

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas
Curso de Comunicação Social

Campanha transmidiática para Timor-Leste:
Teatro

Ana Luisa Anjos
Arthur Carvalho
Gustavo Lopes

Belo Horizonte
2017

1. INTRODUÇÃO

O Timor Leste é uma das repúblicas mais recentes da história, uma vez que até o ano de 2002 fazia parte da Indonésia; os idiomas oficiais do país são Português e Tétum, que se subdivide em inúmeros dialetos. O presente trabalho tem como objetivo nortear uma das vertentes da campanha “Liga da Higiene”. Esta consiste na conscientização da população do Timor Leste quanto à hábitos básicos de higiene pessoal, levando mais qualidade de vida para a população e evitando a proliferação, principalmente, de germes, bactérias, vírus e doenças provenientes da falta deste cuidado. A campanha visa conscientizar, em primeira instância, crianças que moram na capital timorense e frequentam o ensino básico.

Dentro da proposta transmidiática da campanha, neste documento trataremos de uma peça de teatro que tem como principal foco a educação do público infantil . Em síntese, ela conta a história de 5 crianças que representam a comunidade local, 1 ser mítico que alegoricamente representa a água e os benefícios que ela traz atrelados à hábitos de higiene e 1 vilão que alegoricamente representa os malefícios e doenças que são consequência da falta de hábitos de higiene.

O objetivo principal é fazer com que as crianças alunas do ensino fundamental consigam se projetar e identificar dentro da história e combatam, pessoalmente e cotidianamente, o vilão *Senhor Sujeira*, aprendendo, assim, os hábitos e dicas de higiene necessários para melhoras na saúde e combate a doenças e enfermidades.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Optamos por utilizar a metodologia proposta por Renita Gambarato e Lorena Tárzia para analisar a comunicação transmidiática do trabalho proposto em turma. Acreditamos que a técnica, utilizada primordialmente para pensar megaeventos transmídia, é propícia para analisar a nossa peça da campanha em questão por conta das suas especificidades e alto nível de detalhamento. Contudo, é preciso lembrar que, por ser uma adaptação, alguns elementos/perguntas propostas são dispensáveis na nossa análise.

<p>Objetivos e Premissas</p>	<p>Campanha transmidiática ;</p> <p>A campanha tem como objetivo principal disseminar hábitos básicos de higiene para moradores do Timor-Leste;</p> <p>A campanha trabalha com a tentativa de se inserir no cotidiano timorense e gerar engajamento da população;</p> <p>É um projeto internacional (do Timor-Leste);</p> <p>Peça de teatro, jogos, fantoches, vídeos e histórias em quadrinhos são as principais mídias utilizadas.</p>
<p>Estrutura e Contexto</p>	<p>Os principais meios de divulgação da campanha serão os canais do governo e as próprias mídias.</p>
<p>News Storytelling</p>	<p>A narrativa é baseada no dia a dia timorense e no incentivo de hábitos básicos de saúde, pretendendo erradicar ou reduzir o número de doenças causadas pela falta de cuidados primordiais para o desenvolvimento humano;</p> <p>O principal desafio é trabalhar com uma cultura pouco conhecida e com os diversos dialetos existentes das subdivisões do Tétum.</p>
<p>Construção do Universo</p>	<p>As ações se concentrarão, inicialmente, em duas escolas da rede pública da capital, Díli, podendo haver a possibilidade de expansão para demais localidades.</p> <p>O teatro tem como objetivo fazer com que</p>

	<p>as crianças estejam inseridas no contexto da história, gerando maior identificação para com os personagens. Além disso, durante a peça será estimulado o aprendizado e prática de 3 hábitos de higiene (tomar banho, lavar as mãos e escovar os dentes).</p>
Personagens	<p>Os principais personagens são baseados em uma pesquisa e assemelhados às características mais comuns do país. Fleur, Hélio, Giovanni, Yaris e Claudina, são as crianças, responsáveis por salvar a amiga Hígia, uma entidade que estimula os principais hábitos de higiene, das garras do vilão Doutor Sujeira, que se alimenta, principalmente, do desleixo e falta de cuidado com a saúde.</p> <p>São personagens fictícios, entretanto seus intérpretes serão as próprias crianças, o que faz delas personagens da campanha transmídia também.</p>
Extensões	<p>A peça será seguida de uma brincadeira, semelhante à mímica, que terá como objetivo principal reforçar os ensinamentos da primeira. Além disso, no painel da última cena, estará disponível um QR Code, que redirecionará os espectadores para o blog e vídeos do projeto.</p>
Plataformas e Gêneros	<p>A plataforma off-line utilizada será a própria peça e online trabalharemos com o QR Code e os desdobramentos de seu</p>

	redirecionamento.
Audiência e Mercado	<p>O público a ser atingido é a população de modo geral. Porém, existe um maior foco e apelo para as crianças, principalmente na fase da alfabetização.</p> <p>Na peça, o público geral fica restrito às crianças e funcionários da escola, além de seus familiares.</p>
Engajamento	<p>O engajamento do público se dá na participação das peças e interação com elas e a atividade proposta após o seu encerramento.</p>
Estética	<p>A principal preocupação é que os elementos sejam de fácil acesso para a população local, podendo haver variação dos materiais sugeridos na descrição do cenário. Toda a parte de execução será encarregada do professor e de sua turma, gerando uma construção coletiva e um contexto que gere identificação nos participantes.</p>

3. PROPOSTA DE EXPERIMENTAÇÃO

A seguinte peça de teatro foi idealizada para ser encenada pelas próprias crianças das escolas que estarão participando do projeto transmidiático. É importante frisar que os personagens da campanha como um todo, assim como os atores da peça serão crianças para facilitar a identificação e comunicação com as mesmas.

A peça foi livremente inspirada nos personagens criados para a campanha “Liga da Higiene” e todos os produtos comunicacionais desenvolvidos, tendo como base mais específica a sexta revista em quadrinho, onde as personagens, já apresentadas ao público em suas histórias individuais, embarcam em uma aventura conjunta para salvar Hígia das garras do Senhor Sujeira. A peça elaborada pelo grupo é compacta, sem muitos desdobramentos e as tramas se desenvolvem de forma simples e rápida. Tudo isso foi feito para facilitar a compreensão das crianças e absorção da mensagem transmitida através dela.

No caso específico da peça de teatro que esse documento aborda, todo o projeto deve ser elaborado e feito pelas crianças, desde a elaboração e construção dos cenários, escolha dos “atores”, caracterização das personagens, ensaios, etc. Todas as atividades devem ser lideradas por um ou mais professores, lembrando que a orientação e presença adulta em todas as etapas do processo de criação e execução da peça é obrigatória e extremamente necessária, tudo isso para que a comunidade escolar esteja envolvida no projeto e, simultaneamente, também aprenda com as crianças.

3.1 Caracterização dos Personagens

Todos os figurinos, exceto o de Hígia e do Doutor Sujeira, podem ser confeccionados a partir de roupas que as crianças já usam no dia-dia.

Yaris: cabelo preferencialmente médio (ou amarrado). Usaria um vestido ou conjunto (camiseta e saia/short) vermelho e chinelo.

Hélio: cabelo preferencialmente curto ou raspado. Usaria uma calça jeans, camiseta vermelha e tênis.

Giovanno: cabelo preferencialmente curto ou raspado. Usaria um short preto, camisa amarela e tênis.

Claudina: cabelo preferencialmente grande e preso em maria-chiquinha. Usaria um short vermelho, camisa de time de futebol e tênis.

Fleur: cabelo preferencialmente médio ou grande. Usaria uma camisa rosa, saia amarela, tênis e óculos.

Hígia: peruca de cabelo branco/platinado, preferencialmente longo. Usaria um vestido azul mais fantasioso, além de maquiagem (ou pintura facial) azulada.

Senhor Sujeira: cabelo bagunçado. Usaria uma roupa amarrotada e manchada de tinta marrom e preta.

3.2 Cenário

Materiais utilizados: tinta, papel madeira, embalagens de produtos vazias, plantas decorativas (opcional), cartolina, TNT, EVA, purpurina.

Painel 1: representação de uma floresta com árvores, flores, animais se necessário e principalmente um lago, ou riacho, que é onde Hígia moraria. Por ser o habitat de Hígia, recomendamos que a predominância seja de tons mais esverdeados, com flores coloridas, azul que represente a água do lago/riacho em local de destaque, para remeter à alegoria que Hígia representa. É importante que toda a estrutura reitere a platéia de que esse cenário é a “casa” de Hígia. (Anexos 1 e 2)

Painel 2: representação da cidade de Díli, contendo árvores, casas, carros, elementos que compõem uma cidade. (Anexos 3 e 4)

Painel 3: esse painel é o mais obscuro e sujo de toda a trama. Passar a ideia de sujeira e desleixo é o mais essencial. Os tons utilizados devem ser mais escuros e puxados para o verde limão. A sensação de desleixo pode ser passada também por meio dos traços da pintura do painel, lembrando que não é um ambiente saudável. (Anexos 5 e 6)

Em um dos cenários (o 2, mais especificamente, que aparece em dois momentos da peça e é o cenário em que a peça termina) haveria um QR Code de tamanho considerável (25cmx25cm é

uma sugestão). Esse QR Code seria o meio de integração com os outros grupos, pois redirecionaria para o site da Campanha.

3.3 Roteiro da peça de teatro

<p>Cena 1</p> <p>*a cena ocorre na floresta: painel 1. As 5 crianças estão conversando com Hígia*</p> <p>*crianças saindo de cena.*</p>	<p><i>Narrador:</i> Era mais um dia tranquilo na cidade de Díli, os cinco amigos (Hélio, Claudina, Yaris, Fleur e Giovanni) haviam acabado de voltar da floresta que Hígia morava, após mais um dia de aprendizado sobre os mais importantes hábitos de higiene.</p>
<p>Cena 2</p> <p>*Doutor Sujeira chegando na floresta que Hígia morava um pouco depois*</p> <p>*Hígia e Senhor Sujeira saem da cena*</p>	<p>Porém, Hígia recebeu uma visita inesperada: o Senhor Sujeira. Ele estava enfurecido com a amizade entre Hígia e as crianças e decidiu acabar de uma vez por todas com os bons cuidados à saúde.</p> <p><i>Hígia:</i> Senhor Sujeira?? O que você veio fazer aqui?</p> <p><i>Senhor Sujeira:</i> Você está arruinando meus planos sujos, por isso irei prendê-la no meu lixo!</p> <p><i>Hígia:</i> Você não faria isso!!</p>
<p>Cena 3</p> <p>*crianças chegam na floresta, Hígia já não se encontra mais lá*</p> <p>*saem da cena conversando*</p>	<p><i>Narrador:</i> no dia seguinte, as crianças visitaram novamente a floresta à procura de Hígia, porém não a encontraram. Ficaram muito preocupados, mas decidiram voltar outro dia.</p> <p><i>Hélio:</i> Será que está tudo bem com a Hígia?</p> <p><i>Claudina:</i> Deve estar sim, outra hora a gente volta. Tenho que ir, meu time já deve estar esperando, tchau, galera!</p> <p><i>Yaris:</i> Bom jogo, Claudina! Vou acampar com meus pais esse fim de semana, vamos passar a noite nas montanhas!</p> <p><i>Giovanni:</i> Que legal, já eu tenho que treinar gongo para a apresentação na escola semana que vem!</p> <p><i>Hélio:</i> Eu também tenho que treinar minha coreografia para a apresentação da semana que vem!</p> <p><i>Fleur:</i> Eu tenho que adiantar aquele projeto</p>

	<p>de ciências para o final do mês. Ele está bem complicado.</p> <p><i>Yaris:</i> Eu já terminei o meu, você quer ajuda, Fleur?</p>
<p>Cena 4:</p> <p>*entra painel 2 e lixo espalhado no chão (embalagens vazias, sacolas plásticas) e o doutor Sujeira em meio a isso*</p> <p>*Senhor Sujeira sai de cena e Hélio entra chamando a turma*</p>	<p><i>Narrador:</i> após dias do sumiço de Hígia, a saúde da população estava ficando comprometida. Os seus amigos haviam deixado os seus ensinamentos de lado e o Senhor Sujeira estava cada vez maior e mais forte.</p> <p><i>Senhor Sujeira:</i> finalmente estou conseguindo dominar Díli e espalhar meus germes pela cidade!</p> <p><i>Narrador:</i> mas em outra parte da cidade, um dos amigos de Hígia percebe a situação que todos estão vivenciando.</p> <p><i>Hélio:</i> As pessoas estão passando mal, e Hígia está sumida. Temos que fazer algo!</p>
<p>Cena 5:</p> <p>*todos juntos na cena*</p>	<p><i>Hélio:</i> Galera, todos estão adoecendo e a Hígia está sumida. Temos que tomar a iniciativa, não podemos deixar que a situação fique assim! O que vocês tem em mente?</p> <p><i>Yaris:</i> O que a Hígia Faria?</p> <p><i>Fleur, Claudina e Giovanni (de uma só vez):</i> ensinaria a todos hábitos de higiene pessoal!!!</p> <p><i>Hélio:</i> Isso! então vamos nos dividir e compartilhar os nossos conhecimentos com todos da cidade.</p>
<p>Cena 6:</p> <p>*Hélio e Fleur gesticulando as ações e ensinando a plateia como fazer*</p>	<p><i>Narrador:</i> então os amigos se dividiram e foram ensinar hábitos de higiene para todos os moradores de Díli. Primeiro Hélio e Fleur ensinaram a todos como lavar as frutas e sempre escovar os dentes após as refeições.</p>
<p>Cena 7:</p> <p>*Yaris e Claudina gesticulando as ações e ensinando a plateia como fazer*</p>	<p><i>Narrador:</i> Depois Yaris e Claudina ensinaram a todos como ter o hábito de tomar banho diariamente e lavar as mãos antes e depois de se alimentar, assim como depois de usar o banheiro.</p>
<p>Cena 8:</p> <p>*Giovanno gesticulando a ação e ensinando como fazer*</p>	<p><i>Narrador:</i> Então, em outra parte da cidade Giovanni ensinou às pessoas como manter a casa sempre limpa e higienizada.</p>

<p>Cena 9:</p> <p>*toda turma catando o lixo do cenário*</p> <p>*turma sai de cena levando o lixo consigo*</p>	<p>Narrador: E todos juntos se reuniram para limpar a cidade.</p>
<p>Cena 10:</p> <p>*entra painel 3 e Doutor Sujeira e Hígia em cena*</p> <p>*Senhor Sujeira sai de cena*</p> <p>*Hígia sai de cena junto com o painel de quarto escuro*</p>	<p><i>Narrador:</i> não muito distante dali, o Senhor Sujeira ficava cada vez mais fraco.</p> <p><i>Senhor Sujeira:</i> o que você fez? Está presa, mas estou cada vez mais fraco.</p> <p><i>Hígia:</i> ensinei aos meus amigos hábitos de higiene e sabia que não me decepcionariam.</p> <p><i>Senhor Sujeira:</i> Aqueles pestinhas!!! Você me paga, Hígia!</p> <p><i>Narrador:</i> o doutor sujeira parte para cima de Hígia, mas logo antes dele atingi-la, ele e o cadeado da cela de Hígia desaparecem.</p>
<p>Cena 11:</p> <p>*Hígia sai de cena junto com o painel de quarto escuro*</p>	<p>Narrador: As crianças haviam conseguido salvar Díli das garras do Senhor Sujeira. Hígia então fugiu de seu cativeiro e foi ao encontro de seus amigos.</p>
<p>Cena 12:</p> <p>*crianças entram em cena junto com painel 2*</p> <p>*Hígia entra em cena afobada*</p>	<p><i>Crianças:</i> HÍGIA VOCÊ VOLTOU!</p> <p><i>Hígia:</i> Sim, meus amigos. Graças a vocês, que seguiram os meus ensinamentos e derrotaram o Senhor Sujeira.</p>
<p>Cena 13:</p> <p>*crianças juntas com Hígia realizando práticas de higiene em cena*</p>	<p><i>Narrador:</i> desde então, as crianças e todos os habitantes da cidade de Díli vêm cuidado cada vez mais da saúde. Em todas as semanas, as crianças passaram a organizar mutirões de conscientização e o Senhor sujeira nunca mais foi visto.</p>

3.4. Ação Complementar

Para complementar o teatro proposto, que tem esse caráter lúdico, pensamos em uma pequena ação que ocorreria posteriormente ao espetáculo, com finalidade de fixar os ensinamentos passados na peça, mas também de estabelecer um diálogo direto com a plateia. Tal ação seria uma breve brincadeira de mímica, em que o narrador da peça chamaria o público para participar: “Vamos ver se vocês aprenderam mesmo! Quem gostaria de participar de uma brincadeira?”. Então, os voluntários iriam ao “palco”, e seriam feitos questionamentos **somente** a eles relacionados aos hábitos de higiene que foram abordados, por exemplo: “o que devemos fazer pelo menos três vezes ao dia?”. O papel do voluntário seria gesticular para a plateia, que não teria ouvido a questão, qual hábito que responde a essa pergunta (nesse caso, escovar os dentes), e a plateia teria que adivinhar. Pensamos a mímica como uma maneira simples e interativa de fixar o conteúdo e envolver também quem está assistindo, entretanto, outras brincadeiras de caráter similar também poderiam ser pensadas para haver variações.

4. ANÁLISE CRÍTICA

O principal desafio da campanha se encontra em transmitir a mensagem de uma maneira clara e concisa, para que possa ser melhor absorvida e disseminada pelas crianças e posterior e consequentemente, moradores. Outro fator chave é entender o cotidiano e a cultura de um país que se encontra tão distante e do qual possuímos baixa gestão do conhecimento, ou seja, fazer com que um público distante capte e se identifique com a mensagem passada.

Para idealização de uma peça infantil destinada a uma realidade relativamente distante da nossa, tivemos dificuldade principalmente em adaptar o roteiro para que ele ficasse simples, uma vez que será atuado pelas crianças, sem perder o teor didático necessário para transmitir o que propusemos.

Ademais, percebemos ao longo do trabalho e pesquisando mais a fundo nossa peça em questão, que o meio (teatro) escolhido tem um papel ainda mais fundamental do que imaginávamos. O teatro é uma importante e interessante facilitador da aprendizagem, fonte de

cultura e educação. Além disso, estimula diversas áreas cerebrais e incentiva a socialização. Portanto, seria uma peça que além de cumprir os objetivos da campanha, utiliza de um método que colabora para o desenvolvimento intelectual das crianças.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

COELHO, Gizeli Fermino. A importância do teatro para o desenvolvimento da aprendizagem na educação infantil. Disponível em <<http://www.psicopedagogia.com.br/index.php/1648-a-importancia-do-teatro-para-o-desenvolvimento-da-aprendizagem-na-educacao-infantil>>. Acesso em 20 de Junho de 2017.

GAMBARATO, Renira; ALZAMORA, Geane; TÁRCIA, Lorena. Russian News Coverage of the 2014 Sochi Winter Olympic Games: A Transmedia Analysis. *International Journal of Communication* 10(2016), 1446–1469.

ANEXOS

Anexo 1:



Disponível em: <https://goo.gl/images/wJqkSc>

Anexo 2:



Disponível em: <https://goo.gl/images/YFmlwJ>

Anexo 3:



Disponível em: <https://goo.gl/mSEbfA>

Anexo 4:



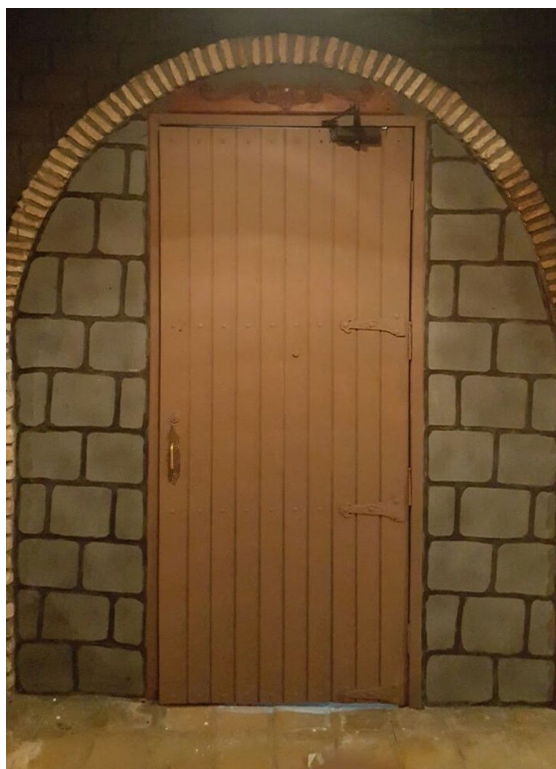
Original disponível em: <https://goo.gl/m3EPDc>

Anexo 5:



Original disponível em: <https://goo.gl/xL5EXF>

Anexo 6:



Original disponível em: <https://goo.gl/qpYE3r>