

## ★ OBJETO “DRAMATICIONAL”: DO COTIDIANO À FANTASIA

Thiago Neves

É ator e arte/educador formado pela Escola Superior de Artes Célia Helena em 2011, em São Paulo, onde fez Pós-graduações em Corpo, Interpretação, Dramaturgia e Arte/Educação. Foi aluno e professor do curso livre da Casa do Teatro durante mais de dez anos. Como ator e artista participou de espetáculos dirigidos por Rafael Masini, Nelson Baskerville, Thiane Lavrador e Roberto dos Santos. Participou de curta-metragens em projetos independentes como *Irmãos*, criado em parceria com Marcela Arce e também da gravação de *Uma história da vida infantil* no festival BRICS, em 2021, dirigido por Luciana Barboza e Luana Freire. No campo da dramaturgia, participou do Festival do Minuto Parlapatões em 2020 e do Festival internacional EarthQuake Terremoto em 2021. Foi um dos inúmeros colaboradores do documentário *Life In a Day 2020*, dirigido por Kevin Macdonald.

**Resumo:** No presente artigo quero dividir duas coisas. Uma, é a admiração ao perceber o quanto a arte pode contribuir para o desenvolvimento pessoal de alguém. Outra, é esta pesquisa que fala sobre a facilidade que uma criança, de quatro a seis anos, tem para entrar numa brincadeira e participar ativamente de uma cena quando tem em mãos um objeto cênico. Não acredito que este é o único modo de a criança entrar no jogo dramático, mas por observar grandes saltos de desenvolvimento artístico e social no contato com o objeto de cena, quero colocar essa questão em evidência. Para fazer isso, traço uma relação entre *O jogo dramático infantil*, do dramaterapeuta Peter Slade e a ideia de “objeto transicional”, proposta pelo psicanalista Donald Winnicott.

**Palavras-chave:** arte-educação; objeto cênico; desenvolvimento artístico.

### DRAMATIC OBJECT: FROM EVERYDAY LIFE TO FANTASY

**Abstract:** In this article I want to share two things. One is the admiration of realizing how much art can contribute to someone’s personal development. Another is this research that talks about how easy it is for children aged four to six to join a game and actively participate in a scene when they have a scenic object in their hands. I don’t believe that this is the only way for children to enter the dramatic game, but by observing great leaps in artistic and social development in contact with the object of the scene, I want to highlight this issue. To do this, I draw a relationship between “The Children’s Dramatic Game” by dramatherapist Peter Slade and the idea of “Transitional Object” proposed by psychoanalyst Donald Winnicott. Too much information? I’ll explain the rest along the way.

**Keywords:** art education; scenic object; artistic development.

## 1. Apresentação

Como professor de teatro, quero falar de um percurso que tenho desenvolvido, lecionando e observando aulas de teatro para crianças, que trata do uso de um objeto de cena como acesso a sua própria expressão. Desde antes de dar aulas, sempre vi o teatro e seus componentes como uma alavanca para o desenvolvimento pessoal humano, seja de uma criança, adolescente ou adulto. A direção para a qual aponto esta pesquisa é o caminho de ver a arte como um meio de sensibilização do indivíduo em relação ao mundo em que vive. Neste caso, mais especificamente, como o uso de um objeto em um jogo dramático, conceito que será explicado mais adiante, pode proporcionar possibilidades de desenvolvimento pessoal. Para isso, convido alguns autores que contribuem com essa pesquisa, como Rubem Alves na sua sensível escrita sobre educação, Winnicott pelo seu trabalho sólido com o desenvolvimento infantil, Constantin Stanislávski, diretor russo de referência internacional, e Peter Slade, com seu estudo sobre o jogo dramático infantil.

Peter Slade, define que “O *jogo dramático infantil* (...) não é uma atividade *inventada* por alguém, mas sim o comportamento real dos seres humanos.” (Slade, 1978, p. 17). Em seu livro, ele apresenta técnicas e caminhos pedagógicos que formam o que ele chama de “jogo dramático”, e que ele mesmo resume como a maneira de a criança “pensar, comprovar, relaxar, trabalhar, lembrar, ousar, experimentar, criar e absorver.” Para Slade, o “jogo” é a vida, e suas técnicas são meios para que a criança possa se expressar livremente e crescer, sem precisar ser tolhida a todo o momento, mas encorajada para viver. E agora, falando especificamente sobre o foco deste trabalho, Slade tem um conceito específico que relaciona a criança, o objeto e o jogo dramático de forma integrada: o jogo projetado.

## 2. Peter Slade e o jogo projetado como caminho para o desenvolvimento pessoal infantil

A oportunidade de *jogar*, portanto, significa ganho e desenvolvimento. A falta de *jogo* pode significar uma parte de si mesmo permanentemente perdida (Slade, 1978, p. 20).

O “jogo projetado” é um jogo dramático no qual a jogadora/o jogador utiliza objetos, ou como diz o próprio Peter, “tesouros”, para realizar a ação dramática. Ao manipular estes objetos, a jogadora/o jogador projeta seu corpo em função desse objeto, fazendo deste um personagem, como num teatro de bonecos, ou fazendo uso imprescindível deste (uma câmera para um personagem que é um fotógrafo e tira fotos em um exercício de cena, por exemplo). Neste tipo de jogo, os objetos manipulados pela jogadora/pelo jogador assumem uma projeção mental dela/dele, de modo que os objetos são o meio pelo qual o jogo dramático é realizado, ganhando maior foco que a própria jogadora/o próprio jogador.

Ou seja, estamos aqui falando de objetos quaisquer, de bolas a candelabros, tecidos, brinquedos, guarda-chuvas, chapéus, toda sorte de adereços cênicos, e também dos fantoches, dedoches, e objetos que ganham vida como personagem através de um jogo. Este estudo sugere que este contato da criança com esse tipo de objeto ou “tesouro”, nas palavras de Peter, seja um caminho para despertar uma ação cênica, que seja um portal de acesso de uma criança de quatro a seis anos do seu estado de observação para um estado de ação.

O trabalho de Slade reafirma muitas vezes, à sua maneira, que o ser humano cresce e se desenvolve a partir dos jogos dramáticos. Junto ao *jogo projetado*, Slade apresenta o *jogo pessoal*, no qual a jogadora/o jogador interpreta um papel com o próprio corpo, não necessariamente com objetos. Slade diz que os jogos se complementam,

afirmando que “Esses dois precoces tipos de jogo exercem uma influência importante na construção do Homem, em todo o seu comportamento e na sua capacidade de se adaptar à sociedade.” (Slade, 1978, p. 20).

Como complemento, Peter Slade fala sobre como o drama pode ser visível e identificável à medida em que é praticado: “Assim o drama - sempre presente, sempre vital, sempre belo - progride lentamente do menos óbvio para o mais óbvio e dali ao iniludível, embora certas características sejam reconhecíveis desde o começo.” (Slade, 1978, p. 20).

Para falar mais sobre o *jogo projetado* e como pode visivelmente apresentar um desenvolvimento pessoal para uma criança entre quatro e seis anos, quero dar dois exemplos que presenciei. Para citar esses exemplos usarei nomes fictícios com o objetivo de preservar as crianças e não as deixar expostas.

## **2. 1. Ana, Miguel e os tesouros: exemplos práticos**

### **2. 1. 1. Ana**

Ana tem quatro anos e faz aulas de teatro em um curso livre. Tem um interesse muito grande nas aulas, nunca falta e está atenta a tudo que acontece. No entanto, ela não costuma falar muito, mesmo em uma vivência de cena, em um jogo dramático. Por conta de outras pessoas falarem muito, tenho receio de que ela não tenha o seu espaço de expressão ali garantido. Eu precisava pensar em alguma dinâmica que a incluísse mais em aula, de maneira mais ativa, não só executando ações, mas interagindo com seus colegas, de maneira mais ativa e menos reativa, com autonomia.

Um dia, na Casa do Teatro, instituição de ensino artístico para crianças e jovens, vi o artista orientador Jonas Lumazini, aplicar a vivência teatral do “escritório”, que funcionava da seguinte maneira: antes da chegada das alunas/dos alunos, a sala estava organizada com mesas e cadeiras, além de

papeis, lápis, canetas, lixos, telefones, entre outros objetos que pertencem ao ambiente de um escritório. A vivência começou e pude ver as crianças envolvidas, através da concretude dos objetos, dos quais se apropriavam para dar e realizar funções relacionadas a um escritório. Por recomendação de minha coordenadora, apliquei a mesma vivência para a turma de Ana.

Após alguns segundos do início da prática, ela já estava falando ao telefone, o objeto que estava sobre uma mesinha. Nesse dia, ela participou ativamente da aula, comunicando-se verbalmente, inclusive quando estava sem o telefone. Isso me deu uma pista de que não necessariamente ela precisava do telefone o tempo todo, o que já seria válido, mas também que o telefone tinha sido um trampolim que ela utilizou para acessar dispositivos internos que talvez ela não conhecesse antes ou não tivesse acessado em um coletivo, no jogo dramático.

Em continuidade a essa experiência, em outros dias de aula também levei o telefone, objeto ao qual ela se apegou. Um dia, comuniquei à turma que um vilão da história que estávamos construindo iria aparecer, e enquanto o vilão não aparecia, tínhamos a tarefa de criar adereços. A própria confecção de adereços é algo que envolve muito as crianças. Durante essa espera, ela se comunicava, dizendo “o telefone está tocando!”, e então atendíamos, eu e as crianças, e fazíamos o jogo de inventar o que ouvíamos ou o que falávamos imaginando quem “estava do outro lado da linha”, a partir do estímulo que a própria aluna tinha nos provocado.

Ou seja, primeiro ela teve contato com o objeto e o explorou, praticando o ato da fala. Depois, ela pôde praticar a fala mesmo sem o objeto. O objeto permitiu a transição de um estado ouvinte para um estado falante. Mais tarde, ela fez uso do objeto não só para se integrar ao grupo, mas para enriquecer a história que estávamos criando naquele dia, e como consequência enriquecer a vivência do grupo com mais um material criativo, com mais uma ação possível naquele ambiente.

Quando termina a aula, Ana geralmente fica

sentada esperando os pais, numa postura de observação do que acontece ao seu redor, atenta, mas sem se comunicar. Em um dia específico, na saída, quando o telefone ainda estava lá, ela ficou brincando com outra menina de se comunicar através do telefone, o que mostra que o objeto a levou a se comunicar e a se colocar, ampliando assim sua comunicação e, por consequência, sua convivência dentro desse processo de desenvolvimento pessoal.

### 2. 1. 2. Miguel

Naquele dia, Miguel estava afastado da aula de teatro. Ele, às vezes entra, quando gosta do jogo, às vezes, fica de fora. Ele gosta da aula, já faz teatro há mais de um ano em um curso livre. Naquele dia, porém, ele ficou grande parte do tempo fora da aula. Não queria entrar. Saía para observar o ambiente externo.

A coordenadora, que estava acompanhando a situação, foi conversar com ele. Em determinado ponto, ela lhe ofereceu a possibilidade de pegar um objeto na sala de figurinos. Não demorou um segundo! Ele fez que “sim” com a cabeça e foi para a sala escolher seu objeto. Lá, pegou uma espada de plástico. Quando desceu, já estava ativo, com o olhar atento para o ambiente da aula. Ficou do lado de fora, mas usou a espada para bater na parte lateral da porta. Ele estava propondo, com sua ação, entrar como um personagem. Abriu a porta e interagiu com ele como se fosse o personagem armado, perguntando quem ele era e pedindo para que não se acertasse. Ele modificou sua postura, se inclinava, sustentava a espada, apontada para quem estivesse em sua frente e tinha os olhos cerrados, em tensão. As pernas se moviam lentamente, flexionadas. Naquele momento, ele era um personagem! Estava inteiro e presente em sala de aula.

Até aí, podemos pensar: “Ah, tudo bem, ele entrou, e isso é um passo. Ainda assim, ele não participou da aula, só fez a brincadeira dele”. Na verdade, depois de sua entrada, o professor que dava aula o convidou a ser o chefe de um lugar específico da história que estava sendo criada pela turma. O pro-

fessor também trouxe para a sala uma mesinha e uma cadeirinha na qual sabia que o aluno gostava de se sentar.

Miguel, então, além de espadachim, com sua cadeira e sua mesa, entrou na história, na atividade, na qual ele era o chefe e tinha tarefas a cumprir. Por vontade própria, ele preencheu fichas e fez uma placa avisando onde era proibido entrar. Quando a turma vinha até ele, ele interagia, dizendo se permitia ou não a participação daquela pessoa em uma competição. Por fim, ele é quem dava a largada para a competição, com um gesto feito com sua espada.

Este é mais um exemplo de como um objeto cênico pode trazer um educando não só para a participação em aula, mas também para a interação com seus pares; para falar; para que, sendo quem era, ou quem tinha se tornado a partir do momento que pegou a espada, se integrasse em uma convivência, em uma ação coletiva em relação a outros indivíduos e ao mundo. Ninguém lhe disse o que fazer quando pegou aquele objeto. Ele mesmo sabia, ele escolheu, estava de corpo inteiro e autêntico em sua ação. O objeto foi seu portal de acesso ao jogo, ao drama, ao exercício coletivo, à sua integração no grupo, e, portanto, pôde se relacionar e se desenvolver socialmente como parte daquele coletivo ao qual pertencia.

### 2. 1. 3. Máscara dos Papangus: um outro exemplo

Nesta parte do trabalho, gostaria de ampliar a ideia do uso de objetos como um convite a um jogo, mesmo que não o dramático. Para pegar um exemplo de fora da minha vivência, mas que pertence à nossa cultura popular, retiro do artigo *O pré-teatro e a cultura dos Papangus de Caetano e de Sucatinga Beberibe-CE*, redigido por Pedro Pereira do Nascimento, sob orientação de Maria Aurinívea Sousa de Assis, trechos relacionados ao uso da máscara na cultura dos Papangus de Beberibe. Segue um deles que, para mim, ilustra muito bem a relação entre o objeto cênico e o jogador: “A máscara, nesse contexto, contribui para a fundamentação

do anonimato dando maior liberdade de atuação para os brincantes Papangus para expor suas performances” (Nascimento, 2021, p. 11). A máscara é, portanto, um objeto que concede liberdade por “esconder” o jogador atrás do jogo, já que é este que fica em evidência, e não o jogador. O objeto, neste caso, a máscara, é um convite não à mentira, mas à verdade do jogo: “A máscara, toda a máscara é, na verdade, uma grande narradora” (Godinho apud Nascimento, 2021, p. 42).

Aqui, Pedro Pereira do Nascimento fala da máscara, mas vejo que pode provocar o mesmo efeito da espada de Miguel ou o telefone de Ana. Na relação com estes objetos, os dois não estavam expostos de uma maneira constrangedora, em que se inibiram dos jogos dramáticos nos quais participaram. Pelo contrário. Justamente por usarem um objeto, garantiram seu “anonimato” e então estavam livres para falar, agir, manifestar-se e integrar-se no todo. É neste sentido que eu relaciono a máscara a este objeto cênico, que garante um espaço seguro para quem o utiliza, servindo de pedal para uma ação coletiva, uma brincadeira, ainda que se trate de vivências diferentes, a da cultura dos Papangus e a do jogo dramático. Em um parágrafo específico sobre o uso da máscara na cultura dos Papangus, Pedro Pereira do Nascimento escreve:

A máscara, na manifestação dos Papangus, é de suma importância, é o principal adereço para pensar o outro teatro na manifestação, tendo em vista que ela traz, para as expressões teatrais da brincadeira, realidades que só surgem a partir do que a máscara proporciona, que é o agir a partir do anonimato. (...) Esse círculo não real (trazido pela máscara que faz o espectador entrar no círculo do não real) (...) agrega à manifestação uma construção de sentidos existentes a partir do uso da máscara, ou seja, comportamentos proporcionados pela condição de não ser reconhecido naquele espaço e naquele período (Nascimento, 2021, p. 18)

Fazendo uma relação direta da máscara com

o objeto cênico ao qual sempre estou me referindo neste trabalho, observo, a partir dessa citação e apontamentos do autor, que este objeto, seja a máscara ou qualquer outro, é o que estabelece a ligação entre jogadoras/jogadores e o “não real”, que entendo aqui como o imaginário, elemento essencial da criação de um ator e de uma atriz, por exemplo. Observo, em outras palavras, que o objeto cênico é um dos muitos meios pelos quais uma criança pode adentrar o jogo dramático em sua plenitude, de forma inteira, como uma brincadeira. Brincadeira essa na qual essa mesma criança coloca em prática o seu imaginário com gestos e palavras que dialoguem com esse universo não real, do jogo dramático.

Concluo este item e este tópico com outra citação que Pedro Pereira do Nascimento inclui em seu artigo: “A máscara está posta para esta manifestação ‘espetacular’ como a ‘fagulha’ que acende o fogo brincante” (Lourenço apud Nascimento, 2021, p. 11).

### 3. Do objeto transicional ao objeto “dramaticional”

Ferramentas e brinquedos não são gaiolas. São asas. Ferramentas me permitem voar pelos caminhos do mundo. Brinquedos me permitem voar pelos caminhos da alma. (Alves, 2012. Pág. 32)

Sobre o objeto que funciona como uma alavanca para que uma criança entre no jogo dramático, eu o nomeio aqui neste artigo de *objeto “dramaticional”*. Por que esse nome? O nome é uma junção do conceito de Winnicott, *objeto transicional*, com uma palavra muito familiar à linguagem teatral: o drama. E o que é o drama?

O drama, segundo o dicionário de Teatro de Patrice Pavis, é a palavra grega para “ação”, e tornou-se um termo para “(...) designar a obra teatral ou dramática”. No mesmo Dicionário, sobre a palavra “Dramático”, Pavis escreve: “O dramático é um

princípio de construção do texto dramático e da representação teatral que dá conta da *tensão\** das cenas e dos episódios da fábula rumo a um desenlace (catástrofe ou solução cômica)” (PAVIS, 2015, p. 110). Por isso escolho a palavra *drama* na construção de *Objeto “dramaticional”*: por estar relacionado à cena.

E o *Objeto transicional*, o que é?

Para começar, gostaria de citar uma frase que Winnicott comenta a respeito do alcance do objeto transicional: “Nesse ponto, meu tema se amplia para o do brincar, da criatividade e apreciação artísticas, do sentimento religioso, do sonhar” (Winnicott, 1975. Pág 18). Alinho desta forma a ideia do *objeto transicional* à do *objeto “dramaticional”*, que, quando apropriado por uma criança, contribui para o seu desenvolvimento, se estendendo para outras áreas da vida além do *jogo dramático*, de Peter Slade.

Winnicott, em seu livro, *O brincar e a realidade*, para apresentar o *objeto transicional*, cita a relação de bebês com objetos, dizendo que “(...) a maioria das mães permite a seus bebês algum objeto especial, esperando que eles se tornem, por assim dizer, apegados a tais objetos.” (Winnicott, 1975. P. 13). Ele fala sobre a possessão de algo que ele chama como “não eu”, ou seja, algo que não é o bebê, mas do que ele se apossa, por exemplo, um objeto. Então, aqui, tudo o que for chamado de “não eu” é um objeto.

Um dos caminhos que Winnicott aponta para o estudo da relação entre o bebê(ser) e o não eu(objeto), é “O início de um tipo afetuoso de relação de objeto”. Isso é muito importante para essa pesquisa, porque o objeto usado no jogo dramático que eu acredito que possa ser um portal de acesso da criança, do seu universo cotidiano para a fantasia, para o jogo dramático, é um objeto que tenha algum sentido, algum significado para esta criança. Citando os exemplos reais do item 2.1., o telefone de Ana lhe deu voz, e a espada de Miguel foi o que lhe deu gesto, resultando, ambos, em uma participação maior em aula e na socialização.

Mais adiante, no mesmo livro, é apontada

pelo autor uma das possíveis funções do *objeto transicional*:

De tudo isso, também (...), pode surgir alguma coisa (...) – talvez uma bola de lã, a ponta de um cobertor ou edredon, (...) que, para o bebê, se torna vitalmente importante para seu uso no momento de ir dormir, constituindo uma defesa contra a ansiedade, especialmente a ansiedade de tipo depressivo. Talvez um objeto macio, ou outro tipo de objeto, tenha sido encontrado e usado pelo bebê, tornando-se então aquilo que estou chamando de *objeto transicional*. Esse objeto continua sendo importante. Os pais vêm a saber de seu valor e levam-no consigo quando viajam. A mãe permite que fique sujo e até mesmo malcheiroso, sabendo que, se lavá-lo, introduzirá uma ruptura de continuidade na experiência do bebê, ruptura que pode destruir o significado e o valor do objeto para ele. (Winnicott, 1975, p. 17)

Segundo Winnicott, então, o *objeto transicional* pode ter uma função evidente ao mesmo tempo que subjetiva, como ser uma defesa contra a ansiedade. O que penso em relação a este objeto que aqui chamo de “*dramaticional*” é que ele pode trazer a segurança para a criança que entra no jogo dramático, que ela tem um suporte, algo que a ajuda a acreditar na fantasia criada dentro do jogo dramático, talvez por remeter a uma ação ou mesmo a um personagem no imaginário da criança.

Stanislávski, diretor russo de referência mundial, em seu livro *El trabajo del actor sobre sí mismo en el proceso creador de la encarnación*, apresenta processos de aprendizagem de teatro através da figura de um mestre e de um estudante. Em um capítulo sobre caracterização, ele apresenta o olhar desse estudante para uma sobrecasaca, um figurino, a respeito do que ela remete a ele:

Atraiu minha atenção uma simples sobrecasaca moderna. Era especialmente notável pelo tecido de que era feita, que eu nunca tinha visto antes, com uma cor arenosa-verde-grisalha, com um aspecto

abandonado, coberta de mofo e pó, misturados com cinzas. Pareceu-me que um homem que vestisse este traje pareceria um fantasma. Ao observar a velha sobrecasaca tinha uma sensação, apenas perceptível, de algo repugnante, corrompido, mas, ao mesmo tempo, terrível e fatal. (Stanislávski, 2009, p. 33, tradução nossa)

Ainda que Stanislávski estivesse falando de uma sobrecasaca, que é um elemento de indumentária, o objeto, com seus aspectos concretos, sugeriu ao autor um personagem, um fantasma, e a possíveis características desse, como repugnante, corrompido, terrível, fatal.

Winnicott ainda retoma, mais tarde, a função representativa do *objeto transicional*:

É verdade que a ponta do cobertor (ou o que quer que seja) é simbólica de algum objeto parcial, tal como o seio. No entanto, o importante não é tanto seu valor simbólico, mas sua realidade. O fato de ele não ser o seio (ou a mãe), embora real, é tão importante quanto o fato de representar o seio (ou a mãe) (Winnicott, 1975, p. 19)

Durante o que o autor chama de *experimentação*, ele ainda acrescenta que o *objeto transicional* é o que pode ser percebido da jornada de progresso do bebê desde o que é subjetivo até aquilo que é objetivo. Segundo a citação acima, o que acabo de contar, e outras páginas do livro de Winnicott, o *objeto transicional* para a criança tem uma potência representativa na qual ela, apesar de saber distinguir realidade e fantasia, ao se apropriar desse objeto, pode associar sua materialidade real ao seu sentido simbólico, podendo então viver e agir a partir deste entendimento. Ou seja, o *objeto transicional* carrega em si o real e o simbólico na mesma importância, tendo uma função real e uma função imaginária.

Quero explicar melhor com um exemplo já associado à ideia de *Objeto “dramaticional”*: No caso citado no item 2.1.2., a espada que Miguel usava não era uma espada real, mas de plástico. Ainda as-

sim, ele pôde se apropriar desse objeto *como se fosse real*, e agir *como se fosse um guerreiro*, mesmo que após a aula de teatro ele seja um garoto de cinco anos que vai almoçar e ir para a escola. Pelo meu entendimento, o termo que aqui trago, *Objeto “dramaticional”*, é o objeto que tem potência simbólica e faz com que a história realizada no *jogo dramático* aconteça *como se fosse real*, partindo de elementos concretos, da espada, da musculatura, do olhar de Miguel. No livro *El trabajo del actor sobre sí mismo en el proceso creador de la encarnación*, ainda no capítulo sobre caracterização, Stanislávski aponta uma referência à transformação física de seu professor quando ele dá um exemplo de mudanças corporais, como por exemplo torcer a boca e alterar a voz para interpretar um personagem:

Sem dúvida, seu lado interno também se havia transformado, a partir da imagem externa que havia criado e de acordo com ela, já que, de acordo com a nossa observação, as palavras que começou a dizer não eram suas, e o modo de falar mudava o estilo que o caracterizava, ainda que as ideias que nos explicava eram real e verdadeiramente suas. (Stanislavski, 2009, p. 30, tradução nossa)

Ou seja, assim como no *jogo dramático*, e também com o *objeto transicional*, o jogo de cena acontece também nessa esfera em que não tratamos nem somente da ficção e nem somente da realidade, mas de elementos reais que constroem elementos imaginários, que podem levar as crianças de quatro a seis anos a alcançar diferentes possibilidades de relação, de construção, de diálogo, de jogo e de vida. E é desta relação, de um objeto real com a imaginação humana, que nasce o *objeto “dramaticional”*.

### O que levamos dessa viagem

Então, depois de passar pela pergunta de se um objeto de cena auxilia uma criança de quatro a seis anos a entrar em cena, passamos pelo entendimento do *jogo dramático*, de Peter Slade, considerando o uso de objetos em seu *jogo projetado*. Dali,

vimos exemplos de crianças dessa faixa etária, entre quatro e seis anos, vivenciando a entrada em um jogo dramático a partir do uso de um objeto, Ana com o telefone e Miguel com a espada. Após uma breve relação criada entre a máscara dos Papangus com o objeto cênico, apresentei este mesmo objeto com o nome de *objeto “dramaticional”*, que considera o drama e também o *objeto transicional* citado por Winnicott.

Apresento o *objeto “dramaticional”* como esse objeto que, carregado de afeto na relação com uma criança de quatro a seis anos, traz significado e também uma defesa contra uma possível ansiedade no momento de participar de uma dinâmica coletiva. É o objeto que dará segurança àquela criança de se tornar uma personagem, seja ela uma guerreira, uma monstra, uma paraquedista, surfista, um animal, entre tantas infinitas possibilidades.

Vejo que o *objeto “dramaticional”* não é só um convite à cena, mas à convivência, uma vez que a partir dele as crianças descobriram potências que já habitavam nelas. O *objeto “dramaticional”* é um pedal para que a criança pule, brinque, jogue, interaja, se descubra e se desenvolva como ser humano.

Esta é uma pesquisa de arte e educação, que fundamentalmente busca por um desenvolvimento humano, para que encontremos, em parceria, maneiras de crescimento através da arte e possamos ser, eu e você, professoras e professores, alunas e alunos, pessoas melhores, fazendo um mundo melhor. E como me disse uma vez Lígia Cortez, diretora da Escola Superior de Artes Célia Helena, é impossível crescer sem vínculo. E sei que um dos vínculos dessa pesquisa começa com você, que leu este trabalho. Por isso, muito obrigado, e até breve!

## Referências

- ALVES, R. **Por uma educação romântica**. Campinas, SP: Editora Papirus, 2012.
- HOLM, A. M. **Fazer e pensar arte**. MAM editora, 2005.
- PAVIS, P. **Dicionário de teatro**. Tradução: J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira. São Paulo: Perspectiva, 2015.
- NASCIMENTO, P. P. **O pré-teatro e a cultura dos Papangus de Caetano e de Sucatinga Beberibe-CE**. Artigo de Bacharelado em Humanidades da Unilab, 2021.
- SLADE, Peter. **O jogo dramático infantil**. Summus Editorial. Tradução de Tatiana Belinky. São Paulo, 1978.
- STANISLAVSKI, K. **El trabajo del actor sobre sí mismo en el proceso creador de la encarnación**. Tradução para o espanhol: Jorge Saura. Editora Alba. Barcelona, 2009.
- STANISLAVSKI, K. **El trabajo del actor sobre sí mismo en el proceso creador de la vivencia**. Tradução para o espanhol: Jorge Saura. Editora Alba. Barcelona, 2003.
- WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Tradução de José Octávio de Aguiar Abreu e Vanede Nobre. Imago Editora. Rio de Janeiro, 1975.

Recebido: 06/03/25

Aprovado: 14/05/2025