REVISTA DA FUNDARTE
ANO 20
NÚMERO 42
JULHO A SETEMBRO DE 2020
FUNDAÇÃO MUNICIPAL DE ARTES DE MONTENEGRO

NARRATIVAS DE/PARA CRIANÇAS:
IMAGENS
MEMÓRIAS
HISTÓRIAS



A BRINCADEIRA DE FICÇÃO: ESTUDO DA ATUAÇÃO DA CRIANÇA EM CENA

Tiago Cruvinel

DOI: 10.19179/2319-0868.793

CRUVINEL, Tiago. A brincadeira de ficção: Estudo da atuação da criança em cena. *Revista da FUNDARTE*. Montenegro, p.01-13, ano 20, nº 42, julho/setembro de 2020.
Disponível em: http://.seer.fundarte.rs.gov.br/index.php/RevistadaFundarte/index> 30 de setembro de 2020.

REVISTA DA FUNDARTE
ANO 20
NÚMERO 42
JULHO A SETEMBRO DE 2020
FUNDAÇÃO MUNICIPAL DE ARTES DE MONTENEGRO
NARRATIVAS DE/PARA CRIANÇAS: IMAGENS MEMÓRIAS HISTÓRIAS



A BRINCADEIRA DE FICÇÃO: ESTUDO DA ATUAÇÃO DA CRIANÇA EM CENA

Tiago Cruvinel [1]

Resumo: O objetivo deste artigo é analisar a especificidade da *brincadeira de ficção* no contexto da atuação da criança em cena. A brincadeira de ficção pode ser entendida como uma forma de expressão corporal sofisticada, em que as crianças representam papeis sociais. O "faz de conta" aqui é percebido como a forma dramática primeira, de modo que essa informação e auxilia na compreensão do processo criativo da criança – via atuação/dramatização –, contribuindo com a preparação e a direção de crianças-atores, dado que o "faz de conta" diz muito da cultura da própria criança, da capacidade natural que ela tem de atuar com seu corpo.

Palavras-chave: Criança; Brincadeira de ficção; Preparação; Cinema; Teatro.

FICTIONAL PLAY: STUDY OF THE CHILD'S PERFORMANCE ON STAGE

Abstract : The aim of this article is to analyse fictional playing specificity, once it can be understood as a sort of sophisticated body expression, in which kids play social roles. "Make-believe" is perceived here as the primary dramatic form, so that this information is essential and helps children's understanding of their creative processes - through acting/dramatization - contributing to children-actors preparation and direction, considering that "make-believe" tells much about kid´s culture and their natural capacity of acting with their bodies.

Keywords: Child ; Fictional playing ; Preparation.

LE JEU DE FICTION : ÉTUDE DE L'ACTUATION DE L'ENFANT EN SCÈNE

Résumé: L'objectif de cet article est d'analyser la spécificité du jeu de fiction de l'enfant. Celui-ci peut être défini comme une forme sophistiquée d'expression corporelle dans laquelle les enfants représentent des rôles sociaux. Le jeu de rôle de l'enfant est ici perçu comme la première forme d'expression dramatique. Cette information est fondamentale car elle aide à comprendre le processus créatif de l'enfant. Elle contribue aussi à la préparation et à la direction des enfants-acteurs. En effet, le jeu de rôle des enfants met en lumière la capacité naturelle de l'acteur à jouer avec son corps. Il permet ainsi de mettre en perspective la spontanéité du comportement humain.

Mots clés : Enfant; Jeu de fiction; Préparation; Cinéma; Théâtre.

---

[1] Ator e professor do Instituto Federal de Minas Gerais – IFMG – Campus Betim. É doutor (2017) em Artes pela Universidade de Brasília – UnB e possui um pós-doutorado na Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG. Autor do livro "Crianças em cena: Análise da atuação e de processos criativas com crianças-atores" (Editora CRV, 2015) e um dos organizadores da série "Pedagogia das Artes Cênicas" (volumes 1, 2 e 3). Foi vice-coordenador do grupo de trabalho "Pedagogia das Artes Cênicas" da Associação Brasileira de Pesquisa e Pós-Graduação em Artes Cênicas – ABRACE. (2017-2018).

CRUVINEL, Tiago. A brincadeira de ficção: Estudo da atuação da criança em cena. *Revista da FUNDARTE*. Montenegro, p.01-13, ano 20, nº 42, julho/setembro de 2020.
Disponível em: http://.seer.fundarte.rs.gov.br/index.php/RevistadaFundarte/index> 30 de setembro de 2020.



Introdução

Durante as minhas pesquisas de mestrado (2012) e doutorado (2017) na Universidade de Brasília (UnB), detive-me ao estudo da atuação da criança no teatro e no cinema, em um contexto que era, em sua maioria, centrado nos adultos. Isto é, interessava-me estudar a atuação da criança para além do Teatro Infantil ou do Teatro para crianças – este geralmente direciona suas produções artísticas para o público infantojuvenil.

Interessava-me entender os processos de atuação das crianças-atores que estiveram presentes nos espetáculos teatrais como *Les Éphémères* (2009), do Théâtre du Soleil; e filmes como *Ponette* (1996), de Jacques Doillon, direcionado, principalmente, ao público adulto. Este último foi protagonizado por Victoire Thivisol, uma criança de quatro anos. O filme mostra a história de uma menina que, após ter perdido sua mãe em um acidente de carro, passou a investigar e a questionar adultos e outras crianças sobre a morte, no intuito de voltar a se encontrar com sua mãe.

Em ambos os casos, as crianças no papel de personagens foram compreendidas como parte da complexa relação que existe entre os seres humanos na contemporaneidade. Em outros termos, não houve a subtração das crianças para (re)pensar os problemas da humanidade. Utilizou-se da linguagem artística, por vezes lúdica, por vezes cotidiana, para mostrar que as crianças vivenciam esses problemas, assim como os adultos.

Na esfera macro, podemos pensar, a título de exemplo, como a pobreza (a miséria e a fome) e a violência (os crimes, a guerra e o terrorismo) afetam também as crianças. Já na esfera micro, somos capazes de fazer o mesmo exercício e refletir sobre como o assédio, a dor, o luto e a descoberta da sexualidade acometem as crianças, assim como outras situações. Tais problemas podem ocorrer com elas independentemente do contexto social em que estejam inseridas. Em *Les Éphémères* (2009), por exemplo, vemos uma cena em que uma das personagens-

CRUVINEL, Tiago. A brincadeira de ficção: Estudo da atuação da criança em cena. *Revista da FUNDARTE*. Montenegro, p.01-13, ano 20, nº 42, julho/setembro de 2020.
Disponível em: http://.seer.fundarte.rs.gov.br/index.php/RevistadaFundarte/index> 30 de setembro de 2020.



crianças, cerca de oito anos de idade, passa a cuidar dos machucados da mãe, vítima de violência doméstica. Inverte-se, assim, os papéis de mãe e filha.

Assim, essas produções teatrais e cinematográficas ampliaram a minha forma de enxergar a presença da criança em cena e me impeliram a questionar quais foram os processos pedagógicos e artísticos trabalhados por determinados diretores e preparadores no momento da construção das personagens junto às crianças. Busquei, desse modo, compreender como se estabelecem as relações na preparação de crianças-atores no cinema, de forma a discutir os possíveis efeitos na formação artística e no desenvolvimento humano das crianças.

Ao todo foram investigadas quatro relações dentro desse contexto: a relação da criança-ator com o jogo cinematográfico, a partir da perspectiva da crença na ilusão; a relação do roteiro com a criança-ator, por meio de uma noção que se chamou de “criança-conselheira”; a direção e a preparação de cenas na relação com a criança-ator; e, por fim, a relação do trabalho artístico infantil com a criança-ator (CRUVINEL, 2017).

Portanto, à medida que busquei compreender a singularidade da criança-ator no cinema, em minha tese de doutorado (CRUVINEL, 2017), deparei-me com a noção de brincadeira. De maneira em que, o cerne do meu estudo teórico sobre os processos de preparação da criança-ator na linguagem cinematográfica começou pelo entendimento do que é a *brincadeira ficcional*,(também conhecida como brincadeira de ficção, ou ainda, faz de conta), do porquê e de como a criança brinca nesse contexto. Dessa forma, apresento este recorte como forma de ampliar as discussões sobre a atuação da criança no contexto profissional ou amador.

Wallon (2007) percebeu que nas brincadeiras de ficção as crianças repetem as impressões que acabaram de viver. Para as crianças, a “regra” na brincadeira – se é que poderíamos colocar alguma – seria a imitação. Reproduzo, logo imito. E essa imitação acontece porque, segundo Wallon (2007), a criança não para de alternar a ficção com a observação, não confundindo as duas coisas e muito menos dissociando-as. Ela absorve às vezes a ficção, às vezes a observação e “está sempre transpondo uma para a outra. Suas observações não estão ao abrigo de

CRUVINEL, Tiago. A brincadeira de ficção: Estudo da atuação da criança em cena. *Revista da FUNDARTE*. Montenegro, p.01-13, ano 20, nº 42, julho/setembro de 2020.
Disponível em: http://.seer.fundarte.rs.gov.br/index.php/RevistadaFundarte/index> 30 de setembro de 2020.



suas ficções, mas suas ficções estão saturadas de suas observações" (WALLON, 2007, p. 67).

A criança irá imitar aquilo que ela observou e que tem mais prestígio para ela,

> [...] aqueles que interessam a seus sentimentos, que exercem uma atração da qual geralmente seu afeto não está ausente. Ao mesmo tempo, porém, a criança se torna esses personagens. Sempre totalmente ocupada com o que está fazendo, imagina-se, quer estar em seu lugar. (WALLON, 2007, p. 67).

Como critério de análise, o que está sendo apresentado aqui como brincadeira de ficção, no "faz de conta", exige o mínimo de imitação, pois objetos ou papéis são improvisados na brincadeira proposta. Assim sendo, quando a criança constrói um castelo de areia, brinca de dominó, corta papel, ou ainda, quando desenvolve atividades como "voar", pular corda, correr, entre outras, embora representem "experiências concretas que envolvem um mínimo de elementos, de imaginação e faz de conta" (BOMTEMPO, 1999, p. 59), quando essas não contêm necessariamente a imitação de papéis ou objetos, não farão parte do recorte aqui proposto.

Em linhas gerais, a brincadeira de ficção ou ficcional exige atuar um personagem ou objeto, podendo este personagem estar na esfera do real, como um padeiro ou um médico, ou na esfera ficcional, como uma fada; ou, ainda, como objetos, a exemplo de cadeira, árvore, etc. Além disso, como se verá ao longo deste artigo, esse tipo de brincadeira parte da própria criança.

Esse recorte se diferencia também a partir do seguinte exemplo: "uma criança de 4 anos num balanço age 'como se' estivesse em um avião e precisasse mudar os planos de voo porque tem pouca gasolina" (BOMTEMPO, 1999, p. 60). Ainda que possamos questionar se uma criança de quatro anos mudaria um plano de voo por causa da falta de gasolina, para Bomtempo, "há um contraste entre este tipo de jogo de faz de conta e o brincar de uma criança que, simplesmente, se balança o mais alto que pode em um balanço" (1999, p. 60), sendo esse o ponto-chave deste artigo. No primeiro caso, a criança está imitando um papel/personagem; no segundo, ela está apenas buscando vencer o desafio de voar mais alto ou dominar certa dificuldade.

CRUVINEL, Tiago. A brincadeira de ficção: Estudo da atuação da criança em cena. *Revista da FUNDARTE*. Montenegro, p.01-13, ano 20, nº 42, julho/setembro de 2020.
Disponível em: http://.seer.fundarte.rs.gov.br/index.php/RevistadaFundarte/index> 30 de setembro de 2020.



De acordo com a historiadora da arte russa Ievguénia Petrova, citada por Vigotski (2009), "podemos analisar a brincadeira como a forma dramática primeira que se diferencia por uma especificidade preciosa". Segundo ela, a brincadeira congrega, em uma só pessoa, "o artista, o espectador, o autor da peça, o decorador e o técnico" (PETROVA *apud* VIGOTSKI, 2009, p. 100). A brincadeira teria, portanto, o caráter sintetizador de todos esses elementos cênicos.

Vigotski (2009), ao estudar a criação teatral na idade escolar, compreende que "o drama estaria diretamente relacionado à brincadeira, mais do que qualquer outro tipo de criação" (2009, p. 99). Por isso, a brincadeira seria mais sincrética, ou seja, "contém elementos dos mais variados tipos de criação" (VIGOTSKI, 2009, p.99). Vale ressaltar que a palavra drama, em sua etimologia, significa ação. Vinculada ao teatro, essa palavra passou a designar "imitação por meio da ação", ou seja, a dramatização, "a arte de representar" (MOISÉS, 2004).

No verbete "brincadeira" do *Léxico de pedagogia do teatro* (KOUDELA; ALMEIDA JUNIOR, 2015), elaborado por Igor de Almeida Silva, a brincadeira pode ser entendida como o lúdico em ação, isto é, "por intermédio do elemento lúdico, pode-se pensar o brinquedo e a brincadeira enquanto criação" (SILVA, 2015, p. 23). Nesse sentido, "a mimese do real pela criança não pressupõe necessariamente a cópia, mas, sobretudo, a criação" (2015, p. 23). A brincadeira também é vista, pelo escritor do verbete, como "o espaço-tempo próprio para o exercício da imaginação[2]" (SILVA, 2015, p. 24).

Ora, se neste contexto a brincadeira pode ser vista como o lúdico em ação, e o drama como imitação de uma ação, percebe-se que em algumas brincadeiras existe uma espécie de atuação no momento em que a criança faz a imitação do real, ainda mais se tal imitação não for considerada apenas como uma cópia de algo, mas como criação. Em vista disso, identifica-se que a criança já atua com um mecanismo de criação e fortalecimento do seu imaginário. Quanto mais se brinca de fazer de conta, mais habilidade se adquire para lidar com situações que partem dos

[2] Segundo Vigotski (2009), a psicologia denomina imaginação, a atividade criadora baseada na capacidade de combinação do nosso cérebro.

CRUVINEL, Tiago. A brincadeira de ficção: Estudo da atuação da criança em cena. *Revista da FUNDARTE*. Montenegro, p.01-13, ano 20, nº 42, julho/setembro de 2020.
Disponível em: http://.seer.fundarte.rs.gov.br/index.php/RevistadaFundarte/index> 30 de setembro de 2020.



modelos imaginários. A brincadeira é momento privilegiado para se comunicar consigo mesmo, com o mundo externo e aprimorar a imaginação.

Sobre o imaginário

Sei que a utilização do termo "imaginário" pode gerar ambiguidades. Para Maffesoli (2001), o problema do termo é que ele foi utilizado como oposição ao real, no sentido de que o imaginário sempre será uma ficção, sem consistência com a realidade palpável (social, política ou econômica).

Ainda em relação aos problemas enfrentados pelo termo imaginário, poderíamos acrescentar nessa lista as perspectivas da psicanálise e do construtivismo. De acordo com Sarmento (2003), o que essas áreas têm em comum, apesar de suas diferenças, foi conceber o imaginário infantil como a expressão de um *déficit*, isto é, "as crianças imaginam o mundo porque carecem de um pensamento objetivo ou porque estão imperfeitamente formados os seus laços racionais com a realidade" (SARMENTO, 2003, p. 2).

Revisitando as bases epistemológicas dessas áreas, a Sociologia da Infância, por meio dos estudos de Sarmento (2003) e de outros pesquisadores da área, passou a contrariar essa concepção de *déficit*, postulando que é na ordem da diferença [entre o jogo do adulto e o jogo da criança], e não do *déficit* [imaturidade infantil], que se localiza o imaginário infantil. O que existe é o princípio da transposição imaginária do real, sendo o imaginário infantil

> "inerente ao processo de formação e desenvolvimento da personalidade e racionalidade de cada criança concreta, mas isso acontece no contexto social e cultural que fornece as condições e as possibilidades desse processo". (SARMENTO, 2003, p. 3).

Percebe-se, portanto, que não há como pensarmos o real e o imaginário como opostos, na verdade eles se complementam no processo de desenvolvimento da criança.

Sendo assim, é por esse motivo que utilizo o termo imaginário, e também porque "a existência de um imaginário determina a existência de conjuntos de

CRUVINEL, Tiago. A brincadeira de ficção: Estudo da atuação da criança em cena. *Revista da FUNDARTE*. Montenegro, p.01-13, ano 20, nº 42, julho/setembro de 2020.
Disponível em: http://.seer.fundarte.rs.gov.br/index.php/RevistadaFundarte/index> 30 de setembro de 2020.



imagens" (MAFFESOLI, 2001, p. 76). Maffesoli exemplifica: "Há um imaginário parisiense que gera uma forma particular de pensar a arquitetura, os jardins públicos, a decoração das casas, [...] etc. O imaginário de Paris faz Paris ser o que é" (MAFFESOLI, 2001, p. 76). No caso da criança, é a partir dos modelos de seu imaginário, no faz de conta, que o pensamento cria ou recria imagens e novas situações que permitem a expansão de sua imaginação. Aqui não importa se elas estarão na esfera do palpável ou do quantificável. O que importa é que o imaginário modifica e transforma a realidade, ou seja, tratando-se da criança, não considero, como já dito, o imaginário como oposição à realidade; ele se soma à realidade para o desenvolvimento dos modos de ser e estar da criança.

O objetivo e o foco da *brincadeira ficcional*.

Acredito que o grau máximo da atuação, na brincadeira da criança, na modalidade conhecida como "faz de conta", ocorre quando a atividade gera prazer e a ação é proposta *pela própria criança*; quando há a presença de diálogos reais ou imaginários; quando há a elaboração de papéis – em que ela se coloca no lugar de um objeto real ou em uma situação imaginária (como um policial ou uma árvore) –; e quando se estabelece o direcionamento do olhar desse outro (pessoa ou objeto), guiando-o para entender sua ação, porque o objetivo é não falar sozinho, mesmo que seja falar com uma boneca.

Vejamos um exemplo de uma criança atuando em sua *brincadeira ficcional*, a partir do recorte proposto neste artigo:

> Uma menina, que enterrou os pés na terra e estava parada imóvel com os braços colados ao corpo, disse: "Sou uma árvore. Não está vendo? Estou crescendo. Olhe os galhos, as folhinhas". As mãos dela começam a se levantar devagar, os dedinhos se abrem. "Não está vendo como o vento me balança?" – E a "árvore" começa a inclinar-se e tremular com as folhinhas-dedinhos. (PETROVA apud VIGOTSKI, 2009, p. 99).

CRUVINEL, Tiago. A brincadeira de ficção: Estudo da atuação da criança em cena. *Revista da FUNDARTE*. Montenegro, p.01-13, ano 20, nº 42, julho/setembro de 2020.
Disponível em: http://.seer.fundarte.rs.gov.br/index.php/RevistadaFundarte/index> 30 de setembro de 2020.



Ainda na tentativa de explicar como a criança brinca de “faz de conta”, vemos que a atuação na brincadeira está na situação imaginária que a criança cria a partir do diálogo com o outro, podendo esse outro ser uma outra pessoa ou um objeto, como uma boneca, já que sabemos que muitas crianças conversam com seus brinquedos. A situação – enterrar os pés na terra e permanecer imóvel – apresenta as características do “faz de conta”, ou melhor, por meio do “fazer como se”, a criança se coloca no lugar de um objeto real, ou de uma situação imaginária, por meio da imitação. “O faz de conta é a brincadeira da criança com seu imaginário” (KOUDELA; ALMEIDA JUNIOR, 2015, p. 75).

“Sou uma árvore. Não está vendo?” – nesse exemplo, a criança cria o seu papel, confirmando a ação anterior de se plantar. “Olhe os galhos, as folhinhas” – nesse diálogo, ela exige a expansão da imaginação de quem assiste à ação, direcionando o olhar de quem vê, dirigindo tal olhar. A inclinação da árvore e o nascimento das folhinhas não são apenas um detalhe na brincadeira, mas a conclusão da ação: “Sou uma árvore” [papel/personagem] e “Estou crescendo” [ação].

Laurence Rameau (2014), pediatra e autora do livro *Pourquoi les bébés jouent?* (2011), ao analisar porque as crianças brincam, entende que o jogo/brincadeira não tem nenhum objetivo *a priori*, a não ser o prazer que ela sente ao praticá-lo. Isto é, a criança não brinca por obrigação. Para a autora, a partir do prazer no jogo/brincadeira, a criança irá explorar, experimentar e aprender, não somente o funcionamento do mundo psíquico e social, tal como ele é, mas outros mundos possíveis a partir do imaginário dela. Da mesma maneira, Rameau (2014) entende que a brincadeira/jogo é utilizada para o desenvolvimento: ao contrário do que muitos pensam, a criança não brinca para aprender, mas é porque ela brinca que ela aprende (RAMEAU, 2014). Isto é, a obrigação está do lado oposto à experimentação da linguagem cinematográfica ou teatral, que inclusive, auxilia, como veremos, no desenvolvimento humano. Além disso, é a partir do prazer, do desejo de querer estar no *set* de filmagem, por exemplo, que as crianças irão

CRUVINEL, Tiago. A brincadeira de ficção: Estudo da atuação da criança em cena. *Revista da FUNDARTE*. Montenegro, p.01-13, ano 20, nº 42, julho/setembro de 2020.
Disponível em: http://.seer.fundarte.rs.gov.br/index.php/RevistadaFundarte/index> 30 de setembro de 2020.



aprender sobre a experiência de jogar/atuar para conseguirem desempenhar um determinado papel/personagem de um filme.

Voltando à questão da situação imaginária, a árvore, no exemplo citado, é criada a partir da observação em si, da observação da natureza, como se a *brincadeira ficcional* fosse baseada em algum ponto da realidade. É a observação que gera os modelos imaginários da criança.

Criar modelos imaginários com base na observação da realidade[3] é um aspecto relevante e que se relaciona também com a noção de jogo cinematográfico. Trago, assim, um questionamento tratado em minha tese de doutorado (CRUVINEL, 2017), para fazer a conexão com o princípio da brincadeira apresentado neste artigo: como uma criança de quatro anos irá atuar uma personagem se ela não possui o domínio técnico necessário para atuar no cinema?

A criança-ator no cinema: "o faz de conta" em seu território.

É muito comum a produção de um filme realizar um *casting* tentando se aproximar ao máximo do contexto real das personagens-crianças estabelecidas no roteiro, isto é claro quando pensamos em uma estética realista. Por exemplo, segundo a crítica de cinema Zoé Protat (2011), o diretor de cinema francês Robert Bresson [1901-1999], do movimento minimalista, escolhia seus atores por aquilo que eles são na realidade.

Outro exemplo: a produção do filme *Quem quer ser um milionário?* (2009), de Danny Boyle, realizou testes com 1.500 crianças de favelas na Índia, entendendo que essas crianças se aproximariam mais, em termos de realismo, das personagens-crianças, mas também porque essas crianças já estavam imersas em uma determinada cultura e puderam observar, analisar e criticá-la[4], sendo mais fácil

[3] Realidade também no sentido do que está à volta da criança – para englobarmos todos os tipos de estímulos, sejam eles visuais, como o desenho animado, ou auditivos, como as músicas, entre outros.

[4] Um bom exemplo da capacidade de analisar criticamente o contexto em que se está inserido pode ser visto no livro de Rubina Ali (2010), uma das crianças que atuou no filme *Quem quer ser um milionário?*, com a colaboração de Anne Berthold e a participação de Divya Dugar. Rubina, aos 9

CRUVINEL, Tiago. A brincadeira de ficção: Estudo da atuação da criança em cena. *Revista da FUNDARTE*. Montenegro, p.01-13, ano 20, nº 42, julho/setembro de 2020.
Disponível em: http://.seer.fundarte.rs.gov.br/index.php/RevistadaFundarte/index> 30 de setembro de 2020.



criar, na maioria dos casos, um modelo imaginário, uma personagem, a partir da realidade observada e já compartilhada entre a personagem e a criança-ator. Esse pensamento pode ser exemplificado no fragmento em que Rubina Ali – a criança-atriz que foi escolhida para atuar a personagem Latika, com nove anos de idade à época do filme produzido em 2008, – descreve algumas cenas e o processo de filmagem. Na ocasião, ela disse:

> Ayush, Azhar[5] e eu tínhamos muita facilidade para filmar as externas, em Dharavi[6]. São lugares muito amplos, com tanta gente e tantas lojas por toda parte, que é fácil perder-se. Quando nos pediram para correr nas ruelas estreitas de Dharavi, foram as câmeras que tiveram dificuldade para nos acompanhar! Estávamos acostumados a pular em cheio com os pés descalços num poço d'água imunda, a correr no meio das vacas e das pessoas em passagens não suficientemente largas para qualquer um. Era como se brincássemos de esconde-esconde na nossa favela, só que foi preciso refazer o mesmo percurso um número incalculável de vezes até que o tio Danny ficasse satisfeito com a tomada. (ALI, 2010, p. 51).

Talvez outra criança, de outro país, mesmo sendo da mesma cultura, mas que não tivesse vivenciado a realidade das favelas na Índia, tivesse uma maior dificuldade em realizar as cenas descritas por Rubina Ali. Primeiro, pelo estranhamento da região, dos costumes, da pobreza ou de outro aspecto particular de cada um; segundo, porque a personagem e a criança-ator não vivenciaram a mesma realidade. Em outras palavras, o modelo para a criação do imaginário, necessário para a elaboração da personagem, não seria o mesmo já compartilhado entre a criança-ator e a personagem. Questiono, na tese de doutorado (CRUVINEL, 2017), os tipos de atuação que cada filme exige da criança, e talvez essa lógica não se encaixe em todos contextos, mas afirmo que essa é uma prática muito comum ao cinema. Em geral, busca-se crianças-atores para realizar o *casting* de elenco na própria realidade proposta pelo roteiro do filme, como se o cinema realista estivesse

---

anos de idade, escreveu o livro para contar sua história de vida antes, durante e depois do filme. O livro é interessante porque apresenta uma visão ao mesmo tempo real, crítica e poética sobre as favelas da Índia, a partir do olhar de uma criança que deseja ser uma atriz profissional.

[5] Ayush Mahesh Khedekar, Azharuddin Mohammed Ismail e Rubina Ali interpretaram os três personagens principais, quando eles eram crianças.

[6] Dharavi é uma favela localizada no centro de Mumbai. Rubina Ali, que nos fornece esse depoimento, vivia em uma outra favela, a Garib Nagar, conhecida como "A cidade dos pobres", outro bairro de Mumbai.

CRUVINEL, Tiago. A brincadeira de ficção: Estudo da atuação da criança em cena. *Revista da FUNDARTE*. Montenegro, p.01-13, ano 20, nº 42, julho/setembro de 2020.
Disponível em: http://.seer.fundarte.rs.gov.br/index.php/RevistadaFundarte/index> 30 de setembro de 2020.



sempre procurando “o esconde-esconde em seu território” eu diria, para relacionar com o depoimento de Rubina Ali, e na sequência, transpor para a tela situações que se aproximem mais do contexto realista abordado pelo roteiro.

Considerações finais

As diferenciações apresentadas neste artigo foram realizadas no sentido de entendermos quais são os objetivos do “faz de conta”. Em suma, a criança atua para si em diálogo com o outro (objetos ou pessoas), na *brincadeira ficcional*, a partir do seu próprio imaginário, dos modelos retirados da sua realidade. No momento da escrita de um roteiro que prevê uma obra com a participação de uma criança, frequentemente há um direcionamento por parte do adulto, criando uma relação de jogo, não de brincadeira, com a criança-ator. É o roteirista quem cria a primeira regra do jogo.

Desse modo, compreender a brincadeira ficcional como a forma dramática primeira pode nos ajudar a entender melhor o processo de criação e de direção das crianças-atores. Assim, revisitar os conceitos nos permite elaborar melhor os métodos de atuação e compreender melhor o modo de ser e estar da criança no mundo com o seu corpo.

Referências:

ALI, Rubina. *O sonho de Rubina*. Escrito em colaboração com Anne Berthod e com a participação de Divya Dugar. São Paulo: Editora Planeta do Brasil, 2010.

BOMTEMPO, Edda. A brincadeira de faz de conta: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário. In: KISHIMOTO, Tizuko (Org.) *Jogo, brinquedo, brincadeira e educação*. São Paulo: Cortez,1999. p. 57-72.

CRUVINEL, Tiago de Brito. *A criança-ator no cinema: jogando na sétima arte*. 2017. 195 f., il. Tese (Doutorado em Arte) — Universidade de Brasília, Brasília, 2017.

CRUVINEL, Tiago. *Criança em cena: análise da atuação e de processos criativos com crianças-atores*. Curitiba: Editora CRV, 2015.



KOUDELA, Ingrid; ALMEIDA JÚNIOR, José Simões (Org.) *Léxico de pedagogia do teatro*. São Paulo: Perspectiva; SP Escola de Teatro, 2015.

LES ÉPHÉMÈRES. Filmado por Bernard Zitzermann, Mise en scène de Ariane Mnouchkine. França: Le Théâtre du Soleil, Bel Air Media, ARTE France, Centre National de la Cinématographie, 2009. 1 filme (5h47min), sonoro, legenda, color. 16/9.

MAFFESOLI, Michel. O imaginário é uma realidade (entrevista). In: R*evista Famecos: mídia, cultura e tecnologia*. Porto Alegre, v. 1, n. 15, p. 74-82, ago. 2001.

MOISÉS, Massaud. *Dicionário de termos literários*. São Paulo: Cultrix, 2004.

PONETTE. Direção de Jacques Doillon, 1996. França: FOX LORBER: OBRAS PRIAS [Edição especial de colecionador]. 1 filme (97 min.), sonoro, color., NTSC.

PROTAT, Zoé. La direction d'acteur – jouer de confiance. *Ciné-Bulles*, v. 29, n. 1, p. 38-41, 2011.

QUEM QUER SER UM MILIONÁRIO? Direção de Danny Boyle. 2009. Reino Unido: Warner Bros. Pictures. 1 filme (120 minutos), sonoro, color., NTSC.

RAMEAU, Laurence. Pourquoi les enfants jouent-ils?. In: Psychologie de l'enfant: état des lieux. *Sciences Humaines*, France, n. 259, p. 44-45, Mai., 2014.

SARMENTO, Manuel. Imaginário e culturas da infância. *Cadernos de Educação* (Pelotas), v. 12, p. 1-18, 2003. Disponível em: <http://www.titosena.faed.udesc.br/Arquivos/Artigos_infancia/Cultura%20na%20Infancia.pdf>. Acesso em 7 jun. 2017.

VIGOTSKI, Lev. *Imaginação e criação na infância.* Tradução de Zoia Prestes. São Paulo: Ática, 2009.

WALLON, Henri. *A evolução psicológica da criança*. Tradução de Claudia Berliner. São Paulo: Martins Fontes, 2007.