

## O TEXTO ILUMINADO: LITERATURA EM CENA

*Ana Maria Ferreira Galhardi José<sup>1</sup>, Cintia Lacerda<sup>2</sup>, Viviane Dias Nogueira<sup>3</sup>,  
Sonia Guedes do Nascimento Leal<sup>4</sup>.*

<sup>1</sup>Univap/ Faculdade de Educação, Avenida José Pereira de Andrade, 420, Jardim Santa Maria, CEP.: 12.350290, Jacareí, SP, [anamariagalhardi@hotmail.com](mailto:anamariagalhardi@hotmail.com)

<sup>2</sup>Univap/ Faculdade de Educação, Rua Dorli Leal Moreira, 247, Cecap, CEP.: 12.310460, Jacareí, SP, [docinho1792@hotmail.com](mailto:docinho1792@hotmail.com)

<sup>3</sup>Univap/Faculdade de Educação, Rua dos Amarílis, 207, Jd. Primavera, CEP.: 12.306390, Jacareí, SP, [anamariagalhardi@hotmail.com](mailto:anamariagalhardi@hotmail.com)

<sup>4</sup>Univap/Faculdade de Educação, Sonia Guedes do Nascimento Leal, Rua Heitor de Andrade, 1491, Jd. das Indústrias  
CEP.: 12.241000, São José dos Campos, SP, [sonialeal@globo.com](mailto:sonialeal@globo.com)

**Resumo** - Este artigo reflete sobre o recurso pedagógico da encenação de texto literário narrativo de autor clássico, indicando a passagem de gênero para o drama e o valor primitivo dos jogos penetrando a literariedade do conto “Aquela História” de Alves Redol no contexto de uma apresentação roteirizada indicando dados objetivos sobre a obra. Este trabalho tem como objetivo despertar nos educandos o gosto e o hábito da leitura, bem como incentivar a oralidade, criatividade e concentração, podendo trabalhar as diferentes formas de jogos existentes no texto.

**Palavras-chave:** gênero literário, clássico literário, jogo dramático, RPG, literariedade.

**Área do Conhecimento:** Lingüística Letras e Artes.

### Introdução

Este artigo tem como objetivo refletir a questão da importância das encenações dos clássicos literários nas universidades, no sentido de criar participação e envolvimento essenciais à leitura da arte e do mundo. Sabemos das dificuldades encontradas pelos professores em trabalhar com o universo da literatura.

Para satisfazer este objetivo desenvolvemos este trabalho em torno da leitura e estudo da roteirização do conto “Aquela história” do autor Alves Redol e do sentido dos vários jogos nele implícitos. Elegemos este conto, pois, relê-lo é retomar o convívio com um dos autores mais prestigiados da corrente neo - realista de Portugal.

A amplitude da encenação a torna quase tão rica quanto a própria literatura por retomar uma das mais antigas formas de entretenimento da humanidade.

### Materiais e Métodos

Neste trabalho utilizamos de pesquisa bibliográfica os seguintes autores: Huizinga (1999), Aguiar e Silva (1982), Jakobson (1970), McLuhan (1964), Chiappini (2001) e Reverbel (2002) e Riedel (1958).

O trabalho contou também com nossa experiência de sala de aula das muitas roteirizações de textos clássicos. Após a discussão do texto, o corpus do trabalho, o conto de Alves Redol foi analisado sob a ótica do jogo.

### Resultados

Após a elaboração do trabalho de pesquisa e discussão constatamos a essencialidade do jogo como elemento que possibilita a arte, a integração social e psicológica. Além disso, estimula a criatividade, participação e envolvimento do educando. Através da encenação, os alunos aprendem também outros vocábulos, outras culturas incentivando a leitura.

### Discussão

Uma vez que a encenação (ou jogo dramático), na Universidade, como recurso pedagógico, propõe a passagem de um texto narrativo ou lírico para a forma dramática, identificamos as diferenças entre os gêneros tradicionais com ênfase no drama.

Os gêneros literários se diferenciam por representarem de maneiras distintas experiências humanas. Um exemplo claro

desta diferenciação pode ser identificado na comédia e tragédia. Tais gêneros ocupam-se de elementos e problemas muito divergentes dentro da existência do indivíduo. Staiger mostra a realidade do indivíduo em três conceitos básicos na poética: “os conceitos do lírico, do épico e do dramático são termos da ciência literária para representar possibilidades fundamentais da existência humana em geral” (Apud AGUIAR E SILVA, 1982).

No entanto, os gêneros literários não são formas isoladas, podem ser encontrados de forma confluyente, porém em uma obra literária deve predominar apenas um gênero. Por esse motivo, as designações de estilo lírico, épico e dramático se fazem necessárias. O lírico é caracterizado como recordação, o épico como observação e o dramático como expectativa.

Posteriormente, as particularidades dos gêneros literários relacionados das outras funções da linguagem ao lado da função poética. Assim: “o gênero épico, centrado sobre a terceira pessoa, põe em destaque a função referencial; o gênero lírico, orientado para primeira pessoa, esta vinculado estreitamente à função emotiva; o gênero dramático, poesia da segunda pessoa, apresenta como subdominante a função conativa”. (AGUIAR E SILVA, 1982)

O conteúdo da poesia lírica é formado por situações e objetivos particulares de um sujeito individual. “O poeta lírico pretende em geral falar consigo mesmo ou com um particular interlocutor.” (AGUIAR E SILVA, 1982).

A narrativa como o drama, se diferencia da lírica por representar o mundo objetivo e ação do homem nas suas relações com a realidade externa. A narrativa é representada pelo romance sem afetar a caracterização da literatura.

Deste modo o desejo de objetivar personagens, caracteres, acontecimentos e coisas, desperta inúmeras relações: ódio, ternura, nostalgia. Vimos que, tanto a narrativa como o drama, revelam seus personagens através de uma história. Estes são colocados em um determinado contexto, em certo lugar e em certa época.

Em uma obra dramática o conflito precisa ser dinâmico, apenas os personagens necessários para o desenvolvimento da trama devem ser mantidos.

O drama representa a totalidade da vida e o elemento essencial é a figuração do ser humano, embora os problemas sociais não

deixem de se refletir nas ações dos homens.

Segundo Vitor Hugo:” No drama, tudo se encadeia e se deduz como na realidade. O corpo desempenha aí o seu papel, tal como a alma, e os homens e os acontecimentos, movidos por duplo agente, passam ora burlescos, ora terríveis, algumas vezes terríveis e burlescos ao mesmo tempo”(Apud AGUIAR E SILVA, 1982).

Após estudarmos os gêneros literários com ênfase no drama, realizamos uma pesquisa sobre o jogo como fenômeno cultural primordial em “Homo Ludens, O Jogo como Elemento da Cultura” de Johan Huizinga. Nós não devemos confundir jogo com a prática de esportes ou qualquer atividade física. O jogo do qual estamos referindo” acompanha a humanidade desde o princípio. É mais antigo que a cultura e a própria vida é conduzida por ele (HUIZINGA,1999).

O autor mostra como as realizações na lei, na poesia, na filosofia, na guerra e nas artes acontecem através do jogo e é através dele que a civilização surge e desenvolve-se. Em toda parte o jogo está presente.

Até mesmo os animais utilizam-se do jogo. Desde a corrida do cachorro através do seu próprio rabo, como morder a orelha do outro sem machucá-lo, o pavão que se exhibe abrindo sua cauda para atrair a fêmea. São infindáveis os exemplos de belíssimos jogos no “vale tudo para agradar a fêmea”, mostrando que o jogo é anterior à cultura. Sem falar na criança que chora para chamar a atenção dos pais realizando um “jogo completo” para seduzi-los.

Podemos afirmar neste artigo que o jogo e a comunicação andam de mãos dadas. E aí está a diferença entre o homem e o animal. “Os jogos são extensões do nosso eu particular. E eles constituem em meio de comunicação” (MCLUHAN,1964).

A linguagem é para a inteligência o que a roda é para os pés, pois lhes permite deslocar-se de uma coisa a outra com desenvoltura e rapidez, envolvendo-se cada vez menos. A linguagem projeta e amplia o homem.

Como extensão, manifestação ou exposição de todos os nossos sentidos a um só tempo, a linguagem sempre foi considerada a mais rica forma de arte humana, pois que a distingue da criação animal.

A comunicação ensina ao indivíduo certo modo de ver e sentir o mundo que é único. O jogo e comunicação estão relacionados com a arte e a cultura. A força deste conceito é exposta: “os jogos são arte populares, reações coletivas sociais, principais tendências de qualquer cultura, e sem arte, e sem as artes populares dos jogos o homem tende a afundar-se no automatismo” (MCLUHAN 1964).

Toda humanidade utiliza-se do jogo para interpretar papéis. Na sala de aula, por exemplo, o professor utiliza-se do jogo para ensinar. Ele muda a sua postura para naquele momento representar o papel do educador. Através do jogo o professor conduz de forma significativa e estimulante e o desenvolvimento do aluno está relacionado com a ação de jogar.

O aspecto lúdico é uma característica importante do ser humano, que faz gerar o prazer e o interesse. O educando tem a possibilidade de aprender brincando com os clássicos literários, aflorando neste o prazer da leitura e até mesmo a expressão oral descobrindo o valor da literatura de um modo mais consistente.

O jogo dramático ou o jogo teatral traz ao educando uma fascinante energia, promovendo a descoberta e este é um exercício que prepara o indivíduo para a vida, desenvolvendo o conhecimento e fazendo com que este aluno pense na literatura como disciplina viva e não se canse rapidamente daquilo que está sendo ensinado. No século XVI, Padre Anchieta utilizou-se desse recurso para ensinar os índios. O objetivo era ensiná-los a ler, escrever e ter boas maneiras.

Após refletirmos sobre o jogo, realizamos um estudo sobre o “RPG” (Roleing Playing Game) para entendermos um pouco mais sobre a encenação. “O que é melhor: ouvir as lendas sobre heróis e vilões ou ser um deles?” (CHIAPPINI, 2001).

O RPG significa jogo de representação e surgiu nos Estados Unidos em 1974. A diferença entre o jogo dramático é que aqui a história é criada a partir do texto. Não é uma história pronta. “Não se trata apenas de representação porque as falas e os resultados não são pré - definidos”. Dependendo da criatividade dos participantes e da condução do mestre, a história vai adquirindo nuances diferentes, envolvendo-se durante horas. “(CHIAPPINI, 2001)”. Existem regras, mas essas servem somente para organizar a ação dos personagens.

Alves Redol natural de Vila Franca de Xira, foi autor de vários livros que inclui o teatro e o conto, entre estes o conto “Aquela História” no qual o personagem do texto executa um jogo de linguagem fabuloso. É um texto rico que a própria linguagem assim o constrói. Encontramos neste conto um modo específico e inconfundível de jogar com as palavras; dentro de um espírito de puro jogo.

“Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético” (HUIZINGA, 1999).

O texto que pesquisamos conta a história do Sr. Reis e do Sr. Farias . O Sr. Farias (empregado) utiliza-se do “jogo” para ocupar o lugar do Sr. Reis (patrão). Há uma representação de papel onde o Sr. Reis é o opressor e Sr. Farias é o oprimido.

“O jogo é uma máquina que começa a funcionar a partir do momento em que os participantes consentem em se transformar em bonecos temporariamente (MCLUHAN 1964)”.

No decorrer da história há o fascinante jogo das palavras: Os nomes dos principais personagens Sr. Reis e Sr. Farias é baseado na polissemia (homônimia) com sentidos relacionados nos levando para o real sentido do texto. Há uma dualidade de sentidos. No passado, a tia do Sr. Farias contava “aquela história”: “Era uma vez um rei, mais rico que todos os reis da terra. Tinha tantos vassalos...” (RIEDEL, 1958). Há uma intenção comunicativa de veicular as palavras umas as outras dando origem a esse jogo de palavras. Imaginemos o Sr. Farias vivendo todo aquele drama ao lado do Sr. Reis...

No dicionário Aurélio, encontramos a definição de rei: soberano, monarca, indivíduo mais notável que o outro; pessoa que exerce poder absoluto. E da palavra faria: verbo condicional do tempo verbal; para realizar depende de uma condição.

O Sr. Reis realmente exercia o poder absoluto, era o patrão. O Sr. Farias possui a posição de empregado, ou seja, aquele que faz as tarefas. O próprio personagem “brinca” com seu nome tornando a ação do verbo fazer em algo já realizado. Está implícito no texto o seu desejo de fazer, de mudar, de estar no lugar do patrão como vemos abaixo:

- “Agora já não sou Faria. Chama-me Senhor Fez” (RIEDEL, 1958). Realmente é um jogo de palavras fascinante.

Vemos que escrever literatura é eclético e a literatura está relacionada com a literariedade e esta está relacionada com o conceito de ambigüidade. Roman Jakobson procurou estabelecer essa literariedade.

A ciência da literatura deve estudar a literariedade, pois ela confere a uma obra sua qualidade literária.

O nosso objetivo final será a roteirização do conto de Alves Redol tornando-o em peça teatral. ( REVERBEL, 2002) indica a ordem das seqüências em palavras chaves nos jogos teatrais.” Aqueles que não gostam de representar poderão trabalhar com outros elementos: sonoplastia, figurinos, iluminação etc. Todos podem participar e interagir com a literatura.

### **Conclusão**

Concluimos ao final de nosso trabalho, a importância de estabelecer sensorialmente e vivencialmente o espírito literário no sentido de se abrir uma passagem para o verdadeiro gosto da leitura e de sua conexão com a vida. O tema “encenação é um universo amplo e interdisciplinar que ainda necessita de várias pesquisas. A transformação de um texto em encenação constitui uma forma de arte, pois recria na sala de aula aquilo que o autor criou no seu livro, fazendo com que o educando vivencie a literatura, tornando assim, o texto em algo vivo, iluminado. Igualmente, almejamos que este artigo estimule os professores a inserir o teatro na universidade para tornar o aluno um sujeito mais reflexivo e participativo na sociedade.

### **Referências**

AGUIAR E SILVA, Vitor Manuel de . **Teoria da Literatura** – Livraria Almedina – 4ª edição, Coimbra, 1982

CHIAPPINI, Ligia. **Outras linguagens na escola – Jogos**, Editora Cortez- 2ª edição- São Paulo, 2001

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens – O jogo como elemento da cultura** – Filosofia – Estudos- Editora Perspectiva – 4ª edição - São Paulo, 1999

JAKOBSON, Roman. **Lingüística, Poética, cinema** – Editora perspectiva – São Paulo, 1970

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem** – Editora Cultrix, São Paulo, 1964

REVERBEL, Olga. **Jogos teatrais na escola**, Editora Scipione, São Paulo, 2002

RIEDEL, DIAULAS. **Maravilhas do Conto Português**, Editora Cultrix – São Paulo, 2ª edição, 1958

