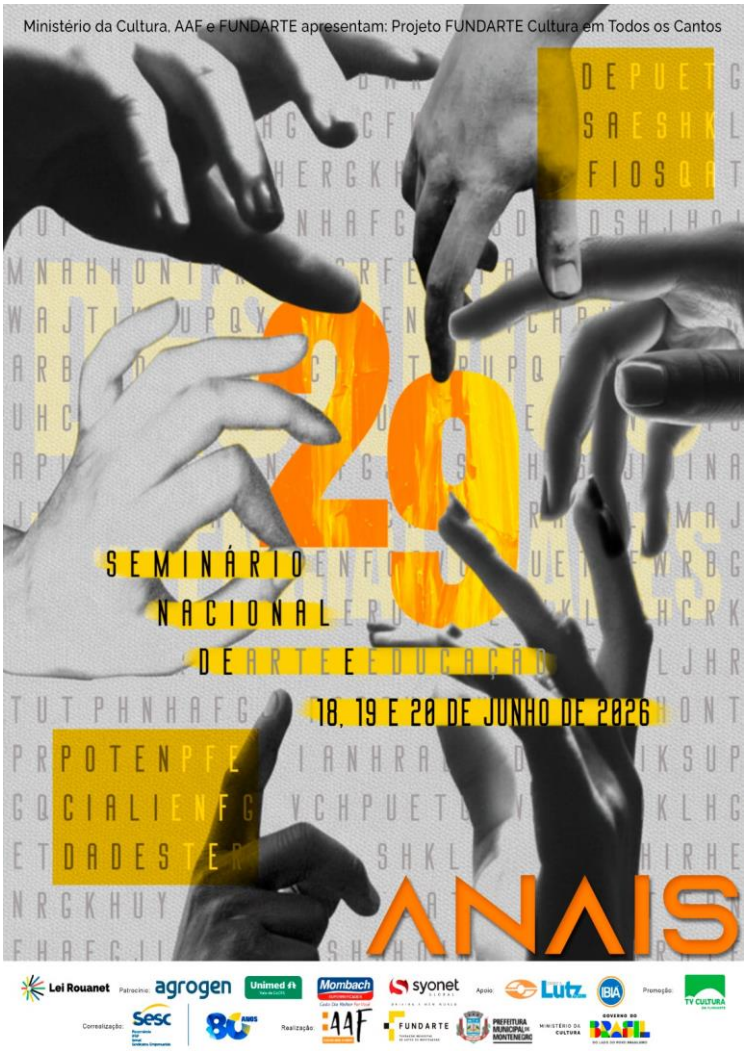


“OFICINA DE TEATRO PARA CRIANÇAS: AS VOLTAS DO CORRUPIO”: UMA MEDIAÇÃO CULTURAL EXPERIMENTAL

Acessibilidade e Sustentabilidade.

Arth Souza Silva Lopes
Instituto Bienal das Amazônias – BDAS, Belém/Pará, Brasil

Eixo temático: Acessibilidade e Sustentabilidade

Resumo

Este trabalho relata a experiência de arte-educação “Oficina de Teatro para Crianças: as voltas do corrupio”, realizada no Centro Cultural Bienal das Amazônias (CCBA), em Belém do Pará. A atividade integrou as ações de mediação cultural da exposição retrospectiva "Meu Tema Sou Eu", do artista paraense Emmanuel Nassar. O objetivo foi conectar a obra do artista, o teatro experimental e o universo lúdico

infantil através do jogo teatral. A metodologia pautou-se no conceito de "gambiarras educativas", central na poética de Nassar, promovendo a confecção e a experimentação do corrupio – brinquedo tradicional de matriz indígena. Foram produzidos modelos comuns e uma versão gigante que, para funcionar, exigiu das crianças sincronia e esforço coletivo. Os resultados indicam que a imersão cênica transformou o brinquedo em um objeto mediador sensível, aproximando o público da arte contemporânea. Além disso, os corrupios integraram-se ao acervo pedagógico da instituição, sendo reaproveitados em mediações agendadas e na "Mediação para Bebês". Conclui-se que o teatro associado ao brinquedo popular atua como um potente elemento de mediação, descentralizando o olhar puramente contemplativo e garantindo o sentimento de pertencimento institucional desde a infância.

Palavras-chave: Mediação Cultural; Arte-Educação; Teatro para Crianças/Teatro Infantil; Brinquedo Popular; Emmanuel Nassar.

Introdução

O presente texto relata uma experiência de arte-educação desenvolvida no Centro Cultural Bienal das Amazônias (CCBA), um importante espaço de difusão de produções contemporâneas localizado em Belém do Pará. A “Oficina de Teatro para Crianças: as voltas do corrupio” foi concebida a partir da criação do corrupio — um brinquedo popular tradicional — como recurso pedagógico para a atividade, incluindo a confecção de uma versão gigante para ser experimentada pelas crianças participantes.

A oficina foi profundamente inspirada na exposição "Meu Tema Sou Eu", uma retrospectiva colaborativa do artista paraense Emmanuel Nassar, cujas obras foram cedidas por acervos de colecionadores, galerias e museus. A mostra esteve em exibição no térreo do CCBA de 13 de março a 14 de junho de 2026, com curadoria de Vânia Leal.

O objetivo era realizar a mediação cultural por meio do estabelecimento de uma relação entre a obra do artista, o teatro experimental e a brincadeira, utilizando o jogo teatral e o exercício da imaginação como motores. Como resultado, a atividade promoveu a mediação cultural através da imersão das crianças no CCBA, transformando a materialidade e o brinquedo em objetos que garantissem uma experiência cênica e sensível, além de criar uma relação direta com a obra, o artista e os espaços expositivos.

Obra/artista, por que teatro na mediação cultura para crianças?

A oficina foi pensada para ocorrer no Ateliê Gambiarras Educativas, um espaço gerido pela equipe de arte-educadoras que dialoga diretamente com a estética e a "poesia da gambiarra", tão presentes e características na trajetória de Emmanuel Nassar. Nascido em Capanema, no Pará, Nassar é um renomado artista visual com uma larga produção que referencia a visualidade popular brasileira. Em suas obras, destaca-se a união de signos e materiais cotidianos; desse modo, ele subverte as funcionalidades de objetos comuns para enaltecer a engenhosidade popular e refletir sobre a realidade local de forma crítica. É nessa perspectiva que o artista se conecta ao conceito de gambiarra, que significa uma solução improvisada, engenhosa e feita de forma não convencional.

Ao me deparar com cerca de 40 obras do artista no período de pré-produção da exposição “Meu Tema Sou Eu”, a que mais me chamou a atenção pela variedade de cores, formas e, especialmente, pelo título, foi a tela “Currupiu Gigante”, criada em 1984, como é possível visualizar na Figura 1:

Figura 1 – Currupiu Gigante (1984)



Fonte: Emmanuel Nassar, Currupiu Gigante, 1984. Técnica: Acrílica sobre tela, 71 cm X 210 cm. Centro Cultural Bienal das Amazônias (CCBA), Belém do Pará. (Fotografia tirada pela pessoa autora)

Ao aprofundar os estudos sobre a obra e o artista, pude analisar de forma crítica e perceber que a produção carrega referências visuais que lembram a escola alemã de design Bauhaus, que unia arte e produção industrial. Também é possível notar certa referência às abstrações do artista russo Wassily Kandinsky (1866-1944), por exemplo, que possuía influência do Fauvismo.

Apesar disso, as obras de Emmanuel Nassar são tão abrangentes e “pops” que permitem diversas leituras e interpretações, a depender de quem as contempla ou analisa. A curadora da exposição, Vânia Leal, associa suas obras à *pop art* pela distribuição das cores e pela própria trajetória do artista, que já trabalhou no mercado publicitário. Já o curador Raphael Fonseca (2025) reflete que as obras — principalmente as que possuem formas circulares — remetem à roda da fortuna das cartas de tarô, fazendo alusão à figura geométrica do círculo, elemento muito presente nas pinturas do artista; inclusive, há uma obra sua chamada “Roda da fortuna”, datada de 1988.

Tudo isso exemplifica que cada pessoa compreende o artista a partir de um lugar já conhecido, característica que torna as obras presentes em museus, galerias e centros culturais acessíveis à percepção do público. Como aponta Júlia Rocha Pinto:

> [...] só entende o valor simbólico agregado ao objeto artístico quem se sente familiarizado com aquele bem cultural. O ser humano é perceptivelmente avesso a se colocar diante daquilo que desconhece e é por isso que só frequenta museus e espaços culturais e expositivos aquele que se aproxima da temática. Só aquele que arrisca conhecer um novo campo dedicará a ele tempo o suficiente para que aconteça uma compreensão deste. (2012, p. 89-90).

A autora, ao indicar o papel social dos museus, alega a responsabilidade dessas instituições em atender ao serviço de ensino, reafirmando-se como locais culturais e educacionais. Desse modo, a provocação de realizar uma atividade que relacionasse o teatro para mediar a obra e o artista foi a solução encontrada para contornar o desafio da polivalência. A proposta buscou experimentar o fazer teatral e o brinquedo como elementos de mediação da exposição, tendo as crianças como público-alvo. Para isso, detive-me apenas ao signo do corrupio presente na obra e em descobrir mais sobre esse objeto.

O corrupio é um brinquedo que consiste em um disco com dois pequenos furos por onde passa um fio. Ao segurar as extremidades para tensionar e afrouxar o cordão, a força centrípeta gerada cria um movimento de giro contínuo de ida e volta, produzindo um zunido característico.

O brinquedo, que pode ser feito de diversos materiais (como botões, fichas, papelão e garrafas), possui diferentes nomes pelo Brasil, tais como buga-gato, gira-gira, roncador, entre outros. No contexto nacional, tem origem na cultura indígena,

mas há quem diga que o corrupio também era tido como um objeto mágico na Grécia e na Roma Antiga, cabendo às crianças a responsabilidade de retirar essa característica mística ao popularizá-lo como brinquedo (Amado, 2007).

Relato da criação do corrupio, da oficina e do tempo do brinquedo

A experiência de todo o processo começou na descoberta do brinquedo e no desafio de criá-lo. Para isso, busquei tutoriais na internet, mas, nas primeiras tentativas, o corrupio não funcionava da forma tradicional; o giro ficava desequilibrado. No entanto, após várias tentativas, consegui criar um modelo que funcionasse perfeitamente.

A matéria-prima do brinquedo foi pautada na sustentabilidade e no conceito de gambiarra: papelão e barbante. A técnica ideal foi desenvolvida da seguinte forma: recorte do papelão em formato circular para criar um disco com diâmetro de 6 cm (pode ser feito com compasso, mas utilizei a base de um copo plástico que forneceu essa medida aproximada); os dois furos devem ser feitos exatamente no centro do disco, com uma distância paralela de 1 cm entre eles. Descobri, após diversos erros, que a distância dos furos é primordial para que o brinquedo gere a força centrípeta com facilidade. Para o barbante, utilizei a medida de 120 cm, mas isso fica a critério de quem o confecciona. O importante é posicionar muito bem os furos por onde o fio atravessará, criando o cordão, como pode ser visto na Figura 2:

Figura 2 – Brinquedo Corrupio



Fonte: Brinquedo Corrupio, criado pela pessoa autora, feito de papelão e barbante, pintado com tinta acrílica e PVA. (Fotografia tirada pela pessoa autora)

Como forma de proporcionar um desafio maior de experimentação, propus-me a criar um corrupio gigante (Figura 5), com aproximadamente 47 cm de diâmetro e furos distanciados por cerca de 8 cm. O planejamento inicial previa o uso de cordas de varal, mas, na ausência deste material, reutilizou-se uma corda de látex de 670 cm que havia sobrado da expografia da 2ª edição da Bienal das Amazônias.

O percurso prático da oficina de teatro com as crianças, aconteceu no dia 29 de março de 2026, começou pelo processo de mediação da obra que orientou a elaboração da atividade (Figura 3). Nesse momento, tanto as crianças quanto os responsáveis foram questionados se conheciam o brinquedo. Até então, eu não havia mostrado o objeto, apenas mapeei o conhecimento prévio dos presentes, e as respostas foram negativas. Após a mediação da obra, partimos para o primeiro andar rumo ao Ateliê Gambiarras Educativas.

Figura 3 – Mediação da obra Currupiu Gigante



Fonte: Momento de mediação da obra na exposição "Meu tema sou eu" de Emmanuel Nassar, no CCBA. (Fotografia tirada pela Produtora Educativa Juana Borges)

Comecei a atividade – que contou com a participação de 7 crianças na faixa etária de 4 a 12 anos – por meio de uma meditação guiada, na qual elas se deitaram no chão e seguiram os comandos propostos. Em seguida, realizamos exercícios de técnicas de respiração e consciência corporal como aquecimento. O objetivo era fazer com que as crianças compreendessem o percurso do ar no corpo e a própria mobilidade corporal no espaço.

Depois, fizemos algumas brincadeiras tradicionais, como "Dentro e Fora", que consistiu na formação de duas fileiras opostas onde as crianças tinham de imaginar uma linha à sua frente que delimitava o espaço do jogo. Brincamos também de "Morto-Vivo", em que elas deveriam agachar ao ouvir a palavra “morto” e ficar de pé ao escutar “vivo”. Por fim, propus uma dinâmica que chamo de "Jogo das Palmas", na qual os participantes caminhavam pelo espaço em velocidades e sentidos alternados, atentando-se a dois comandos: ao ouvirem uma palma, deveriam pular; ao ouvirem duas palmas seguidas, deveriam deitar-se no chão. Após a execução de cada comando, era necessário retomar a caminhada imediatamente.

Todas essas dinâmicas, que atravessam gerações, serviram para que as crianças aquecessem o corpo, interagissem entre si e se aproximassem de mim, já que aquele era o primeiro contato do grupo comigo.

Após esse momento de extroversão, iniciamos os exercícios voltados para a cena. Consegui realizar apenas duas das propostas planejadas. A primeira foi o "faz de conta" a partir de objetos aleatórios (como pedaços de cano e garrafas de água) que levei dentro de uma caixa. As crianças deveriam escolher um item e interpretá-lo como se fosse outro objeto. Nesse momento, o exercício da imaginação fluiu com grande engajamento; até mesmo uma criança que havia recusado participar no início, ao ver a dinâmica, pediu para ser incluída.

A segunda proposta foi a de "imitação do cotidiano". As crianças caminhavam pelo espaço e eu pedia que encenassem momentos do dia, como acordar, arrumar a cama, tomar banho e escovar os dentes. Nessa dinâmica, algumas delas demonstraram certa resistência ao encenar atividades domésticas como “varrer a casa”.

Esse momento foi interrompido porque três das crianças resolveram correr pelo espaço expositivo vizinho ao ateliê. Contornei a situação convocando todos a sentarem em roda para explicar a diferença e a relação entre o espaço do ateliê e o espaço expositivo (Figura 4). Um aspecto importante a ressaltar é que toda a atividade foi acompanhada de perto pelos responsáveis. Desse jeito, todos os presentes — inclusive visitantes que se aproximavam curiosos — compreenderam essa relação mediada pela arte-educadora.

Figura 4 – Mediação dos espaços



Fonte: Momento em que foi explicado a diferença de espaço expositivo e o espaço do Ateliê Gambiarras Educativas no CCBA. (Fotografia tirada pela Produtora Educativa Juana Borges)

Em seguida, direcionei a oficina para o encerramento. Finalmente, apresentei o corrupio gigante (Figura 3), experimentado em conjunto com a arte-educadora Andreza Machado, que me deu apoio na oficina. O desafio do brinquedo gigante era compreender a força necessária para o seu funcionamento, que dependia de duas pessoas: por conta da escala e da corda comprida, era exigido que os participantes segurassem em ambas as extremidades para fazer o disco girar.

Figura 5 – Brincadeira/experimento com o corrupio gigante



Fonte: Momento em que o corrupio gigante foi apresentado e experimentado pelas crianças posteriormente. (Fotografia tirada pela Produtora Educativa Juana Borges)

As crianças, em duplas, experimentaram o corrupio gigante. Foi nesse momento de curiosidade e descoberta de uma brincadeira diferente que se construiu

a relação necessária com a obra e o artista Emmanuel Nassar. No fim, distribuí os corrupios de tamanho convencional para as crianças e seus responsáveis, ensinando a todos como brincar e como respeitar o tempo do brinquedo.

Considerações Finais

A experiência realizada na "Oficina de Teatro para Crianças: as voltas do corrupio" reiterou a potência do espaço expositivo do CCBA como um local vivo de ensino, um verdadeiro território de trocas sensíveis. Ao cruzar o universo das artes visuais de Emmanuel Nassar com o jogo teatral e o brinquedo popular, foi possível construir um canal de mediação cultural que descentralizou o olhar puramente contemplativo e “formal” da arte, abrindo espaço para a vivência corporal e lúdica da infância.

A utilização do corrupio, tanto em seu tamanho comum quanto na versão gigante, se mostrou um eficiente recurso pedagógico. Mais do que um objeto de entretenimento, o brinquedo materializou o conceito de "gambiarras educativas", promovendo o diálogo entre a engenhosidade popular, a coletividade e a memória. Os corrupios produzidos acabaram sendo utilizados pelas mediadoras culturais da exposição em outras atividades, como nas mediações para grupos agendados e público flutuante; o recurso também foi integrado à Mediação para Bebês, ocorrida no dia 23 de maio de 2026. Para funcionar, o corrupio gigante exigiu das crianças sincronia, escuta mútua e respeito ao tempo do outro e do próprio brinquedo, transformando a força física em uma experiência cênica compartilhada.

A dinâmica também evidenciou os desafios inerentes à mediação com o público infantil, em que a imprevisibilidade e a dispersão não devem ser encaradas como barreiras, mas como fissuras de espontaneidade que ressignificam o próprio espaço do centro cultural. A intervenção da arte-educadora no manejo dos limites entre o ateliê e a exposição legitimou o papel social e pedagógico do CCBA, integrando crianças, responsáveis e visitantes em uma mesma comunidade de aprendizagem.

Em suma, as voltas do corrupio permitiram que as obras de Nassar fossem não apenas vistas, mas jogadas e internalizadas. Conclui-se que o teatro, quando aliado à cultura popular na mediação cultural, cumpre a urgente função de democratizar o acesso à arte contemporânea, garantindo que as futuras gerações

não apenas frequentem museus e centros culturais, mas se sintam, efetivamente, pertencentes a eles.

Referência;

FONSECA, Raphael. Rodas da fortuna. In: NUNES, Mateus (Org.). Emmanuel Nassar. São Paulo: COSAC: Instituto TEART, 2025. p. 63-89.

OLIVEIRA, Marcus Vinícius de Faria; COSTA, Tânia; MAIA, Lerson Fernando dos Santos; GOMES, Viviane Limeira Azevedo; CAMPOS, Caroline Cristina de Arruda; LIMA, Priscília Janaína Dantas de. BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS POTIGUARES: identidade e memória. Natal: 2007: Rio Grande do Norte, 160 p.

PINTO, Júlia Rocha. O papel social dos museus e a mediação cultural: conceitos de Vygotsky na arte-educação não formal. **Palíndromo**, n. 7, p. 81-108, 2012.

Nome do Autor: Arth Souza Silva Lopes
Minibiografia: ARTH é pessoa não-binária, afro-amazônida, multiartista, artivista, pesquisadora e arte-educadora, nascida e criada na periferia entre o Jurunas e o Condor, em Belém (PA). Atualmente, é mestranda no Mestrado Profissional em Artes da Cena (parceria Escola Superior de Artes Célia Helena e Escola Itaú Cultural, na Turma Especial: Laboratório em Artes e Mediação Cultural), especialista em Artes (UFPel), graduada em Letras (UFPA) e com formação técnica e superior em Teatro (ETDUFPA/UFPA). Atua como arte-educadora no Instituto Bienal das Amazônias e transita entre o palco e a rua nas áreas de Artes, Cultura e Sociedade. Como atriz-criadora, desenvolve dramaturgias pretas e amazônidas a partir de vivências periféricas, além de integrar o movimento Hip-Hop como slammer e idealizadora do SLAM COMPARÊNCIA, no bairro do Guamá.
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-6279-1093
Lattes: http://lattes.cnpq.br/5137835878721225
E-mail: arthcenicas@gmail.com