. O macaco desistindo, pediu o jaguar para escancarar a boca e mergulhou dentro dela.
18. Assim o jaguar saboreou a carne do macaco, mas este não parava quieto dentro da sua barriga.
19. O jaguar tentou acalmar o macaco, que lembrou-se de uma faca que carregava consigo.
20. O macaco feriu o jaguar por dentro. Machucado, ele deixou o macaco sair.
21. Pegou as tripas do jaguar e fez tiras para amarrar os cabelos como enfeite.
22. O macaco saiu para caçar e achou outro jaguar que tentou devorá-lo.

23. Quando o macaco mostrou as tiras do outro jaguar, o jaguar saiu correndo pela floresta e desistiu de comê-lo.

O jogo escolhido para esse mito, será o “*Diálogo Cantando*” (SPOLIN, 2001, ficha B47) e nele consta:

DIÁLOGO CANTANDO	B47
PREPARAÇÃO Introdutório: Vogais e Consoantes (B46). Jogadores na plateia. FOCO Cantar todo diálogo. DESCRIÇÃO Dois ou mais jogadores entram em acordo sobre Onde, Quem e O que. Todo diálogo deve ser cantado. INSTRUÇÃO Cantem suas palavras! Intensifique-as! Cantem com o corpo todo! AValiação Os jogadores exploraram todas as áreas às quais o diálogo cantado poderia conduzir? Jogadores, vocês concordam? NOTAS 1. Não há necessidade de vozes afinadas para esse jogo, já que se trata de um jogo de extensão do som. 2. Jogadores que recitam as palavras dramaticamente (recitativo) devem ser continuamente instruídos para o salto melódico que é latente em todo o diálogo. 3. Não imponha uma estrutura melódica aos jogadores. Caso apareça uma melodia, ela deve surgir espontaneamente. ÁREAS DE EXPERIÊNCIA Fluência Verbal e Qualidades Tonais Comunicação: Ressonância na Fala Extensão do Som Comunicação: Agilidade Verbal	

Assim como na adaptação anterior, pode-se dividir os participantes em palco-plateia e além disso, os jogadores também precisarão de um tempo anterior a prática para leitura da narrativa mítica sem esclarecimentos de como o jogo sucederá. O diálogo cantado poderá ser realizado por intermédio de encenação (lembrando a configuração do Quem, Onde e O quê), ou caso haja dificuldade, os jogadores poderão contar o mito cantando-o para a plateia.

MITO Nº.3

A ORIGEM DO FOGO

MITO DO POVO TARIANO⁹ - AM

I ETAPA

Personagens: dois mariscadores, moço do fogo

Lugar: canoa no rio

1. No princípio, não havia fogo. As pessoas eram obrigadas a comer frutas e raízes se não quisessem comer carne crua.
2. Um dia, dois mariscadores que tinham ido pescar, dormiram sobre uma pedra do rio. Caiu uma chuva forte que os deixaram com frio. Mas de repente, sentiram um calor bom e adormeceram novamente.
3. Ao acordar, sentiram um cheiro de fumaça e foram atrás do lugar onde estava saindo aquela fumaça.
4. Chegando lá encontraram os peixes todos chamuscados.
5. Como o cheiro estava ótimo, provaram e acharam saborosos.
6. Tentando descobrir como os peixes ficaram daquele jeito, na próxima noite decidiram que ficariam vigiando.
7. Para não dormir, deitaram de costas um para o outro e se beliscavam.
8. Conforme o dia clareou, viram sair uma cabeça de dentro do rio que foi se transformando num moço muito bonito. Seu corpo saía um brilho como o do sol.
9. Com as pernas tremendo de medo, um dos homens jogou uma pedra. A pedra ficou luzindo e o moço, assustado, desapareceu no rio.
10. Os dois tentaram pegar a pedra, mas como estava quente, resolveram colocar lenha para que ela não apagasse.
11. Decidiram levar a descoberta para a aldeia.

II ETAPA

Personagens: dois mariscadores, indígenas da aldeia, tuxaua, mulheres

Lugar: rio, aldeia

⁹ Os Tariano, Tariana ou Talieseri se reconhecem como “filhos do sangue do trovão”, *bipó diroá masí*. Vivem entre os extremos do Estado do Amazonas e da Colômbia, falam a língua Tukano da família linguística Aruak e segundo a Funasa (2010) existem 2.067 indígenas dessa etnia.

12. Durante a viagem, um alimentava o fogo e o outro remava.
13. Chegando na aldeia, as pessoas na terra se assustaram com a luz que vinha até elas.
14. As pessoas se armaram com arcos e flechas até que um dos mariscadores tocou a flauta usada como sinal de aproximação da aldeia, então souberam que eram amigos.
15. Os mariscadores contaram a história.
16. O tuxaua, chefe da aldeia ordenou que cada família levasse um pouco do fogo para casa cuidando para que ele não apagasse.
17. Disse ainda que na lua nova os homens saíam em busca da Mãe do Rio para aprender mais coisas.
18. As mulheres não se conformaram alegando que elas aquecem os filhos e maridos.
19. Tuxaua concordou e a comunidade foi para o local esperar o dono do fogo.

III ETAPA

Personagens: dois mariscadores, moço, mulheres, pajé, tuxaua

Lugar: rio

20. Depois de esperarem várias luas, dois mariscadores foram pescar piraíba.
21. Algo mordeu a isca, mas precisou da ajuda de toda a comunidade para puxar.
22. Quando conseguiram, viram que não era comida. Era o corpo mole do moço.
23. As mulheres levaram o fogo para perto dele e ficaram enlouquecidas com sua beleza.
24. Tocaram no corpo dele que logo enrijeceu e os cabelos passaram a brilhar.
25. Quando o sol apareceu, o moço conseguiu ficar em pé e falou para a comunidade não deixar o fogo apagar, pois o fogo deixaria toda comida mais gostosa. Por fim, pediu para ficar só com o pajé.
26. Disse ao pajé que o fogo mudaria os costumes e que alguém entre eles surgiria para mostrar a vontade do sol. Pediu ainda para que não contasse a ninguém.
27. Logo em seguida, foram para a beirada do rio e as mulheres encheram o moço de perguntas, deixando-o atordoado.
28. O moço respondeu às perguntas falando que não possuía nome, mas era filho de peixes.
29. Quando os mariscadores chegaram com uma piraíba, o moço ensinou como deixá-la mais gostosa.

30. Convidou o tuxaua para comer e após a demonstração, todos tentaram assar os demais pedaços da piraíba.

31. O tuxaua pediu para as mulheres voltarem para casa e prepararem caxiri, pois fariam uma grande festa para o moço em agradecimento.

32. As mulheres pediram para o dono do fogo não sumir, pois cada uma queria dançar com ele na festa.

33. O moço chamou o tuxaua para conversar e disse que no dia seguinte, o filho do sol iria chegar e trazer costumes e instrumentos novos. Pediu também para avisar os rapazes evitando que eles se assustem. Assim o tuxaua fez.

IV ETAPA

Personagens: moço, filho do sol e sua mãe, tuxaua, pajé

Lugar: rio

34. Quando a noite chegou, ouviram sons bonitos e viram vultos se aproximando. O moço do fogo foi para a pedra e começou a cantar e bater os pés no chão.

35. O filho do Sol desceu acompanhado de sua mãe.

36. O filho do Sol disse para cuidarem das mulheres para que elas fossem gente de bem. No dia seguinte, disse que traria instrumentos que só os homens poderiam ver.

37. Assim que o filho do sol foi embora, um dos homens disse que o povo estava triste.

38. O tuxaua pediu para que ficasse calado, pois o homem ainda era muito moço e seu coração não sabia esperar.

39. Os instrumentos chegaram e o filho do Sol nomeou um por um. Para o pajé deu o instrumento principal. Depois ordenou que tocassem apenas durante a noite e pediu que nunca contassem às mulheres o segredo dos instrumentos.

40. O filho do sol partiu com sua mãe para o céu.

V ETAPA

Personagens: moço, mulheres, pajé, tuxaua

Lugar: rio e aldeia

41. O tuxaua lembrou que deveriam voltar para a aldeia e fazer festa para as mulheres.

42. Ele convidou o moço que a princípio relutou devido ao receio de que as mulheres o forçariam a coisas que ele não queria, mas logo foi convencido pelo tuxaua.

43. Quando chegaram à aldeia, as mulheres fizeram inúmeras perguntas. O moço saiu para contemplar Ceucy e as sete estrelas que forravam o céu.
44. O tuxaua foi até ele e o convidou para dançar.
45. O moço disse que não sabia, mas se o líder ensinasse, ele tentaria. Porém, logo foi rodeado pelas mulheres novamente.
46. O moço disse que não conseguiu aprender porque as mulheres o distraíram.
47. Então, o moço pediu o cigarro do pajé e com duas baforadas subiu para o céu. Em seguida, desapareceu ao mergulhar nas águas do rio.
48. As mulheres começaram a chorar e o tuxaua as reuniu para contar como elas deveriam agir daquele dia em diante.

Diferenciando das duas adaptações anteriores, nesta usaremos dois jogos teatrais (SPOLIN, 2001, ficha A90 e A75). São eles:

QUANTO VOCÊ LEMBRA?	A90
PREPARAÇÃO Jogadores na plateia. FOCO Ler e ouvir ao mesmo tempo. DESCRIÇÃO Faça a contagem em times de dois jogadores - um leitor e um falante. O leitor começa a ler silenciosamente alguma história ou artigo de um livro ou revista, enquanto o falante relata algum incidente ou experiência passada diretamente para o leitor. O leitor deve colocar o FOCO em estar aberto tanto para o que está lendo como para aquilo que o falante está lhe contando. Antes de trocar os papéis, o leitor conta para o falante o que leu e ouviu. INSTRUÇÃO Nenhuma. AValiação O leitor consegue se lembrar de tudo o que seu parceiro disse? O leitor consegue lembrar-se mais daquilo que leu ou daquilo que seu parceiro estava falando? NOTAS 1. Esse exercício pode ser feito com pares trabalhando simultânea ou individualmente. 2. Para jogadores inexperientes, sugere-se que o assunto da leitura seja mantido leve e razoavelmente fácil. Pode se tornar mais difícil e técnico na medida em que os jogadores adquiram confiança e habilidade. 3. Para mais informações, veja o Manual. ÁREAS DE EXPERIÊNCIA Jogo Tradicional, jogo com estímulos múltiplos, jogo de ouvir-escutar, jogo para leitura, jogo sensorial.	

DAR E TOMAR: LEITURA**A75****PREPARAÇÃO**

Aquecimento: *Dar e Tomar: Aquecimento (A74)*

Coordenador: esse exercício pode ser experimentado com grupos de leitura.

Jogadores na plateia.

FOCO

Tomar a vez de ler em voz alta.

DESCRIÇÃO

Os jogadores são divididos em times com habilidades semelhantes de leitura. Lendo simultaneamente a mesma passagem silenciosamente, todos os jogadores no grupo dão a oportunidade de leitura em voz alta a qualquer jogador que tomar a sua vez (de ler em voz alta). Apenas um jogador por vez pode ler em voz alta. Os jogadores tomam a oportunidade para ler em voz alta sempre que possível. Não é permitido pular palavras ou repetir as últimas palavras daquele que leu antes.

INSTRUÇÃO

(Apenas se necessário.) *Dê se alguém tomar! Tome se alguém der! Permaneça com as palavras exatas que estão sendo lidas em voz alta! Apenas um jogador lê em voz alta! Compartilhe sua voz!*

AValiação

A leitura em voz alta se tornou fluente como se apenas uma única pessoa estivesse lendo? Ou ela foi interrompida e reiniciada e repetida?

NOTAS

1. Quando todos os jogadores dão e tomam e alguns jogadores usam a oportunidade de ler em voz alta mesmo no meio da palavra ou frase, esse exercício traz excitação para a leitura em voz alta.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Jogo de Ouvir-Escutar

Jogo para Leitura

Jogo Sensorial

Devido a extensão deste mito, recomendo utilizá-lo para turmas com grande número de jogadores podendo separá-los em duplas ou trios. Caso haja segregações já estabelecidas no convívio dos jogadores, uma solução viável para evitar a formação de grupos regidos pelo nível de afeição, consiste no coordenador estabelecer dinâmicas/estratégias que possibilitem o trabalho com pessoas que possuem pouco contato entre si.

Nesta adaptação não é necessária leitura anterior a prática, pois a própria proposta de ambos os jogos consiste na leitura como prática. O material a ser lido pode ser um resumo, já que o mito é consideravelmente longo.

No primeiro momento, com o jogo “*Quanto você lembra?*”, as duplas ou trios dispostos pelo espaço devem jogar ao comando do coordenador. Dessa forma, enquanto

um grupo brinca, os demais assistem e assim sucessivamente até que todos tenham tido a oportunidade de experimentar este jogo.

De acordo com o foco, como o jogador dedica-se a prestar atenção em duas tarefas (ler e ouvir) tentando absorver o máximo que conseguir das informações, é possível que obtenha maior absorção da história improvisada pelo seu colega do que o mito lido. Posto isto, o jogo *“Dar e Tomar: Leitura”* deve ser praticado posteriormente, pois a experiência pode proporcionar melhor entendimento do mito.

3.1 Experiências em sala de aula

Os jogos-teatrais-mitológicos propostos acima foram praticados em uma oficina com 3 horas de duração na turma de 2019 do curso de teatro da UFG no Laboratório de Jogo Teatral e Trabalho de Ator (LAJOTTA). Constituiu ao todo, 23 estudantes que foram divididos em grupos. Enquanto uma equipe estava no palco, os outros eram plateia. A formação dos grupos e aquecimento se deu por intermédio do jogo das cadeiras.

Enquanto uma música tocava (cabe introduzir músicas indígenas brasileiras) os estudantes caminharam pelo espaço explorando os planos (alto, médio e baixo) e os ritmos (rápido, lento e moderado). Quando a música parava, o objetivo de todos era conquistar algum assento. Primeiro, iniciamos com seis bancos no centro da sala. Essa quantidade foi definida de acordo com o número mínimo de personagens para o desenvolvimento da encenação do mito (nº2) sobre a origem do fogo, pertencente a etnia Bororó. Posteriormente, houve a retirada de dois bancos, restando quatro para a segunda rodada que definiria o grupo de encenação do mito (nº1) da etnia Kayapó. E por fim, os demais estudantes (remanesceram 13) formaram o terceiro grupo para o mito (nº3) da etnia Tariano.

Como dito no tópico anterior, essa e outras dinâmicas para formação de grupos é necessária, pois evita composições pautadas no vínculo afetivo. Ou seja, os grupos foram escolhidos pelo jogo e não pela preferência individual, favorecendo assim contato entre pessoas que possuem pouca proximidade.

Feito isso, nomeamos os grupos conforme as etnias de cada mito: grupo Kayapó, Bororó e Tariano. Levando em consideração a importância de saber o mito e a sua origem, o objetivo dessa nomeação consiste em tentar impedir a aprendizagem do mito isento da sua origem étnica.

Cada grupo recebeu o mito impresso conforme a etnia que ficou responsável para jogar, exceto o Tariano devido a proposta de seu jogo. Sendo assim, tiveram alguns minutos dedicados para leitura e depois os mitos foram recolhidos. Apesar de não ser indicado textos de sustentação apriorísticos à representação, essa ação possibilitou o exercício da memória ativa e o conhecimento desses mitos citados, já que eram desconhecidos pelos jogadores. Após o término desse tempo, os grupos improvisaram conforme o que recordaram da história, vivenciando-a na prática teatral.

Os grupos responsáveis pelos mitos dos Kayapó e Bororó, conseguiram realizar encenações detalhadas dos mesmos. Apesar da blablação e dos diálogos cantados em que variedades melódicas foram pouco exploradas pelos jogadores, os gestos corporais auxiliaram na compreensão inicial da história. Dessa forma, o mito não foi contado pela palavra ou pela blablação, mas sim, pelo corpo.



Figura 1: À esquerda, grupo do mito Kayapó representando a onça carregando o menino até o riacho.

Figura 2: À direita, os peixes comendo o preá do mito Bororó. Fonte: Ju Bento.¹⁰

¹⁰ Os estudantes assinaram um termo de imagem para que as fotografias retratadas nesse trabalho possuíssem autorização para uso.

O grupo do mito Tariano por sua vez, foi subdividido em cinco grupos com duas pessoas e um grupo com três pessoas. Nesse trio, ao invés de ter apenas uma pessoa relatando um incidente, eram duas que improvisavam e construíam juntas a história. Esses papéis foram invertendo até que todos os integrantes do trio tivessem a oportunidade de praticar a leitura no primeiro jogo (ficha A90).



Figura 3: Grupo do mito Tariano durante prática do jogo “Quanto você lembra?”. Fonte: Ju Bento.

O segundo jogo (A75) do mito Tariano foi feito a princípio, com apenas uma pessoa lendo silenciosamente. Para dificultar, posteriormente foi acrescentado uma nova regra: cada jogador quando quisesse ler, deveria em voz alta entrar ao mesmo tempo e ler no mesmo ritmo com o outro participante do seu grupo. A leitura que estava sendo individual passou a ser conjunta e por fim, voltou a ser individual quando a instrução dada era que cada participante do mito Tariano lesse uma única frase experimentando nuances diferentes.

Em um momento posterior às atividades, foi utilizada a abordagem de grupo focal (roda de conversa) para proporcionar compartilhamentos coletivos acerca das vivências. Por se tratar de estudantes de teatro, as opiniões frequentemente estavam com perspectivas voltadas para os aspectos teatrais.

Quando indagados sobre a assimilação dos mitos, alguns estudantes alegaram que tiveram compreensão maior das histórias quando seus acontecimentos eram fisicalizados. A prática também revelou que um único jogo teatral adaptado para

determinado mito não ocasionou a compreensão de seu todo, mas proporcionou uma apresentação/primeiro contato com algumas mitologias indígenas brasileiras e suas complexidades.

Objetivando a assimilação completa de um mito, sua narrativa requer experiências com vários jogos teatrais adaptados. Desse modo, os próximos passos constituiriam na prática adaptativa continuada, pois a cada experimentação o nível de compreensão mítica evoluiria.

Outro apontamento levantado pelos praticantes demonstra a ligação que estabeleceram entre o mito e o possível psiquismo de seu povo. Em vários momentos, destacaram ser perceptível através da história, as relações e perspectivas que determinada etnia poderia possuir com outros seres humanos, com a natureza e com os animais.

Segundo o pensamento contido nas obras do antropólogo e filósofo francês Claude Lévi-Strauss, principalmente na tetralogia *Mitológicas (1963-1971)*, a estrutura da narrativa mítica reflete estruturas mentais. Sendo possível, portanto, estudar a psicologia de um povo tomando sua mitologia como ponto de partida. Além da antropologia estrutural de Lévi-Strauss, o fundador da psicoterapia corporal (mais conhecida por “psicologia formativa”), Stanley Keleman (1931-2018) afirma:

O que é um mito? Uma história que brota da história do processo corporal para **orientar a vida e indicar valores**. Num nível, **um mito expressa uma visão do mundo social e pessoal**, representa uma cosmologia. Em outro, fala dos desafios e das atribuições no processo de iniciação aos diferentes estágios da vida adulta. **Um mito é uma ordem social que fala de papéis familiares, de conflitos e de resolução**. E, finalmente, um mito é um prazer pelo qual fazemos diferentes personagens do corpo se relacionarem entre si. Um mito ajuda a ordenar as experiências maiores da vida, como lealdade, sexualidade, morte. [...] **O mito é a maneira de perceber os mundos interior e exterior**. (KELEMAN, 2001, p.27, **grifo nosso**).

Sendo assim, ambas as abordagens enxergam no mito a capacidade de conhecer os pensamentos, valores e comportamentos de determinada etnia. Tal percepção foi assimilada pelos jogadores sem que houvesse nenhum pressuposto que orientasse ou influenciasse tal consciência, sendo a experiência prática do jogo-teatral-mitológico suficiente para a obtenção dessa premissa.

Considerações Finais

O desenvolvimento do presente estudo, possibilitou a criação de um material de uso pedagógico para o ensino da linguagem teatral juntamente com a aproximação dos não indígenas aos saberes indígenas brasileiros, por intermédio de suas mitologias. A mesclagem desses dois conteúdos resultou no termo aqui intitulado de *jogos-teatrais-mitológicos*.

Sua prática surge como alternativa metodológica para o aprendizado da arte teatral resgatando a história indígena brasileira e combatendo o ofuscamento e desaparecimento de variadas culturas e tradições. Por tal motivo, no processo prático é fundamental evidenciar a diversidade étnica existente, pois a ideia distanciada e genérica das culturas indígenas engendrada pelo eurocentrismo, não representa e tampouco considera suas inúmeras particularidades.

A aplicação dos jogos-teatrais-mitológicos propiciou especificamente para muitos estudantes o primeiro contato com algumas mitologias indígenas brasileiras, reforçou a relevância em conhecer, reconhecer e valorizar as culturas dos antepassados e além disso, revelou que nessa proposta, o nível de apreensão dos mitos advém de processos práticos graduais e contínuos. Sendo de suma importância, portanto, não se ater somente para a compreensão aprofundada como objetivo ímpar, mas valorizar os progressos e conhecimentos adquiridos a partir de cada experiência, desde a germinal até as progressistas. São nessas experiências fragmentadas que residem a oportunidade de explorar os materiais humanamente ricos e com potencial de transformação/construção sociopolítica.

REFERÊNCIAS

DIAS, Thiago Cancelier. *O língua e as línguas: aldeamentos e mestiçagens entre manejos de mundo indígenas em Goiás (1721-1832)*. Tese (Doutorado em História) - Faculdade de Ciências Humanas e Filosofia, Universidade Federal de Goiás. Goiânia, p. 21-22. 2017.

ELIADE, Mircea. *Mito e realidade*. Trad. Pola Civelli. São Paulo: Perspectiva, 2013.

FREIRE, João Victor de Farias Furtado. *Da assimilação à conquista do direito à diferença: educação escolar indígena no Brasil*. 2013. Monografia – Instituto de Ciências Sociais, Departamento de Antropologia, Universidade Federal de Brasília – DF.

GALDINO, Luiz. *Mitologia Indígena*. São Paulo: Nova Alexandria, 2016.

HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1980.

JECUPÉ, Kaká Werá. *A terra dos mil povos: história indígena brasileira contada por um índio*. São Paulo: Peirópolis, 1998.

KELEMAN, Stanley. *Mito e corpo: uma conversa com Joseph Campbell*. São Paulo, Summus, 2011.

KOUDELA, Ingrid Damien. *“Jogos Teatrais”*. Ed: Perspectiva. São Paulo, 2002.

LÉVI-STRAUSS, Claude. *Mitológicas I: O cru e o Cozido*. São Paulo: Cosac & Naify, 2011.

_____. *Mitológicas II: Do mel às cinzas*. São Paulo: Cosac & Naify, 2005.

_____. *Mitológicas III: A origem das maneiras à mesa*. São Paulo: Cosac & Naify, 2006.

_____. *Mitológicas IV: O homem nu*. São Paulo: Cosac & Naify, 2010.

MUNDURUKU, Daniel. *Como surgiu: mitos indígenas brasileiros*. São Paulo: Callis, 2011.

_____. *Outras tantas histórias indígenas de origem das coisas e do universo*. São Paulo: Global, 2008.

RAMALDES, Karine; CAMARGO, Robson Corrêa de. *Os jogos teatrais de Viola Spolin (Uma pedagogia da Experiência)*. Goiânia: Kelps, 2017.

SPOLIN, Viola. *Improvisação para o Teatro*. Trad. Ingrid Dormien Koudela e Eduardo José de Almeida Amos. São Paulo: Perspectiva, 2005.

_____. *O Fichário de Viola Spolin*. Trad. Ingrid Dormien Koudela. São Paulo: Perspectiva: 2001.

_____. *Jogos Teatrais na sala de aula: Um manual para o professor*. São Paulo: Perspectiva, 2007.

_____. *O jogo teatral no livro do diretor*. São Paulo: Perspectiva, 1999.

ANEXOS - MITOS NA ÍNTEGRA

COMO SURTIU O FOGO

MITO CAIAPÓ

Contam os Caiapó que um jovem achou um ninho de arara com dois filhotes. Estava bem no alto, num buraco feito em um paredão. Estava tão alto que o jovem pediu ajuda para seu cunhado. Os dois cortaram uma árvore e a encostaram no paredão. O jovem mandou o cunhado subir para pegar os filhotes. Este subiu, mas, assim que esticou sua mão, os filhotes o avistaram e gritaram tanto, tanto, que as araras adultas se lançaram contra o invasor com gritos furiosos. Ele ficou com medo e não fez como lhe havia pedido o jovem. Este ficou tão aborrecido, que tirou a árvore do paredão e foi-se embora deixando o outro preso lá em cima.

O jovem abandonado ficou preso por cinco dias. Já estava cansado, com fome e sede. De vez em quando, cantava com voz fraca: "*He piendnyō padko!*" (oh, cunhado, beber!). Ali, sozinho e abandonado, ficou cheio de cocô das araras e das andorinhas que sobrevoavam.

Uma onça passou bem perto do paredão. Estava faminta e procurava comida. Viu, então, a sombra do menino movimentando-se no chão e saltou sobre ela para agarrá-la, mas de nada adiantou. Esperou que o rapaz se mexesse outra vez e fez outra tentativa em vão. Só conseguiu avistar o menino quando este cuspiu em sua direção. Ela levantou a cabeça e, finalmente, o avistou.

- O que você está fazendo aí em cima? – perguntou ao menino.
- Estou aqui porque meu cunhado me deixou preso.
- E o que tem no buraco?
- Tem filhotes de arara – respondeu o menino.
- Por que você não joga uns para mim?

Ele espertamente jogou apenas um para a onça, que devorou o filhote de arara tão logo lhe caiu aos pés.

- Só tem um aí? - perguntou o felino.

– Não, ainda tem outro.

– Jogue-o para mim, então.

Mais uma vez, o menino jogou outro filhote, que foi devorado imediatamente pela onça faminta. Depois que se fartou, pegou o pau, encostou-o no paredão e mandou o menino descer. Só que ele estava desconfiado de que a onça iria comê-lo e, quando estava chegando ao chão, um medo muito grande abateu sobre si e ele voltou para o topo do paredão. A onça o tranquilizou dizendo que iria dar-lhe de beber. Acuado pela sede que sentia, o menino, finalmente, desceu.

Quando chegou no solo a onça o carregou nas costas até um riacho. O menino bebeu tanta água que ficou estendido no chão até adormecer. Dormiu por um longo tempo, sendo acordado pela onça que o ficou vigiando. Quando o menino acordou, a onça lhe disse que queria adotá-lo, pois não possuía filhos.

O menino, ainda que um pouco desconfiado, aceitou. Foi levado pela onça macho por um caminho que ele não conhecia.

Quando chegou à casa do seu novo pai, percebeu que havia um grande tronco de jatobá aceso numa das pontas.

– Que fumaça é essa, meu pai?

– É o fogo, meu filho.

– O que é o fogo?

– Isso você saberá à noite quando o frio chegar e o fogo te aquecer.

Dito isso, a onça macho foi presenteando o menino com muita carne assada. Como isso era novidade para ele – já que sua gente não conhecia o fogo – comeu até não poder mais. Adormeceu muito bem alimentado. Lá pela meia-noite acordou e comeu mais um pouco ainda, até voltar a cair no sono.

Quando chegou a madrugada, o onça foi caçar. O menino o seguiu por um bom pedaço e, subindo numa árvore, esperou que ele retornasse. Acontece que o garoto sentiu fome por volta do meio-dia. Desceu da árvore, foi até a casa e pediu para a mulher do onça lhe dar comida. Esta ficou muito nervosa e lhe mostrou os dentes dizendo que ela jamais serviria alimento para aquela pessoa. Disse isso e pôs-se a correr atrás do menino, que foi refugiar-se na árvore novamente à espera do seu pai onça. Quando este chegou, o menino logo contou tudo o que havia se passado.

A onça imediatamente foi falar com sua mulher a quem repreendeu com severas ameaças. Ela apenas respondeu que havia sido uma brincadeirinha e que isso não se repetiria novamente.

No outro dia de manhã, o onça fez um arco e flechas para o menino. Levou-o consigo e mandou que atirasse num ninho de cupim. Ele assim o fez e conseguiu furar o ninho de um lado a outro. Então o onça mandou-o flechar a sua mulher onça caso ela o ameaçasse, mas que tivesse o cuidado de acertar muito bem. Depois disso, ele foi caçar.

Ao meio-dia, o menino sentiu fome outra vez e foi para a casa pedir um pedaço de carne à onça. No entanto, ela novamente o ameaçou de morte, mostrando-lhe os dentes e as unhas. No momento em que ela lhe mostrou as garras, o menino colocou a flecha no arco e fez pontaria sobre ela, que mais que rapidamente tratou de prometer-lhe comida. O garoto, mesmo assim, não quis saber e jogou-lhe uma certa flechada atravessando-lhe o corpo. Enquanto a malvada onça se debatia no chão, o rapaz tomou o caminho da floresta e foi ao encontro de seu pai-onça. Quando o encontrou, contou-lhe que havia matado a fêmea. Ele compreendeu a ação do filho e o levou para casa onde deu-lhe mais carne assada e o liberou para que voltasse para seus parentes e lhes contasse sobre o fogo. Disse-lhe que devia seguir o rumo do riacho. Alertou-o para os perigos que poderia encontrar.

– Quando você ouvir o grito das pedras ou da aroeira, responda sem medo. Mas se ouvir a voz baixa do pau-podre, faça de conta que não é com você. Não responda, fique quieto. E quando houver passado dois dias de sua partida daqui, volte para buscar o fogo e levá-lo para sua gente.

O menino seguiu ao longo do riacho conforme lhe havia ordenado o onça. Depois de algum tempo, ouviu o grito da pedra e respondeu. Ouviu o grito da aroeira e respondeu também. Por fim, gritou-lhe o pau-podre. O menino, no entanto, havia esquecido o conselho do onça e acabou respondendo também o grito do pau-podre. É por isso – dizem os Caiapó – que os humanos têm vida curta. Se tivesse respondido somente à pedra e à aroeira, eles teriam uma vida longa como a deles.

Depois de mais algum tempo ele ouviu um grito e respondeu.

O grito era de Me-galô-kumdu're – um espírito feio da floresta.

– Por quem você está chamando? – perguntou o demônio.

- Chamo por meu pai.
- Mas eu sou o seu pai.
- Não, meu pai é muito diferente. Ele tem cabelos compridos.

O espírito foi-se embora e voltou pouco depois com cabelos compridos, tentando fazer-se parecer com o pai do menino. Este, porém, não o reconheceu como pai, pois sabia que seu pai tinha cavilhas nas orelhas. Desconfiado, o menino descobriu que aquele era o demônio Me-galô-kamdu're.

Tendo sido descoberto, o demônio projetou-se sobre o menino e assim ficaram durante muito tempo, até que o garoto ficasse totalmente exausto em suas forças. Desmaiado pelo esforço que fizera, o menino foi carregado pelo demônio que o colocou dentro de um jacá. Sua intenção era servi-lo como alimento para seus filhos. Mais adiante, ele descobriu uma árvore cheia de quatis. Ele colocou o jacá no chão e sacudiu a árvore com muita força. Os quatis caíram todos da árvore. O demônio pegou-os todos e os colocou também dentro do jacá por sobre o menino. Depois pegou a carga e pôs-se a caminho de casa. Nesta altura, o menino já havia se recuperado do cansaço. Dirigiu-se ao demônio sugerindo que este abrisse primeiro uma picada na mata a fim de facilitar seus caminhos e, assim, chegar em casa com mais rapidez.

O demônio aceitou a sugestão e fez isso. Aconteceu, no entanto, que neste interim o garoto fugiu deixando em seu lugar uma pesada pedra coberta pelos corpos dos quatis mortos.

Depois que o demônio já havia feito o caminho, voltou para o lugar onde havia deixado o jacá, ergueu-o de novo, mas achou muito pesado. Ainda assim continuou seu caminho até em casa. Chegando lá, chamou todo mundo para dividir o que havia conseguido naquele dia.

- Venham todos, pois eu consegui um passarinho muito bonito.
- Será isto? – falou um dos filhos que já havia chegado próximo do jacá.
- Não. Não é nada disso.
- Então é isso? – ergueu os braços um dos guerreiros.
- Não, não é isso.

E assim foi tirando todos os quatis até chegar no último. Depois viu a pedra que ali estava no fundo do saco. – Agora aqui só tem uma pedra, meu pai.

– Puxa vida, meus filhos. Então devo ter perdido nossa comida pelo caminho.

E assim aconteceu do jovem Caiapó enganar o espírito ruim que o queria devorar.

Quando o jovem retornou à sua aldeia, contou suas aventuras com as onças e o Me-galô-kamdu're. Falou a todos que agora já não precisariam mais comer nada cru. Dizendo isso, convidou a todos para ir no dia seguinte à casa das onças para buscar o fogo. Muitos animais apareceram oferecendo seus serviços: o jaó e o jacu foram considerados fracos demais para carregar o fogo, mas a anta, ao contrário, foi aprovada por todos, pois era forte e conseguiria carregar o tronco do jatobá que contém o fogo.

Ao entrarem na casa, sempre guiados pelo menino, a onça entregou o fogo ao rapaz dizendo-lhe que o havia adotado como filho. Muito agradecido ao onça, ele passou o jatobá à anta e seguiram o caminho de volta à aldeia.

O jacu, que junto com o jaó corria atrás, engoliu uma brasa que tinha caído, por isso, até hoje tem a garganta cor de fogo.

Daquele dia em diante, os Caiapó tornaram-se possuidores do fogo e puderam comer seus alimentos assados; graças às aventuras vividas pelo jovem, esse parente que, antes, vivia sob o domínio das onças.

A ORIGEM DO FOGO

MITO DO POVO BORORO – MT

Num tempo muito antigo, os Bororo viram um macaco acendendo o fogo e aprenderam a acendê-lo também. Naquela época, o macaco era muito parecido com os homens: não tinha pelo, comia milho e dormia na rede. Ele andava de canoa e tinha sempre companhia de outros animais. Um dia, o macaco estava caminhando acompanhado por um preá, um roedor comum no Centro-Oeste brasileiro, e o pequeno animal não parava de roer o milho que estava no fundo da canoa. O macaco não gostou disso e o advertiu severamente:

– Preá, amigo preá, não faça isso, porque você acabará roendo o fundo da canoa. Se isso acontecer, podemos afundar e os peixes podem comê-lo.

Mas o preá não se importou com o conselho e continuou a roer. Dali a pouco, acabou furando a canoa, que foi inundando até sumir nas águas. O Preá começou a nadar o mais depressa possível, porém os peixes o cercaram e o devoraram. O macaco, por sua vez, sabia nadar muito bem e quando se viu cercado pelos peixes enfiou a mão pela guelra de um deles que, desesperado, ajudou o macaco a sair daquele rio, levando-o até a praia.

Refeito do susto, e com o peixe ainda em sua mão, o macaco foi andando a esmo pela floresta. Em um determinado local, encontrou um jaguar que, lambendo os beiços, lançou olhares famintos ao macaco:

– Companheiro macaco, parece que você adivinhou que eu estava com fome e trouxe este dourado para nosso jantar.

– Certamente, amigo jaguar. Este peixe será nossa refeição.

– Tá certo – disse o jaguar –, mas onde está o fogo para assá-lo?

O macaco, espertamente, apontou para o Sol e disse:

– Meu amigo Jaguar, corre até lá e procura o fogo para assar nosso peixe.

– Onde está o fogo?

– Você não está vendo? Está lá. Vá buscá-lo.

O jaguar saiu em disparada, mas logo retornou, lamentando-se por não ter encontrado a chama que procurava.

O macaco, então, insistiu dizendo que o fogo lá estava, que não desistisse tão fácil, senão teriam que comer o peixe cru.

O jaguar voltou a procurar pela chama. Mas bastou ele sair que o macaco atritou um galho com as mãos e obteve o fogo. Acendeu a lenha, assou o peixe e o saboreou. Ao colocar as espinhas nas cinzas, subiu em um pé de jatobá e de lá ficou espiando. Momentos depois chegou o jaguar exausto. Imediatamente desconfiou de que havia sido enganado e jurou vingança. Chupou as espinhas do peixe e começou a farejar os rastros do macaco.

Foi assim que o macaco assobiou, obrigando o jaguar a olhar para cima da árvore. O felino, no entanto, não o viu. O macaco assobiou de novo e desta vez foi descoberto.

– Meu amigo macaco, desça já daí para conversarmos como dois velhos companheiros.

O macaco não se convenceu e continuou na árvore.

– Meu bom companheiro, não tenha receio. Desça já dessa árvore e venha aqui embaixo conversar comigo.

– Não vou descer não – disse o macaco.

– Sei que você quer me matar.

– O que é isso, meu amigo? Eu jamais faria uma coisa dessas com tão ilustre companheiro.

O macaco, entretanto, continuou não acreditando nas palavras do jaguar que, chateado, enviou um forte vento contra aquela árvore com a intenção de derrubá-lo.

– Meu amigo jaguar, me ajude. Não tenho mais forças nos braços e logo não aguentarei mais.

E, de fato, primeiro a mão esquerda e depois os pés desprenderam-se dos galhos, e o macaco ficou pendurado apenas pela mão direita. Desesperado, gritou:

– Meu amigo, abra a boca para mim, porque minha mão não me sustenta mais.

O jaguar escancarou a bocarra e o macaco mergulhou de cabeça dentro dela. Foi engolido pelo jaguar que finalmente pôde saborear a carne do macaco. No entanto, de nada adiantou comer o amigo porque este não parava de se mexer dentro da barriga dele.

O jaguar bem que tentava acalmá-lo, mas nada conseguia. Ao contrário, o macaco se lembrou da faquinha que sempre trazia consigo e se pôs a cortar, por dentro, a barriga do jaguar, que caiu ferido, deixando que o macaco saísse de sua barriga. O macaco tirou o couro do jaguar e fez muitas tiras que usou como enfeite, amarrando com elas os cabelos. E depois disso foi caçar muito longe. Lá chegando, topou com outro jaguar que também quis devorá-lo, mas, quando o macaco mostrou-lhe as tiras que havia conseguido do outro jaguar, ele imediatamente se apavorou e saiu em disparada floresta adentro.

A ORIGEM DO FOGO

MITO DO POVO TARIANO - AM

Contam os antigos que, no princípio, não havia fogo. As pessoas eram obrigadas a comer frutas e raízes se não quisessem comer carne crua. Mas elas tinham uma vaga noção de que existia algo que aquecia o corpo e tornava a comida deliciosa.

Um dia, dois mariscadores dormiram sobre uma pedra do rio. Tinham ido pescar. Uma chuva forte caíra sobre eles, deixando-os com muito frio. De repente, sentiram um calor muito gostoso. Era um calor tão bom que adormeceram novamente. Quando acordaram, sentiram um cheiro de fumaça pairando no ar. Levantaram-se, entraram na canoa e quando chegaram ao lugar de onde saía a fumaça tiveram uma surpresa: os peixes estavam todos chamuscados, diferentes. Eles sentiram um ótimo cheiro e não resistiram à vontade de provar. Acharam saboroso, mas ficaram muito curiosos em saber como os peixes haviam ficado daquele jeito.

Pensaram muito e decidiram que na noite seguinte ficariam vigiando para ver como aquilo havia acontecido. Para não dormir, combinaram que se deitariam um de costas para o outro, a fim de não serem dominados pela sonolência e pelo silêncio daquele lugar.

Assim a noite transcorreu. Os dois ficaram se beliscando o tempo todo. De repente, sentiram um calor bem gostoso percorrer seus corpos, mas, para não dormir, se sentaram. Nesse momento viram que o dia estava clareando e viram também sair uma cabeça de dentro do rio, uma cabeça que flutuava. Em seguida viram surgir um corpo que foi se transformando num moço muito bonito, que se sentou na pedra. Notaram que de seu corpo saía um brilho como o do sol.

Os dois homens ficaram com tanto medo que suas pernas tremiam. Um deles, como reação ao seu próprio medo, pegou uma pedra e lançou-a sobre o moço. A pedra ficou luzindo ali mesmo, enquanto o moço, assustado, pulou no rio e desapareceu.

Imediatamente os dois correram até a pedra e a pegaram, mas por causa do calor muito forte a largaram. Tentaram pegá-la com a ajuda de dois paus, mas ficaram

tão quentes que queimaram as mãos dos homens. Enfim, resolveram colocar lenha sobre a pedra para não deixá-la apagar e passaram a noite toda assim.

Quando a manhã raiou, decidiram que iriam levar aquela descoberta para a aldeia.

– Agora vamos levar isso para nossa terra – disse um mariscador ao outro. – Ela esquenta nosso corpo como se fosse o corpo de nossa própria mãe; esquenta nossa comida e dá um sabor diferente, mais gostoso; enxuga o sangue do peixe que a gente pesca, deixando-o com cheiro bom.

E partiram os dois para a aldeia. Durante a viagem, coube a um deles alimentar o fogo enquanto o outro remava. Viajaram o dia inteiro porque a aldeia era longe e quando avistaram as casas já estava escurecendo.

As pessoas que estavam em terra, vendo a movimentação daquele pequeno luzeiro que se aproximava, ficaram assustadas:

– Vejam, todos, aquela luz. Parece que uma estrela caiu e vem suspensa sobre as águas.

– Acho melhor a gente se armar com nossos arcos e flechas – disse um guerreiro.

Houve burburinho geral e certo receio tomou conta das pessoas da aldeia. Felizmente, os mariscadores tocaram a flauta que era usada como um sinal para se aproximar da aldeia. Com isso, todos os índios entenderam que eram amigos que estavam chegando.

– São nossos maridos chegando com aquele luzeiro – gritou uma mulher no meio da multidão.

Imediatamente foram para a beirada do rio a fim de apreciar aquela estranha luz trazida pelos mariscadores, que logo contaram a história que haviam vivido. Toda a comunidade ouviu atentamente e se aproximou do luzeiro que a todos aquecia dando uma sensação de bem-estar.

Com sabedoria, o tuxaua, que era o chefe daquela aldeia, ordenou que cada família levasse um pouco daquele fogo para suas casas, cuidando para que não apagasse.

– Cada família tem que cuidar da sua luz. Na próxima lua nova sairemos em busca da Mãe do Rio para que ela nos ensine mais coisas. Nessa missão irão apenas os homens – disse ele.

As mulheres não se conformaram com aquela atitude e disseram:

– Nós também queremos ir e combater o frio que sempre nos perseguiu. Temos esse direito porque somos nós que aquecemos nossos filhos e maridos sempre que a noite cai.

O tuxaua pensou por um momento e decidiu que elas tinham razão. E assim aconteceu. Na lua nova todos foram ao local onde os mariscadores haviam encontrado a luz. A comunidade ficou esperando em terra. Para conseguir agarrar o dono do fogo, a cada noite dois homens ficavam em cima da pedra onde o moço aparecia de costume. Outros jovens ficaram na terra vigiando.

Fizeram essa vigília durante muitas luas, mas o moço não apareceu. Algumas pessoas já estavam desistindo, porque acreditavam que ele não iria aparecer mesmo. Foi então que dois mariscadores resolveram pescar piraíba num lugar mais distante. Assim fizeram, contam os antigos. Lançaram suas linhas no rio e esperaram. Depois de algum tempo sentiram que algo havia mordido a isca e um dos homens passou a puxar a linha, mas ele não conseguia sequer movê-la. Chamou o outro colega, que também não conseguiu e assim mandaram chamar todas as pessoas disponíveis. Vieram todos os homens e, finalmente, conseguiram trazer à tona o que haviam pescado. Mas não era comida. Era, na verdade, um homem. O moço que tinham conseguido arrancar do fundo das águas. O corpo dele era todo mole, como o de uma criança bem pequena.

As mulheres levaram o fogo para junto dele e quando viram a sua beleza ficaram enlouquecidas. Umas ficaram perguntando coisas e outras tocaram no corpo dele que logo ficou enrijecido. Seus cabelos passaram a brilhar. Assim, antes do dia amanhecer, o moço já conseguia sentar sobre a pedra. Algumas mulheres então alisaram o cabelo dele e limparam seu corpo, enquanto outras alimentavam o fogo, que estava perto do moço, para que ele pudesse se aquecer.

Quando o sol apareceu, ele conseguiu ficar em pé, deixando as mulheres muito contentes.

Ao meio-dia, o moço falou para toda comunidade:

– Não deixem este fogo se apagar! Com ele toda gente vai se aquecer! Ele tornará gostoso tudo o que vocês gostam de comer. Eu o deixo em cima da terra em lugar da nossa Mãe do Quente. Assim façam também. Agora vão para a beirada do rio e me deixem só com o pajé.

Todo mundo obedeceu ao pedido do moço que, em cima da pedra com o pajé, disse:

– Você é pajé. Sua sombra se espalhou porque eu mesmo fiz. O Sol, dono desse fogo que agora deixei nas mãos de vocês, mandou mudar os costumes de todas as gentes da terra por costumes novos. E, nesta lua nova, entre nós vai aparecer alguém que vai nos mostrar a vontade do Sol. É bom mandar as mulheres à aldeia, para que cuidem do fogo, para que não desapareça. Os homens ficarão. Ainda não diga nada para ninguém do que conversamos. Agora vamos à beirada do rio para eu mostrar como a gente faz mais gostosa a comida.

Os dois seguiram para a beirada do rio e logo chegaram as mulheres, cercaram o moço e o encheram de perguntas:

– Filho da água, conta-nos:

– Como é sua terra?

– Tem muita gente lá?

– Você tem pai?

– Quem é sua mãe?

– Qual é seu nome?

O moço ficou um pouco atordoado com tantas perguntas, mas não brigou com ninguém. Ao contrário, contam os antigos que ele respondeu pacientemente:

– Minha terra é o rio. Lá vive muita gente. A gente de lá é como a daqui. Meu pai é um peixe. Minha mãe também. Meu nome, não tenho.

Durante a conversa, chegaram os dois mariscadores com uma grande piraíba que haviam pescado. O moço a cortou em pedaços, anunciando que ia ensinar a todos como fazer a comida ficar gostosa. Ali mesmo que preparou o fogo, assou um pedaço da piraíba e disse ao tuxaua:

– Senta aqui comigo para comer um pouco de peixe assado na brasa.

O chefe sentou-se perto dele e recebeu de suas mãos um pedaço do peixe, que levou à boca. Sentiu o gosto saboroso da iguaria e deu ordem a todos de experimentar a comida. Eles acharam muito gostoso, disseram os antigos.

– Ensinei a vocês a fazer comida gostosa; agora, façam com suas próprias mãos – disse o moço.

Imediatamente todos pegaram pedaços da piraíba e os assaram no fogo. Foi um momento de muita festa para toda aquela gente que agora não mais precisava comer peixe cru.

Quando desceu a noite, o tuxaua chamou as mulheres e disse:

– Como agora nosso coração já voltou para seu lugar, por sabemos quem é o dono do fogo, voltem amanhã para casa. Preparem muito caxiri para nos esperar. No meio da outra lua quero fazer uma grande festa para este moço, em agradecimento por ele nos ter mostrado o fogo. Nós ficaremos por aqui para juntarmos nossa comida e depois voltaremos para casa.

– Claro, grande chefe. Nós iremos, com muita alegria. Apenas pedimos que não deixe nosso dono do fogo sumir. Cada uma de nós quer dançar com ele na festa de Ceucy, a mãe de nosso povo – disse uma das mulheres.

Dias depois, as mulheres partiram rio abaixo em meio a muita alegria. Pouco a pouco foram desaparecendo nas curvas do rio, levando junto um braseiro aceso.

Na manhã seguinte à partida das mulheres, os homens viram que a pedra, onde haviam pescado o moço, dono do fogo, havia se transformado em uma grande ilha. Os dois mariscadores foram até lá e passaram a pescar, sentindo a quentura que a terra emitia.

O moço chamou o tuxaua para uma conversa particular, longe dos outros homens:

– Amanhã, quando o dia sumir, o filho do Sol vai chegar. Ele vai trazer costumes novos. Virá com a fumaça do céu e descerá nessa mesma ilha. Lá, ele contará para todos nós os costumes novos e mostrará instrumentos bonitos que farão parte da vida de nosso povo. Você deve chamar todos os rapazes e dizer o que vai acontecer. Assim, eles não vão se assuntar com a chegada do filho do Sol.

E assim o tuxaua fez. Todos acharam bom, mas ficaram com alguma tristeza no coração.

Quando veio a tarde, eles foram para a ilha e ficaram aguardando a noite chegar. E, quando ela desceu, começaram a ouvir os sons dos instrumentos. Eram sons bonitos, saídos de instrumentos bonitos, acompanhados de uma voz também muito bonita.

Depois de um tempo eles viram dois vultos se aproximando. O moço, dono do fogo, correu para cima da pedra onde o haviam pescado e começou a cantar e a bater os pés no chão. Esse som fez com que o filho do Sol descesse acompanhado de sua mãe.

– Filhos do sangue do céu, o Sol já mandou para vocês o fogo antes de mim – disse o filho do Sol. – Trago agora alguns costumes dele para mudar os de vocês homens. Todos cuidarão das mulheres para fazer delas gente de bem. Elas serão pessoas que acompanharão vocês em todos os momentos e se comportarão de forma digna. Amanhã voltarei e trarei instrumentos que somente os homens poderão ver. Então vou dizer o que toda gente tem de fazer.

Todos permaneceram mudos, com o coração amargurado e com medo. Mas não deixaram de perceber que na ponta da ilha havia uma jovem sentada, bonita como a lua. Ela olhava o tempo todo para o rio que corria aos seus pés. Seus cabelos voavam pelo vento, deixando todos os homens encantados. Um deles, no entanto, disse:

– Nosso povo está muito triste. Penso que aquele moço que pescamos quer nos enlouquecer. Quando em nossa terra estivemos tão tristes? Nossas mulheres nos contavam coisas boas em nossos ouvidos e nós fazíamos o mesmo. Agora, por que nosso rosto está como o de quem quer chorar? O que está acontecendo com nosso povo?

O tuxaua, ouvindo a dor do rapaz, o repreendeu fortemente:

– Fique calado, jovem guerreiro. Aprenda a esperar. Você é ainda muito moço e seu coração não sabe esperar, só quer brincar. De repente, você esqueceu do que viu. É melhor ficar quieto por enquanto. Os instrumentos estão para chegar e esperaremos com a tranquilidade de nosso coração.

Todos ouviram quando os instrumentos chegavam e, então, se aproximaram. O filho do Sol chamou a atenção deles para poder ensinar os novos costumes.

Quando eles se calaram, o filho do Sol começou a dizer como seria dali para a frente. Depois, retirou de dentro de um pacará os enfeites com os quais ainda hoje os índios se enfeitam para dançar.

O filho do Sol balançou os braços e deles começaram a sair sons muito bonitos. Nesse momento, o moço do rio trouxe vários instrumentos e os deu para o filho do Sol. Este, por sua vez, os entregou aos homens nomeando um por um. Por fim, chamou o pajé e deu para ele o principal instrumento, por que caberia a ele guardar o seu segredo. Depois ordenou que todos tocassem.

Na manhã seguinte, o filho do sol reuniu todos os homens e lhes deu ordem para que nunca contassem às mulheres o segredo dos instrumentos. Eles prometeram e viram o filho do Sol reunir-se à sua mãe e partir para o céu.

Receberam do filho do Sol a recomendação de esconderem os instrumentos durante o dia e tocarem somente à noite. O tuxaua lembrou que deveriam voltar à sua aldeia para fazer festa para suas mulheres, que os esperavam. Ele também convidou o moço a ir junto, pois senão as mulheres poderiam ficar muito tristes. Num primeiro momento o moço não quis ir, por achar que as mulheres poderiam não compreender seu jeito de ser e querer forçá-lo a coisas que ele não queria, uma vez que todas se mostraram interessadas por ele. O tuxaua, no entanto, o convenceu do contrário, prometendo ir até lá com eles. Diante disso, o moço não teve opção.

Chegaram à aldeia no dia seguinte. As mulheres imediatamente perguntaram pelo moço, que estava dentro de um paneiro. Elas logo correram até lá e passaram a fazer muitas perguntas a ele. Quando pôde, o moço saiu para o terreiro para contemplar Ceucy, as constelações com sete estrelas que forravam o céu. O tuxaua foi até ele e o convidou para dançar, mas ele disse que não sabia. No entanto, se o líder o ensinasse, gostaria de tentar. O moço sentou-se num lado e logo foi rodeado pelas mulheres que procuravam distraí-lo, impedindo-o de aprender os passos da dança.

Pouco depois, o tuxaua chamou o jovem para o centro da fumaça, mas ele alegou que não havia conseguido aprender a dançar por causadas mulheres que o haviam distraído.

– Não posso ficar. Tenho de ir embora. Preciso do cigarro do pajé – disse o moço.

E aconteceu, então, que o moço, com apenas duas baforadas, começou a subir para o céu e, quando já estava bem distante, mergulhou nas águas do rio e desapareceu.

As mulheres, ao ver que ele havia sumido, começaram a chorar e a pedir que voltasse, mas nada mais pôde ser feito.

Diante daquela situação, o tuxaua ficou penalizado por causa das mulheres e as reuniu, contando quais seriam os novos costumes de seu povo e como elas deveriam agir daquele dia em diante.