

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ**  
**SETOR LITORAL**  
**CURSO DE LICENCIATURA EM ARTES**

**MANOELLA TETTO**

**MEMORIAL: A CONSTRUÇÃO DA PERSONAGEM DO CONTADOR DE  
HISTÓRIAS**

**MATINHOS**

**2017**

**MANOELLA TETTO**

**MEMORIAL: A CONSTRUÇÃO DA PERSONAGEM DO CONTADOR DE  
HISTÓRIAS**

Memorial apresentado para a Conclusão  
do Curso de Licenciatura em Artes –  
turma 2013, da Universidade Federal do  
Paraná – Setor Litoral.

Orientadora: Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Michele Louise  
Schiocchet.

**MATINHOS**

**2017**

## TERMO DE APROVAÇÃO

MANOELLA TETTO

MEMORIAL: A CONSTRUÇÃO DA PERSONAGEM DO CONTADOR DE  
HISTÓRIAS

**Memorial aprovado como requisito parcial para obtenção da graduação  
de Licenciatura em Artes pela Universidade Federal do Paraná – Setor  
Litoral**

BANCA EXAMINADORA

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Michele Louise Schiocchet  
Universidade Federal do Paraná – Setor Litoral

---

Pedagoga Mestre Rosangela Valachinsk Gandin  
Universidade Federal do Paraná – Setor Litoral

---

Prof<sup>o</sup>. Dr. Elderson Melo de Miranda  
Universidade Federal do Paraná – Setor Litoral

## SUMÁRIO

	RESUMO.....	05
1.	INTRODUÇÃO.....	05
2.	VIVÊNCIAS.....	06
3.	O QUE CONTAR?.....	10
4.	CONCLUSÃO.....	19
	REFERENCIAS.....	20

## **Memorial: A construção da Personagem do Contador de Histórias**

Manoella Tetto

**Resumo:** O presente memorial tem como objetivo, com base nas experiências da autora, versar sobre a construção da personagem do contador de histórias. Experiências estas adquiridas durante a sua formação no curso de Licenciatura em Artes, na Universidade Federal do Paraná, a qual iniciou no ano de 2013. Este memorial traz uma compilação do processo de criação da personagem através das vivências propiciadas pelo curso e pesquisas realizadas sobre o tema, com a intenção de investigar as instrumentações técnicas disponíveis a formação desta personagem. Estas pesquisas se estruturam seguindo o princípio de: Como construir uma personagem contadora de histórias? O trabalho é embasado principalmente na leitura de livros, como *Contar e Encantar: pequenos segredos da narrativa*, de Cléo Busatto, e também do livro *Contar histórias uma arte sem idade*, de Betty Coelho, além de trazer também técnicas aprendidas durante o curso *online* no site Cursos 24 horas de Contadores de Histórias realizado em 2014, entre outras. Este memorial pretende mostrar o desenvolvimento do contador de histórias, a partir do caso específico da construção da minha personagem, evidenciando com isso o quanto de estudo e de pesquisa é necessário desenvolver uma personagem.

**Palavras-chave:** Personagem. Contador de Histórias. Vivências.

### **1 INTRODUÇÃO:**

Na Universidade Federal do Paraná, mais especificamente no setor Litoral, temos um módulo a cursar que se chama Projeto de Aprendizagem. Este projeto tem o intuito de permitir aos alunos a sua própria construção de conhecimento, com base em seu curso e área de interesse. Quando comecei a pensar sobre um projeto de aprendizagem para o curso de Artes, muitas ideias me surgiram. Entre elas pensei em algo relacionado à fotografia, ou as artes visuais, mas tinha uma vontade maior de unir as linguagens artísticas. Sabendo que com a contação o professor-contador tem a liberdade de trabalhar essas linguagens, optei por essa temática.

Em uma conversa com uma egressa do curso de Licenciatura em Artes da primeira turma, 2009, Michele Alves das Neves, ela me disse que se tivesse outra oportunidade de fazer um TCC trabalharia com a contação de histórias e me sugeriu que fizesse meu projeto sobre este tema, pois neste formato eu conseguiria unir as artes também à educação, que é outro campo em que tenho interesse. Com base nesta sugestão, me interessei por construir um

processo de trabalho, unindo elementos de diferentes linguagens artísticas no processo de contação de histórias.

Essa ideia só se reforçou durante o meu primeiro estágio curricular em sala de aula, no ano de 2014, no ensino fundamental I, onde senti falta de um pouco mais de encantamento e interesse, por parte dos alunos nas aulas de Artes, que nesta vivência, envolvia crianças da terceira série, com a média de faixa etária entre os nove anos. Os alunos pareciam estar demasiadamente envolvidos com atividades extraclasse, falavam em jogos de celular, vídeo games e outros jogos, perdendo o foco na aula e deixando de lado o contato com o lúdico que as aulas podem oferecer.

Resolvi, então, através da contação de histórias, levar a ludicidade para dentro da sala de aula. Entendo por lúdico, as atividades que possuem um caráter voltado ao desenvolvimento da imaginação e criatividade da criança. Diferenciando assim, os jogos virtuais dos jogos lúdicos.

A partir daí, fui pesquisando sobre o assunto e me aprofundando em teorias que pudessem me auxiliar nesse projeto.

## **2 VIVÊNCIAS**

Iniciei pesquisando na *internet* sobre contação de histórias na área da educação. Um dos primeiros temas pesquisados foram os jogos teatrais. Dentro deste universo enorme, optei por buscar mais especificamente o tema jogos que podem ser utilizados durante uma contação de histórias, ou que de algum modo propiciassem uma interação com os espectadores. Estes jogos, por decorrência, acabavam contribuindo também para o aperfeiçoamento da técnica da contação e desenvolvimento da personagem do contador. Um dos jogos utilizados para iniciar esse aperfeiçoamento da minha personagem foi o Hipnotismo (BOAL; 2011):

Um participante põe a mão a poucos centímetros do rosto de outro; este, como hipnotizado, deve manter o rosto sempre à mesma distância da mão do hipnotizador. O líder inicia uma série de movimentos com as mãos, retos e circulares, para cima e para baixo, para os lados, fazendo com que o companheiro execute com o corpo todas as estruturas musculares possíveis, a fim de se equilibrar e manter a mesma distância entre o rosto e a mão. A mão hipnotizadora pode mudar, para fazer, por exemplo, com que o participante hipnotizado seja levado a passar por entre as pernas do hipnotizador. As mãos não devem jamais fazer movimentos muito rápidos, que não possam ser seguidos. O hipnotizador deve ajudar seu parceiro a assumir todas as posições ridículas, grotescas, não usuais. Depois de uns minutos, trocam-se o hipnotizador e o hipnotizado.

Na minha prática pude observar que esse jogo serve como uma introdução e um aquecimento para as atividades, sendo que depois de fazê-lo com crianças elas passam a prestar mais atenção no que vem a seguir, pois já fizeram uma atividade corporal de movimento e necessitam de um repouso, facilitando a atenção.

Dentro do jogo teatral encontrei a improvisação, suas práticas proporcionam maior agilidade no pensar, bem como a possibilidade da livre expressão destes pensamentos. Para este tema pesquisei com apoio do livro de Viola Spolin, *Improvisação para o Teatro*. O livro remete a concentração do ator e a importância dela para o desenvolvimento do processo criativo e como pode influenciar nos resultados da contação. A concentração é fundamental para a contação de histórias e caso seja necessário usar da técnica da própria improvisação teatral.

Num primeiro momento meu mediador, que foi o Professor Alair de Carvalho, que me indicou variados livros e textos para fundamentar minha pesquisa, entre eles Betty Coelho: *Contação de Histórias: Uma Arte sem idade*, onde aprendi, com base na vasta experiência de contadora de histórias da autora, que a contação é uma arte e que exige preparação, dedicação, muita leitura e criatividade. Essa experiência da autora se torna muito importante no processo de construção do personagem.

Também li alguns textos encontrados na *internet*, como o de Gina Maria Monge Aguilar: *Princípios para o treinamento vocal do ator: vozes que chamam, perguntam e dialogam*, uma dissertação de mestrado em Pedagogia do Teatro, onde vi que a voz pode ser transformada, por meio do treino e desenvolvimento da criatividade no uso vocal. Essa técnica vocal é importantíssima para quem quer ser um contador de histórias e para quem procura aperfeiçoamento para a criação de uma personagem. A partir dela é possível criar uma voz para a personagem dentro das suas possibilidades vocais, sem que haja um desgaste físico na prática.

A respiração entra com parte fundamental dessa técnica. Com a inspiração preparamos o corpo para ação que virá a seguir e na expiração o ar é transformado em som com a expressão da intenção da personagem. Um exemplo dessa técnica foi aprendido na ICH de Clown, a qual explicarei a seguir. Sobre a técnica vocal, segue exemplo:

Em pé com as pernas separadas e na mesma linha dos ombros, respira-se expandindo a região peitoral. Depois lentamente solta-se o ar emitindo o som da letra “F”, lenta e constantemente.

Na sequência faz-se o mesmo procedimento, mas desta vez solta-se o ar emitindo o som de “S” e ao invés de constante, faz-se algumas pausas até soltar o ar todo.

Adotei esse procedimento com a minha personagem antes de realizar a contação. Ele me auxilia a soltar a voz, pronunciar melhor as palavras e a “dar vida” à voz dela.

Sobre maquiagem artística li Fernando Pompeu, no texto: A importância da maquiagem artística, que como o próprio nome diz, nos dá indícios da importância do uso da maquiagem em apresentações artísticas como parte fundamental da composição da personagem. A maquiagem da personagem dá a ela, de uma forma simbólica, as características, emoções e o caráter dos personagens ou pode ser também puramente estética. É com a maquiagem que irá se distinguir o eu pessoa do eu personagem.

No site da Secretária da Educação do Estado do Paraná li sobre maquiagem e figurino, a importância destes elementos na teatralidade da contação de histórias. A maquiagem, assim como o figurino, faz parte da composição e são fundamentais e auxiliam na criação da personagem.

O figurino e a maquiagem ajudam o contador de histórias a se caracteriza e se transformar na personagem.

Outra referência que utilizei no meu trabalho foi o artigo de Janice Ghisleri: Linguagem do vestuário teatral, sobre a vestimenta do personagem. Neste artigo, a autora conta sobre o que a roupa transmite, sua essência e seus significados. Dando personalidade e simbolismo a personagem. Nesse sentido, comecei a escolher uma roupa que transmitisse a alegria que a minha personagem quer passar ao ser vista. Escolhi então uma saia longa de cotton, florida e colorida em tons de laranja e amarelo, uma camiseta regata em tecido acetinado verde bandeira e um colete xadrez em tons de bege e marrom.

Por conta própria, me matriculei no curso *on line* de Contadores de Histórias, do site Cursos 24 horas<sup>1</sup>, nele pude aprender algumas técnicas para contar, sobre o lúdico e como despertar o interesse nas crianças e adultos e alguns tipos de narrativas que podem ser utilizadas.

Entre os tópicos abordados no curso estão:

Técnicas de contação de histórias: Que ensina a passar segurança no contar, mantendo a voz firme e a postura correta. Evitar vícios de linguagens como gírias. Fala também da importância do aquecimento vocal necessário para alcançar todos os ouvintes. A técnica que pode ser utilizada é a de pronunciar as vogais com a boca bem aberta. Não devemos subestimar a capacidade de entendimento das crianças, sem explicar com muitos detalhes ela será mais facilmente cativada pela possibilidade do pensar. A clareza e a objetividade também são técnicas e devem ser seguidas. Outra técnica é a do

---

<sup>1</sup><http://www.cursos24horas.com.br/busca.asp?q=Curso%20de%20Contadores%20de%20Hist%F3rias>

estudo. O contador deve estudar a história para poder contá-la com mais propriedade.

Postura do contador: A criatividade, expressão corporal e facial, a entonação vocal, imaginação, são alguns aspectos que devem ser trabalhados na construção da personagem. Através de técnicas vocais e jogos teatrais podemos desenvolver ainda mais nesse sentido.

Já no segundo semestre do curso de Licenciatura em Artes, participei do ICH<sup>1</sup> de Clown<sup>2</sup>, porém é diferente dos palhaços que de circo. Essa diferença, em geral, consiste no trabalho com a linguagem gestual, atividades lúdicas e expressivas.

A proposta desta oficina, por assim dizer, era desenvolver a espontaneidade, e explorar os benefícios que o teatro traz, tais como: a consciência corporal, raciocínio, criatividade, autoestima, concentração, espontaneidade, imaginação e um autoconhecimento da criança interior para poder lidar com as crianças as quais haverá interação.

Para tal, realizamos alguns treinamentos como: a máscara (como caracterização da personagem) e o ator, que remete a necessidade da caracterização ou uso de instrumentos que diferencie a pessoa que trabalha com o tema, da sua personagem. A investigação e construção do personagem é um processo de estudo interno. Um autoconhecimento para externalizar características pessoais em forma de personagem.

Uma das práticas abordadas era a criação de um personagem *clown*, com base nessas características pessoais. Esse processo de criação auxiliou o desenvolvimento da minha personagem contadora de histórias.

No semestre seguinte foi ofertado o ICH de teatro de rua, ministrado pelo professor Alaor. E foi mais uma oportunidade de prática e desenvolvimento da minha personagem. Neste, conheci algumas práticas corporais circenses, como malabares, técnicas vocais para o teatro de rua, introdução ao teatro político e popular.

---

<sup>1</sup> Interações Culturais e Humanísticas – Módulo ofertado pela Universidade Federal do Paraná setor litoral

<sup>2</sup>palavra derivada do inglês – palhaço.

Outra prática no caminho da formação do contador foi o Palhacich, ICH de palhaço. Neste ICh, houveram estudos sobre a criação e desenvolvimento de personagens e técnicas de cativar o público.

Como finalização da ICH apresentamos a peça adaptada de “As Aventuras de uma Viúva Alucinada” com base no Grupo de teatro Mundaréu, que conta a história de uma viúva alucinada com as dificuldades da vida e a falta de seu marido, procura ajuda de um velho compadre, que faz de tudo para ela se alegrar. Esse treinamento e prática enriqueceram ainda mais a minha construção.

Uma oportunidade que tive para aplicar as técnicas aprendidas foram as mostras de PA's, que são projetos de aprendizagem, um módulo que acompanha o discente da Universidade Federal do Paraná, Setor Litoral desde o primeiro semestre, com a introdução ao tema e do segundo semestre em diante a pesquisa do tema escolhido. A cada dois semestres há uma apresentação chamada de Mostra de PA's. Nestas mostras tive a primeira chance de apresentação com a minha personagem. Inicialmente, a personagem entrava em cena chacoalhando um guizo para chamar a atenção dos expectadores da mostra. Iniciava narrando o conto O Sol Azul, conto de Liliane Prata, publicado no site Nova Escola:

A professora pediu para todo mundo fazer um desenho. O Beto abriu o caderno, cheio de folhas brancas. Bateu o olho no giz de cera azul, pegou e fez um Sol. E o sol pode ser azul?

Claro! E sabe o que mais? Também pode ser verde, rosa, vermelho e até cinza com bolinhas roxas. No céu de verdade, o Sol parece que é amarelo, mas isso é no céu de verdade! No papel, pode de todo jeito.

O que não pode é ter preguiça de imaginar.

Na imaginação, o Sol pode ser diferente. A menina também. Ela pode ter laço de fita ou chapéu na cabeça. Pode ter cabelo comprido, curto, solto ou preso - e até ser careca! O menino pode ser grande ou pequeno, sério ou risonho, colorido por dentro ou levar só um contorno de lápis preto.

A imaginação não dá muita bola para a realidade, não. Ela é mais amiga da fantasia, da liberdade, da arte e da vontade!

O Beto aproveitou o sol azul e fez uma árvore amarela. Ele achou que ficou bonito. E não é que ficou mesmo? Lembra até o quadro que tem na casa da tia dele. Para você que não viu o quadro, vou contar como é.

Tinha o desenho de uma mulher - mas que mulher esquisita aquela! Além de amarela, ela voava! Mas espere um pouco: não era uma

mulher, era um quadro. O quadro que ficava na casa da tia do Beto, lembra? E quadro é que nem papel que a gente usa para desenhar: pode ter as coisas do jeitinho que a gente costuma ver. Mas também vale ter gente amarela e que voa!

O Beto olhou para o papel: ele tinha agora um sol azul, uma árvore amarela e até uma nuvem em forma de flor. A nuvem parecia voar no caderno, mas ela voava na cabeça do Beto, onde cabia muito mais.

- Professora, o Beto fez um sol azul! - gritou o João do fundo da sala.

O Beto então contou para o João que já tinha visto um quadro com uma mulher amarela e que voava.

Quando a professora chegou até os dois, o João tinha desenhado uma montanha listrada. Aposto que você nunca viu uma montanha listrada. Mas o João, na cabeça dele, já.

Na sequência, a minha personagem começa a contar, desta vez, sobre o meu projeto, explicando aos ouvintes o processo citado no corpo deste trabalho, até essa apresentação. Os cursos que fiz, os livros que li e as histórias que contei.

O público, discentes e docentes da UFPR Litoral, a maioria do curso de Licenciatura em Artes, achou a história contada interessante por se tratar de algo voltado à nossa área e que valoriza a criatividade da criança.

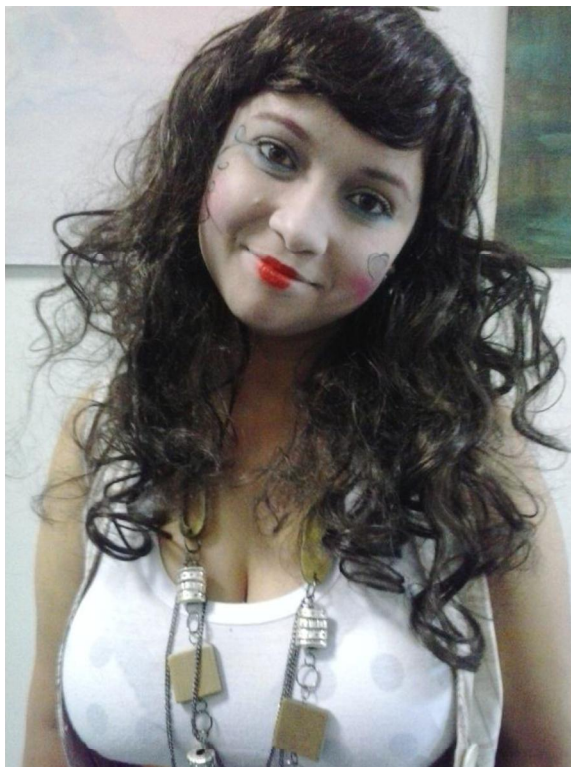
Esse interesse foi demonstrado através de comentários ao final da apresentação, quando a banca abriu a questionamentos dos que assistiam.

Já na segunda apresentação na mostra, a personagem manteve o mesmo processo de iniciação, como um ritual para a chegada do personagem e marcando com o toque do guizo o início e término da história.

Depois disso, ela prossegue narrando aos ouvintes a minha vivência e processo criativo no desenvolvimento deste trabalho.

Na terceira vez que participamos da mostra, eu e minha personagem, não houve uma história a parte a ser contada. Ela, a contadora, contou apenas a minha parte desse tema. As minhas pesquisas, as minhas leituras. Uma história que por si só não necessita de complemento, equivale como uma a ser contada. Conforme a figura abaixo:

Figura 1: Personagem Contadora de Histórias



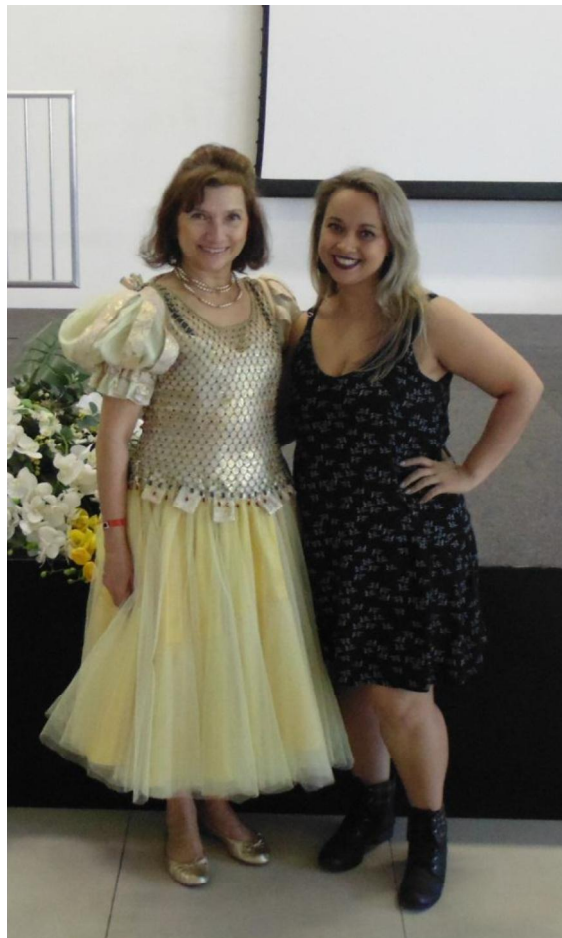
Fonte: Arquivo pessoal da autora.

### 3 O QUE CONTAR?

Nesta parte do trabalho, trago alguns tipos possíveis de histórias, baseadas na sugestão de Cléo Busatto e do Curso de Contadores de Histórias. São eles: conto de fadas, contos populares, fábulas, lendas etc. Para ampliar o repertório e das diversas possibilidades de narração.

Conto de fadas: Nos contos de fada geralmente apresentam personagens como dragões, fadas, elfos, gnomos sereias, que são do imaginário. Que ajudam a desenvolver a criatividade e a ludicidade. São exemplos de contos de fadas: João e Maria, Chapéuzinho vermelho. Em uma oportunidade, participei de uma contação de histórias no Sesc de Caiobá com a contadora e escritora Cléo Busatto, que contou O Rei Sapo dos Irmãos Grimm. Conforme figura abaixo, Cléo Busatto e a autora deste trabalho:

Figura 2: Contação de Histórias de Cléo Busatto com a autora deste trabalho.



Fonte: Arquivo pessoal da autora.

Em muitos tempos remotos, quando ainda os desejos podiam ser realizados, houve um Rei cujas filhas eram muito bonitas. A caçula, sobretudo, era tão linda que até o sol, que já vira tantas e tantas coisas, extasiava-se quando projetava os raios naquele semblante encantador. Perto do castelo do Rei, havia uma floresta sombreada e, na floresta, uma frondosa tília, à sombra da qual existia uma fonte de águas cristalinas. Nos dias em que o calor se fazia sentir mais intenso, a princesinha refugiava-se nesse recanto e, sentada à margem da fonte, distraía-se brincando com uma bola de ouro, que atirava ao ar e apanhava agilmente entre as mãos; era o seu jogo predileto.

Certo dia, porém, quando assim se divertia, a bola fugiu-lhes das mãos, rolando para dentro da água. A princesa, desapontada, seguiu-lhe a evolução, mas a bola sumiu na água da fonte, que era tão profunda que não se lhe via o fundo. Desatou, então, a chorar inconsolavelmente. E, eis que, em meio dos lamentos, ouviu uma voz perguntar-lhe:

- Que tens, linda princesinha? Qual a razão desse pranto desolado, que comove até as pedras?

Ela olhou para todos os lados a fim de descobrir de onde provinha essa voz e deparou com um sapo, que estendia para fora da água a disforme cabeça.

- Ah! És tu, velho patinhador? - disse a princesa. - Estou chorando porque perdi minha bola de ouro, que desapareceu dentro da água.

- Ora, não chores mais! - voltou o sapo. - Vou ajudar-te a recuperá-la. Mas que me darás em troca, se eu trazer tua bola?

- Tudo o que quiseres, bondoso sapo. Eu te darei meus vestidos, minhas pérolas e minhas joias preciosas: até mesmo a coroa de ouro que tenho na cabeça, - respondeu alvoroçada a princesa.

- Nada disso eu quero; nem teus vestidos, nem tuas joias, nem tampouco tua coroa de ouro. Outra coisa quero de ti. Quero que me queiras bem, que me permitas ser teu amigo e companheiro de folguedos. Quero que me deixes sentar contigo à mesa e comer no teu pratinho de ouro e beber no teu copinho. À noite me deitarás junto de ti, na tua caminha. Se me prometeres isto tudo, descerei ao fundo da fonte e trar-te-ei a bola de ouro, - propôs o sapo.

- Oh! sim, sim! - retorquia ela; - prometo tudo o que quiseres, contando que me tragas a bola.

Pensava, porém, de si para si: "O que é que está pretendendo este sapo tolo, que vive na água coaxando com os seus iguais? Jamais poderá ser o companheiro de uma criatura humana!"

Confiando, pois, na promessa que lhe fora feita, o sapo mergulhou, reaparecendo, daí a pouco, com a bola de ouro, que atirou delicadamente ao gramado. A princesinha, radiante de alegria por ter recuperado o lindo brinquedo, agarrou-o e deitou a correr para casa.

- Espera! Espera! - gritava o pobre sapo; - leva-me contigo, pois não posso correr como tu!

De nada lhe valia, porém, gritar com todas as forças dos pulmões o aflito "quac, quac, quac"; a filha do Rei não lhe deu a menor atenção, correu para o palácio, onde não tardou a esquecer o pobre bichinho e a promessa que lhe fizera no momento de apuro.

No dia seguinte, quando se achava tranquilamente à mesa com o Rei e toda a corte, justamente quando comia no seu pratinho do ouro, ouviu: -

"plisch, plasch, plisch, plasch," algo subindo a vasta escadaria de mármore, avançando até chegar diante da porta. Ali bateu, gritando:

- Filha do Rei, caçula, abre a porta!

Ela correu a ver quem assim a chamava. Mas, ao abrir a porta, viu à sua frente o pobre sapo. Fechou-a, rapidamente, e voltou a sentar-se à mesa, com o coração aos pulos. O Rei, que a observara, percebeu o palpitar de seu coração. Perguntou:

- Que tens, minha filhinha? Há, por acaso, algum gigante aí fora querendo levar-te?

Oh! não. Não é nenhum gigante, apenas um sapo horrível, - respondeu, ainda pálida, a princesa.

- E o que deseja de ti?

Meio constrangida ela contou o que se passara:

- Meu paizinho querido, ontem, quando brincava com a bola de ouro junto à fonte, lá na floresta, ela caiu-me das mãos e rolou para dentro da fonte. Desatei a chorar e a lastimar-me, quando, de repente, vi surgir esse sapo feio que se ofereceu para auxiliar-me. Exigiu, porém, minha promessa de gostar dele, tomá-lo como amigo e companheiro de folguedos; eu, ansiosa por reaver a bola, prometi tudo o que me pediu, certa de que ele jamais conseguisse viver fora da água. Ei-lo aí, agora, querendo entrar e ficar a meu lado!

Entrementes, ouviu-se bater, novamente, à porta e a voz insistir:

- Filha do Rei, caçula, abre-me a porta.

Não esqueças a promessa que me fizeste tão depressa junto à fonte da floresta.

Filha do Rei, caçula, abre-me a porta!...

O Rei disse, então, à filha:

- Aquilo que prometeste deves cumprir. Vai, pois, abre a porta e deixa-o entrar.

A princesa não teve remédio senão obedecer. Quando abriu a porta, o sapo pulou rapidamente para dentro da sala e, juntinho dela, foi saltitando até sua cadeira. Uma vez aí, pediu:

- Ergue-me, coloca-me à tua altura.

A princesa relutava contrariada, mas o Rei ordenou que obedecesse.

Assim que se viu sobre a cadeira, o sapo pediu para subir na mesa, dizendo:

- Aproxima de mim teu pratinho de ouro para que possamos comer juntos.

Muito a contragosto a princesinha acedeu; mas, enquanto o sapo se deliciava com as finas iguarias, ela não conseguia engulir os bocados que lhe ficavam atravessados na garganta. Por fim, ele disse:

- Comi muito bem, estou satisfeitíssimo. Sinto-me, porém, muito cansado, leva-me para teu quarto, prepara tua caminha de seda e deitemo-nos, sim?

Ante essa nova exigência, a princesa não se conteve e desatou a chorar. Sentia horror em tocar aquela pele gélida e asquerosa do sapo e, mais ainda, ter de dormir com êle em sua linda caminha alva, de lençóis de seda. O Rei, porém, zangando-se, repreendeu-a:

- Não podes desprezar quem te valeu no momento de aflição.

Não vendo outra alternativa, a princesinha armou-se de coragem, agarrou com a ponta dos dedos o sapo repelente, carregou-o para o quarto, onde o atirou para um canto, decidida a ignorá-lo definitivamente. Pouco depois, quando já deitada, dispunha-se a dormir, viu-o aproximar-se saltitando:

- Estou cansado, quero dormir confortavelmente como tu. Ergue-me, deixa-me dormir junto de ti, se não chamarei teu pai.

A princesinha, então, cheia de cólera, agarrou-o e, com toda a força, atirou-o de encontro à parede.

- Agora te calarás, sapo imundo, e me deixarás finalmente em paz!

Mas, oh! Que via? Ao estatelar-se no chão, o sapo imundo, que, por vontade do pai era seu amigo e companheiro, transformou-se, assumindo as formas de um belo príncipe de olhos meigos e carinhosos. Contou-lhe ele, então, como havia sido encantado por uma bruxa má e que ninguém, senão ela, a princesinha, tinha o poder de desencantá-lo.

Combinaram, ainda, que, no dia seguinte, partiriam para seu reino.

Em seguida, adormeceram. Quando a aurora despontou e o sol os despertou, chegou uma belíssima carruagem atrelada com oito esplêndidos corcéis alvos como a neve, de cabeças empenachadas com plumas de avestruz e ajaezados de ouro. Vinha, atrás, o fiel Henrique, escudeiro do jovem Rei.

O fiel Henrique ficara tão aflito quando seu amo fora transformado em sapo, que mandara colocar três aros de ouro em volta do próprio coração, para que este não arrebetasse de dor. Agora, porém, a carruagem ia levar o jovem Rei de volta ao reino. O fiel Henrique fê-lo subir com a jovem esposa e sentou-se atrás, cheio de alegria por ver o amo enfim liberto e feliz.

Quando haviam percorrido bom trecho de caminho, o príncipe ouviu um estalo, como se algo na carruagem se tivesse partido. Voltou-se e gritou:

- Henrique, a carruagem está quebrando!

- Não, meu Senhor, a carruagem não; é apenas um aro do meu coração.

- Ele estava imerso na aflição, quando, em sapo transformado, estáveis na fonte, abandonado.

Duas vezes ainda, ouviu-se o estalo durante a viagem e, de cada vez, o príncipe julgou que se quebrava a carruagem. Mas Henrique tranquilizou-o explicando que apenas os aros se haviam quebrado, saltando-lhe do coração, pois que, agora, seu amo e senhor estava livre e feliz.

Contos populares: São aqueles que contam causos, contos e lendas de um povo mantendo culturas e tradições orais da região. Exemplos destes contos são: Boto, Boitatá, Mãe D'água. E da região do litoral do Paraná, O carona da bicicleta de Matinhos:

Acontecia sempre na rua próximo à caixa d'água em Caiobá, na via que vai

para Prainha e Guaratuba. Altas horas, quando os moradores passam por ali de

bicicleta, ouvem uma voz que pede licença para ir na garupa.

Certa vez, um senhor chamado Carlos permitiu a carona e pouco adiante disse:

– Sai coisa feia, você é muito pesado.

E a partir daí a bicicleta ficou leve e ele pôde seguir seu caminho. Os moradores

evitam passar por este caminho à noite.

Fonte: narrada por Raquel V Leite. Ficha preenchida por Rojane P. Lima

Fábulas: As fábulas geralmente possuem uma lição de moral por trás da história contada. Nelas aparecem animais vivendo situações humanas. Exemplos: As de Esopo – O lobo e o filhote de ovelha, A raposa e o Macaco, A Lebre e a Tartaruga. Como exemplo da moral dessas histórias, cito As Formigas e o Gafanhoto:

Sem dar o Primeiro Passo não se Chega a Lugar Algum...

Num radiante dia de outono, uma família de formigas se apressava para aproveitar o calor do sol, colocando para secar, todos os grãos que haviam coletado durante o verão.

Então um Gafanhoto faminto se aproximou delas, com um violino debaixo do braço, e humildemente veio pedir um pouco de comida.

As formigas perguntaram surpresas: "Como? Então você não estocou nada para passar o inverno? O que afinal de contas você esteve fazendo durante o último verão?"

E respondeu o Gafanhoto: "Não tive tempo para coletar e guardar nenhuma comida, eu estava tão ocupado compondo e tocando minhas músicas e modinhas, que sequer percebi que o verão chegava ao fim..."

As Formigas encolheram seus ombros indiferentes, e disseram: "Fazendo música, todo tempo você esteve? Muito bem, agora é chegada a hora de você aproveitar e dançar!"

E dando às costas para o Gafanhoto continuaram a realizar o seu trabalho.

Moral da História:

Há sempre um tempo reservado para o trabalho, e outro tempo reservado para a diversão...

Lendas: São histórias que podem tanto unir a ficção a um fato verídico, como também podem ser verdadeiras. Exemplificam essa categoria: Robin Hood, Romulo e Remo, Lobisomem. Abaixo a lenda do Negrinho do Pastoreio:

A lenda do Negrinho do Pastoreio é uma lenda meio cristã e meio africana. É uma lenda muito popular no sul do Brasil e sua origem é do fim do Século XIX, no Rio Grande do Sul. Foi muito contada no final do século passado pelos brasileiros que defendiam o fim da escravidão. É uma lenda reconhecidamente do Rio Grande do Sul, e alguns folcloristas afirmam que a região tem uma única lenda sua, criada ao jeito local.

Conta a lenda que nos tempos da escravidão, havia um estancieiro malvado com negros e peões. Em um dia de inverno, fazia muito frio e o

fazendeiro mandou que um menino negro de quatorze anos fosse pastorear cavalos e potros que acabara de comprar. No final do tarde, quando o menino voltou, o estancieiro disse que faltava um cavalo baio. Pegou o chicote e deu uma surra tão grande no menino que ele ficou sangrando. Disse o estancieiro: "Você vai me dar conta do baio, ou verá o que acontece". Afrito, o menino foi à procura do animal. Em pouco tempo, achou o cavalo pastando. Laçou-o, mas a corda se partiu e o cavalo fugiu de novo.

De volta à estância, o estancieiro, ainda mais irritado, bateu novamente no menino e o amarrou nu, sobre um formigueiro. No dia seguinte, quando ele foi ver o estado de sua vítima, tomou um susto. O menino estava lá, mas de pé, com a pele lisa, sem nenhuma marca das chicotadas. Ao lado dele, a Virgem Nossa Senhora, e mais adiante o baio e os outros cavalos. O estancieiro se jogou no chão pedindo perdão, mas o negrinho nada respondeu. Apenas beijou a mão da Santa, montou no baio e partiu conduzindo a tropilha. A partir disso, entre os andarilhos, tropeiros, mascates e carreteiros da região, todos davam a notícia, de ter visto passar, como levada em pastoreio, uma tropilha de tordilhos, tocada por um Negrinho, montado em um cavalo baio. Desde então, quando qualquer cristão perdia uma coisa, fosse qualquer coisa, pela noite o Negrinho procurava e achava, mas só entregava a quem acendesse uma vela, cuja luz ele levava para pagar a do altar de sua madrinha, a Virgem, Nossa Senhora, que o livrou do cativeiro e deu-lhe uma tropilha, que ele conduz e pastoreia, sem ninguém ver.

Quem perder coisas no campo, deve acender uma vela junto de algum mourão ou sob os ramos das árvores, para o Negrinho do pastoreio e vá lhe dizendo: "Foi por aí que eu perdi... Foi por aí que eu perdi... Foi por aí que eu perdi...". Se ele não achar, ninguém mais acha.

Mitos: Contam os mitos, histórias de deuses, seres espetaculares, com poderes sobrenaturais. Usada comumente em, como o nome já dá indícios, mitologia. Como exemplo: Thor, Os 12 trabalhos de Hércules, Ilíada. Abaixo Prometeu acorrentado, mito do deus da mitologia grega.

O culto do fogo, entre todos os povos da antiguidade, seguiu imediatamente ao que se atribuiu ao Sol e a Júpiter (Zeus), isto é, ao astro cujos raios benéficos aquecem e iluminam o mundo, e ao raio que rasga a nuvem, açoita a terra, consome a natureza viva e espalha ao longe a consternação e o tenor.

Evidentemente os primeiros homens, cujos olhares se dirigiam com medo e admiração para os fogos celestes, não tardaram também em reparar com espanto nos fogos da terra. Seria possível que eles

deixassem de admirar a chama dos vulcões, as fosforescências, os gases luminosos, os fogos-fátuos dos pântanos, a incandescência produzida pelo atrito rápido de dois pedaços de madeira, a fagulha que surge do choque de duas pedras?

Entretanto, o fogo não lhes parecia ter sido feito para o seu uso; era um elemento do qual a divindade possuía o segredo, e que ela se reservava como um privilégio precioso. Como captar esses focos de calor e de luz, colocados a uma tal altura, sobre as suas cabeças, ou tão misteriosamente soterrados sob os seus pés?

Aquele que primeiro conseguisse o fogo não podia ser a seus olhos um simples mortal, mas um Titã, um êmulo atrevido e feliz da divindade, ou por assim dizer, um verdadeiro deus. Tal foi Prometeu.

Filho de Japeto e da Oceânida Climene, ou, segundo outro, da Nereida Ásia, ou ainda de Temis, irmã mais velha de Saturno.

Prometeu, cujo nome em grego quer dizer “previdente”, não foi só um deus industrioso mas também criador. Ele notou que entre todas as criaturas vivas nem uma havia capaz de descobrir, de estudar, de utilizar as forças da natureza, de comandar os outros seres, de estabelecer entre eles a ordem e a harmonia, de se comunicar com os deuses pelo pensamento, de compreender pela sua inteligência não somente o mundo visível, mas ainda os princípios e a essência de todas as coisas: e do limo da terra, formou o homem.

Minerva, admirando a beleza da sua obra, ofereceu a Prometeu tudo quanto pudesse contribuir para a sua perfeição. Com conhecimento, Prometeu aceitou a oferta da deusa, mas acrescentou que, para escolher o que criara, era preciso que ele próprio visse as regiões celestes.

Minerva arrebatou-o ao céu, donde ele só desceu depois de haver roubado aos deuses, o fogo, elemento indispensável à indústria humana. Diz-se que esse fogo divino que Prometeu trouxe para a terra era do carro do Sol, e que ele o escondeu na haste de uma fôrula, que era um bastão oco.

Irritado com tão audacioso atentado, Júpiter ordenou a Vulcano que forjasse uma mulher dotada de todas as perfeições, e que a apresentasse à assembleia dos deuses. Minerva revestiu-a com uma túnica de ofuscante brancura e lhe cobriu a cabeça com um véu e com grinaldas de flores sobre as quais colocou uma coroa de ouro.

Quando estava acabada Vulcano levou-a ao Olimpo com as suas próprias mãos. Todos os deuses admiraram essa nova criatura, e cada

um quis fazer-lhe o seu presente. Minerva ensinou-lhe as artes que convêm a seu sexo.

Vênus espalhou em torno dela o encanto como desejo inquieto e os cuidados fatigantes. As Graças e a deusa da Persuasão ornaram a sua garganta com colares de ouro. Mercúrio deu-lhe a palavra com a arte de persuadir os corações com discursos insinuantes.

Tendo enfim os deuses feito cada qual os seus presentes deram-lhe o nome de Pandora. Quanto a Júpiter, deu-lhe uma caixa hermeticamente fechada, dizendo-lhe que a levasse a Prometeu.

Esse, desconfiado de alguma armadilha, não quis receber nem Pandora nem o cofre, e recomendou a seu irmão Epimeteu que nada recebesse da parte de Júpiter. Mas Epimeteu, cujo nome em grego significa “o que reflete demasiadamente tarde”, só julgava as coisas depois dos acontecimentos.

Ao ver Pandora esqueceu todas as recomendações fraternas, e tomou-a por esposa. Ao abrir a caixa fatal, escaparam-se todos os males e todos os crimes que desde essa época estão espalhados pelo Universo. Demasiadamente tarde Epimeteu quis fechá-la, mas só conseguiu reter a Esperança, que estava quase a desaparecer, e que permaneceu no cofre escrupulosamente fechado.

Júpiter, furioso de que Prometeu não tivesse sido logrado com esse artifício, ordenou a Mercúrio que o conduzisse ao monte Cáucaso e que o amarrasse ao rochedo, onde uma águia, filha de Tifon e de Equidna devia devorar-lhe lentamente o fígado.

Dizem outros que esse suplício só devia durar trinta mil anos. Segundo Hesíodo, Júpiter não se serviu da intervenção de Mercúrio; ele mesmo foi quem atou a sua desgraçada vítima, não a um rochedo, mas uma coluna.

Fê-lo entretanto libertar por Hércules, pelos seguintes motivos e condições:

Depois da sua punição, tendo Prometeu pelos seus avisos impedido a Júpiter de galantear a Tetis, porque a criança que dessa união nascesse havia de destroná-lo um dia, o pai dos deuses, por gratidão, consentiu que Hércules o fosse soltar.

Mas, para não violar o seu juramento de que nunca o libertaria, ordenou que Prometeu havia de usar sempre no dedo um anel de ferro com um fragmento de rocha do Cáucaso engastada, para que de qualquer modo fosse verdade que estivesse para sempre preso a essa montanha.

Conta Esquilo que foi Vulcano quem, na sua qualidade de ferreiro dos deuses, encadeou Prometeu no Cáucaso, mas que foi gemendo que obedeceu a ordem de Júpiter, pois muito lhe custava tratar com violência a um deus da sua raça.

### 3 CONCLUSÃO

Antes de fazer minhas considerações finais, gostaria de trazer para este trabalho o Manifesto do Contador de Histórias de Cléo Busatto em Contar e Encantar, que relata o que a autora sente sobre a contação e que se reflete no ser do contador de histórias:

O contador de histórias cria imagens no ar materializando o verbo e transformando-se ele próprio nesta matéria fluída que é a palavra.

O contador de histórias empresta seu corpo, sua voz e seus afetos ao texto que ele narra, e o texto deixa de ser signo para se tornar significado.

O contador de histórias nos faz sonhar por que ele consegue parar o tempo nos apresentando um outro tempo.

O contador de histórias, como um mágico, faz aparecer o inexistente, e nos convence que aquilo existe.

O contador de histórias atua muito próximo da essência, e essência vem a ser tudo aquilo que não se aprende, aquilo que é por si só.

Contar histórias é uma arte, uma arte rara, pois sua matéria-prima é o imaterial, e o contador de histórias um artista que tece os fios invisíveis desta teia que é o contar.

A arte de contar histórias traz o contorno, a forma. Ritualiza a memória e nos conecta com algo que se perdeu nas brumas do tempo. A arte de contar histórias nos liga ao indizível e traz resposta às nossas inquietações. Contar histórias é uma arte por que traz significações ao propor um diálogo entre as diferentes dimensões do ser. Contar histórias expressa e corporifica o simbólico, tornando-se a mais pura expressão do ser. (BUSSATO, 2012, p.9)

Até aqui muito foi falado sobre a construção da personagem do contador de histórias e ainda há muito mais que se pode incluir para continuação deste trabalho.

Irei continuar o desenvolvimento das pesquisas, aprofundar ainda mais esse trabalho com as técnicas que favorecem a construção da personagem.

Durante a elaboração deste trabalho muitas histórias passaram por ele, seja colaborando ou interferindo nessa construção.

A minha personagem contadora de histórias é resultado deste processo que foi relatado acima, mas também, de toda uma trajetória de vida pessoal,

profissional e acadêmica, que passou por diversas etapas e mudanças nesse período de quatro anos vividos no curso de Licenciatura em Artes.

Nossa vida é repleta de contos, histórias e experiências que devemos vivenciar para nos tornarmos quem somos. E quem somos é uma eterna construção. Hoje eu não sou quem era quando iniciei o curso a quatro anos atrás e também não sei por quais vivências passarei durante os quatro anos que virão.

### **Referências Bibliográficas**

COELHO, Betty. Contar Histórias uma Arte sem Idade. 10ª ed. Ática. São Paulo, 2009.

BUSATTO, Cléo. A Arte de Contar Histórias no Século XXI, Tradição e Ciberespaço. 2ª ed. Vozes. Rio de Janeiro, 2011.

BUSATTO, Cléo. Contar e Encantar: Pequenos segredos da narrativa, 1ª ed. Vozes. Rio de Janeiro, 2012.

BOAL, Augusto. Jogos para atores e não-atores. Civilização Brasileira. Rio de Janeiro – RJ. 2011.

SPOLIN, Viola. Improvisação para o teatro. São Paulo: Perspectiva, 1987.

AGUILAR, Gina Maria Monge. Princípios para o treinamento vocal do ator: vozes que chamam, perguntam e dialogam. São Paulo, 2008.

POMPEU, Fernando. A importância da maquiagem artística. São Paulo, 2011.

GHISLERI, Janice. Linguagem do vestuário teatral. Florianópolis, 2005.

#### Sites Consultados:

Figurino e Maquiagem: Secretária da Educação do Estado do Paraná em: <http://www.arte.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=197#maquiagem> Acesso em 12/04/2015.

Prata, Liliane. Conto o Sol Azul em: <https://novaescola.org.br/conteudo/4303/o-sol-azul> Acesso em 21/07/2013.