

ESCAROLA ESCARLATE E CARLOS AUGUSTO: ENTREVISTA COM A VAMPIRA

ANA LUÍZA NOGUEIRA DE QUADROS¹; NÁDIA DA CRUZ SENNA²

¹*Universidade Federal de Pelotas – ananogdequadros@gmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – nadiadacruzsenna@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho comprehende uma oficina de fantoches para crianças, envolvendo o conhecimento em Artes Visuais e Teatro, sendo parte integrante da pesquisa em desenvolvimento junto ao Mestrado em Artes da UFPel, focada em processos de ensino e aprendizagem em artes a partir da construção de bonecas-monstros.

A atividade aconteceu no Parque Una, na cidade de Pelotas/RS, ministrada por mim e pela colega Dayanna Perez, a convite de Aline Maciel, que coordena o Projeto Una Diversão. Durante o encontro, realizamos brincadeiras teatrais com fantoches monstruosos confeccionados pelas oficineiras e propomos a criação de fantoches de papel, onde as crianças puderam criar seus próprios personagens monstruosos.

Interessa destacar o processo didático, dialógico e sensível, instaurado a partir da performance com os fantoches Escarola Escarlate e Carlos Augusto. São artefatos poéticos, criados para interagirem de forma sensível e lúdica com crianças envolvendo a temática das monstruosidades em processos de formação estética e ensino de artes. Este tema norteia a pesquisa que está em desenvolvimento, pautada em experimentações com as “Cornelas” (bonecas-monstro) propostas como objetos poéticos pedagógicos para o ensino de artes. Fundamentam a discussão os estudos de Pereira (2012) e Duarte Jr (2000) sobre experiência estética e educação do sensível.

2. METODOLOGIA

A pesquisa segue os parâmetros da a/r/tografia (Universidade de Colômbia Britânica, Canadá, 2006), que articula processos próprios do artista, pesquisador e professor de forma indissociada. Desse modo, as experimentações e descobertas da artista, a partir da poética das bonecas-monstro, subsidiam proposições em sala de aula, que por sua vez, são investigadas na pesquisa como ensinar com e a partir da poética, seguindo um circuito contínuo e ininterrupto.

Planejamos a oficina para o público infantil, com intenção de estabelecer um encontro sensível e participativo. Projetamos dois momentos diferenciados: o primeiro com a manipulação de fantoches e dramatização e o segundo, com a criação de fantoches em papel.

Para esse encontro confeccionamos dois fantoches, em especial, utilizando retalhos de tecidos e outros materiais: Escarola Escarlate (figura 1), é uma vampira vegetariana adornada com olhos de botão, cabelos cacheados azuis, boca verde, luvas vermelhas e longos dentes caninos. O outro, chamado Carlos Augusto (figura 2) é um menino de duas cabeças, cada uma das cabeças sente uma emoção diferente como felicidade, empolgação, tristeza e medo.



Figuras 1 e 2 – Os fantoches. Arquivo pessoal. 2024.

Também criamos uma narrativa aberta que pode ser trabalhada com crianças de diferentes faixas etárias. Surgiu assim, a dramaturgia da entrevista com a vampira, onde público e bonecos monstruosos poderiam entrevistar e ser entrevistados.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Esta oficina foi realizada no Parque Una em abril de 2024, planejada para acontecer ao ar livre e voltada para as crianças presentes no parque.

Dayanna e eu somos artistas bonequeiras e nossas pesquisas no Mestrado em Artes tem relação com esses fazeres manuais, narrativas poéticas e processos de formação estética. No meu caso, desenvolvo bonecas monstruosas, as “Cornelas”, que dominam a minha poética, perpassam o exercício docente e, são investigadas como objetos propositores/pedagógicos, ou ainda, como artefatos poéticos/lúdicos para o ensino de Artes.

Nesta atividade, propomos a dinâmica de entrevista para garantir a participação ativa de todos. Como não sabíamos a faixa etária das crianças que estariam no Parque naquele dia, optamos por uma narrativa aberta, coletiva. O encontro se estabelece a partir de uma roda de conversa com seres fantásticos, contando com a curiosidade e imaginação das crianças, para construir os perfis e histórias das personagens.

O processo parte de um brincar, aberto ao imprevisível, ao jogo espontâneo. Pereira nos convoca a pensar a arte como agenciadora de sentidos frente a uma atitude estética desinteressada (2012, p. 190), onde o que interessa é a abertura “aos efeitos que o objeto ou o acontecimento podem produzir” (p. 191), a uma experimentação estética que não domina, não interfere, não dá fórmulas, mas que permite a fruição e a experiência igualmente desinteressadas, sem enrijecimentos de ordens anteriormente estabelecidas.

Duarte Jr (2000) sugere que devemos desenvolver e aprimorar nossa sensibilidade e a percepção dos nossos sentidos na vida cotidiana, pois “as obras de arte, sejam elas consagradas ou não, adquirem significado à medida que se conectam com a vida e as experiências reais das pessoas” e essas experiências devem ser incentivadas e cultivadas de maneira principalmente sensível, antes de serem abordadas de forma intelectual (p. 192).

Pautadas nessas premissas, alinhavamos uma história inicial para ser desenvolvida conforme a participação coletiva, de forma espontânea. Assim, o personagem Carlos Augusto (menino de duas cabeças, com sentimentos conflitantes) foi viajar para um país muito distante e conheceu uma vampira vegetariana de nome Escarola Escarlate (esta personagem vem de um país fictício

chamado Flores de Papel¹, possui o sotaque carregado nas palavras com letra R, e sua comida favorita é torta de espinafre pois é vegetariana).

Inserimos na história, que Carlos Augusto trouxe uma amiga para fazer novos amigos no Brasil. As crianças inicialmente tiveram medo dela, afinal, é suposto que vampiros (e morcegos) são seres malignos e sanguinolentos, dignos de temor, mas logo a simpatia da personagem desmistificou esses preconceitos, ao revelar na entrevista aos amigos, que conhecia alguns seres do folclore brasileiro como Saci-Pererê, Cuca, Curupira, Iara, o que se tornou um ponto de conexão com as crianças, pois elas citavam outros seres que também conheciam do folclore de nosso país.

Ao contar-lhes que era vegetariana assim como alguns morcegos que comem frutas e que escovava muito bem os dentes após cada refeição como cada criança ali presente, foi indagada sobre sua comida favorita. As crianças sentiram-se à vontade também em compartilhar quais eram os pratos brasileiros que elas gostavam de comer e recomendavam, quais eram suas brincadeiras favoritas, e inclusive, perguntavam se podiam fazer carinho nos fantoches.

A dinâmica do jogo de perguntas e respostas fez com que as crianças quisessem conhecer mais dos amigos monstruosos e também se apresentarem. Perguntas e afirmações como: *Por que seu cabelo é azul? Por que ele é cacheado? O meu também é cacheado igual ao seu. Por que sua pele é pretinha? Você é amiga da Wandinha?*² *Não fique triste Augusto, eu sou seu/sua amigo(a),* foram apenas algumas das que surgiram.

Desta forma, criou-se um ambiente possível de trabalhar ludicamente temas como o as culturas brasileiras, o imaginário, a amizade, a inclusão, o preconceito, a partir do repertório das crianças e com a visão delas sobre si e sobre o mundo, coletivamente.

Finalizamos a atividade propondo uma oficina de fantoches de papel, onde eles puderam interagir uns com os outros a partir dos personagens criados por cada um (figura 3), aos quais atribuíram características imaginadas, diferentes, e que por vezes, era uma versão do próprio pequeno criador.



Fig 3 – Os novos habitantes de Flores de Papel. Arquivo pessoal. 2024.

¹ Flores de Papel tem seu nome inspirado na letra da canção *Imaginary*, do grupo de rock americano Evanescence. A letra da canção original diz “In my field of paper flowers, and candy clouds of lullaby, I lie inside myself for hours, and watch my purple sky fly over me”. O nome surgiu como uma forma de abordar o convite à realização dos fantoches feitos de papel realizados com as crianças.

² Wandinha é uma personagem de *A Família Addams*, criada por Charles Addams em 1938 e que possui diversas adaptações desde então. Atualmente, a obra que se popularizou é *Wandinha*, dirigida por Tim Burton em 2022.

4. CONCLUSÕES

A oficina se pautou em experimentações com fantoches, pensados como artefatos lúdicos capazes de ativar processos de formação estética e o conhecimento sensível das crianças. A presença de personagens singulares como a vampira vegetariana e o menino de duas cabeças instigou a imaginação das crianças e promoveu discussões abertas sobre temas que por vezes são complexos de abordar. Em um contexto de diversão e criação, abrimos espaço para que as crianças pudessem se expressar livremente, interagindo em grupo, inventando e compartilhando.

A experiência positiva nos motivou a projetar outros encontros, para públicos diferenciados, em contextos de ensino formal e informal, para avaliar como essas práticas artísticas e pedagógicas podem se entrelaçar para fomentar aprendizados, empatias e sensibilidades.

Ressaltamos que oficina contribuiu para o desenvolvimento das crianças ativando o diálogo, a imaginação e a interação. Para a pesquisa acadêmica, em andamento, a experiência reforça a necessidade de repensar processos didáticos e experimentar métodos inovadores no ensino das Artes. Sobretudo, evidencia a potência criativa e lúdica dos “monstrinhos” em processos educativos.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DUARTE JUNIOR, João Francisco. **O sentido dos sentidos:** a educação (do) sensível. 2000. 233 p. Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação, Campinas, SP. Disponível em: <https://hdl.handle.net/20.500.12733/1588912>. Acesso em: 21 ago. 2024.

EVANESCENCE. Imaginary. Estados Unidos: Wind-Up Records: 2003. Disponível em:
<https://open.spotify.com/track/7q6CybWAg3uYLgS5tDWqmd?si=cf54223296f84660>. Acesso em: 03 set. de 2024.

IRWIN, Rita L; DIAS, Belidson. **Pesquisa nacional baseada em arte:** a/r/tografia. Santa Maria: Ed. da UFSM, 2013.

PEREIRA, Marcos Villela. **O limiar da experiência estética:** contribuições para pensar um percurso de subjetivação. In: Pro-Posições, Campinas, v. 23, n. 1 (67), p. 183-195, jan./abr. 2012.