

O Espetáculo KIRIKU E KARABÁ A FEITICEIRA



Com a **Cia. Samba Cênico**, da **Usina Paulistana de Artes**, traz uma proposta de teatro multimídia, nossa montagem propõe através do teatro, dança, vídeo, músicas cantadas ao vivo, fazer uma leitura mais contemporânea da encenação teatral de montagens cênicas com temática Afro.

Com adaptações e paródias de canções brasileiras no repertório, que dialogam com o universo proposto a encenação, trazendo uma sonoridade que compõem as cenas enriquece a narrativa também com instrumentos tocados ao vivo.

As cenas teatrais são intercaladas com cenas em vídeo do filme/desenho de animação “Kiriku e a Feiticeira” uma obra prima do francês Michel Ocelot (1998), baseada em um conto africano – cujos temas centrais tratam da coragem, natureza, força e logicamente, história oral – narrando a saga de um povo da savana africana dominado por uma feiticeira.

Assim, utilizando a linguagem do cinema e do teatro musical em nossa produção, vemos que, muito mais que diversão, a nossa proposta pode e deve ser utilizada como um meio poderoso de representação da nossa historicidade. O que se deve buscar – ideologias e clichês à parte –

como conhecedores dessas realidades históricas que não são contadas “oficialmente” é a desconstrução destes preconceitos históricos. Um tema de excelência, necessário e extremamente urgente. Historiadores, mestres, professores, alunos.



Desta forma o espetáculo propõe uma fusão entre linguagens, levando ao público de todas as idades uma rica experiência de refletirem sobre a importância da consciência de valores e as possibilidades de transformações existentes em comunidade diante dificuldades extremas, desde que se valorize conceitos de uma vida melhor.

O público basicamente relaciona-se primeiro em nossa encenação com as imagens e com o mundo, pela emoção, e depois com o raciocínio. E dessa forma nosso assunto torna-se muito sério, pois estamos falando também em formação de caráter, de personalidade. Usar o lúdico como forma de expressão, o que acaba colocando o espetáculo num nível ainda maior, pois subliminar, de efeito ideológico e ético a reflexão, só engrandece o entretenimento.

Narrativamente, o espetáculo localiza-se no campo da lenda, do mito (se baseia no roteiro do filme/desenho). Assim, os animais e objetos não falam para serem bonitinhos, mas falam por razões claras. Assim, o bebê fala de dentro da barriga da mãe e já nasce com raciocínio e ação, pois representa uma figura mítica (a do salvador, a do sangue novo). Assim, quase oralmente, as situações se seguem como pequenas pílulas de conhecimento sendo passadas, que possuem em si mesmas lições e códigos morais.

Desnecessário seria dizer então que é justamente no campo do código moral, da ideologia propriamente dita que o modelo de *Kiriku* se diferencia de tudo que vemos. O jovem herói não parte para a luta com a feiticeira por um ódio revanchista, e desejoso de sua morte. Ele parte porque quer entender "**Porque ela é malvada?**" Imaginem só, quão grandioso é isso.

Ao invés de matarmos os bandidos, os assaltantes, entender "porque eles são malvados". Isso é uma revolução educacional por si só (e não só para crianças...). Fica mais fácil quando se pensa assim entender porque os filmes americanos infantis, onde o mal é mau e ponto, onde ele deve morrer sempre (caindo de precipícios de preferência), formam uma platéia que repete, adulta, as lições aprendidas.

Kiriku não quer matar (e não mata, aliás, muito pelo contrário, mas não vale revelar o final), quer compreender. Fazer sim seu povo parar de sofrer, mas se possível fazer o mesmo com a feiticeira. A relação com a vilã é só a mais clara diferenciação, mas são inúmeras.



O herói procura o auxílio da sabedoria do avô, onde ganha confiança, mas onde também busca colo, assustado que está. O herói é intuição pura muitas vezes, mas também pára para refletir, busca soluções com o raciocínio lógico o tempo todo. O jovem Kiriku é incentivado pelo avô a ser criança enquanto é criança, e sentir-se feliz por isso, e ser adulto quando for e sentir-se feliz por isso (*num mundo de crianças "adultificadas" e adultos "infantilizados" parece até um contrasenso*). O jovem Kiriku quer saber o porquê de tudo, ao que o avô lhe diz que "se continuarmos assim, chegaremos a criação do mundo, e mais ainda...". Ele se conforma, por hoje: "Tá bom, então *hoje* eu vou perguntar só da Feiticeira". O jovem Kiriku aprende o valor real de um amigo, um abraço. O valor de pensar no grupo primeiro, em si só depois.

Por tudo isso, e muito mais, *Kiriku e a Feiticeira* é sublime. Se não fosse uma grande lenda, seria ainda assim necessária num mundo que devia ser, no mínimo, pluralista e globalizado. Para podermos ver que um modelo como o africano, por exemplo, com mazelas e alegrias extremas, é muito mais nosso do que o norte-americano. Que tem muita validade, mas que não é nosso. Se não fosse uma grande obra seria necessário, mas além disso é uma grande obra.

É divertidíssimo, engraçado, emocionante, mas acima de tudo trata a criança, o jovem e o adulto com respeito. Mais que com respeito, com seriedade, que não é sisudez. Não se omite com o discurso quase ingênuo, se não fosse tão inteligentemente articulado para parecer

assim, de ser "apenas entretenimento, nada mais". Sabe que é educação. E sabe que isso só significa coisa chata para os muitos embotados. E é uma pena que esteja lançado vagamente, esquecido em meio aos Pokemóns e Dinossauros.



Kiiriku e Karabá a Feiticeira

Retrata uma lenda africana, em que um recém-nascido superdotado que sabe falar, andar e correr muito rápido se incumbe de salvar a sua aldeia de Karabá, uma feiticeira terrível que deu fim a todos os guerreiros da aldeia, secou a sua fonte d'água e roubou todo o ouro das mulheres. Kiriku é tratado de forma ambígua pelas pessoas de sua aldeia, por ser um bebê, é desprezado pelos mais velhos quando tenta ajudá-los, porém, quando realiza atos heróicos, suas façanhas são muito comemoradas, embora logo em seguida voltem a desprezá-lo. Apenas a sua mãe lhe trata de acordo com sua inteligência. "Kiriku e a feiticeira": um resgate da cultura africana.

“Quando morre um africano idoso, é como se queimasse toda uma biblioteca.”

Podemos entender por cultura tudo o que está ao nosso redor, sendo parte da sociedade e que pode ser aprendido e transmitido. Também sabemos que – devido à uma longa tradição de superstição e exclusão, consciente e inconsciente – temos uma visão totalmente preconceituosa da cultura africana.

Não precisamos ir longe: na escola estudamos “Egito” sem relacionar ao continente africano (E não! Cleópatra não era uma branca com olhos cor de violeta, desculpe...!). A África que conhecemos – vista pela visão econômica e etnocêntrica – é fruto da escravidão, e nos

interessa conhecer o que há por trás do negro africano e a vastidão da sua cultura e simbologias.



Sinopse

A história se inicia de uma forma *sui generis*: ainda no ventre da sua mãe, Kiriku exige nascer; a sua mãe retruca que uma criança que pede para nascer pode nascer sozinha. Ele então nasce, toma banho e se interessa pela desgraça de sua aldeia: uma bruxa chamada Karabá teria devorado o seu pai junto com quase todos os outros homens da vila, secado a fonte que abastecia os moradores e ameaçado mulheres e crianças.

Neste mesmo instante, o tio de Kiriku se dirige até aos domínios da feiticeira para exigir o fim das maldades. Kiriku corre até o tio e insiste em acompanhá-lo, mas o tio do Kiriku não permite a presença do sobrinho, ele decide usar sua astúcia e se esconde na copa de um chapéu para conseguir seguir viagem com ele. Disfarçado no chapéu, Kiriku consegue salvar o tio de uma morte certa.

Porém, quando a feiticeira percebe que foi enganada, exige todo o ouro das mulheres da aldeia. Kiriku mais uma vez vai até os domínios da feiticeira, agora desejando conversar com ela e saber por que ela é tão má. A bruxa tenta matá-lo por tal impertinência, ao que ele foge, mas ainda não se convence. Continua nesse intento até descobrir porque a bruxa é má.



Um dia, Kiriku arma um plano com a ajuda da mãe, para visitar o sábio da montanha, para saber mais sobre Karabá. Ocorre, contudo, que para chegar à montanha, seria preciso passar pela residência de Karabá, quando ela não deixava ninguém se aproximar de sua casa, e restringia o acesso à montanha, temendo que o seu segredo pudesse ser revelado pelo sábio.



Usando de artimanhas e após diversas peripécias, Kiriku consegue chegar até a montanha e ter conhecimento com o sábio, dos segredos de Karabá. Ela dizia que devorava os homens, mas na verdade transformava todas as vítimas em escravos mágicos de forma robótica para obedecer as suas ordens. Kiriku aprende também que os poderes de bruxa dela advêm de um espinho envenenado que se encontra enfiado em sua coluna vertebral.

No regresso a casa, Kiriku determina-se a arrancar o espinho das costas de Karabá e enfim consegue o feito, libertando-a da maldição e quebrando os feitiços que ela fizera.

Reflexões que a moral desta história pode remeter o público que assistir a esse espetáculo.

1 - Cada criança é um novo Messias, uma promessa de felicidade. Mesmo sendo pequeno se colocou à disposição para ajudar, porque sabe que veio ao mundo com um propósito.

2 - Por que Karabá, a feiticeira, é malvada? Esta é a questão que deve ser desvendada.

3 - Kiriku não se conforma com as respostas, então pergunta, indaga, quer ouvir outras histórias, quer mudar o rumo da história que se repete de boca em boca no seu povoado.

4 - Sua rebeldia o impele à busca de uma outra possível explicação para a maldade da feiticeira Karabá e o sofrimento do seu povo. Na sua sábia disponibilidade e inocência o menino sabe que todo mal tem uma origem e se empenha em descobrir porque Karabá é malvada. As pessoas não enxergam nem apóiam, aqueles que corajosamente ousam romper com a obediência cega, preferem manter-se reféns.

5 - As crianças grandes o rejeitaram por ele ser diferente... Exatamente como nós muitas vezes fazemos. Mesmo depois de ter sido rejeitado ele não se furtou a ajudar aqueles que o repeliram, sinal da sua grandeza de alma e firmeza de propósito. Quantas vezes nós nos melindramos com palavras ou atitudes dos outros e deixamos de fazer aquilo que estávamos ali para fazer?

5 - Como o pequeno Kiriku devemos estar o tempo todo atentos aos sinais de perigo e disponíveis para agir, cortando o mal pela raiz.

6 - Kiriku não aceitava as limitações, ele não só questionava as coisas, ele se disponibilizava para investigar. Neste movimento, experimentou o limiar entre a vida e a morte, parecendo até mesmo estar morto neste episódio, e, então, a ele foi dada a oportunidade de viver a ressurreição, renascendo ainda mais forte.

7 - O menino percebe que não apenas a feiticeira é malvada, mas que as crianças e os adultos da aldeia também são hostis, mas não enxergam a sua própria maldade.

8 - A terrível feiticeira Karabá não admite qualquer outra história que não seja aquela contada por ela. O povo deve obedecer ao rumo que é dado às suas vidas, sem questionamentos.

9 - É preciso entender de onde vem a maldade. Mas, para alcançar esse objetivo, é necessário que o herói se separe da mãe e da sua tribo. A jornada do herói é a história dessa separação na busca de sua identidade, e da verdade. Essa longa e penosa caminhada é também vivida por cada um de nós, pois a busca da identidade exige o confronto com nossos monstros internos. Vilões, amigos, inimigos podem ser encontrados dentro de nós.

10 - Kiriku quer desviar o curso da história do seu povo, quer sair da eterna repetição, mas terá de lutar. As resistências são muitas e, por isso, é necessário astúcia, coragem, espírito indagador e perseverar sempre.

11 - É importante perceber a importância das amizades, do trabalho em grupo nos momentos difíceis.

12 - É necessário encontrar o avô para ter acesso ao tesouro maior: a sabedoria, mas sabedoria exige dignidade. Precisamos ser dignos para alcançar a verdade. Finalmente ele encontra o Sábio, seu avô, que tem a chave do enigma, porque explica as coisas como elas são, sem ilusões.

13 - Ficar feliz com o tamanho que se tem é o primeiro passo para crescer. Porque, pequenos ou grandes, nós podemos realizar muitas coisas incríveis. Quanto mais o medo toma conta das pessoas, mais a feiticeira impõe a sua história como única versão para a vida do povo.

14 - Importante perceber que podemos estar completamente equivocados. Podemos estar repetindo e acreditando em fatos e em histórias que pouco refletem a verdade.

15 - A feiticeira Karabá sofre infinitamente mais do que todos, e é desse sofrimento profundo que ela alimenta seus poderes hostis.

16 - É necessário aplacar seu sofrimento para que o mal seja neutralizado. Ela também precisa conquistar o direito de contar para si outra história, para a feiticeira Karabá. Só assim será possível libertá-la de sua maldade contra si própria e contra os outros.

17 - Por mais que nos sintamos frágeis, nunca devemos deixar de acreditar que o poder da transformação está em nós! Para realizar nossos planos, precisamos traçar estratégias, não adianta contar apenas com a sorte.

18 - Ao retirar a causa de nossas dores, a vida renasce fora e dentro de nós. O amor é a mais poderosa força que temos sempre à disposição dentro de nós. Este poder, o temos por toda a vida.

19 - Temos dificuldade em aceitar as transformações, nos outros e na vida.



CONCLUSÃO

O equilíbrio, a evolução, as conquistas só chegam quando nos disponibilizamos para agir, quando paramos de repetir, assim conseguindo elucidar o enigma da vida, não desvalorizando o velho e sua experiência, nem o poder e a coragem do novo, do jovem, que pode mudar o rumo da história, que pode trazer a transformação, que se faz possível e plena quando usamos e espalhamos o amor.

