

ACABOU A BRINCADEIRA: O TEATRO PODE SALVAR O PLANETA?

Tim Prentki¹

Tradução de Márcia Pompeo

Resumo

Relações humanas em muitas sociedades têm se deteriorado como resultado da perda de nossa capacidade de brincar, derivando de mudanças nos padrões de vida que deixam as crianças sem oportunidades para brincar de forma não estruturada, não supervisionada onde elas descobrem os elementos centrais das relações: solidariedade; empatia; humanidade. O artigo explora o potencial do Teatro para o Desenvolvimento (TFD) para agir como um antídoto aos discursos anti-sociais do neoliberalismo. Apenas um encontro coletivo e brincalhão com a realidade pode restaurar a autoconfiança e criar a coesão da comunidade através do qual poderemos redescobrir nossa humanidade comum.

Palavras-chave: brincadeira, teatro para o desenvolvimento, humanidade.

Abstract

Human relations in many societies have deteriorated as a result of the loss of our capacity to play, stemming from changes in patterns of living which leave children without opportunities for unstructured, unsupervised play where they discover the core elements of relationships: solidarity; empathy; humanity. The article explores the potential of Theatre for Development (TfD) to act as an antidote to the anti-social discourses of neoliberalism. Only a collective, playful encounter with reality can restore the self-confidence and create the community cohesion through which we may rediscover our common humanity.

Keywords: play, theatre for development, humanity.

Eu sempre tenho Trickster² sentado ao meu lado. Em Cree o/a chamamos de Weesageechak - o ser que habita essa área do nosso mundo de sonhos, nosso subconsciente, onde nos conectamos com o Grande Espírito, com Deus. Tal como acontece com todas as mitologias de todo o mundo, ela/ele - em Cree, não existe diferenciação de gênero - é a figura do herói central, aquela ligação essencial, que existe para nos ensinar sobre a natureza e o significado da existência no planeta Terra. É apenas lamentável que o sua primeira reunião, sete vidas atrás, com a figura central daquela outra mitologia - mitologia Cristã - foi tão chocante e resultou em tantas ocorrências desagradáveis. Mas nós, desta geração, estamos consertando isto. Sempre assim, pouco a pouco, estamos pegando o Trickster, este velho palhaço, até debaixo da legendária mesa de bar na Main Street em Winnipeg ou Hastings Street em Vancouver, e em breve a teremos em pé, firmemente apoiada em seu próprios pés para que ela possa fazer-nos rir e dançar novamente. Porque, ao contrário do ponto de vista apresentado pela figura daquele outro herói, o que ela diz de mais importante é que estamos aqui para ter uma baita diversão (HIGHWAY In: YORK, 1990, p. viii-ix).

de desenvolvimento econômico sobre todos os aspectos da vida em sociedades ditas desenvolvidas, estamos perdendo rapidamente a nossa capacidade de jogar e, como *homo ludens* se transforma em *homo microsoftus*, esta perda põe em questão nossa capacidade de enfrentar o desafio de mudar de rumo e, portanto, sobreviver como uma espécie. Pois é através do jogo que aprendemos a viver como seres sociais e através da brincadeira que, começamos a exercitar nossa imaginação, através das interações entre o que é e o que poderia ser. Através da brincadeira, descobrimos a excitação criativa do vir a ser, da realização de possibilidades futuras. As crianças têm uma propensão para jogar porque elas sempre estão fisicamente e emocionalmente em um estado de devir. Como adultos, nós seríamos o mesmo se não fosse por fatores externos a nossos ambientes que se esforçam para manter-nos em posições fixas de passividade. Isto é, de modo algum, um processo recente, ao contrário trata-se de uma dissolução remanescente de 500 anos, que Barbara Ehrenreich relacionou com o aumento da depressão:

Uma introdução divertida

Este artigo é uma afirmação da importância do jogo como um elemento vital na vida da espécie humana, sem o qual toda a coesão social é ameaçada, ou se torna impossível. É minha opinião que, como consequência direta da imposição do modelo neoliberal

Mas se houve, de fato, um começo para a epidemia de depressão, em algum momento no século XVI ou XVII, isso nos confronta com esta pergunta: poderia este aparente declínio da capacidade de sentir prazer estar de alguma forma relacionado com o declínio de oportunidades para o prazer, como o carnaval e outras festas tradicionais? (EHRENREICH, 2007)³.

O perigo atual é que esta longa alienação da criança brincalhona interior possa resultar em uma perda permanente dos códigos epigenéticos através dos quais, durante milênios, nós aprendemos a brincar.

A necessidade de brincar é refletida nas primeiras histórias encontradas em todas as culturas na terra e a figura-chave no coração de tais histórias é o *Trickster*, que está ao

1 Professor de Teatro para o Desenvolvimento da Universidade de Winchester, Reino Unido. Por muitos anos dirigiu o mestrado em Teatro e Mídia para o Desenvolvimento. Ele é o co-editor do livro *The Applied Theatre Reader* (Routledge, 2009) e seu livro, *The Function of Folly in European Theatre: Fools' Play* (Palgrave), será publicado em novembro. Ele é co-autor do livro *Popular Theatre in Political Culture* (Livros Intellect, 2000) e membro do conselho editorial da revista *Research in Drama Education*. Atualmente é professor colaborador do Programa de Pós Graduação em Teatro da Universidade Estadual de Santa Catarina, Florianópolis.

2 Trickster pode ser traduzido por bobo, trapaceiro, palhaço, curinga. Na cultura brasileira, talvez possa ser visto um paralelo entre o Trickster e o Saci ou mesmo Exu.

3 Disponível em: < www.guardian.co.uk/lifeandstyle/2007/apr/02/lead > Acesso em 05 jul. 2011.

mesmo tempo em nenhum lugar e em qualquer lugar e em algum lugar na psique de todos nós. Conhecido por seu estudo da mitologia indígena norte-americana, *The Trickster*, Paulo Radin escreveu:

... Trickster ao mesmo tempo criador e destruidor, o que dá e o que tira, ele que faz os outros de tolo mas que sempre se faz de tolo. Ele não quer nada conscientemente. Todo o tempo ele é obrigado a se comportar e se comporta a partir de impulsos sobre os quais ele não tem controle. Ele não sabe do bem nem do mal, ainda que é responsável por ambos. Ele não possui valores, morais ou sociais, está à mercê de suas paixões e apetites, mas através de suas ações todos os valores passam a existir (RADIN, 1972, p. xxiii)

Uma das qualidades perenes do *trickster*, que se manifesta em todas as culturas, é a capacidade de servir como uma ligação ou comunicação entre diferentes mundos e realidades. Para os gregos antigos Hermes era uma ligação entre deuses e homens, negociando em nome de um com o outro, enquanto muitas vezes deturpando mensagens e não entendendo instruções. A tradição cristã criou a figura de Cristo, ao mesmo tempo divino e humano, o que representa Deus à humanidade e a humanidade a Deus. Em culturas onde as ligações com a natureza eram mais vivas e concretas, o *trickster* aparece sob o disfarce, por exemplo, da aranha na África Ocidental e de corvo entre as nações do Pacífico Noroeste. A figura está sempre em movimento entre esses mundos, que mudam de forma, ambíguos, apreciando o jogo da mortalidade e da perpétua mudança. Em *Trickster Makes This World*, Lewis Hyde nos dá uma pista para descobrir alguns dos locais onde esta figura pode ser procurada no nosso mundo:

Se *trickster* agita a vida na estrada aberta, se ele personifica a ambiguidade, se ele "rouba o fogo" para inventar novas tecnologias, se ele joga com todas as fronteiras internas e externas, e assim por diante - então ele ainda deve estar entre

nós, porque nada disso desapareceu do mundo. Suas funções, como os ossos de Osíris, podem ter sido espalhadas, mas elas não foram destruídas. O problema é encontrar onde seu corpo reconstituído pode voltar à vida, ou onde isto pode já ter acontecido (HYDE, 1999, p. 10).

Eu agora conduzirei minha pesquisa entre os playgrounds da infância e alguns dos discursos não-utilitaristas de Teatro para o Desenvolvimento.

Quintais perdidos

Tem havido um declínio acentuado de espaços públicos comunitários para brincar, no mundo ocidental, ao longo dos últimos 50 anos. Cada vez mais, a experiência da infância é isolada e fragmentada, caracterizada por muitos pela passividade do olhar ou pela interação com imagens eletrônicas de jogos de computador, televisão ou vídeo. O visual substitui o auditivo e respostas programadas ocupam o espaço que já foi da imaginação. A televisão e o computador no quarto são as ferramentas contemporâneas com que as crianças do mundo "desenvolvido" respondem passivamente e isoladamente para a esfera externa, social; agora virtual, onde antes era real. A alegação de que a tendência crescente à interatividade é um antídoto para a noção de consumo passivo de imagens precisa ser tratada com cautela, na medida em que as respostas interativas permitidas são pré-determinadas pelos criadores das imagens: participação programada, em vez de um estímulo para imaginação livre. Embora tecnologias informáticas avançadas vão oferecer cada vez mais possibilidades de diversão virtual, alguns elementos de afirmação vital de jogo só são disponibilizados através do contato íntimo do corpo a corpo. Em seu estudo sobre a brincadeira entre crianças pré-escolares de uma creche na Finlândia, Marjatta Kalliala observa que a "cultura infantil não acontece naturalmente. Brincar exige tempo e

espaço. Precisa de estímulo mental e material a ser oferecido em abundância " (KALLIALA, 2006, p. 139). Ela acrescenta a distinção mais importante entre o espaço organizado em nome das crianças por parte das instituições e aqueles que as crianças criam para si mesmas como parte do processo de sua auto-realização:

Para estas crianças, o playground na creche é o único lugar onde elas podem aprender e brincar com jogos competitivos de sua própria criação. Apesar de oferecer suficiente espaço, tempo e amigos para brincar, o playground institucional não compensa a falta da brincadeira no quintal de casa (KALLIALA, 2006, p. 35-36).

Padrões de vida contemporâneos têm conspirado para reduzir esses espaços quase à extinção. Faltam quintais nas casas; pais que trabalham fora entregam a organização de atividades para instituições; espaços ao ar livre são muitas vezes sinônimo de violência, perigo e o ambiente para crianças que não são adequadamente tratadas. Mesmo quando a oportunidade de brincar pode ser apresentada a criança moderna pode evitá-la como nota Kalliala: "... programas de televisão comerciais e estereotipados com produtos suplementares têm tirado as crianças do jardim, de forma que a cultura infantil pulsa em ritmos definidos pela televisão" (ibid. p. 133). Há um outro elemento vital faltando nas brincadeiras de criança que é organizado em seu nome: a licença para perder o controle, a experiência de um momento de loucura sem consequência social. Kalliala notou essa propensão para a selvageria nas crianças que ela estudou, relacionando-o com um instinto primordial para ver o mundo de diferentes ângulos:

Crianças em todo o mundo parecem gostar de girar e da sensação de tontura, que vem com ele. A necessidade momentânea para virar o mundo de cabeça para baixo e fazer bagunça junto parece ser um fenômeno universal (ibid. p. 94).

Esta função de virar o mundo de cabeça para baixo costumava ser brincadeira no carnaval, os dias reservados para dar um tempo do comportamento normal; os excessos do Mardi Gras (Carnaval Europeu) e as loucuras de verão. Agora só temos os vestígios diluídos em atrações comerciais nos parques de diversão e carnavais patrocinados pelo Estado. Carnaval do povo, o playground do *trickster*, espaços públicos coletivos oferecidos para a representação do disfarce e da loucura. Seja seu efeito subversivo ou domesticador, pelo menos o carnaval permitiu momentos e espaços onde outros modos de viver, outras formas de ser puderam ser experimentadas.

Desde a ascensão do capitalismo, nos acostumamos à forma na qual relações humanas na esfera econômica são definidas em termos de mercado; compradores e vendedores. Negócios estão baseados num modelo transacional; um mercado alargado que pode acontecer em qualquer lugar onde uma transação comercial possa ser realizada. No entanto, o que estamos vendo hoje, alimentada pela globalização e acelerada pelas tecnologias de satélite e digital, é a penetração progressiva do modelo econômico neoliberal em todos os aspectos das relações humanas e todas as atividades realizadas pelos seres humanos. Aquelas áreas onde os elementos da brincadeira antes existiam estão agora escravizadas por este modelo: a educação, as artes, as emoções e a imaginação. Onde antes havia aprender e compreender, agora existe uma coisa chamada: conhecimento da economia. Onde antes havia teatro, dança, música e arte, há agora algo chamado de indústrias criativas. Uma vez que a criatividade é submetida a um modelo industrial, que esperança há para as artes serem experimentadas como alegria e libertação? Num texto sobre a influência do fenômeno Disney sobre o setor de serviços em todas economias desenvolvidas, Alan Bryman destaca o papel do trabalho emocional na promoção da experiência e dessa forma aumentar os lucros:

O que poderia ser descrito como novo em relação aos parques temáticos da Disney e para outros exemplos modernos de difusão de trabalho emocional é o destaque que é dado, particularmente em relação à prestação de serviços comerciais. Portanto, é a natureza formalmente prescritiva da experiência de emoções como parte de um modelo de trabalho que é novo, apesar de trabalho emocional em si não ser novo (BRYMAN, 2004, p. 110).

A esfera das emoções foi formalmente experimentada como parte do domínio pessoal e íntimo que reconheceu cada pessoa com uma identidade individual, mas agora é apenas um aspecto mais amplo do mercado: as emoções a serviço do negócio, e um modelo particular dos negócios como este. O teatro, que já foi uma comunicação entre atores e platéia, foi transformado em uma transação entre funcionários e clientes. Nos parques temáticos da Disney o processo é explícito nos termos de seus manuais de treinamento onde os funcionários são vistos como o elenco desta produção Disney e os clientes são os convidados. Um desses convidados pagantes, Jerry Mander, descreve a sua visita ao Centro de EPCOT, lembrando aos leitores que as iniciais significam Protótipo Experimental da Comunidade do Amanhã:

E assim foi durante todo EPCOT. As corporações e as novas tecnologias estão lá para tornar nossa vida melhor. O futuro será muito melhor que o presente. Nós não precisamos manter os nossos laços encantadores, mas que limitam, as anomalias tais como terra, família de fazendas (ou qualquer fazenda), ou comunidade, ou o mundo natural. O que todos precisamos fazer agora é relaxar, flutuar nos nossos carrinhos, e sermos reverenciados com a habilidade, atenção, imaginação, devoção das possibilidades dessas corporações visionárias e suas surpreendentes novas ferramentas. Todos nós podemos olhar para a frente para um futuro de muito pouco trabalho, conforto total e completo controle tecnológico do ambiente, do clima, da natureza, e de nós. Nosso papel? Confiar na liderança e visão deles. Para desfrutá-la, para viver nele, e para vê-la como um filme (MANDER, 1992, p. 154 - 155).

Mander escreveu estas impressões vinte anos atrás, desde a propagação exponencial do fenômeno parque temático. A experiência econômica agora vende mundos completos como visões do futuro ou como museus vivos, onde nossa história é transformada, através da alquimia do patrimônio, em uma experiência destituída de dor, carência, contradição.

Brincando com o Tempo

O outro lado da moeda reluzente da fantasia de coesão social da Disney, fundada sobre a fé absoluta na corporação, está o mundo das classes subalternas; daqueles que não têm nenhum retorno neste mundo, porque eles não têm nenhum papel nele como clientes. Mas eles são duas faces da mesma moeda; um feito pelas ações do outro:

A Sociedade está ficando oca, mas não apenas nos bairros pobres no sul de Londres. Classes Médias estão ansiosas também. Muitas são ricas, mas poucas parecem felizes. A doença mental abunda. Empregos de colarinho branco são terceirizados para a Índia. Todo mundo procura por significado em suas vidas - mas tudo o que encontra é *shopping*. A ameaça do aquecimento global cria uma psicose de desespero porque, ao que parece, nada pode ser feito. A crise é social, bem como glacial. Estamos numa sociedade perdendo o controle. Por quê?

A resposta pode ser encontrada rapidamente saindo de ônibus do sul de Londres, onde os meninos da cidade andam tranquilos com bonus multimilionários de libras. Estes são os Mestres do Universo. São seus interesses e desejos luxuosos que moldam o nosso mundo. [...]

O espírito do mercado de livre concorrência que penhora os vencedores dos perdedores no código do nossas ruas. [...] Não há solidariedade, empatia ou humanidade para o perdedor na dura meritocracia do Novo Trabalho. Para problemas sociais endêmicos oferecemos apenas fracas piedosas soluções individualizadas (LAWSON, 2007).

"Solidariedade, empatia" e "humanidade": todas essas são qualidades que têm suas raízes na brincadeira de criança. Brincadeiras coletivas acontecem quando há um acordo coletivo em relação às regras e todos os jogadores aceitam respeitá-las: a solidariedade; e a brincadeira é sustentada quando cada jogador se coloca no papel e no lugar do outro: empatia. Todos nós nascemos com imaginação e criatividade para funcionarmos como criaturas brincalhonas, como seres humanos, mas se todas as oportunidades são negadas por uma sociedade, cujo credo é o egoísmo absoluto, o instinto de jogar morre em uma geração que não é capaz de promover essa capacidade em seus filhos.

Nas grandes narrativas do colapso social é sem dúvida imprudente puxar um único fio da meada, mas é difícil não se ater à televisão, em função de que passamos muitas horas, no mundo "desenvolvido", dedicadas a esta atividade. Existem tantos fios ligados à ameaça representada pela televisão, como a concentração da propriedade nas mãos de tão poucos, o conflito entre lucro e verdade na gestão da notícia, a promoção de uma monocultura global, o assalto à história e à identidade através do culto das "notícias de última hora" do presente contínuo, para citar alguns. Mas, para os fins deste artigo, é o dano causado pela televisão sobre a imaginação que é a principal preocupação. Ao contrário de contação de histórias ou rádio, o meio da televisão priva os telespectadores da possibilidade de criar suas próprias imagens. Sem esta autonomia eles são colocados em uma posição de passividade, absorvendo o que a tela mostra em vez de empregar a sua própria experiência visual para contestar o discurso do satélite global. Dario Fo é quem tem vigorosamente refutado a alegação de que a televisão tem dispensado a necessidade do teatro:

Em outras palavras, desde o advento da televisão, teatro pode ser arremçado na lata de lixo. Permitam-me afirmar que, em minha percepção, este modo de pensamento coincide perfeitamente com os interesses das

autoridades estabelecidas e atinge as grandes ambições daqueles que detêm o poder, sejam eles da variedade econômica, política, institucional, multinacional ou religiosa. O poder se dobra para garantir a atrofiação da imaginação própria das pessoas, que evitam o esforço envolvido no desenvolvimento de idéias alternativas sobre o que está ocorrendo ao redor delas difundida pelos meios de comunicação de massa, que deixam de experimentar a emoção de oposição, abandonam o hábito vicioso de procurar um fundamentado desapego das coisas imediatas, renunciariam à tendência de resumi-los, reconsiderá-los e, acima de tudo, de retratar a essência deles em estilos que são diferentes (FO, 1991, p. 118).

Diferente da brincadeira, a televisão exacerba a diferença entre conhecimento e informação por inundar o receptor com o último em quantidades e velocidades que não permitem que o cérebro processe a entrada de novos *inputs* de modo a poder aumentar a capacidade da mente. O resultado é uma espécie de indigestão cultural, onde lambiscos alienígenas oferecem estereótipos aleatórios e caricatura de entendimento, tentando nos enganar em pensar que temos um papel no mundo de outra pessoa. Jerry Mander explorou as conseqüências da invasão da televisão em uma cultura oral previamente virgem: a dos índios Dene do noroeste do Canadá:

As histórias também incorporavam um sistema de ensino. Os mais velhos transmitem aos jovens seu conhecimento de como as coisas são, de maneira tão amorosa que as crianças absorvem o todo e pedem mais. A morte do processo de contar histórias vai deixar uma falta de conhecimento dos costumes e do pensamento indígenas, e de um senso de valor na cultura indígena.

Outro fator importante é que as imagens tecidas pelo contador de histórias são efetivamente realizados na mente dos ouvintes. As crianças criam imagens em suas cabeças, imagens que vão muito além das palavras do narrador, na direção do mundo mais elaborado, da mais fabulosa imaginação. De forma que a criança é de certa forma tão criativa como o narrador do conto ou, dito de

outra forma, o contador de histórias é apenas um estímulo para a imaginação da criança (MANDER, 1992, p. 112-113).

O que as escolas residenciais [um tipo de internato] conseguiram apenas parcialmente, em suas tentativas de erradicar a cultura nativa, é altamente provável que a televisão por satélite vá concluir e com isso, reduzir radicalmente as que já foram inúmeras maneiras de ser humano. O conseqüente empobrecimento cultural das espécies tem tantas implicações para a sobrevivência como a perda de biodiversidade.

A Brincadeira e a Coisa

O Teatro Aplicado vai penar para redescobrir a íntima conexão entre o 'brincar' e 'o teatro' se ele é visto como parte de uma missão para salvar a sociedade, para aplicar um curativo para as feridas de vidas disfuncionais. O teatro de fazer o bem, consciente ou inconscientemente, geralmente encontra-se cooptado por uma definição de bondade fornecida pelos poderes existentes; inclusão social nos termos fornecidos por aqueles que já geraram a exclusão daqueles que hoje procuram salvar. Ao adotar a posição de missionário o teatro aplicado alinha-se com todas as outras intervenções coloniais que se atrevem a falar em nome dos outros, para saber o que é melhor para eles. Mas o zelo moral está longe de ser o espírito do jogo, o "gozo" carnavalesco que abre novos mundos, onde realidade e ficção se fundem e se misturam em configurações promíscuas em constante mudança. Este é um elemento totalmente ausente da definição Philip Taylor de teatro aplicado:

O teatro aplicado opera a partir de um princípio central de transformação; de ampliar a conscientização sobre uma questão particular (práticas de sexo seguro), para ensinar um conceito particular (alfabetização e matemática), para interrogar as ações humanas (crimes

de ódio, relações raciais), para evitar comportamentos ameaçadores (violência doméstica, suicídio de jovens), para curar as identidades quebradas (Abuso sexual, imagem corporal), para alterar os estados de opressão (vitimização pessoal, privação dos direitos políticos) (TAYLOR, 2003, p.1).

Tal lista enfatiza a natureza instrumental do teatro aplicado e, embora eu não gostaria de negar que, em certas circunstâncias, um processo de teatro aplicado pode ajudar a lidar com todas as questões nesta lista, ela não prevê a sua principal finalidade como a própria criação da comunidade, como o re-estabelecimento de padrões cortados das relações sociais, como as interações lúdicas que nos lembram o que poderíamos ter em comum. Essa lista de tarefas é sobre como os "desafortunados", os "menos favorecidos" podem ser ajudados a parar de fazer coisas ruins para si mesmos e, no jargão corrente, adotar um "comportamento pró-social". A lista não é para uma análise histórica do que causou esses comportamentos; e muito menos uma afirmação desafiadora de identidade num mundo estruturalmente ajustado para os minar.

Além disso, essas pautas são tipicamente definidas de fora do grupo, acompanhadas de sedução pela participação, ou seja, a participação na pauta de outro. Se o facilitador se aproxima de uma comunidade e pergunta quais são seus problemas, ele vai conseguir uma lista de questões nas quais a comunidade tenta adivinhar a pauta da agência, a fim de garantir qualquer benefício que possa ser oferecido. Não obstante a prescrição instrumentista de Taylor, de vez em quando e em alguns lugares o teatro aplicado ou o teatro para o desenvolvimento alcançaram resultados verdadeiramente transformadores. Escrevendo sobre sua experiência de facilitar teatro sobre os direitos das crianças em Serra Leoa, Paul Moclair chama a atenção para a importância do elemento lúdico na cultura local que pavimentou o caminho para que as crianças adquirissem a confiança necessária para encontrar suas próprias vozes, em um mundo adulto:

Nem toda narração de histórias de adultos é inútil. Em nossas tentativas de aumentar a participação de crianças em Ben Hirsch encontramos um apt totem cultural no folclore de Mende, na figura de Musa Wo. Musa Wo é um clássico *trickster* do oeste Africano, na tradição de Ananse, a aranha. Um menino travesso constantemente se mete em encrencas, suas aventuras formam uma espécie de novela da tradição oral. Qualquer vitória temporária que Musa Wo realiza apenas resultam num novo dilema. As histórias não têm fim próprio, elas nunca são totalmente resolvidas (MOCLAIR, 2006, p. 133).

Reconectando os jovens com elementos de jogos, profundamente enraizados no solo cultural da África Ocidental, Moclair foi capaz de instigar um movimento de transformação que não poderia ter ocorrido dentro da ortodoxia declarada pela pauta de uma ONG.

Em outro exemplo, Dave Pammenter descobriu que a transformação poderia se estender dos participantes para o público como resultado de embarcar em um processo baseado em jogos, projetados para permitir que os trabalhadores do sexo do Zâmbia explorassem e expressassem todas as dimensões de sua humanidade para além das categorias em que foram habitualmente enquadrados. Mais uma vez, foi a aplicação lúdica de sua experiência vivida de HIV / AIDS, dentro da forma de uma comunicação teatral, que configuram o momento em que suas vidas transcenderam a desesperança material de existência:

Quando, após a realização do jogo em um espaço público, que era de fato o produto final de sua criação, eles se tornaram indistinguíveis de seu público, isso não refletiu apenas as mudanças neles mesmos, mas também uma transformação no seu público que vinha estigmatizando-os enquanto profissionais do sexo, mas pode reconhecê-los como seres humanos, seus companheiros (PAMMENTER, 2006, p. 196).

A criatividade inata e imaginação de grupos desprezados situados na margem da margem demonstra mais uma vez as

possibilidades de transformação social real quando os espaços são abertos para as intervenções lúdicas em termos de sua própria criação. Talvez os habituais definidores de pautas, que levaram o planeta ao seu estado atual, poderiam adquirir a humildade de ouvir essas vozes e agir de acordo com o que ouvem. Esta é a conclusão de que Michael Etherton chega em relação a suas próprias experiências de adotar o processo em uma variedade de contextos Africanos:

O que sempre surpreende nós adultos é a qualidade do drama que os jovens criam no processo de definição da violação de seus direitos. De país em país, de cultura em cultura, as crianças e os jovens têm uma bela percepção da improvisação dramática. A arte dos jovens em todos os tipos de mídia criativa, aliada a sua luta por seus direitos em um mundo injusto, têm uma boa chance de mudar o futuro de uma maneira que os adultos hoje não conseguem imaginar (ETHERTON, 2006, p.118).

Fim de Jogo

Há uma necessidade urgente de mudar, desde a base, nossas relações uns com os outros e em relação ao ambiente em que vivemos. Atualmente, o cruzeiro *Humanidade* está firmemente estabelecido em seu curso na direção do *ice-berg*, lançado pelas mudanças climáticas iduzidas pelo homem. Enquanto soa o alarme para abandonar o navio, os atendentes do convés principal do neoliberalismo ainda tentarão embaralhar o pacote reformista. A mudança do curso requer um empurrão na força poderosa de inércia, construída ao longo de séculos:

A tragédia imensa para os europeus, de forma mais aguda para os protestantes do norte, foi que as mesmas forças sociais que os colocou na depressão também varreu deles a cura tradicional. Eles podiam felicitar-se por brilhantes realizações nas áreas de ciência, exploração e indústria, e até mesmo convencerem a si mesmos que não tinham, como Fausto teve, que vender sua alma ao diabo em troca dessas realizações.

Mas com a supressão das festividades que acompanharam o "progresso" europeu moderno, eles tinham feito algo talvez muito mais prejudicial: eles tinham completado a demonização de Dionísio iniciada há séculos pelos cristãos, e, assim, rejeitou uma das fontes mais antigas da ajuda - o espírito de preservação, as técnicas salva-vidas de êxtase (EHRENREICH, 2007)⁴

A vítima dessa "demonização" foi a brincadeira, em primeiro lugar, entre a população adulta influenciada pelo domínio emergente da ética protestante do trabalho como exportada na América do Norte e, em segundo lugar, entre as crianças que estão agora a perder o seu instinto para o jogo, lavadas pela crescente onda de consumismo. A perda, como Kalliala indica, causa danos incalculáveis para o bem-estar psicológico de adultos e crianças:

A única coisa que somos capazes de dizer com certeza sobre o futuro é a exigência de apoiar a mudança e a insegurança. Assim, a fim de gerenciar esses tipos de desafios enquanto gente grande, as crianças precisam ser capazes de desenvolver a autonomia, a fim de tornarem-se fortes. Um dos fatores que contribuem para a autonomia é a competência imaginativa, a capacidade de brincar, descobrindo novas saídas de forma criativa, e imaginando outros mundos possíveis (KALLIALA, 2006, p.138-139).

Pode o teatro salvar o planeta? Não, certamente não, se ele é o teatro que aplica cosméticos no rosto sedutor do mundo inaceitável. Mas, se forem aplicados os três "c"s - curiosidade, carnaval e contradição - para o playground de experiência, talvez, apenas talvez, ele pode apontar o caminho para um outro mundo onde os direitos do devir humano têm precedência sobre ações, dividendos e margens de lucro. Os icebergs estão vindo em nossa direção em número cada vez maior, mas sem brincar, que é o espaço para manobras alternativas, vamos perder a inteligência e a imaginação para evitá-los.

Referências bibliográficas

- BRYMAN, Alan. *The Disneyization of Society*. London: Sage, 2004.
- ETHERTON, Michael (ed.) *West African Child Rights Theatre for Development*. Oxford: James Currey, 2006.
- EHRENREICH, Barbara. How we learned to stop having fun. *The Guardian*, G2. 2 April. 2007 Edited extract from: *Dancing in the Streets: A History of Collective Joy*, Disponível em: < www.guardian.co.uk/lifeandstyle/2007/apr/02/lead> Acesso em 05 jul. 2011.
- FO, Dario. *The Tricks of the Trade*. London: Methuen, 1991.
- YORK, Geoffrey. *The Dispossessed: life and death in native Canada*. Prefácio de Tomson Highway, Toronto: Little, Brown and Company, 1990, pp. viii-ix.
- HYDE, Lewis. *Trickster Makes This World*. New York: North Point Press, 1999.
- KALLIALA, Marjatta. *Play Culture in a Changing World*. Maidenhead: Open University Press, 2006.
- LAWSON, Neal. New Labour has presided over a social recession. *The Guardian*. Londres. 22 fev. de 2007.
- MANDER, Jerry. In *The Absence of the Sacred*. San Francisco: Sierra Club Books, 1992.
- MOCLAIR, Paul. The Impact of Child Rights Theatre in Sierra Leone. In: *African Theatre: Youth*. EHERTON, Michael (ed.) Oxford: James Currey, 2006.
- PAMMENTER, Dave. Young People's Theatre in Zambia. In: *African Theatre: Youth*. EHERTON, Michael (ed.) Oxford: James Currey, 2006.
- RADIN, Paul. *The Trickster*. New York: Schocken Books, 1972.
- TAYLOR, Philip. *Applied Theatre*. Portsmouth: Heineman, 2003.
- YORK, Geoffrey. *The Dispossessed*. Toronto: Little: Brown and Company, 1990.

4 Disponível em: < www.guardian.co.uk/lifeandstyle/2007/apr/02/lead> Acesso em 05 jul. 2011.