

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE
UBERLÂNDIA IARTE- CURSO DE
GRADUAÇÃO EM TEATRO**

LETÍCIA MARTINS BRUNELLI

**SPIDERWICK:
MEMORIAL DE UM PROCESSO DE DRAMA COM CRIANÇAS**

UBERLÂNDIA
MG 2025

Ficha Catalográfica Online do Sistema de Bibliotecas da UFU
com dados informados pelo(a) próprio(a) autor(a).

B894 Brunelli, Letícia Martins, 2001-
2025 SPIDERWICK [recurso eletrônico] : MEMORIAL DE UM PROCESSO
DE DRAMA COM CRIANÇAS / Letícia Martins Brunelli. - 2025.

Orientador: Wellington Menegaz de Paula.
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade
Federal de Uberlândia, Graduação em Teatro.
Modo de acesso: Internet.
Inclui bibliografia.

1. Teatro. I. Paula, Wellington Menegaz de, 1975-, (Orient.). II.
Universidade Federal de Uberlândia. Graduação em Teatro. III.
Título.

CDU: 792

Bibliotecários responsáveis pela estrutura de acordo com o AACR2:

Gizele Cristine Nunes do Couto - CRB6/2091

Nelson Marcos Ferreira - CRB6/3074

LETÍCIA MARTINS BRUNELLI

**SPIDERWICK:
MEMORIAL DE UM PROCESSO DE DRAMA COM CRIANÇAS**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito para
obtenção do título de licenciatura em
teatro da Universidade Federal de
Uberlândia-UFU.

Área de concentração: Instituto De
Artes (IARTE/UFU).

Professor Orientador: Wellington
Menegaz de Paula.

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Wellington Menegaz – UFU

Profa. Dra. Mariene Hundertmarck Perobelli –
UFU

Profa. Dra. Vilma Campos Leite – UFU

UBERLÂNDIA

MG 2025

AGRADECIMENTOS

Gostaria de começar agradecendo à minha família, aos meus pais Solange e Adriano, por sempre me permitirem fazer aquilo que amo. Às minhas irmãs, Maria Luísa e Larissa. Através da Malu eu enxerguei um pouco melhor a minha criança, e a Lala me ajudou a ser a pessoa que sou hoje.

Agradeço aos meus amigos da UFU, quando cheguei em Uberlândia, sem conhecer ninguém, e pela primeira vez longe de casa, foram eles a minha segunda família e força para aguentar essa distância. Em especial agradeço ao Eduardo Buiatti, que me apoiou e topou fazer esse trabalho comigo.

Agradeço a todos que de alguma forma me apoiaram e contribuíram nesse processo. Meus amigos que toparam participar diretamente do Drama, a Alice Paukoski, Junya Oliveira, Antoniel Moraes, Ana Cavazotto, Valissa Medici, Marcella Escobar e o Vinicius Néia, que junto ao Eduardo, ajudou na Iluminação.

Agradeço aos meus alunos de COMUFU e aos pais, por permitirem que essas crianças sejam tão livres para brincar e explorar o mundo. Obrigada por tornarem esse trabalho possível.

Agradeço ao meu orientador Tom Menegaz, por me apresentar o Drama e me conduzir por este caminho, ao Henrique Bezerra por me orientar tão bem e cuidadosamente durante o Estágio, e a Mariene Perobeli, que apesar de talvez não saber, causou um grande impacto na minha graduação, permitindo minha reconexão com a minha criança.

Por último agradeço ao Universo, por de alguma forma, sempre tornar as coisas exatamente como devem ser.

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso tem como objetivo relatar e refletir sobre a criação e realização de um processo de Drama com crianças, inspirado na obra literária e audiovisual “As Crônicas de *Spiderwick*”, no contexto das oficinas de teatro para a comunidade do curso de Licenciatura em Teatro da Universidade Federal de Uberlândia. O trabalho parte da minha experiência pessoal com o teatro e minha identificação com a infância como ponto de partida criativo e pedagógico. Adoto o Drama como método artístico e pedagógico, que propõe a construção coletiva de narrativas ficcionais por meio da atuação dos participantes como personagens ativos da história. O processo incluiu a escolha de um pré-texto, a definição de um contexto ficcional, a criação de professores-personagens, episódios e a confecção de diversas materialidades cênicas, como máscaras e um livro-guia, e como tudo isso se deu. As crianças participantes foram inseridas em um universo de fantasia e mitologia, desenvolvendo a imaginação, a empatia e a cooperação. O trabalho conclui que o envolvimento emocional gerado pelas materialidades e pela narrativa contribuiu significativamente para o engajamento e o aprendizado dos participantes, reforçando a importância do teatro como recurso pedagógico na educação infantil. Utilizo como referência em relação ao Drama: Beatriz Ângela Cabral, Flávia Janiaski, Mariene Perobelli, Wellington Menegaz e Diego Pereira.

Palavras-chave: Drama; teatro-educação; infância; materialidades; *Spiderwick*.

ABSTRACT

This thesis aims to report and reflect on the creation and implementation of a Drama process with children, inspired by the literary and audiovisual work “The Spiderwick Chronicles”, in the context of the community theater workshops, of the bachelor's degree in Theater at the Federal University of Uberlândia. The work is based on my personal experience with theater and my identification with childhood as a creative and pedagogical starting point. I adopt Drama as an artistic-pedagogical method, which proposes the collective construction of fictional narratives through the performance of the participants as active characters in the story. The process included the choice of a pre-text, the definition of a fictional context, the creation of teacher-characters, dramatic episodes and the creation of various scenic materials, such as masks and a guide book, and how all this happened. The participating children were inserted into a universe of fantasy and mythology, developing imagination, empathy and cooperation. The work concludes that the emotional involvement generated by the materialities and the narrative contributed significantly to the engagement and learning of the participants, reinforcing the importance of theater as a pedagogical resource in early childhood education. I use as references in relation to Drama: Beatriz Ângela Cabral, Flávia Janiaski, Mariene Perobelli, Wellington Menegaz and Diego Pereira

Keywords: Drama; theater-education; materialities; Spiderwick.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Maria.....	23
Figura 2 - Maria a irmã.....	23
Figura 3 - João.....	24
Figura 4 - Tibério com chapéu	25
Figura 5 - Tibério sem chapéu.....	25
Figura 6 - Tibério, Maria e as crianças	26
Figura 7 - Goblin maldoso.....	27
Figura 8 - Goblin malvado	28
Figura 9 - Goblin horripilante.....	28
Figura 10 - Fada na natureza	29
Figura 11 - Fada e as crianças	30
Figura 12 - Gnomeu e Gnomeia.....	31
Figura 13 - Gnomos	31
Figura 14 - Gnomos com um tesouro	31
Figura 15 - O Ogro.....	32
Figura 16 - Mulgrath Figura.....	33
Figura 17 - Guia de campo para o mundo fantástico ao seu redor de Arthur Spiderwick (livro aberto)	37
Figura 18 - Guia de campo para o mundo fantástico ao seu redor de Arthur Spiderwick (Livro fechado.....	37
Figura 19 - Página das fadas.....	38
Figura 20 - Página dos diabretes	38
Figura 21 - Página dos dragões	39
Figura 22 - Crianças e o livro.....	39
Figura 23 - Crianças analisando o livro.....	40

Figura 24 - Crianças pensando sobre o livro	40
Figura 25 - Referência para a máscara de Tibério.....	43
Figura 26 - Esboço da máscara de Tibério.....	43
Figura 27 - Máscara Tibério.....	43
Figura 28 - Esboço da máscara de Mulgrath.....	44
Figura 29 - Máscara do Ogro Mulgrath.....	44
Figura 30 - Inspiração para máscara do Ogro Mulgrath.....	44
Figura 31 - Inspiração para máscara do Goblin.....	45
Figura 32 - Máscara Goblin	45
Figura 33 - Esboço da máscara do Goblin	45
Figura 34 - Máscaras com massa corrida.....	46
Figura 35 -Pintando as máscaras	46
Figura 36 - Máscaras antes dos dentes	47
Figura 37 - Máscaras logo ao finalizar	46
Figura 38 - Bilhetes	49
Figura 39 - O mapa.....	49
Figura 40 - O mapa e as crianças.....	50
Figura 41 - A caixa	50
Figura 42 - Goblin com a caixa	51
Figura 43 - O dado.....	52
Figura 44 - O jogo	52
Figura 45 - As peças do jogo	53
Figura 46 - desenho do diabrete.....	56
Figura 47 - imagem do próprio livro “As crônicas de Spiderwick edição completamente fantástica”	56
Figura 48 - Tipos de fadas.....	57
Figura 49 - Estrutura das fadas	58
Figura 50 - Trolls.....	59

Figura 51- Goblins.....	60
Figura 52 - Bobgoblin.....	61
Figura 53 - Bobgoblin livro	61
Figura 54 - Ogro	62
Figura 55 - Ogro na floresta.....	63
Figura 56 - Ogro do livro	63
Figura 57 - Dragão.....	64
Figura 58 - Dragão de cauda longa.....	65
Figura 59 - Ovo de dragão Figura	65
Figura 60 - Unicórnio na montanha.....	66
Figura 61 - Unicórnio brilhante	66
Figura 62 - Fênix	67
Figura 63 - Fênix brilhando.....	67
Figura 64 - Púca.....	68
Figura 65 - Tipo de sereia 1.....	69
Figura 66 - Tipo de sereia 2.....	69
Figura 67 - Grifo.....	70
Figura 68 - Valissa e o tamborim	73
Figura 69 - Maria e as crianças descobrindo para onde ir	74
Figura 70 - Em busca do quarto de João.....	75
Figura 71 - Em direção ao quarto de João	75
Figura 72 - Na porta do quarto de João.....	76
Figura 73 - Achando o Guia	77
Figura 74 - A batida na porta.....	78
Figura 75 - Rastros do Tibério.....	79
Figura 76 - Vendo Tibério pela primeira vez	79
Figura 77 - Pó mágico	81
Figura 78 - Vendo o Goblin pela primeira vez	81

Figura 79 - Tibério com uma pista	84
Figura 80 - Lendo uma pista.....	85
Figura 81 - Pista 2 e gaiola	85
Figura 82 - Gnomos e as crianças.....	86
Figura 83 - Dançando com os gnomos.....	87
Figura 84 - Edu fora do personagem	88
Figura 85 - Batatinha frita 1, 2, 3	89
Figura 86 - Pó de fada	90
Figura 87 - Jogando com a fada	91
Figura 88 - Caixa com vários papéis.....	91
Figura 89 - Tensão na sala	92
Figura 90 - Achando o Ogro.....	93
Figura 91 - Começando o jogo	95
Figura 92 - Em suas posições.....	96
Figura 93 - Jogando o dado	96
Figura 94 - Crianças jogando o dado	97
Figura 95 - Criança e o dado.....	97
Figura 96 - Salvando João.....	98
Figura 97 - Silêncio para o ogro não acordar.....	98
Figura 98 - Pegando a carta Figura.....	99
Figura 99 - Lendo a carta	99
Figura 100 - O caminho da floresta.....	100
Figura 101 - O trono de Mulgrath.....	100
Figura 102 - O Goblin e Mulgrath.....	101
Figura 103 - Fumaça.....	101
Figura 104- A turma	106

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
CAPÍTULO 1 COMUFU E SPIDERWICK: PREPARAÇÃO E ESCOLHAS, ANTES DA OFICINA COMEÇAR	15
1.1 A escolha do pré-texto e do contexto ficcional	17
1.2 Professores-personagens.....	19
CAPÍTULO 2: AS MATERIALIDADES	34
2.1 O livro.....	35
2.2 As máscaras	41
2.3 O Guia de Campo Para o Mundo Fantástico ao seu Redor de Arthur <i>Spiderwick</i>	54
2.4 Outras materialidades do processo	48
CAPÍTULO 3:OFICINA: BRINCANDO E APRENDENDO	71
3.1 Episódio 1	72
3.2 Episódio 2	83
3.3 Episódio 3	93
4.CONSIDERAÇÕES FINAIS	104
5. QR code para o video do processo.....	107

INTRODUÇÃO

"Filha, você fazia cada careta quando criança, em qualquer lugar que você ia, as pessoas ficavam doidas de alegria vendo você..."
 (Adriano Brunelli)

Quando criança eu sempre gostei de imaginar, de ser distinta e criar, mesmo sem muita noção do que estava fazendo, eu amava arte. Minha mãe me colocou na aula de dança com 2 aninhos apenas, e acho que foi aí que tudo começou, apesar de não me lembrar de muita coisa dessa época, meu corpo se lembra. Passando o tempo eu acabei saindo do ballet, mas fui para *o jazz*, dança do ventre e *street dance*, mas foi na maquiagem e no teatro que me encontrei. Com seis anos eu já amava pegar as maquiagens da minha mãe e me embelezar, e com sete anos foi quando na escola eu comecei a fazer aulas de teatro. Sendo sempre muito levada e com o espírito livre, eu sentia que ali eu podia ser quem eu queria. Me lembro de criar uma dupla cômica com minha amiga Marina, chamada “Maria e Joãozinho”, toda semana apresentávamos uma cena para a turma assim que a aula começava, sempre nos caracterizando. Esse era o ponto alto da minha semana, poder me transformar no Joãozinho e fazer os outros rirem.

Quando entrei no curso de licenciatura em Teatro da Universidade Federal de Uberlândia UFU¹, logo em seguida começou a pandemia do Covid-19, e passamos a conhecer novas perspectivas do teatro e ter aulas online, e foram essas aulas que acarretaram em muitas das minhas escolhas na graduação. Em PROINTER I² e PROINTER II³ com a professora Mariene Hundertmarck Perobelli, aprendemos a lidar com a nossa criança interior, algo que sempre foi e até hoje é muito visível em mim, e por muitas vezes fui chamada imatura. Acabei a aceitando melhor, e foi isso o que me motivou a trabalhar com crianças em meus

¹ Entrei no curso em 2020.

² Ano de 2020, 2º período.

³ Ano de 2021, 3º período.

estágios na graduação⁴, e por assim escolher trabalhar com crianças em minha parte prática deste Trabalho de Conclusão de Curso.

Quando voltamos para o formato presencial, conheci o processo de Drama como método de ensino com o professor Wellington Menegaz, também conhecido por Tom Menegaz. Trata-se de uma abordagem em que os participantes são ativos dentro do processo, tomando decisões sobre a história que todos estão ajudando a construir a cada encontro. Participei de processos como *Laranjópolis* e *Clãs*, me apaixonei pelo método, naquele momento me vi de novo na minha infância, brincando de papéis. Comecei a me questionar sobre a sua potência, e sua completude, abrangendo a parte pedagógica e artística do teatro em um lugar só. Participei do “GruD”⁵ e do projeto Coraline, nos quais criamos um processo de Drama baseado no livro *Coraline* de Neil Gaiman, fomos em escolas de ensino fundamental 1 e 2⁶ levando esse processo. No final desse projeto foi quando surgiu a ideia do meu Trabalho de Conclusão de Curso, criar meu próprio processo de Drama para ser feito com crianças, baseado em uma série de livros do gênero infantojuvenil, chamado *As crônicas de Spiderwick*, de Tony DiTerlizzi e Holly Black.

Foi assim que, junto com meu amigo e colega Eduardo Buiatti, realizamos o processo na disciplina Estágio Supervisionado 3⁷, do curso de Teatro, na qual acontecem as oficinas de teatro para comunidade, denominadas oficinas COMUFU. Durante nosso estágio, sob a orientação do professor Henrique Bezerra de Souza, e com a orientação do professor Tom Menegaz, trouxemos de forma lúdica a natureza e os seres mitológicos para essa prática. Inicialmente a ideia era trabalhar com maquiagem, mas então, por conta da disciplina Ateliê

⁴ Trabalhei com crianças no estágio supervisionado 1, no 2 e no 3.

⁵ Grupo de Pesquisa em Drama, coordenado e orientado pelo professor Tom Menegaz.

⁶ No Sesi e na Eseba, ambas em 2023.

⁷ Aconteceu e 2024, no meu 8º período.

de Criação Cênica⁸, ministrada pelo professor Eduardo De Paula, que abordou a Commedia Dell'Arte, surgiu a ideia de trabalhar com máscaras.

Além disso, o Drama foi feito em uma oficina COMUFU justamente pela diversidade de possibilidades que se abririam. Além das máscaras, a UFU proporcionou toda uma estrutura para a incorporação de outras visualidades, como a iluminação e a sonoplastia. As crianças puderam ter acesso a aulas que desenvolveram a imaginação, comunicação e criatividade, por meio de improvisações e brincadeiras, as quais antecederam os encontros em que o processo de Drama foi realizado. Nossos encontros pré-drama foram quatro, quando chegamos no quinto encontro começamos o nosso processo, que aconteceu até o sétimo e último encontro, quando finalizamos o Drama e a oficina.

Na história do livro que inspirou o projeto de Drama, após se mudarem para uma antiga casa no interior, os irmãos Jared, Mallory e Simon descobrem um mundo de criaturas fantásticas e encontram o Guia de Campo dos Seres Mágicos. É quando isso acontece que as coisas começam a ficarem estranhas, Jared desperta Mulgarath, um ogro do mal que por anos está atrás do livro para poder ter controle da Terra, e junto a eles vem seus fiéis capangas, os Goblins. A partir daí, os irmãos precisam unir forças para proteger o livro e evitar que Mulgarath consiga executar seus planos, e para isso eles contam com a ajuda de Tibério, um diabrete doméstico que mora na casa em que se mudaram. Eu adaptei essa história para o Drama, logo após se mudarem para uma nova casa, a propriedade *Spiderwick*, Maria percebe que seu irmão João sumiu e pede ajuda aos novos amigos para encontrá-lo, e é nesse ponto que começamos o nosso primeiro episódio.

⁸ Aconteceu simultaneamente com o estágio 2, e entre o 3, já que pulei um período para pegá-lo, e foi justamente o período de escolhas em relação ao Drama.

Este memorial é composto por uma introdução, três capítulos e as considerações finais. No primeiro capítulo, abordo o desenvolvimento e a criação do processo de Drama *Spiderwick*, desde a concepção da ideia até a elaboração das materialidades, articulando essa trajetória com a abordagem do Drama e sua fundamentação teórica. No segundo capítulo, apresento a criação das materialidades ao longo de todo o processo e incluo o livro que desenvolvi especificamente para essa oficina. No terceiro capítulo, relato o desenvolvimento do processo, desde o início das oficinas COMUFU até o episódio final do Drama. Por fim, na conclusão, apresento minhas considerações finais.

CAPÍTULO 1 – COMUFU E SPIDERWICK: PREPARAÇÃO E ESCOLHAS, ANTES DA OFICINA COMEÇAR

Era uma vez uma aspirante a professora, que queria trazer sua criança para brincar e contar histórias com outras crianças. No final do meu Estágio Supervisionado 2⁹, do Curso de Teatro da Universidade Federal de Uberlândia, eu tinha muito claro duas coisas: eu iria fazer um processo de Drama no meu primeiro COMUFU¹⁰, que são as oficinas de teatro para comunidade que acontecem durante as disciplinas Estágio Supervisionado 3 e 4, e ele seria com crianças. Mas afinal, o que é o Drama?

Aprendi tanto nas aulas de Pedagogia do Teatro 2¹¹, quanto nas minhas orientações de Drama com o professor Wellington Menegaz (Tom), meu orientador nesta pesquisa, que o Drama trata-se de uma prática artística e pedagógica em que os participantes se envolvem ativamente no processo de criação de uma história ficcional, baseada em um pré-texto real ou ficcional. Como uma série que vemos nos *streamings*, em que a história é dividida em episódios e em cada final de capítulo esperamos o próximo. A abordagem do Drama busca não apenas o ensino de conteúdos, mas também o estímulo do pensamento crítico e da criatividade, através das convenções do Drama, sendo elas: o pré-texto e os episódios, o contexto dos participantes e o contexto ficcional, a experimentação de papéis e o processo. Além das convenções, temos também o uso de atividades artísticas e pedagógicas, que no Drama chamamos de estratégias, como por exemplo, os professores-personagens, a narração, e as materialidades junto a ambientação cênica e sonora. Explicarei um pouco mais das convenções e de cada uma dessas estratégias mais adiante.

⁹ Realizada no ano de 2023.

¹⁰ Durante a disciplina Estágio Supervisionado 3, que aconteceu no ano de 2024.

¹¹ A disciplina ocorreu em 2022.

Em relação a origem do Drama, Menegaz (2020) traz que, ele nasce e se propaga na Inglaterra, através das contribuições de diversos pesquisadores, como Dorothy Heathcote, Cecily O'Neill e Jonathan Neelands. No Brasil, foi Beatriz Ângela Vieira Cabral, também conhecida por Biange, quem a trouxe para nosso país, na década de 90. Segundo Cabral, o Drama pode ser assim definido:

[...] como método de ensino, eixo curricular e/ou tema gerador constitui-se atualmente numa subárea do fazer teatral e está baseado num processo contínuo de exploração de formas e conteúdos relacionados com um determinado foco de investigação (selecionado pelo professor ou negociado entre professor e aluno). Como processo, o drama articula uma série de episódios, os quais são construídos e definidos com base em convenções teatrais criadas para possibilitar seu sequenciamento e aprofundamento. (Cabral, 2006, p.12).

Nesse contexto, de contar sobre os passos que antecederam o início da oficina, que ocorreram nas primeiras semanas da disciplina Estágio Supervisionado 3, sabia que queria ter as visualidades da cena, como estratégias no processo de Drama que iria desenvolver no meu COMUFU. Então conversei com meu colega de disciplina, Eduardo Buiatti, monitor do Laboratório de Interpretação e Encenação LIE, coordenado pela técnica de iluminação do curso, Camila Tiago. Sabendo que ele poderia desenvolver a iluminação do processo, o chamei para ser minha dupla de COMUFU e passei minha ideia a ele, que era fazer um processo de Drama com crianças, e ele aceitou. Então definimos a faixa etária que escolheríamos, de 5 a 8 anos.

1.1 A escolha do pré-texto e do contexto ficcional

Como nosso tempo era curto, para muito a se fazer, logo conversei com meu orientador, e ele me passou a tarefa de escolher um pré-texto e um contexto ficcional. O pré-texto serve como uma espécie de guia para a história que será construída coletivamente, uma base, oferecendo informações e estímulos que guiarão as escolhas que serão feitas pelo(s) professor(es).

Segundo Diego de Medeiros Pereira:

[...] trata-se de uma referência (textual, histórica, visual, musical, filmica, entre outras) que serve de apoio para o desenvolvimento do processo; uma fonte a qual se pode recorrer para que não perca a coerência dramática da qual se pode retirar ideias e sugestões para novas situações e papéis a serem propostos aos(as) participantes. (Pereira, 2021- P.67).

Para chegar no pré-texto, eu tive outras duas ideias: uma foi usar *Peter Pan*, mas achei muito comum, e não traria a temática que queria. A outra foi *O castelo animado*, um livro de Diana Wynne Jones que virou uma animação na Netflix, mas também não era exatamente o que estava procurando. E por último, mas na verdade a minha primeira ideia de todas, foram *As crônicas de Spiderwick*, um livro de Holly Black e Tony Diterlizzi, e também filme¹² de mesmo nome. Quis trazer esta história porque ela remete muito a minha infância, me lembro de ter o DVD, e eu e minha irmã assisti-lo incansáveis vezes. Era algo tão mágico para mim, que nutria minha imaginação, que pensei que talvez pudesse trazer um pouquinho disso para as crianças que iriam se inscrever e participar da oficina. Vale ressaltar que no momento que convidei o meu parceiro de oficina, Eduardo, já tinha tomado esta decisão. Partilhei com ele esta proposta, de imediato Eduardo achou interessante e concordou, uma vez que já conhecia a história e assim como eu se encantou com ela. A seguir um trecho do livro que muito nos inspirou durante o processo:

¹² Filme de 2008, dirigido por Mark Waters, contando com Freddie Highmore, Joan Plowright e Sarah Bolger no elenco.

Na capa de couro marrom estava o título, que dizia: O guia de campo de Arthur Spiderwick para o mundo fantástico ao seu redor. A capa estava esfarrapada nas bordas e, ao abrir o livro, Jared notou que estava cheio de ilustrações feitas em aquarela. [...] A coisa mais estranha, no entanto, era o assunto. O livro estava cheio de informações sobre seres fantásticos. (Black; Diterlizzi, 2023, p.53).

Nosso próximo passo foi delimitar o contexto ficcional. Queríamos trazer criaturas mágicas e o universo mitológico para as crianças, com o intuito de dialogar com o contexto real, que buscava perceber como podemos cuidar da natureza e do próximo. A ideia desde então era levá-las para fora de sala e trazer esse contato direto com a natureza. Em relação ao contexto ficcional:

É no âmbito da ficção que tudo irá acontecer: os conflitos e mistérios; as personagens e papéis se apresentarão. É importante salientar que todo o grupo, simultaneamente, é convidado a ingressar no contexto da ficção, inclusive os(as) professores(as). Dentro do grupo, as pessoas podem assumir papéis e personagens diferentes, mas estão todas juntas no contexto ficcional (Janiaski; Perobelli; Menegaz, 2023, p. 18).

Dentro do nosso contexto ficcional – uma floresta encantada, habitada por seres mágicos, que cercava a casa da família *Spiderwick* – nossa intenção era levar seres ficcionais, como duendes e fadas, bem como crianças precisando de ajuda, procurando alguém, com o intuito de estimular a empatia das crianças participantes da oficina. Acreditamos que essa mescla poderia fazer com que as crianças “embarcassem” no processo.

Usamos nosso espaço real em volta do bloco 3M da UFU como a floresta encantada, nossa sala de aula chegou a ser o quarto do João, enquanto o bloco era a propriedade Spiderwick, trouxemos essas informações por meio de um mapa e de uma narração. Só a título de curiosidade, quando de fato isto tudo aconteceu, durante o primeiro episódio, as crianças compraram muito a proposta e imergiram no processo de Drama. Pereira (2021) diz que cada processo é diferente de acordo com cada idade, segundo ele, o Drama “[...] busca é

a imersão dos(as) participantes na experimentação teatral de uma situação que dialogue com a realidade e amplie a percepção das questões contidas no real.” (2021, p.63).

No próximo tópico, apresento o processo de escolha de todos os professores-personagens e a distribuição dos papéis entre os oficineiros, Eduardo e eu, bem como das atrizes e atores que convidamos para nos apoiar durante o processo.

1.2 Professores-personagens

Como próximo passo, precisávamos escolher os nossos personagens. No entanto, antes disso, era necessário refletir sobre outra convenção do Drama, os episódios, especialmente o primeiro episódio, ou pelo menos uma ideia inicial dele, para definirmos quais professores-personagens fariam parte desse encontro.

Os episódios são unidades narrativas, em que cada episódio contribui para a construção da história e de uma possível solução de um problema. Exatamente como ocorrem nas séries de televisão e nas novelas, mas de uma maneira mais interativa. Sobre este aspecto, partilho do pensamento de Janiaski, Perobelli, Menegaz:

Cada aula é um episódio do Drama. Para quem nunca vivenciou um processo de Drama, podemos fazer uma analogia a uma série. Uma temporada é composta por episódios e os acontecimentos se desenrolam ao longo dos episódios. Assim também o Drama se desenrola ao longo dos episódios. A quantidade de episódios necessários para um processo de Drama vai depender da proposta, do contexto e das necessidades que emergem do próprio processo dramático. (2023, p.18).

Sempre pensamos um episódio de cada vez, pois, no Drama, as escolhas dos participantes influenciam o rumo da história. No entanto, é possível ter uma ideia do caminho que a história pode seguir, ainda que nunca de forma definitiva. Com isso, selecionamos algumas estratégias (atividades) para compor nosso primeiro encontro, as quais relatarei mais adiante. Com base nessa seleção, definimos alguns professores-personagens que seriam

vivenciados por nós, Eduardo e eu, e pelas atrizes e atores convidados. Sobre essa estratégia, destaco:

[...] o(a) professor(a) procurará questionar, negociar, estabelecer regras ou compromissos (anteriores a imersão no contexto dramático ou mesmo dentro dele), colocar problemas a serem solucionados ou discutidos dentro do próprio Drama, resolver tarefas, observar, registrar, perguntar, entre outras ações. Dessa forma, os(as) participantes perceberão que tem voz ativa no processo e que estão colaborando com a resolução do problema e a construção dramática. (Pereira, 2021- p.75).

O professor-personagem é uma das estratégias utilizadas no Drama, em que o docente consegue mediar o processo diretamente de dentro dele. O professor entra dentro da dinâmica do jogo, não apenas como ele mesmo, mas como um personagem fictício, o que acarreta em uma maior imersão no processo. Além disso, essa estratégia permite com que o docente interaja com os participantes, ao mesmo tempo em que propõe desafios e tensões, criando provocações neles.

Nosso processo de Drama começaria com Maria, a professora-personagem que desenvolvi, pedindo ajuda aos novos amigos, para encontrar seu irmão João, que desapareceu logo após se mudarem para a propriedade Spiderwick. A partir disso, Maria e amigos passariam o episódio em busca de João, professor-personagem de Eduardo, escolhendo os caminhos a seguir e observando atentamente o ambiente ao redor. Durante esse episódio descobrem alguns elementos importantes, como o livro Fantástico, Tibério e o Goblin (professores-personagens), que serão abordados mais adiante.

Apresento agora os demais professores-personagens que estiveram presentes ao longo de todo nosso processo de Drama. O Eduardo foi a pessoa que coordenou e deu toda a oficina comigo, então ele foi um pilar para mim nesse processo, e além do João, ele fez o Goblin e guiou as crianças, junto com a Valissa Medici, professora convidada, nos momentos que eu não estava presente. O próximo professor-personagem foi feito pela Alice Paukoski, que por

morar comigo, me ajudou durante o processo. Foi ela quem fez o Tibério, um diabrete e uma espécie de guia para a Maria e as crianças, e ela junto ao Antoniel Moraes fizeram os Gnomos. O nosso grande vilão, o Ogro Mulgrath, foi feito pela Ana Cavazotto e o Antoniel. E por último temos a fada, que foi feita pela Junya Oliveira.

Cada um desses personagens foi escolhido para os respectivos atores por uma razão. A Alice mora comigo, conheço muito bem ela, uma pessoa engraçada e alegre, sendo isso o que eu queria trazer para esse personagem, no primeiro momento que ela ensaiou o personagem eu já sabia que era aquilo, ela trouxe exatamente o Tibério que eu queria para o processo, nesse personagem ela seguiu bem as minhas coordenadas, diferente do gnomo, e os outros personagens, em que eu deixei que tivessem muito mais liberdade criativa. Ela e o Antoniel fizeram os gnomos, pelos dois terem uma relação muito próxima e o Antoniel estar sempre frequentando a nossa casa, eu o chamei para participar pessoalmente, sabia que quando fizessem algo juntos íamos ter um resultado muito legal, e foi o que aconteceu. Eu deixei que os dois tivessem liberdade para criar os personagens deles, e não poderiam ter ficado melhor, eu provavelmente não criaria personagens tão bem quanto os dois criaram. Foi uma mistura de gnomos sarcásticos e engraçados, tanto as crianças, quanto os professores que ali estavam, adoraram e riram muito com os dois.

O Antoniel também fez o ogro, dividindo o papel com a Ana, eu o convidei para fazer o Mulgrath quando o chamei para fazer o gnomo. Já a Ana morava comigo na época, então ela concordou em aparecer no fim do segundo episódio, uma aparição bem curta, porém impactante, já que foi a primeira vez que o personagem apareceu. A criação ficou totalmente nas mãos dos dois. A Junya eu chamei por WhatsApp, sabia que ela tinha o perfil que eu queria para o personagem, então já fui diretamente a ela e a convidei. Ela trouxe as roupas para fazer a fada, e o Eduardo trouxe as asinhas que ele tinha em casa.

O Eduardo fez dois personagens, o Goblin e o João, as roupas do João eram básicas, roupas assim como as da fada, próprias do ator, o que foi adicionado foi um lenço vermelho no braço dele, para combinar e fazer uma relação com a tiara vermelha que coloco na Maria, e assim como no Goblin, deixei que o Eduardo trouxesse o João dele. Em relação ao Goblin, a atuação e personalidades foram fundamentais, tendo em vista que o personagem só emitia sons, mas não falava de fato, então a corporalidade do Eduardo foi muito importante para o personagem. Acho interessante comentar que uma das crianças chorou ao vê-lo, e acredito que isso se deu muito pela maneira que o personagem chegou até elas, todo esbaforido, correndo em direção a elas de forma irregular, junto a caracterização da máscara, orelhas e vestimentas.

No fim, todos eles trabalharam muito bem com os próprios personagens, não poderiam ter escolhido melhores atrizes e atores para vivê-los. Todos foram essenciais para o processo, e sem os nossos professores-personagens esse processo não seria possível da forma como foi. Afinal, eu e o Eduardo não conseguimos fazer mais do que dois personagens de uma vez, e no fim, isso também acarretou na credibilidade do Drama para as crianças. A seguir, apresento o nosso “Álbum dos professores-personagens”.

Álbum dos professores-personagens

Figura 1 – Maria



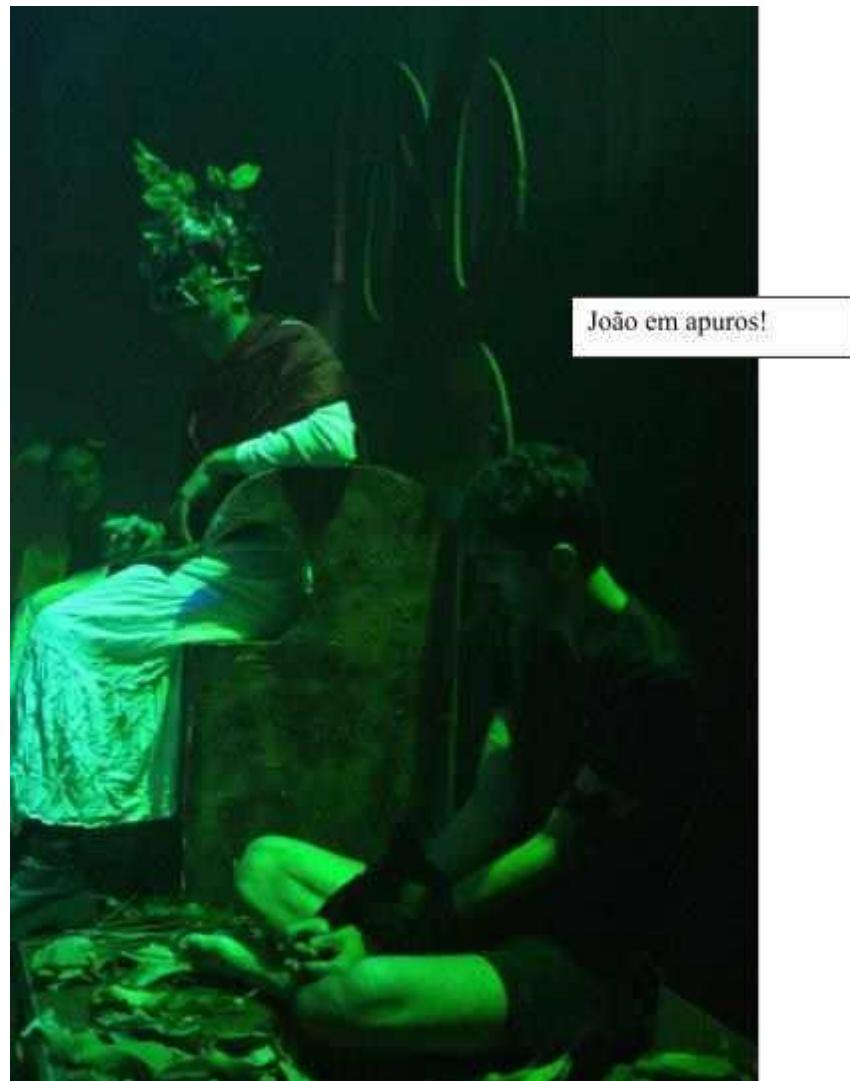
Créditos: Marcella Escobar (2024)

Figura 2- Maria a irmã



Créditos: Marcella Escobar (2024)

Figura 3 - João



Créditos: Marcella Escobar (2024)

Figura 4 - Tibério com chapéu



Tibério é um diabrete doméstico e um grande guia para todas as crianças, inclusive para a Maria, ele também adora bater uma porta.

Figura 5-Tibério sem chapéu



Créditos: Marcella Escobar (2024)

Figura 6- Tibério, Maria e as crianças



Créditos: Marcella Escobar (2024)

Figura 7 – Goblin maldoso



Créditos: Marcella Escobar (2024)

“Cachorros e gatos desaparecidos são um sinal de que os goblins estão na área.” (Black e Diterlizzi, 2023, p.128).

Figura 8- Goblin malvado



Figura 9- Goblin horripilante



Créditos: Marcella Escobar (2024)

“Em relação ao meu personagem, fiz mais de um, mas o que mais chocou elas foi o Goblin, dava para ver o desespero no rosto das crianças quando eu apareci, todas saíram correndo morrendo de medo.” (Eduardo Buiatti, Depoimento pessoal, Uberlândia, 22 de fev. 2025).

Figura 10 – Fada na natureza



Créditos: Marcella Escobar (2024)

Vocês destroem as florestas - Ele fez uma carranca e seus olhos
brilharam - Envenenam os rios, caçam os grifos dos céus e as
serpentes dos mares. Imagina o que poderiam fazer se soubessem
todas as nossas fraquezas.

-Mas nós nunca fizemos nenhuma dessas coisas! - rebateu Simon.
-E ninguém nem acredita em fadas- disse Jared. (...) Ninguém em sã
consciência, pelo menos. (Black; Diterlizzi, 2023, p.251).

Figura 11 – Fada e as crianças



Créditos: Marcella Escobar (2024)

Figura 12- Gnomeu e Gnomeia



Figura 13- Gnomos



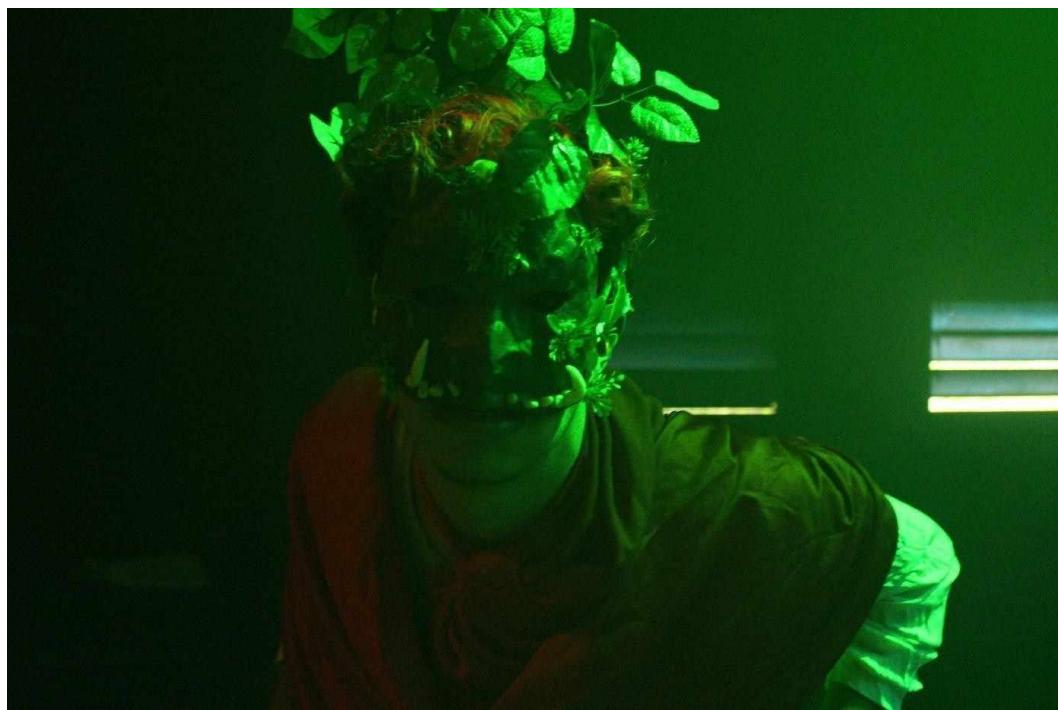
Créditos: Marcella Escobar (2024)

Figura 14- Gnomos com um tesouro



Créditos: Marcella Escobar (2024)

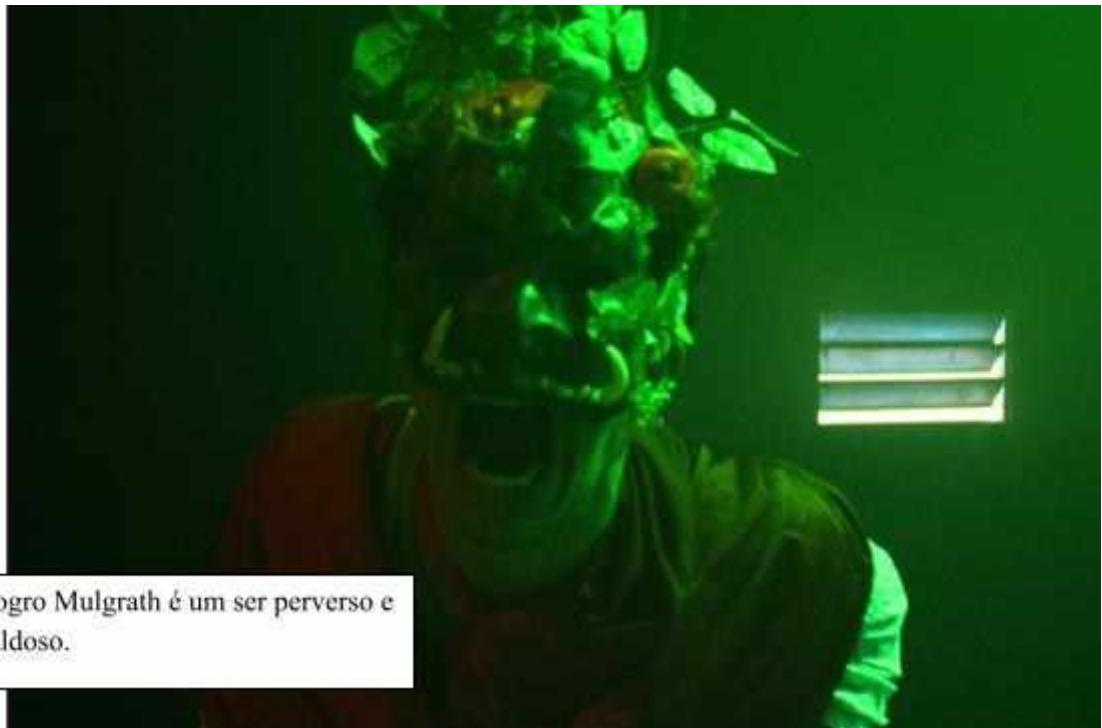
Figura 15-O Ogro



Créditos: Marcella Escobar (2024)

O processo todo é bastante divertido e fantasioso, brincando com a história e com esses seres que compõem uma mitologia conhecida pelas crianças, todas elas se propondo em causar um conforto, uma amizade ou até mesmo um terror quando se trata do vilão, bastante importante para se ter uma veracidade criativa na mente infantil. (Antoniel Moraes, Depoimento pessoal, Uberlândia, 11 de fev. 2025).

Figura 16 – Mulgrath



O ogro Mulgrath é um ser perverso e maldoso.

Créditos: Marcella Escobar (2024)

“Os ogros se consideram muito grandiosos e querem que você os considere também.”
(Black; Diterlizzi, 2023, p. 393).

Após introduzir os nossos professores-personagens, apresento no próximo capítulo a criação de todas as materialidades utilizadas no processo.

CAPÍTULO 2 - AS MATERIALIDADES

As materialidades foram um dos pontos-chave desse processo, pois sempre tive o objetivo de dar destaque a elas. Desde pequena, as visualidades estiveram muito presentes na minha vida; sempre gostei de fazer maquiagem e trabalhos artesanais. Acredito no envolvimento artístico e emocional que as materialidades proporcionam em um processo de Drama e no estímulo que geram para o seu desenvolvimento.

As materialidades são bem mais que apenas o material exposto, elas são os materiais com as emoções e ações construídas durante o Drama. Segundo Vidor:

Os materiais - objetos, textos, imagens - tornam-se materialidades justamente quando, a partir da ação do professor que atua como cocriador nos processos, provocam reações, sensações, reflexões nos alunos/participantes, de modo que eles se sintam envolvidos emocionalmente com a aula. (Vidor, 2020, p.389).

Ademais, no Drama é muito importante pensar em todo o cuidado para a criação dos materiais, cada detalhe e cada acabamento para ser mais convincente e dialogar com o pré-texto. No processo de Drama *Spiderwick*, as materialidades escolhidas foram o livro, as máscaras e algumas outras, como os bilhetes, o mapa e o jogo de tabuleiro. Em relação a essas outras materialidades, no item 2.3 irei detalhar mais sobre elas, por hora destaco a importância da escolha e preparação de cada uma delas.

Acredito que, com a presença das materialidades, tudo pode se tornar mais real, palpável e concreto, especialmente para as crianças e seu aprendizado cognitivo. Pereira diz: “[...]com as crianças mais novas, essas materialidades contribuem para a sustentação dos seus jogos e brincadeiras, potencializando a exploração corporal e de sensações” (Pereira, 2021- P.97).

Percebo que, no nosso processo de Drama, as crianças se envolveram com as diversas materialidades em que tiveram contato. Por exemplo, no final de cada episódio, quando elas queriam tocar, explorar e entender os objetos, no manuseio do Guia, em que as crianças queriam ler e ver as informações que estavam ali. Isso para mim foi uma surpresa, sabia que elas iriam se interessar, mas não achei que fosse tanto.

2.1 O Livro

Uma das primeiras coisas que fiz, antes mesmo de pensar no primeiro episódio, foi refletir: qual será a materialidade guia durante todo o processo? Foi aí que surgiu o “Guia de campo para o mundo fantástico ao seu redor de Arthur Spiderwick”. Tanto no filme, quanto no livro, a história gira em torno desse guia, portanto sabia que não havia possibilidade de não o trazer para o Drama, logo, após ter a ideia, comecei a criá-lo simultaneamente ao primeiro episódio.

O livro contém informações preciosas sobre todo o mundo mágico, e caso caia em mãos erradas, toda a humanidade e o mundo mítico estariam em problemas. E é justamente por conta desse livro que João desaparece e toda a trama se cria. Coletando informações e imagens da internet, e até das próprias crônicas, com direito a um esboço meu, fiz uma grande coletânea de dados. Não foi um trabalho rápido, as informações foram fáceis de achar, mas o processo de coleta de dados e imagens é um pouco lento, e precisa ser feito em etapas. Precisei primeiro escolher quais seres mitológicos estariam no livro, para depois pesquisar as informações e separá-las, e em seguida, montar o livro físico.

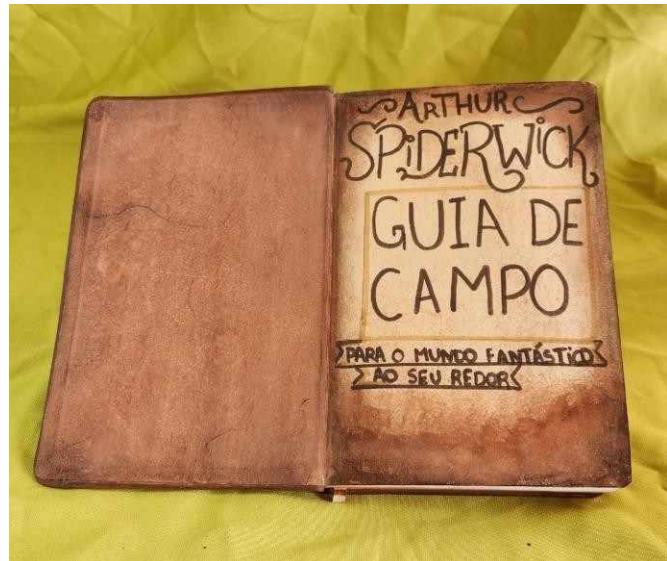
Esse livro realmente existe, publicado apenas no exterior, como *Arthur Spiderwick's Field Guide to the Fantastical World Around You*, uma publicação dos mesmos autores das crônicas. Queria trazê-lo, mas pensei que, ao fazer o meu próprio livro, com as minhas coletâneas de dados selecionados especialmente para as crianças, seria mais interessante e

mais viável, já que para comprá-lo teria que importar e estaria inteiro em inglês. Apesar de não o ter usado, eu me inspirei bastante nele.

O livro serviu para guiar as crianças durante o Drama, trazendo uma grande quantidade de informações sobre esses seres mitológicos e ampliando o repertório delas. O caderno em que o livro foi feito foi comprado na internet. Então, depois que chegou, peguei tudo que tinha separado e passei para esse caderno. Imprimi as imagens e textos, peguei *glitter*, asinhas de mentira para simular partes de fadas, canetas, cola, tesoura, e construí o livro.

No último tópico deste capítulo, apresento o livro na íntegra. É importante destacar que as informações nele presentes, imagens e textos, foram coletadas de sites e do próprio livro As crônicas de Spiderwick (2023). Também acho válido dizer que no livro que as crianças tiveram acesso não foram incluídos créditos, para não quebrar a ludicidade. No entanto, o livro inserido neste memorial inclui créditos, por se tratar de um trabalho acadêmico. Abaixo, apresento algumas fotos do livro e fotos que mostram algumas reações das crianças ao se relacionarem com ele.

Figura 17 - Guia de campo para o mundo fantástico ao seu redor de Arthur Spiderwick (livro aberto)



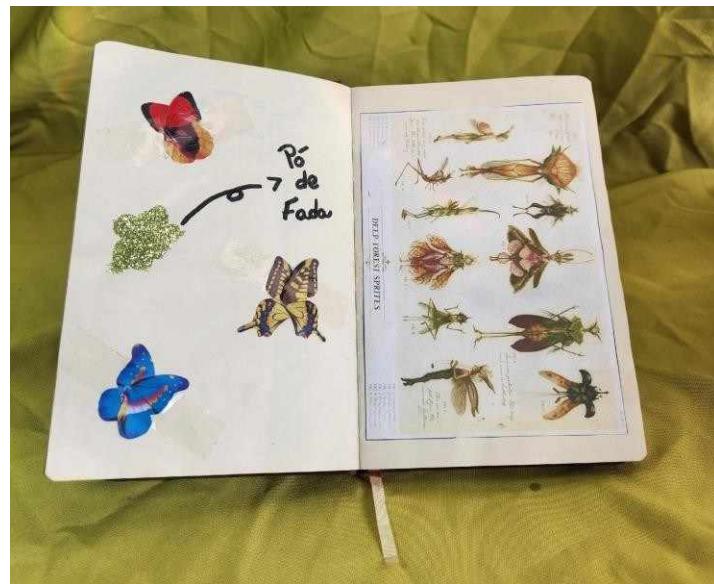
Créditos: Alice Paukoski (2024)

Figura 18- Guia de campo para o mundo fantástico ao seu redor de Arthur Spiderwick (Livro fechado)



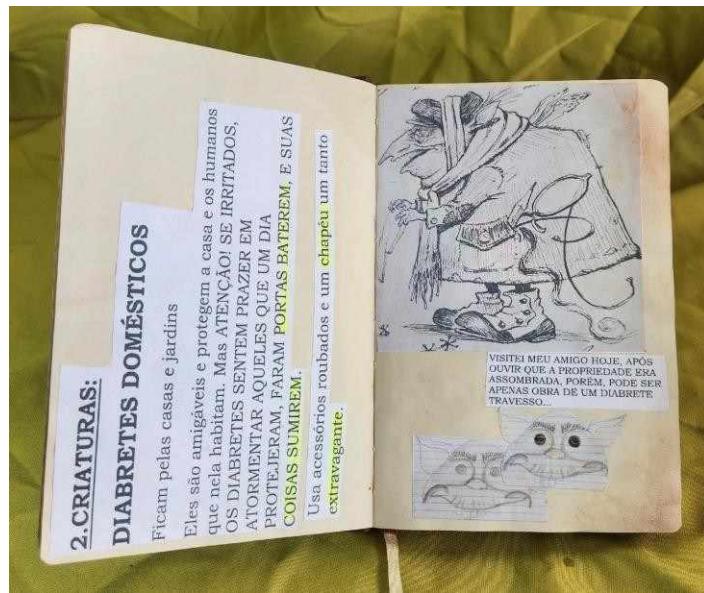
Créditos: Alice Paukoski (2024)

Figura 19 - Página das fadas



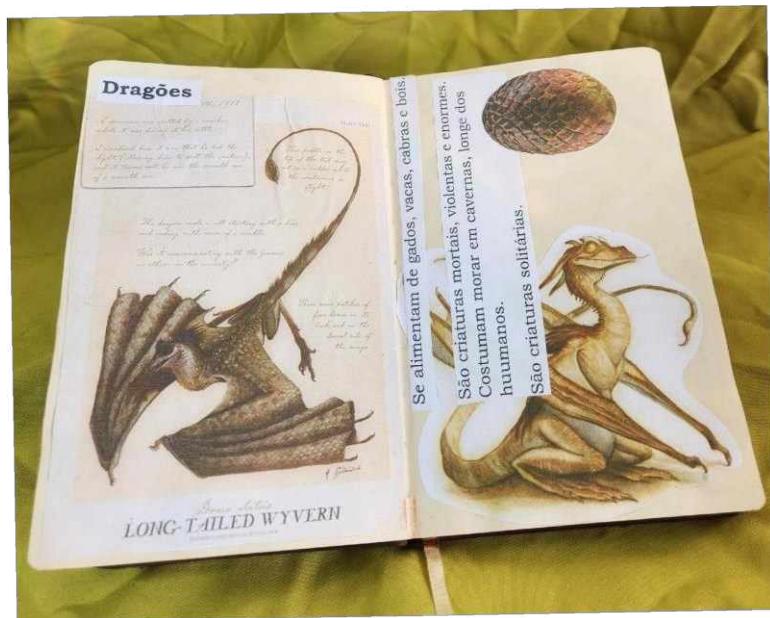
Créditos: Alice Paukoski (2024)

Figura 20 - Página dos diabretes



Créditos: Alice Paukoski (2024)

Figura 21- Página dos dragões



Créditos: Alice Paukoski (2024)

Figura 22- Crianças e o livro



Créditos: Marcella Escobar (2024)

Figura 23- Crianças analisando o livro



Créditos: Marcella Escobar (2024)

Figura 24- Crianças pensando sobre o livro



Créditos: Marcella Escobar (2024)

2.2 AS MÁSCARAS

Com os professores-personagens e o livro previamente apresentados, compartilho como foi toda a construção das máscaras. A ideia inicial não era fazer as máscaras, até então eu iria trabalhar com maquiagem, porém, morando com duas pessoas que estavam no ateliê de Commedia Dell'arte¹³, acabei sendo altamente influenciada ao ver como eram feitas as máscaras. Então, participei da oficina “Confecção de máscaras cênicas” ministrada pela Thaísea Mazza. Além disso, Eduardo Buiatti estava na disciplina Ateliê de Criação Cênica, com o professor Eduardo de Paula, em que estavam montando um espetáculo de Commedia Dell'arte, e por esse motivo, Buiatti tinha um desejo de levar as máscaras para o nosso processo de Drama. Depois desses dias de oficina, começamos a pensar no impacto que seria gerado se ao invés de utilizarmos maquiagem trouxéssemos as máscaras. Logo, decidimos que era aquilo que iríamos fazer. Vale destacar que neste memorial não irei adentrar em uma perspectiva teórica sobre o uso da máscara no trabalho dos professores-personagens, uma vez que este era o campo de estudos do meu parceiro de oficina. Aqui apresento um olhar de uma fazedora de Drama, que se encantou com a inserção das máscaras na oficina que ministrou.

A primeira coisa que fizemos foi decidir de quais personagens seriam as máscaras. Para nós, não fazia sentido fazer máscaras do João e da Maria, uma vez que eram crianças e, sem o uso das máscaras, poderíamos estabelecer uma maior proximidade com elas. Os personagens da fada e dos gnomos ainda não existiam até então. Assim, concluímos que as máscaras a serem feitas seriam as de Tibério, Mulgrath e Goblin, e com isso, iniciei o processo de confecção. Eu fiquei responsável por procurar referências, criar esboços para as máscaras, e em seguida, confeccioná-las.

¹³ Segundo Enders, a *Commedia dell'Arte* se caracteriza pela presença de personagens arquetípicos e situações cômicas, além da improvisação, baseadas em estereótipos culturais e sociais conhecidos pelo público da época. Além disso, tinham uma característica peculiar e marcante, a utilização de máscaras.

O Tibério foi o personagem que queria trazer de uma forma fofa e amigável. Pensei nele como um amigo, então quis fazer as bochechas bem saltadas e rosadas, os dentes grandes e tortos, e os olhos redondos e expressivos. O Mulgrath, diferente do Tibério, foi muito mais inspirado pelo Mulgrath do livro, e é provavelmente a máscara mais assustadora das três, com plantas saindo do rosto e um nariz bem diferente. Além disso, fiz uma coroa de plantas com uma tiara, para ser usada junto à máscara. E por último o Goblin, para mim ele é engraçado, mas as crianças ficaram com medo, e diferente das outras duas máscaras, essa é inspirada em uma imagem específica que encontrei na internet. Assim como o Mulgrath, utilizei uma tiara e fiz grandes orelhas verde e marrom para ele, com EVA. Todas essas máscaras foram utilizadas com figurinos feitos de retalho, que eu tinha aqui em casa. Eram retalhos grandes, então achei que ficariam ótimos para isso.

O processo de criação de máscaras é longo e requer dedicação. Levei cerca de dez dias para finalizá-las, mas não foi fácil. Houve madrugadas em que trabalhei sem parar. Como as pessoas que usariam as máscaras estavam na disciplina Ateliê de Criação Cênica, elas já tinham os moldes dos rostos. A partir deles e do uso de argila, comecei a moldar as máscaras e só parei quando as três estavam prontas. Um dos fatores que prolongaram o processo foi o tempo de secagem. É preciso tempo para secagem de cada etapa, então após cada uma delas, precisava esperar até poder fazer a próxima, mas depois de muito trabalho, deu tudo certo e elas ficaram muito boas. Em seguida mostro as referências utilizadas, o resultado final das máscaras e algumas imagens do processo de criação:

Máscara Tibério

Figura 25 - Referência para a máscara de Tibério

Figura Figura 26 - Esboço da máscara de Tibério



Créditos: Fonte da internet¹⁴



Créditos: Desenho próprio

Figura 27- Máscara Tibério



Créditos: Alice Paukoski (2024)

¹⁴ Disponível em:

<<https://redeglobo.globo.com/filmes/noticia/2017/01/sessao-da-tarde-apresenta-cronicas-de-spiderwick-nesta-terca.html>> Acesso em: 02 de abr. 2025 às 18:36.

Máscara de Mulgrath

Figura 28 - Esboço da máscara de Mulgrath

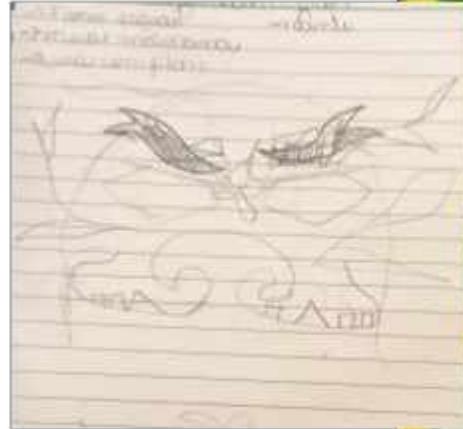


Figura 29 - Máscara do Ogro Mulgrath



Créditos: Desenho próprio

Créditos: Alice

Paukoski (2024) Figura 30 - Inspiração para máscara



do Ogro Mulgrath

Créditos: Imagem do livro¹⁵

¹⁵ Black e Diterlizzi, 2023, p.500

Máscara Goblin

Figura 31- Inspiração para máscara do Goblin



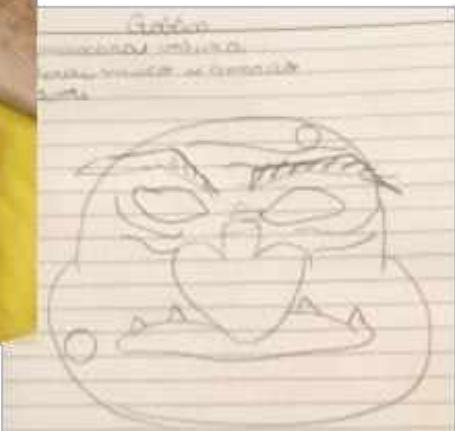
Créditos: Fonte da internet¹⁶

Figura 32 - Máscara - Goblin



Créditos: Créditos: Alice Paukoski (2024).

Figura 33 - Esboço da máscara do Goblin



Créditos: desenho próprio.

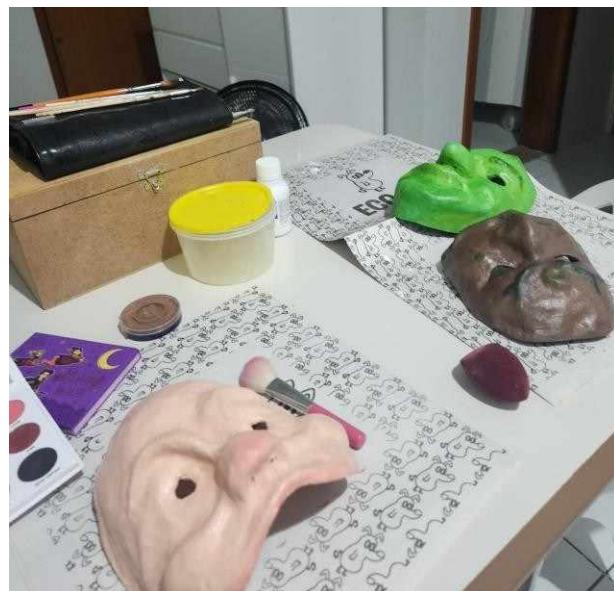
¹⁶ Disponível em: <<https://www.clashroyaledicas.com/2016/02/goblins-informacoes-wiki-carta.html>>. Acesso em: 01 de abr. 2025 às 12:46.

Figura 34 - Máscaras com massa corrida



Créditos: Acervo pessoal

Figura 35 Pintando as máscaras



Créditos: Acervo pessoal

Figura 36 - Máscaras antes dos dentes



Créditos: Acervo pessoal

Figura 37 – Máscaras logo ao finalizar



Créditos: Acervo pessoal

2.3 Outras materialidades do processo

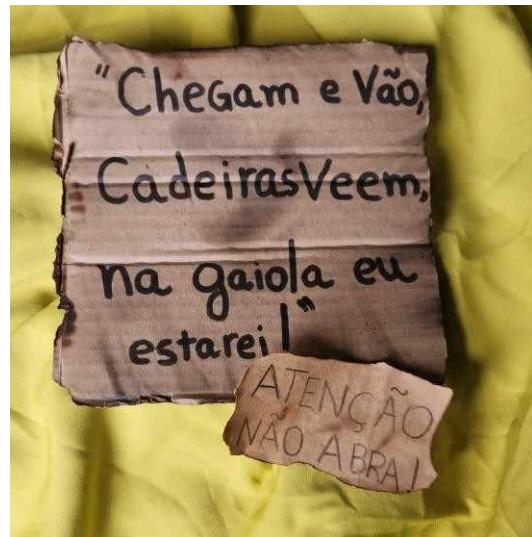
Embora tenhamos focado no livro e nas máscaras, outras materialidades também merecem a nossa atenção. Ao longo do processo, utilizamos um mapa, bilhetes e uma caixa com fechadura. Além disso, um jogo de tabuleiro criado por mim, junto à iluminação e ao som, concebidos por Eduardo. Embora a iluminação e o som não sejam materialidades propriamente ditas, considero importante mencioná-los, pois são estratégias utilizadas no processo. Mais adiante, no terceiro capítulo, apresento cada episódio e a forma como essas materialidades se inserem. Por ora, apenas as pontuo.

Nosso mapa e nossos bilhetes foram feitos de papel kraft. Queria transmitir a ideia de envelhecimento, afinal aquele livro estava na casa havia muito tempo, assim como os papéis nos quais Tibério deixava os bilhetes e as dicas da trilha. Para isso, queimei as bordas com um isqueiro, tomando muito cuidado. Também levei essa ideia de envelhecimento para as placas que colocamos na trilha. No geral, essas materialidades foram as mais simples de se fazer.

No segundo episódio, o Goblin faz um jogo com as crianças, elas precisam vencê-lo para recuperar a chave da caixa misteriosa. Essa caixa conseguimos na UFU, com o Edu Silva, técnico do Laboratório de indumentária, cenografia e adereço do curso de Teatro (LICA). E o cadeado eu peguei um que já tinha em casa. Apresento imagens¹⁷ de todas essas materialidades utilizadas ao longo do processo:

¹⁷ Não há imagens destacando o mapa pois no fim do processo eu acabei o perdendo.

Figura 38 - Os Bilhetes



Créditos: Acervo pessoal

Figura 39 - Maria (professora-personagem) apresenta o mapa para as crianças



Créditos: Marcella Escobar (2024)

Figura 40 - O mapa e as crianças



Créditos: Marcella Escobar

(2024) Figura 41 - A caixa



Créditos: Marcella Escobar (2024)

Figura 42 - Goblin com a caixa



Créditos: Marcella Escobar (2024)

O último episódio gira em torno de um jogo de tabuleiro. Quis criar um jogo gigante, para que as crianças realmente se sentissem dentro dele, e funcionou muito bem. Elas jogaram em duplas. O jogo, de modo geral, foi simples de produzir, mas a quantidade de peças representou um desafio. Construí um dado enorme, peões coloridos e fichas que formavam nossa trilha. Precisei cortar e escrever nos EVA's um por um, e para isso contei com a ajuda do Eduardo e da Alice. Com a iluminação e uma ambientação sonora¹⁸, as crianças realmente se sentiram dentro do jogo. Como diz Pereira: “Um ambiente cênico com potencialidade imersiva contribui para estimular os(as) participantes a se envolverem com as circunstâncias ficcionais.” (Pereira, 2021, p.99).

¹⁸ Ambientação sonora é uma estratégia utilizada no Drama. Consiste em diversos sons produzidos por quem coordena a oficina, com o intuito de gerar reações de quem participa, despertar emoções, e transportar os participantes àquele local.

Figura 43 - O dado



Créditos: Marcella Escobar

(2024) Figura 44 – Ojogo



Créditos: Marcella Escobar (2024)

Figura 45 - As peças do jogo



Créditos: Créditos: Alice Paukoski (2024)

2.4 O Guia de Campo Para o Mundo Fantástico ao seu Redor de Arthur Spiderwick

GUIA DE CAMPO PARA O MUNDO FANTASTICO AO SEU REDOR DE ARTHUR SPIDERWICK

1. A Visão

2. Criaturas:

-Diabretes

- Fadas: Elfos, Duendes, Pixies, Gnomos

-Troll

-Ogros

-Goblins

-Hobgoblins

-Dragões

-Unicórnios

-Phenix

-Púcas (metamorfo)

-Sereias e tritões

-Grifos

1.A Visão:

A Visão, é a capacidade de conseguir enxergar essas criaturas sem o auxílio da pedra da visão. Existe a possibilidade de nascer com a visão caso você seja o sétimo filho de um sétimo filho e nascer com os cabelos ruivos.

É possível obter a visão permanente caso você lave os seus olhos com a água que banhou uma ninfa, ou com o cuspe de um bobgoblin.

Existem algumas outras formas de obter o dom da visão com a posse de alguns objetos específicos, no entanto, esses estão diretamente ligados com a crença de quem os possui.

2.CRIATURAS:

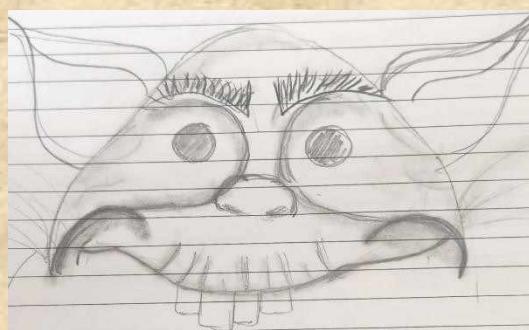
DIABRETES DOMÉSTICOS

Ficam pelas casas e jardins

Eles são amigáveis e protegem a casa e os humanos que nela habitam. Mas ATENÇÃO! SE IRRITADOS, OS DIABRETES SENTEM PRAZER EM ATORMENTAR AQUELES QUE UM DIA PROTEJERAM, FARAM PORTAS BATEREM, E SUAS COISAS SUMIREM.

Usa acessórios roubados e um chapéu um tanto extravagante.

Figura 46- desenho do diabrete



Créditos: desenho próprio.

Figura 47 - imagem do próprio livro “As crônicas de Spiderwick edição completamente fantástica”



VISITEI MEU AMIGO HOJE, APÓS
OUVIR QUE A PROPRIEDADE ERA
ASSOMBRADA, PORÉM, PODE SER
APENAS OBRA DE UM DIABRETE
TRAVESSO...

Créditos: Imagem do livro¹⁹

¹⁹ BLACK e DITERLIZZI, 2023, p.66

FADAS

Protegem a natureza.

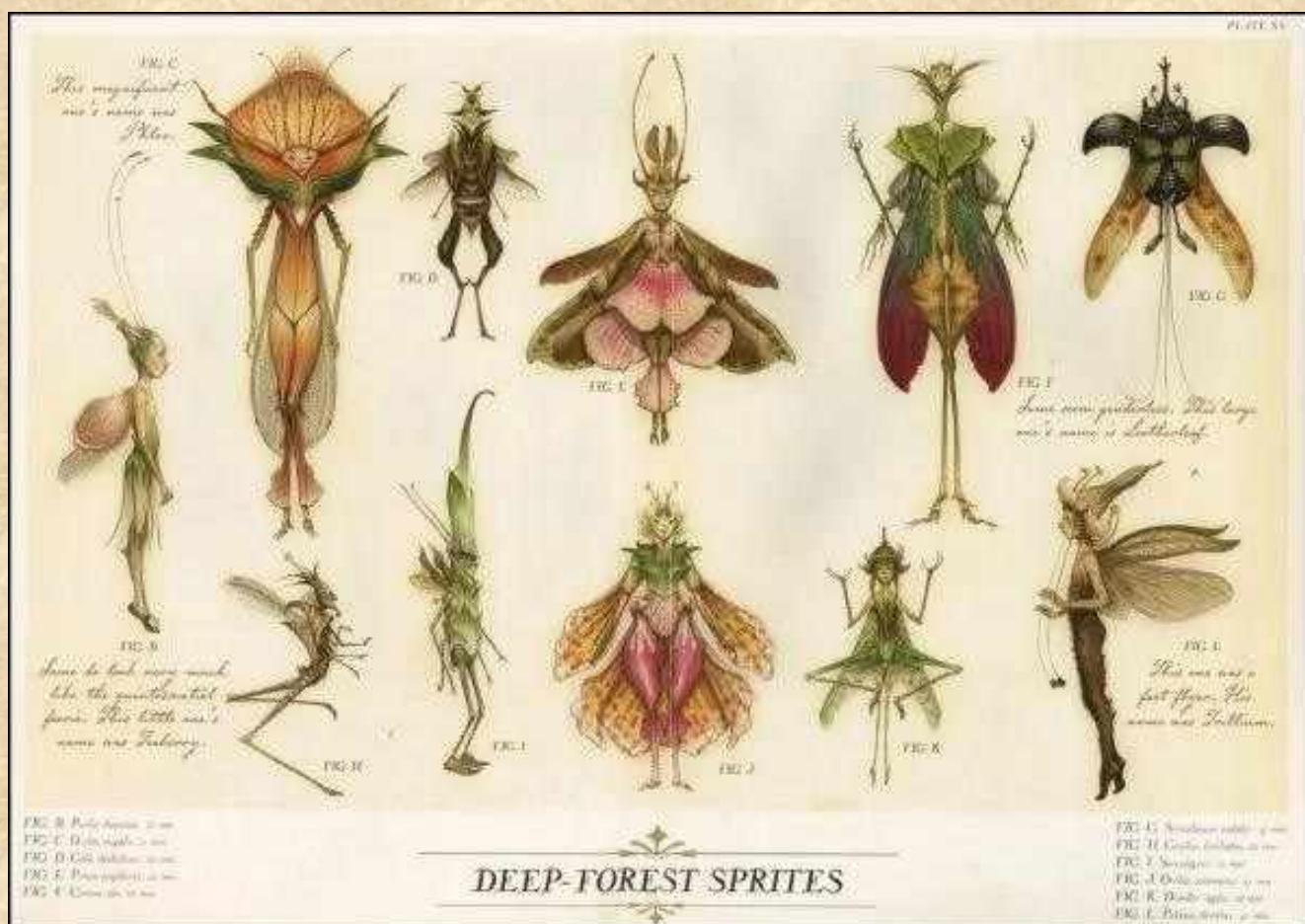
Elfos - Costumam ser bonzinhos, brilhantes e generosos. São elegantes e possuem ótima pontaria. Mas alguns são sombrios e fazem brincadeiras sem graça com os humanos.

Pixies - Se parecem com os elfos, mas são menos luminosos e mais zombeteiros.

Gnomos - Eles vivem dentro da terra. São baixinhos, orelhudos e possuem dedos finos e compridos. Geralmente, guardam grandes tesouros.

Duendes - São grandes trabalhadores. São eles que fazem coisas de ferro, como espadas e machados. Assim como os gnomos, moram na terra.

Figura 48- Tipos de fadas



Créditos: Fonte da internet²⁰

Figura 49- Estrutura das fadas



Créditos: Fonte da internet²¹

²⁰ Disponível em: <https://aminoapps.com/c/wiccaebruxaria/page/blog/elementais-espiritos-da-natureza/qk3r_jxdhRuwmkzwYzI5DBzL8bNmN11Dxmr>. Acesso em: 02 de abr. 2025 às 19:15

²¹ Disponível em: <<https://leiturasdoedu.blogspot.com/2013/08/resenha-10-as-cronicas-de-spiderwick.html>>. Acesso em: 02 de abr. 2025 às 19:18

TROLLS

Os trolls habitam os lagos e lagoas se alimentando de criaturas que se aproximam para beber água, não são tão inteligentes, mas sempre que a oportunidade aparece eles tentam enganar alguns humanos que se aproximam. Existem também espécies terrestres, porém, são raras.

Figura 50- Trolls



Créditos: Fonte da internet²²

²² Disponível em: <<https://oquartonerd.com.br/as-cronicas-de-spiderwick-entenda-as-criaturas-desse-universo/>>. Acesso em: 02 de abr. 2025 às 20:01

Goblins

Ranzinzas, feios e maldosos. Eles poderiam substituir as bruxas dos contos sem nenhum problema.

Os goblin viajam em bandos procurando encrena.

Cachorros e gatos desaparecidos pode ser um sinal de que os goblins estão por perto.

Constantemente brigam entre si e podem até chegar a se matar. São descendentes de gigantes apesar de serem pequenos ainda são maiores que as outras criaturas.

Os goblins nascem sem dentes, então vão atrás de coisas afiadas para colocar no lugar.

Figura 51- Goblins



Créditos: Fonte da internet²³

²³ Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/741334788678189958/>>. Acesso em: 02 de abr. 2025 às 20:20

Hobgoblins

Parecem com os goblins, porém são mais robustos, e são menos travessos.

Podemos dizer que ele é um “goblin amigo”.

Seu cuspe te dá a visão.

Assim como os Goblins, os Hobgoblins nascem sem dentes. Frequentemente, eles roubam dentes que as crianças deixaram para a Fada dos Dentes.

Figura 52- Hobgoblin



Créditos: Fonte da internet²⁴

Figura 53- Hobgoblin livro



Créditos: Fonte do livro²⁵

²⁴ Disponível em: <<https://www.spiderwick.de/extras.html>>. Acesso em: 02 de abr. 2025 às 20:30

²⁵ BLACK e DITERLIZZI, 2023, p.485

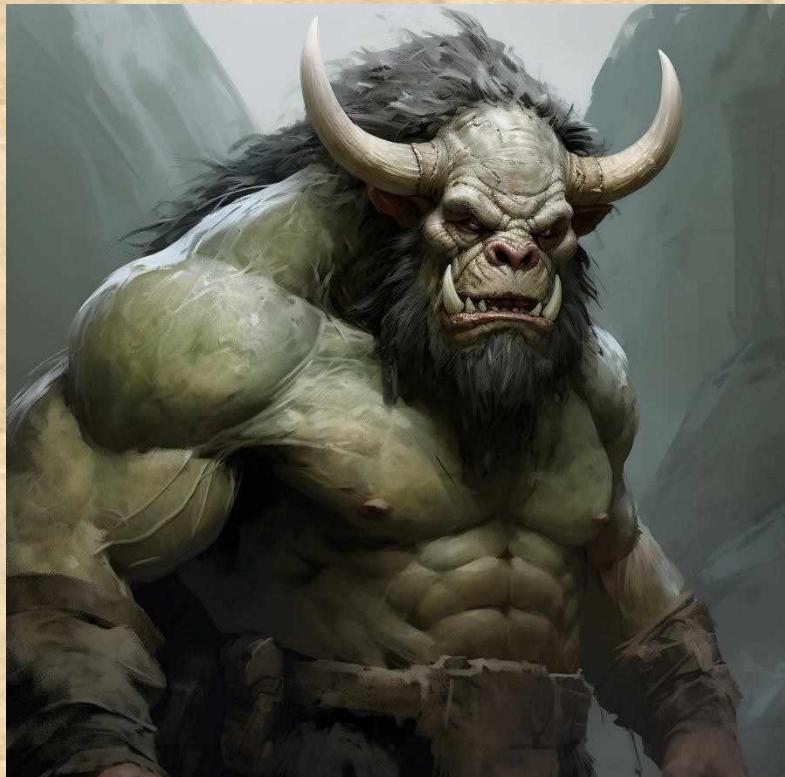
Ogros

Ogros são menores que os gigantes, mas são maiores que um homem grande.

São criaturas com características animalescas.

São perversos e abusados, como sabem ser os humanos quando tendem à maldade. Mas também são como bichos, principalmente no grande apetite de predadores que têm.

Figura 54- Ogro



MOLHO DE TOMATE É SEU FRACO

Créditos: Fonte da internet²⁶

²⁶ Disponível em: <<https://historiablog.org/2023/10/15/ogros-da-sombria-tradicao-folclorica-oral-ao-divertido-shrek/>>. Acesso em: 02 de abr. 2025 às 20:40

Figura 55 - Ogro na floresta



Créditos: Fonte da internet²⁷

Figura 56 - Ogro do livro



Créditos: Fonte da internet²⁸

²⁷ Disponível em: <<https://www.seresmitologicos.net/terrestres/ogro/>>. Acesso em: 02 de abr. 2025 às 20:42

²⁸ Disponível em: <<https://villains.fandom.com/wiki/Mulgarath>>. Acesso em: 02 de abr. 2025 às 20:43

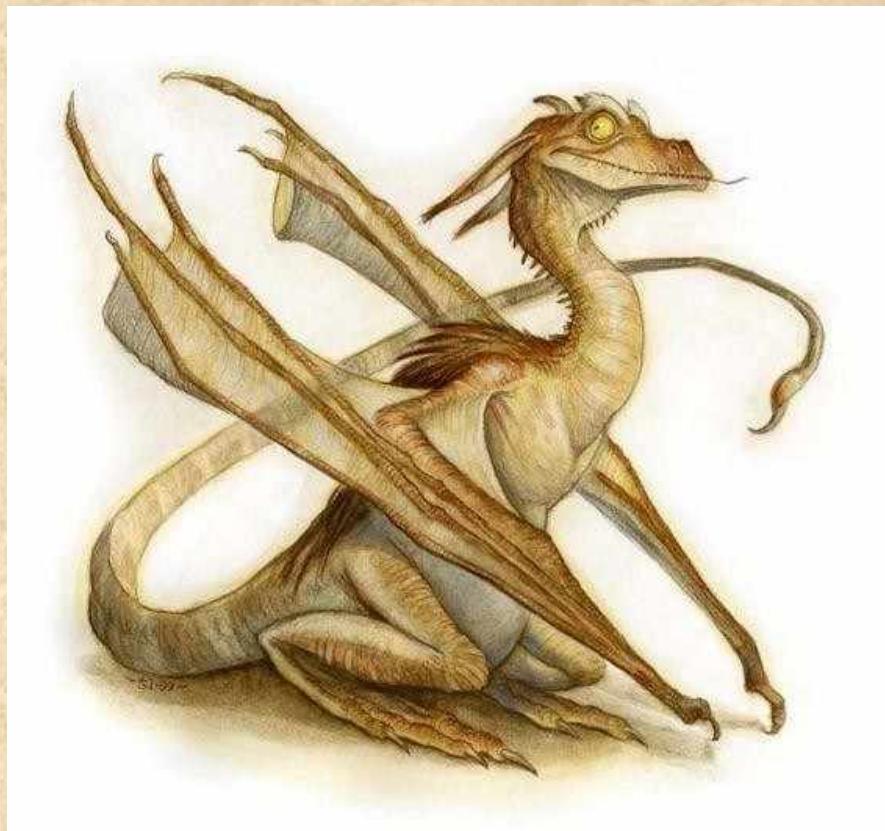
Dragões

Se alimentam de gados, vacas, cabras e bois.

São criaturas mortais, violentas e enormes. Costumam morar em cavernas, longe dos humanos.

São criaturas solitárias.

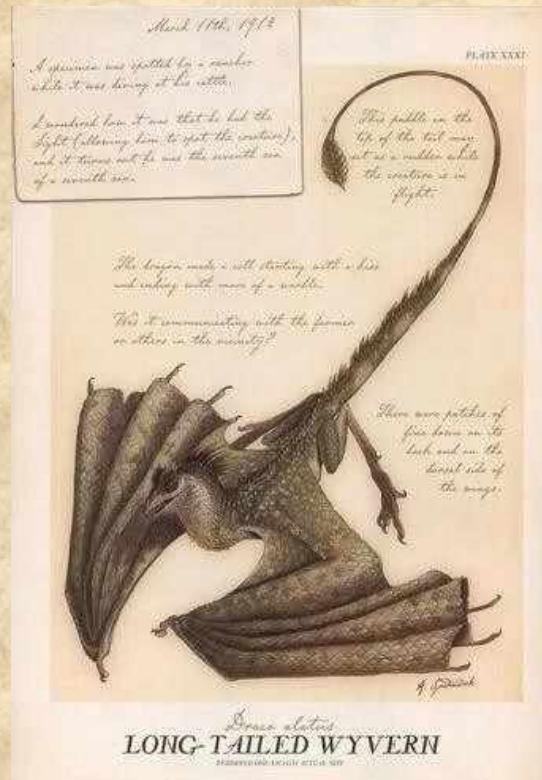
Figura 57- Dragão



Créditos: Fonte da internet²⁹

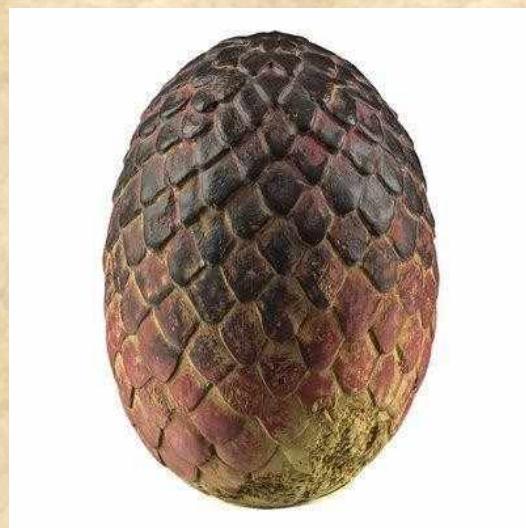
²⁹ Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/531917405970925200/>>. Acesso em: 02 de abr. 2025 às 20:50

Figura 58 - Dragão de cauda longa



Créditos: Fonte da internet³⁰

Figura 59 - Ovo de dragão



Créditos: Fonte da internet³¹

³⁰ Disponível em: <<https://spiderwick.fandom.com/wiki/Dragon>>. Acesso em: 02 de abr. 2025 às 20:53

³¹ Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/61431982414984409/>>. Acesso em: 02 de abr. 2025 às 20:55

UNICÓRNIOS

Os unicórnios têm poderes mágicos e milagrosos, principalmente o seu chifre, considerado a parte mais importante de seu corpo, e o sangue. Ambos teriam dons curativos e regenerativos, capazes de prolongar a vida da pessoa por muitos anos, ou salvar alguém que esteja a beira da morte.

Eles são seres dóceis, mansos e puros.

Figura 60 - Unicórnio na montanha



Créditos: Fonte da internet³²

Figura 61 - Unicórnio brilhante



Créditos: Fonte da internet³³

³² Disponível em: <<https://www.infoescola.com/mitologia/unicornio/>>. Acesso em: 02 de abr. 2025 às 21:00

³³ Disponível em: <<https://brasilescola.uol.com.br/mitologia/unicornio.htm>>. Acesso em: 02 de abr. 2025 às 21:05

FÊNIX

Possuem penas brilhantes, douradas, e vermelho-arroxeadas, e são do tamanho igual ou maior do que uma águia.

A fênix é uma ave com capacidade de renascer das próprias cinzas e entrar em autocombustão.

Podem viver até 500 anos.

Figura 62 – Fênix



Créditos: Fonte da internet³⁴

Figura 63 - Fênix brilhando



Créditos: Fonte da internet³⁵

³⁴ Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/722757440187928339/>>. Acesso em: 02 de abr. 2025 às 21:07

³⁵ Disponível em: <<https://brasilescola.uol.com.br/mitologia/fenix.htm>>. Acesso em: 02 de abr. 2025 às 21:10

PÚCAS (METAMORFOS)

É uma criatura travessa, e que está constantemente mudando.

Quando encontra uma vítima, o púca lhe dá conselhos enganadores ou o atrai para um penhasco ou um pântano.

Figura 64- Púca



Créditos: Fonte da internet³⁶

³⁶ Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/446278644323511970/>>. Acesso em: 02 de abr. 2025 às 21:17

Sereias e Tritões

São criaturas marítimas que possuem um ódio profundo pelos humanos por toda poluição e destruição da natureza que estes causam. Assim como em outras histórias mitológicas elas possuem um belo canto capaz de enfeitiçar quem escuta.

Figura 65- Tipo de sereia 1



Créditos: Fonte da internet³⁷

Figura 66- Tipo de sereia 2



Créditos: Fonte da internet³⁸

³⁷ Disponível em: <<https://interesnoe.me/source-5525830/post-126182>>. Acesso em: 02 de abr. 2025 às 21:20

³⁸ Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/682365781010713537/>>. Acesso em: 02 de abr. 2025 às 21:27

GRIFOS

São animais com cabeça, bico e asas de águia e corpo de leão.

São seres guardiões, e protegeram os deuses.

Uma criatura benevolente e amigável.

Figura 67- Grifo



Créditos: Fonte da internet³⁹

No próximo capítulo conto um pouco mais de como aconteceu a Oficina “Brincando e aprendendo” e os nossos episódios do Drama *Spiderwick*.

³⁹ Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Grifo>>. Acesso em: 02 de abr. 2025 às 21:40

CAPÍTULO 3 - OFICINA: BRINCANDO E APRENDENDO

Finalmente entramos nos episódios. Durante a oficina fizemos um trabalho visando a importância da liberdade das crianças nesse mundo, de brincar e se desenvolver brincando. Nossa objetivo principal foi o desenvolvimento do Drama a partir da ampliação da imaginação e das relações delas. Com isso, durante os encontros pré-drama, aos quais contextualizei na introdução, tentamos ao máximo trazer atividades que as fizessem se entrosar e fortalecer esse imaginativo.

Trouxemos jogos tradicionais, como pega-pega, mãe da rua e telefone sem fio, e jogos de mímica, em que os elementos eram sempre adaptados para que esse imaginativo fosse em direção ao Drama. Dentro dos pega-pegas que fizemos, os personagens foram introduzidos para fazer sentido com o Drama. Por exemplo, em uma das vezes o pegador era um zumbi, que não faz parte do Drama propriamente dito, mas rodeia o universo de seres ficcionais e da imaginação, e em uma outra vez, o pegador foi o Ogro Mulgrath, inserindo o nosso Drama.

Assim como nos pega-pegas, criamos cenas e fizemos jogos de mímicas, em que os personagens e as situações giravam em torno de *Spiderwick*. Inserimos fadas, ogros, duendes e até sereias. Nos próximos tópicos, apresento como aconteceram os nossos episódios. Trata-se de um registro feito durante a oficina junto às minhas atuais percepções.

3.1 EPISÓDIO 1

Esse primeiro episódio começou com alguns imprevistos. O que era para ocorrer em uma semana, tivemos que postergar para a próxima, pois no dia anterior, me preparando para ele, torci o pé e fui parar no hospital, tendo ficado pelo menos um mês com o pé roxo e inchado, além de meses de fisioterapia, mas tudo bem, no final deu tudo certo e gerou história para o meu TCC.

Quando o dia finalmente chegou, começamos na sala Lac⁴⁰, e não na sala que costumávamos usar para nossos encontros, pois a mesma estava montada com o cenário para o episódio. Uma parte dele envolvia um pergaminho que eu havia feito à mão, assim como o resto das materialidades, porém ele sumiu, e não foi encontrado até hoje, então fizemos sem, mas ainda assim utilizamos a marcação de luz que seria para ele.

Começando o episódio, fiquei para trás, a Valissa e o Eduardo foram na frente com as crianças para a lateral do bloco 3M. Primeiro o Eduardo e a Valissa situaram as crianças, e mostraram com o mapa que o espaço da UFU era a casa e a floresta. Conversaram com elas para que definissem seus papéis no Drama, e a ideia era que fossem seres míticos. Aqui entramos na experimentação de papéis, outra convenção muito importante para o Drama, porém, trabalhar isso com a faixa etária que trabalhamos foi um tanto desafiador. Então, mais do que a experimentação desses papéis, buscamos explorar as situações ficcionais em si, pois as crianças simplesmente focam nessas situações e esquecem dos próprios personagens, e foi o que aconteceu. Outra estratégia do Drama que é importante mencionar, é o som de início. No Drama podemos utilizar um sinal de começo e fim, para entrarmos e sairmos dos personagens e do mundo ficcional. No nosso caso foi o tamborim, que a Valissa tocou todas as vezes que começou e acabou os episódios.

⁴⁰ Sala do bloco 3M da UFU Campus Santa Mônica

Figura 68- Valissa e o tamborim



Créditos: Marcella Escobar (2024)

Valissa tocou o tamborim, e Maria, no caso eu, que estava escondida até então, entrou pedindo ajuda de seus amigos para achar o seu irmão, disse que havíamos acabado de nos mudar e, que tanto na casa quanto nos arredores, vinham acontecendo coisas estranhas: suas coisas andaram sumindo e uns barulhos estranhos estavam rolando. Senti que algumas crianças se entregaram mais no início, mas não demorou muito para que todas entrassem na improvisação. Inclusive, de imediato, entenderam que eu não era a professora Letícia naquele momento e me chamaram de Maria.

Em seguida Maria os levou à procura de João, e nesse momento eu as questionei para onde deveríamos ir e se elas ouviam algo. Maria as deixou levarem-na onde elas queriam e onde achavam que o João poderia estar. Ouvi perguntas do tipo: “Maria, onde você viu seu irmão pela última vez?”, “Maria, onde é o quarto do seu irmão?”. Elas também usaram o mapa nesse momento para saber qual direção seguir. Não foi algo que eu tinha previsto, que elas olharariam para ver onde

ir guiadas pelo mapa, na minha cabeça elas se situariam do local sem o uso dele, mas funcionou muito bem.

Elas começaram indo para trás do bloco, onde seria a floresta. Depois, quiseram ir para o quarto do João, e eu acabei me utilizando disso para levá-las à sala, onde ficava o quarto. Durante o caminho ouviram o que eu havia dito sobre sons estranhos, e foram reparando nos sons ao redor e comentando. Inclusive disseram ouvir um barulho estranho, que no caso era o som do ar-condicionado do RU.

Figura 69 - Maria e as crianças descobrindo para onde ir



Créditos: Marcella Escobar (2024)

Figura 70 - Em busca do quarto de João



Créditos: Marcella Escobar (2024)

Figura 71 - Em direção ao quarto de João



Créditos: Marcella Escobar (2024)

Chegando a sala, Maria pediu para que colocassem a orelha na porta, para ouvir o som de ratos que estava lá dentro. Elas ouviram e começaram a comentar sobre, e não esperaram para entrar. Lá dentro estava escuro, com apenas uma iluminação verde. Uma das crianças ficou com medo por alguns minutos, as outras já correram curiosas para os montinhos de coisas. A ideia inicial seria que, nesse momento, um foco se acenderia onde estaria o pergaminho com a seguinte mensagem:

**Na bagagem da pessoa, a
oportunidade Meu segredo para
toda a humanidade Se
verdadeiro ou falso, não
hádrama Você logo conhecera a
minha fama CUIDADO VOCÊ
DEVE TOMAR!**⁴¹

Figura 72 - Na porta do quarto de João



Créditos: Marcella Escobar (2024)

⁴¹ Black e Diterlizzi, 2023, p.40

Após ler, elas iriam analisar a mensagem, e os barulhos voltariam, às guiando para outro canto. Porém, infelizmente, o pergaminho foi perdido, então fomos direto para a próxima parte. O foco acendeu três vezes, em lugares diferentes, e elas buscaram por pistas em cada um deles. Havia coisas aleatórias nesses focos, como cadeiras, caixas, papéis e panos, apenas no terceiro foco tinha algo. Nesse foco, elas acharam o guia embrulhado em um pano vermelho, com a seguinte mensagem: **ATENÇÃO! NÃO ABRA!**. Discutiram e decidiram entre si se iam abrir ou não o livro, e a maioria votou por abrir. Então, foi isso que fizeram. Mas naquele momento só viram o título e nem abriram o livro, pois houve uma grande batida na porta e um foco acendeu nela, e as crianças foram correndo ver o que estava acontecendo.

73 - Achando o Guia



Créditos: Marcella Escobar (2024)

Figura 74 - A batida na porta



Créditos: Marcella Escobar (2024)

Assim que abrimos a porta, tinha um bilhete no chão escrito “**TAQUEM O LIVRO FORA!**” junto a uma trilha de tecidos, que as levaram ao diabrete. A primeira criança a ver o diabrete tomou um susto e deu um passo para trás, deixando os colegas irem na frente. Todas tiveram um pouco de medo no início, mas ele logo começou a falar que era do bem e que não precisavam ter medo, mas precisavam se livrar do livro. Então, as crianças se soltaram e começaram a perguntar coisas.

Figura 75 - Rastros do Tibério



Créditos: Marcella Escobar (2024)

Figura 76 - Vendo Tibério pela primeira vez



Créditos: Marcella Escobar (2024)

O diabrete se apresentou como Tibério, contou que o livro era perigoso, e que havia ouvido que o irmão de Maria tinha sumido porque ele tinha achado aquele livro. As crianças começaram a questionar o porquê do livro ser perigoso, e ele respondeu que era porque ali continham informações de todos os seres fantásticos, que com aquele livro qualquer um poderia reinar, inclusive seres maus. E foi aí que algo engraçado aconteceu: uma das meninas perguntou quais seres maus, e o diabrete não quis responder e ela simplesmente disse em tom de ameaça: “Você vai sim contar sobre quem vai fazer mal!”. Depois disso ele saiu correndo para dentro da propriedade Spiderwick, e as crianças correram todas atrás pedindo uma explicação.

No fim, ele acabou cedendo e contando sobre os goblins e Mulgarath, um ogro que vinha a anos tentando pegar o livro, e disse que talvez o João estivesse com ele. Nessa hora, Tibério disse que havia um goblin vindo em direção à casa, mas elas não conseguiam vê-lo, pois não tinham o poder da visão. Explicou, então, que poderia fazê-las ver, com a ajuda de um pó mágico, extraído da saliva de um hobgoblin - que, no caso, era como um goblin, porém do bem. Então ele passou na testa de cada criança o pó, no caso era glitter. Assim que isso aconteceu, o Goblin desceu todo desengonçado as escadas da sala de cima⁴², causando pânico. Em seguida, Valissa tocou o tamborim, mas elas começaram a gritar e correr para fora do bloco e não ouviram.

⁴² Laboratório de iluminação do curso de Teatro

Figura 77 - Pó mágico



Créditos: Marcella Escobar (2024)

Figura 78 - Vendo o Goblin pela primeira vez



Créditos: Marcella Escobar (2024)

Sai do personagem, e falei para elas que o som tinha sido tocado, e que não podiam correr para fora daquele jeito. Fiquei muito preocupada na hora. Essa parte foi toda muito rápida, eu nem vi direito o que aconteceu, mas olhei para o lado e uma das meninas estava chorando de medo. Nós paramos e mostramos que era uma máscara que o Eduardo estava usando, e então ela se acalmou, apesar de ter ficado um pouco mais contida nos episódios seguintes.

Voltamos para a sala e sentei para conversar com elas, para saber o que haviam achado. Quando falei que só iam descobrir o que aconteceu nos episódios seguintes, ficaram indignadas. Nessa hora elas pararam para ler o livro, e quando leram que “molho de tomate é seu fraco” na parte do Ogro, já questionaram se teríamos molho nos próximos episódios. Também comentaram que o quarto do João era bem bagunçado. E assim a gente acabou esse primeiro episódio e o encontro. Achei que deu muito certo, desde a utilização do mapa até a procura das pistas, questionando a Maria e o Tibério e tentando entender o que estava acontecendo, se entregando de verdade a situação. O imprevisível faz parte dos processos de Drama, quando lidamos com situações a serem criadas, mas nós conseguimos nos adaptar e improvisar.

Abaixo, um relato pessoal de Alice (professora-personagem) em relação ao processo:

Me characterizei com a máscara e com os apetrechos. Na hora que elas me viram todo mundo assustou. Eu estava no cantinho e elas começaram me questionar quem eu era e o que eu estava fazendo, expliquei a história, entreguei o que eu precisava entregar para elas e aí eu vi que elas estavam totalmente dentro do jogo. Elas estavam como se eu realmente fosse outro ser, e eu acho que isso se deu muito por conta da caracterização, acho que a utilização de máscaras ajudou muito nisso, melhor do que talvez uma maquiagem, acho que a máscara deu uma vida a mais nos personagens. No momento em que eu botava a máscara elas compravam o jogo. Quando o Edu apareceu com a máscara dele também elas ficaram espantadas, e foi muito gostoso de ver toda a materialidade, acho que construiu muito bem o processo de drama todo, fez com que elas entrassem bastante no jogo. (ALICE PAUKOSKI, Depoimento pessoal, Uberlândia, 06 de nov. 2024).

Diego de Medeiros Pereira (2021) cita em seu livro a dificuldade que algumas crianças têm em relação a ambientes escuros e diferenciados, e isso foi um fato que aconteceu no nosso primeiro

episódio. A mesma menina que chorou com o Goblin, ficou com medo do nosso quarto. No entanto, estávamos atentos a essas situações, e caso acontecesse, estaríamos preparados para acolher as crianças. Quem mais me deu apoio em relação a ela, para eu não precisar sair do personagem, foi Valissa, que acalmou ela enquanto tudo acontecia. Acredito que, pela quantidade de crianças juntas, as outras não ficaram com medo. Penso que a sensação de grupo nos deixa mais corajosos. No próximo tópico apresento o segundo episódio do Drama.

3.2 EPISÓDIO 2

Nosso segundo episódio foi o mais longo e com maior diversidade de professores-personagens. Tivemos o Tibério, a Maria, o Goblin, os Gnomos, a Fada, João e o Ogro. Nele foi feita uma caça ao tesouro por toda a extensão demarcada pelo mapa.

Quando as crianças chegaram, já vieram me questionar se continuariámos o Drama. Então, sentamos em roda no chão e recapitulamos o último episódio. Essa é uma estratégia do Drama muito utilizada, a narração. Por existir um espaço de tempo entre um episódio e outro, é importante recapitular o que já aconteceu para seguirmos em frente.

Após a recapitulação, Valissa tocou o tamborim e entramos nos papéis, naquele momento estávamos na propriedade Spiderwick. A porta lateral da sala fez um barulho e o Tibério entrou. As crianças ainda estavam desconfiadas dele, então se afastaram, sentindo um pouco de medo. Mas Maria as acalmou, dizendo que ele estava ali para ajudar. Aos poucos, elas se aproximaram e ouviram o que ele tinha a dizer, ficando mais tranquilas.

Ele passou por um breve momento, alegando que precisava ir embora, mas que tinha um papel para elas, uma pista. Antes de ir, avisou que precisavam começar a procurar João o quanto antes. No papel estava escrito uma charada: “**Chegam e vão embora, cadeira vocês veem, na gaiola eu estarei**”. Elas demoraram um pouco para entender a charada, foram em outros lugares até entenderem que era a gaiola que tem embaixo da escada na entrada do bloco

3M.

Figura 79 - Tibério com uma pista



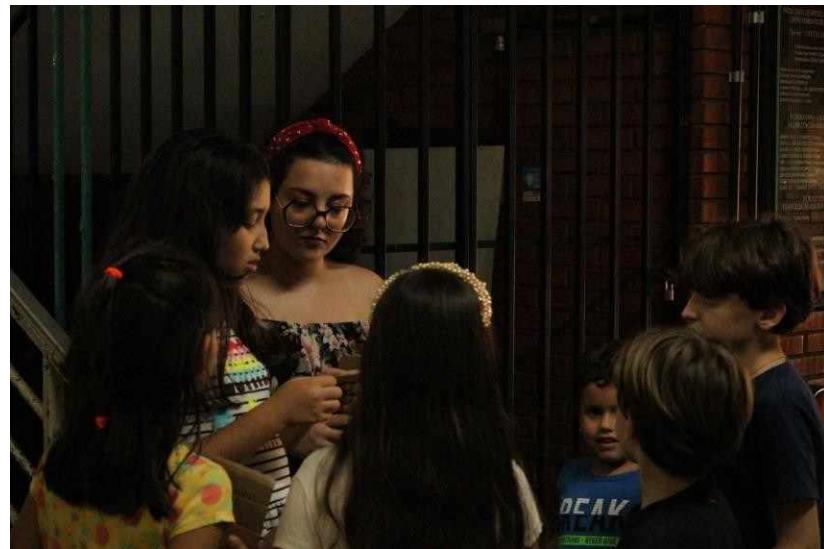
Créditos: Marcella Escobar (2024)

Figura 80 - Lendo uma pista



Créditos: Marcella Escobar (2024)

Figura 81 - Pista 2 e gaiola



Créditos: Marcella Escobar (2024)

Nesse local havia uma segunda pista, um papel que mostrava um pedaço do mapa que elas já tinham. No verso estava escrito “**TE**”. As crianças logo entenderam que precisavam olhar o mapa para descobrir onde ficava o lugar. No entanto, mesmo consultando o mapa, demoraram a perceber de que local se tratava, então Maria precisou dar uma ajudinha. O local era a rampa que levava para o bloco do curso de Dança. Perto da rampa, estavam os gnomos, o Gnomeu e a Gnomeia.

Figura 82 - Gnomos e as crianças



Créditos: Marcella Escobar (2024)

Figura 83 - Dançando com os gnomos



Créditos: Marcella Escobar (2024)

Os Gnomos fizeram uma coreografia, e apenas se todos dançassem dariam a próxima pista. As crianças dançaram e se divertiram, e no final pegaram a pista, que continha um desenho do mapa indicando o próximo local: a parte de frente da secretaria do curso de Teatro e Dança. No verso, estava escrito “AO”. No caminho, haviam duas placas, indicando dois caminhos diferentes, que no final levariam ao mesmo local. Porém, dependendo da escolha, o que aconteceria seria diferente. Se elas escolhessem ir pelo lado direito, seria o jogo 1, “a galinha e a onça”, e se escolhessem o lado esquerdo, seria o jogo 2, “batatinha frita 1, 2, 3!”. As crianças foram pelo lado esquerdo, e chegando lá, encontraram o Goblin com uma caixa e um cadeado, o som tocou para saírem dos personagens.

Fora dos papéis, Eduardo, que estava de Goblin, explicou para as crianças as regras. Disse que, para conseguirem a chave da caixa com a próxima pista, elas teriam que completar o jogo.

Antes de iniciar, o tamborim foi tocado de novo e todas voltaram aos papéis, jogaram e conseguiram a chave. Ao abrir a caixa, encontraram um pedaço de mapa que continha um desenho indicando a parte de trás do bloco 3M, e “INI” escrito no verso.

Figura 84 - Edu fora do personagem



Créditos: Marcella Escobar (2024)

Figura 85 - Batatinha frita 1, 2, 3



Créditos: Marcella Escobar (2024)

No local estava a fada, e quando a viram, as crianças ficaram super animadas. Elas tiveram que escolher entre dois jogos para liberar a próxima pista. O jogo 1 era “pula coxia”, e o jogo 2 era “morto e vivo”. Elas escolheram o 1, mas no final a fada fez os dois jogos e deu tudo certo.

Após pegarem a pista, que continha “**VOL**” atrás dela, as crianças foram para o próximo local indicado, a tenda que fica nos limites da UFU. Havia placas indicando diferentes caminhos a seguir. Elas escolheram o caminho esquerdo; naquele momento, foi menos uma escolha e mais um consenso coletivo, já que elas simplesmente começaram a correr para o local e não pararam para discutir. Lá na tenda, encontraram uma caixa com vários papéis, e no meio deles, acharam a última

pista, que era apenas um escrito “**CIO**”. Na parte da fada elas já tinham entendido que a frase

“**Volte ao início**” seria formada. Então, já estavam prontas para voltar para a sala, e assim foram.

Figura 86 - Pó de fada



Créditos: Marcella Escobar (2024)

Figura 87 - Jogando com a fada



Créditos: Marcella Escobar(2024)

Figura 88 – Caixa com vários papéis



Créditos: Marcella Escobar (2024)

Já na sala, as crianças encontraram um holofote na porta lateral, e a sala estava com uma luz vermelha. A mesma criança que ficou com medo no primeiro episódio continuou com medo no segundo, então ela ficou afastada com a Valissa, enquanto as outras foram e abriram a porta. Lá estava João como apoio de pé de Mulgrath enquanto ele dormia, e a sala estava verde. Durante essa distração o livro foi roubado e o som tocou, demarcando o fim do episódio.

Figura 89 - Tensão na sala



Créditos: Marcella Escobar (2024)

Figura 90 - Achando o Ogro



Créditos: Marcella Escobar (2024)

Depois que o episódio acabou, tivemos alguns minutinhos até as mães e os pais viessem buscá-las. Uma das meninas veio me perguntar por que não fazíamos tudo de uma vez. E eu expliquei que, daquela forma, a gente podia planejar e adicionar coisas para os próximos episódios para torná-los mais legais.

Assim que o encontro daquele dia terminou, já saí pensando no próximo, que seria nosso último encontro e episódio. Eu o apresento no tópico a seguir.

3.3 EPISÓDIO 3

Logo que as crianças chegaram, vieram me dizer que estavam ansiosas para o nosso último episódio. Aconteceu algo muito interessante: uma das meninas veio me perguntar porque eu ainda não estava com a roupa da Maria. Expliquei que iria colocá-la, quando fossemos começar o episódio. Depois que todas as crianças chegaram, fizemos um jogo para aquecimento, “Gelinho e

gelão”. Nele, ao ouvir “gelinho” e ser pego, o participante se agacha, para ser salvo, alguém precisa pular por cima dele. Se o pegador falar “gelão”, a criança fica de pé, com as pernas abertas. Adaptamos o jogo para nosso contexto: o pegador era Mulgrath, que dizia “João” para as crianças baixarem e “Maria” para elas ficarem em pé.

Depois de explicar as regras do jogo, começamos a recapitular o episódio anterior e a passar as instruções para aquele episódio. Dissemos que a sala era a floresta onde resgataríamos João, mas, para que tudo desse certo, elas precisariam fazer muito silêncio, pois Mulgrath estaria ali dormindo, e não poderíamos acordá-lo. Elas realmente ficaram bem quietas durante todo esse episódio, o que me fez perceber, mais uma vez, o comprometimento delas com o processo. Separei-as em duplas para o jogo que aconteceria quando entrássemos na sala. Valissa tocou o tamborim, e assim entramos nos personagens e na sala.

O jogo de tabuleiro gigante estava no caminho entre Mulgrath, João e as crianças. Para chegar até lá, derrotar Mulgrath, pegar o livro e salvar João, as crianças precisavam jogar e vencer o jogo. Ao redor do tabuleiro estavam a fada, Tibério e o Goblin, presente como apoio para as crianças. No fim do jogo, quando uma das duplas ganhou, elas recuperaram o livro e, com muito cuidado e medo, tiveram que pegar a chave que estava na mão de Mulgrath, enquanto ele dormia, para libertar João. Em seguida, a dupla vencedora leu a carta, que continha o seguinte: **“Parabéns, vocês chegaram ao fim do jogo, agora vocês devem decidir, em grupo, qual o final dessa história: “Destruir o ogro com o molho de tomate...ou transformá-lo em criança com o pó de fada e virar amigo dele?”**

Dentro de uma caixa, tinha “molho de tomate”, que era apenas água com corante, e o pó de fada, que era glitter, e elas tiveram que decidir qual das duas coisas fazer. Tivemos apenas um voto a favor do molho de tomate. Então, foi quase unânime transformar o ogro em criança. Nessa hora o ogro acordou e as meninas tacaram o pó de fada nele, e assim ele foi se transformando. No fim, ele agradeceu por terem o salvado de ser mal para sempre, João e Maria se abraçaram felizes e Tibério

pegou o livro, avisou que o guardaria em um lugar seguro e os parabenizou por salvarem o dia. Assim a Valissa tocou o tamborim, e finalizamos o nosso Drama. Compartilho abaixo as imagens desse episódio.

Figura 91 - Começando o jogo



Créditos: Marcella Escobar (2024)

Figura 92 - Em suas posições

96



Créditos: Marcella Escobar (2024)

Figura 93 - Jogando o dado



Créditos: Marcella Escobar (2024)

Figura 97 - Crianças jogando o dado



Créditos: Marcella Escobar (2024)

Figura 95 - Criança e o dado



Créditos: Marcella Escobar (2024)

Figura 96 - Salvando João



Créditos: Marcella Escobar (2024)

Figura 97 - Silêncio para o ogro não acordar



Créditos: Marcella Escobar (2024)

Figura 98 - Pegando a carta



Créditos: Marcella Escobar (2024)

Figura 99 - Lendo a carta



Créditos: Marcella Escobar (2024)

100

Figura 100 - O caminho da floresta



Créditos: Marcella Escobar (2024)

Figura 101 - O trono de Mulgrath



Créditos: Marcella Escobar (2024)

Figura 102 - O Goblin e Mulgrath



Créditos: Marcella Escobar (2024)

Figura 103 - Fumaça



Créditos: Marcella Escobar (2024)

Depois de finalizado o Drama, quis sentar com as crianças⁴³ para saber como foi a experiência da oficina para elas. Abaixo, transcrevo as respostas de algumas delas:

D: “O processo foi muito mascarado...gostei muito. Uma palavra para o episódio seria ‘divertisão’ e para as aulas ‘legal’ ” Sim, ela disse divertisão, e não diversão.

A: “O processo e as aulas foram muito legais... foi a melhor aula que já tive...pra descrever o processo é ‘diversão’ e pra aula é ‘mais diversão ainda’.”

H: “As palavras para o episódio são ‘aventura’ e ‘diversão’

AN: “Eu adorei todas as aulas, e do episódio de hoje eu gostei mais ainda”

M: “Eu gostei do jogo, eu achei ‘legal’ e ‘assustador’, da aula eu gostei, e muito.” JM: “Eu achei tudo muito legal.”

AR: “O Drama foi estranho, uma coisa nova e diferente.”

AP: “Gostei da aula, bons efeitos, o jogo foi legal, e eu gostei das máscaras.”

Quando comecei esta pesquisa de TCC, não sabia até que ponto conseguiria desenvolver os episódios. Por conta da idade das crianças, acreditava que talvez elas não levassem tão a sério. No entanto, olhando para trás agora, percebo o quanto estava enganada. É verdade que nem sempre as

⁴³ Apesar de apresentar imagens das crianças, em conversar com meu orientador, decidimos não colocar o nome delas, por entender que não é necessário tal exposição, além de que, esses foram relatos feitos a mim naquele momento, e não a um futuro tcc.

coisas aconteceram exatamente da forma como planejamos, mas hoje sei que isso faz parte do ofício de ser professora, planejar e adaptar a aula a partir das respostas das crianças. Depois desta oficina, percebi que muitas vezes me esquecia de como era ser criança. A brincadeira é uma das formas como elas enxergarem e se relacionam com o mundo, e a seriedade com que a encaram é muito diferente da perspectiva que nós adultos temos. Por isso, mesmo quando algo não saía como o esperado, elas encontravam formas de contornar as situações e fazer tudo acontecer.

Ao analisar os relatos delas, percebo que, ao mesmo tempo que se divertiram, refletiram sobre o processo de Drama. Comentaram sobre os efeitos das materialidades, sobre a estranheza diante do novo e até criaram novas palavras - algo que, infelizmente, tendemos a deixar de fazer ao longo da vida. Vejo como o Drama foi uma aventura para elas: entregaram-se por completo, viveram intensamente cada momento, e isso, para mim, foi incrível.

Conviver com as crianças me renovou. Elas são sinceras em relação a tudo, e às vezes, isso pode até nos machucar, mas também pode nos encher de alegria, porque, quando elogiam, sabemos que é de verdade. Elas foram incríveis. Sou muito grata, e sem elas esta oficina não teria sido possível. Vou guardar para sempre as memórias dos momentos que passamos juntos.

Acho importante começar essa conclusão falando sobre a escolha de *Spiderwick*. Para mim, a escolha desse pré-texto tem uma conexão direta com a minha própria criança. Ao revisitar todo esse trabalho que desenvolvemos com as crianças, não pude deixar de pensar no impacto que As Crônicas de *Spiderwick* gerou em mim ao longo dos anos. Como mencionei anteriormente, meu desejo era trazer um pouco do encantamento que essa obra representa para mim, e acho que consegui. Em contrapartida, está o Drama, que foi justamente o método artístico e pedagógico que mais me marcou durante a universidade. No fim, consegui unir essas duas referências tão significativas na minha trajetória: uma que fala da minha história como criança, e outra que moldou minha formação como professora. Por isso, encerro esse memorial com um sentimento profundo de realização.

Através da minha história de infância favorita, pude trazer temas que realmente dialogam com as crianças: o companheirismo, a ajuda ao próximo, a bondade, os seres místicos e o cuidado com a natureza. Quanto mais nós, adultos, estivermos verdadeiramente interessados e comprometidos com as crianças, mais estaremos contribuindo para que elas vivenciem suas experiências em ambientes acolhedores e seguros.

Foi um longo caminho até a escrita deste memorial, e, olhando para trás, consigo perceber isso com mais clareza. Desde as aulas de estágio, passando pela oficina de máscaras, até o COMUFU, tudo fez parte de um processo intenso e significativo. Não mudaria nada. A etapa de criação das máscaras, em especial, exigiu bastante dedicação, mas ver o impacto que elas causaram no processo me faz ter certeza de que todo o esforço valeu a pena. Tanto as máscaras, quanto as outras materialidades, fizeram com que o processo se tornasse mais real, e ao mesmo tempo, mais imaginativo, potencializando toda a experiência do Drama.

É curioso observar a forma como as crianças enxergam o mundo, a percepção delas em contraposição a de nós adultos. Houveram momentos difíceis durante o processo, mas a leveza como elas vivenciaram esses momentos me fez perceber o quanto nós adultos precisamos ouvir e ver as crianças. Momentos que foram desafiadores para mim e para o Eduardo, e que para elas foi o ápice da diversão. Como por exemplo, houve um dia em que estava extremamente calor, e nossa energia não estava das melhores. Junto a isso, as crianças

estavam muito agitadas e mal conseguíamos falar com elas, e em nossa cabeça, o encontro não teria rendido muito. Mas no final dele, ao perguntar para elas suas percepções, elas estavam super animadas, dizendo que foi divertido e aquele era o melhor momento da semana delas. Isso me fez refletir: temos muito a aprender com as crianças. Talvez, apenas deixar que nossa criança interior permaneça viva seja uma grande conquista nesta direção.

Pensando nisso, percebo outra questão: o quanto muitas vezes nós, adultos, costumamos subestimá-las. É muito comum vermos os adultos colocando as crianças em um lugar de ignorância. No entanto, quanto mais as colocamos nesse papel, mais elas poderão acreditar nisso. Afinal, se um adulto responsável - a pessoa que mais confiam no mundo - acha isso, por que elas não achariam?

Por isso gosto tanto do Drama, ele coloca as crianças em uma posição de destaque. Elas são o centro da criação da história. Através de suas experimentações, posicionamentos e/ou decisões, o professor irá pensar nos próximos episódios, incorporando as criações realizadas por elas em encontros anteriores. Além disso, no Drama temos a oportunidade de criar ambientes seguros onde as crianças podem experimentar papéis, situações reais ou fictícias, e tomar decisões coletivas. São momentos que nutrem sua imaginação e, ao mesmo tempo, permitem que vivenciem o mundo através da arte. Para mim, é o melhor método de ensino.

Finalizo este memorial com uma última imagem, a dessa turma linda com a qual tive o privilégio de dar os meus primeiros passos no ofício de ser professora. Agradeço imensamente a todas as crianças, serei eternamente grata por todos os momentos que vivemos juntas.

Figura 104- A turma

106



Créditos: Marcella Escobar (2024)

5. QR code com o video do processo:



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BLACK, Holly; DITERLIZZI, Tony. *As crônicas de Spiderwick: edição completamente fantástica*. Rio de Janeiro: Galera Junior, 2023.
- CABRAL, Beatriz. *Drama como método de ensino*. São Paulo: Editora Hucitec, 2006.
- ENDERS, Jody. *A Comédia Dell'Arte*. Tradução de Daniel Lobo. São Paulo: Editora Perspectiva, 2005.
- JANIASKI, Flávia; PEROBELLI, Mariene; MENEGAZ, Wellington. *Drama através do espelho: processos artísticos e pedagógicos em ambiente digital*. Jundiaí: Paco Editorial, 2023.
- MEDEIROS, Diego. *QUE DRAMA É ESSE!? Práticas teatrais na educação infantil*. São Paulo: Editora Hucitec, 2021.
- MENEGAZ, Wellington. Perspectivas do drama no Brasil. *ouvirOUver*, Uberlândia, v. 16, n. 2, p. 363-374, jul./dez. 2020.
- VIDOR, Heloise Baurich. Sobre as materialidades na aula de teatro: vestígios do drama na prática de uma professora-artista. *ouvirOUver*, Uberlândia, v. 16, n. 2, 2020.

REFERÊNCIAS DOS TEXTOS DE “O GUIA DE CAMPO PARA O MUNDO FANTÁSTICO AO SEU REDOR DE ARTHUR SPIDERWICK:

ALETRIA. *Ogros são menores que os trolls e maiores que os goblins*. Aletria. Disponível em: <https://www.aletria.com.br/AL925697#:~:text=Ogros%20s%C3%A3o%20menores%20que%20os,apetite%20de%20predadores%20que%20t%C3%AAm>. Acesso em: 16 abr. 2025.

BRASIL ESCOLA. *Fênix*. Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilescola.uol.com.br/mitologia/fenix.htm>. Acesso em: 16 abr. 2025.

BRASIL ESCOLA. *Unicórnio*. Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilescola.uol.com.br/mitologia/unicornio.htm>. Acesso em: 16 abr. 2025.

ESTADÃO. *Tipos de fadas*. Estadinho, 2023. Disponível em: <https://www.estadao.com.br/brasil/estadinho/tipos-de-fadas/>. Acesso em: 16 abr. 2025.

HISTÓRIA BLOG. *Ogros: da sombria tradição folclórica oral ao divertido Shrek*. História Blog, 15 out. 2023. Disponível em: <https://historiablog.org/2023/10/15/ogros-da-sombria-tradicao-folclorica-oral-ao-divertido-shrek/>. Acesso em: 16 abr. 2025.

O QUARTO NERD. *As Crônicas de Spiderwick: entenda as criaturas desse universo*. O Quarto Nerd, 2023. Disponível em: <https://oquartonerd.com.br/as-cronicas-de-spiderwick-entenda-as-criaturas-desse-universo/>. Acesso em: 16 abr. 2025.

SIGNIFICADOS. *Unicórnio*. Significados. Disponível em: <https://www.significados.com.br/unicornio/>. Acesso em: 16 abr. 2025.

WIKIPÉDIA. *Fênix*. Wikipédia, a enciclopédia livre. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/F%C3%A9nix>. Acesso em: 16 abr. 2025.

WIKIPÉDIA. *Grifo*. Wikipédia, a enciclopédia livre. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Grifo>. Acesso em: 16 abr. 2025.

WIKIPÉDIA. *Hobgoblin*. Wikipédia, a enciclopédia livre. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Hobgoblin>. Acesso em: 16 abr. 2025.