

a s
m i l
e u t i
m o e
n a s

glossário

apresentação

por leandro romano

a ideia de fazer um glossário das mil e uma noites surgiu durante a época dos ensaios quando me dei conta da quantidade de códigos que havíamos criado. antes de começar o processo de criação do espetáculo, eu já imaginava que seria fundamental que estabelecêssemos uma linguagem comum. me parecia lógico que, para levantar 33 apresentações diferentes entre si, isto só seria possível através de convenções internas.

ao mesmo tempo, não posso fechar os olhos para o fato de que toda produção de teatro possui seu próprio vocabulário e seus próprios modos de funcionamento. sendo assim, qual é a diferença entre este glossário e outros? por que escrevê-lo se esta não é uma prática comum? o que penso ser o diferencial do nosso espetáculo é o fato de ele se basear em jogos (muitos deles inventados por nós) que possuem regras muito específicas. neste sentido, fazer um glossário desta peça é quase escrever as regras do jogo: uma espécie de manual de instruções das mil e uma noites.

é provável que este glossário não tenha nenhuma serventia no futuro. não espero que ninguém vá lê-lo com a intenção de “jogar o jogo”. por outro lado, para criar este espetáculo foi necessário descobrir uma metodologia muito particular. o trabalho de investigação foi muito árduo e intenso; exploramos um método de criação cuja utilidade encerra-se em si mesma, isto é, este método só serve para este espetáculo.

portanto, repito a pergunta: por que escrever este glossário? não sei se tenho uma resposta satisfatória para esta pergunta, mas eu diria que este glossário é a materialização possível de um trabalho concretizado em equipe e que, caso não seja colocado no papel, seria perdido para sempre. escrevo por afeto, para lembrar dos meses e meses de ensaio que me proporcionaram uma experiência feliz.

este glossário é um exercício de lembrança mas também uma proposta pessoal de reflexão sobre nossos modos de criação num formato ainda muito pouco explorado. nestes 101 verbetes, tentei explicar da melhor maneira tudo o que inventamos. talvez uma coisa ou outra tenha ficado de fora, mas acho que o grosso do espetáculo está aí. para além disso, o teatro é intangível.

índice

- abelha rainha, som de; 11
- abraço; 12
- ampulheta; 13
- aparição; 14
- au; 15
- aurora; 16
- baraka; 18
- belo canto; 19
- bluetooth; 20
- cardume; 22
- confessionário; 23
- confessionário duplo; 24
- congelado, personagem; 25
- conta-se; 26
- corcunda do rei da china, posição do; 27
- corcunda, som do; 28
- coro de mendigos, som de; 29
- corpo fragmentado; 30
- cortina, puxar a; 31
- cozinha, som de; 32
- deserto, som de; 34
- desgraça, som de; 35
- dois pontos; 36
- dois pontos invertido; 37
- dublagem; 38
- encantamento, som de; 40
- entra (ou “entrazade”); 41
- escalação; 42
- estalo; 43

estrutura de cenas; 44
exército, som de; 45
fala decorada; 47
feitiçaria; 48
feitiçaria, som de; 49
festa, som de; 50
frente (leitura dramatizada); 51
gênio acoplado; 53
gênio, som de; 54
girar ao contrário; 55
grade, descer a; 56
grave contínuo; 57
groove descolado, som de; 58
história; 60
imagem clássica; 62
jogo das cadeiras; 64
jogo das cartas; 65
jogo das máscaras; 66
jogos; 67
lado, mudança de; 69
leitura dramatizada; 70
lugar sinistro, som de; 71
magnético, som; 73
mão levantada; 74
mar; 75
mar, som de; 76
masterchef; 77
meditação; 78
médio contínuo; 79
meio da roda; 80
mercado, som de; 81
mercador e o gênio, posição do; 82

mini ponto; 83
monastério, som de; 84
monólogo; 85
multidão, som de; 86
navio, som de; 88
noite, som de; 89
núcleo; 90
odara; 92
olhos, falar com os; 93
palmas; 95
percussão; 96
perguntas; 97
pesca, som de; 98
pilha de textos; 99
poesia; 100
ponto; 101
pré-jogo; 102
primeira pessoa, monólogo em; 103
primeira e terceira pessoa, monólogo em; 104
primeiro a falar; 105
prólogo-moldura; 106
quadrado; 108
quatro pontos; 109
rampa; 111
roda de microfone; 112
roda de quatro; 113
sai; 115
sensual, som; 116
sherazade; 117
sim e não; 118
sombra; 119
terceira pessoa, monólogo em; 121

texto original; 122
três dervixes, posição dos; 123
três jovens de bagdá, posição da; 124
última fala; 126
viagem, som de; 128
voz em off; 129
xixi; 131
zero, cena; 133

glossário

a

abelha rainha, som de

recurso de sonoplastia executado pelos atores cuja sonoridade faz lembrar o zumbido de um inseto (através da pronúncia constante da letra "z"). acompanhado de uma segunda camada sonora (parecida com o *som de monastério*), o recurso é utilizado em casos específicos de cenas que são, ao mesmo tempo, misteriosas e belas.

ver também: *monastério, som de* (p. 84)

abraço

ação utilizada pela atriz que interpreta *sherazade* com o objetivo de facilitar a transmissão do texto para um ator que está em cena. *sherazade* invade o *quadrado* de atuação, abraça o ator por trás e lê o texto próximo de seu ouvido. o recurso é majoritariamente colocado em prática quando o texto possui a forma de *poesia* já que, tanto pela complexidade das palavras quanto pela extensão textual dos trechos poéticos, o compartilhamento através do *ponto* comum tende a ser menos fluido. é preciso esclarecer que, no entanto, o *abraço* não ocorre obrigatoriamente em todas as passagens poéticas da dramaturgia, apenas quando há a necessidade de estabelecer um ritmo mais ágil para cena.

ver também: *sherazade* (p. 117); *quadrado* (p. 108); *poesia* (p. 100); *ponto* (p. 101)

ampulheta

elemento presente na cenografia do espetáculo. embora não possua o formato tradicional de uma *ampulheta*, sua função é exatamente a mesma (com exceção de que não pode ser virada de cabeça para baixo). durante a apresentação da peça, a *ampulheta* – de formato circular – permanece constantemente liberando um “feixe” de areia que cai, juntando-se ao restante de areia que compõe o *quadrado* de atuação. por se tratar de um elemento imagético muito forte, os atores são livres para improvisar ações, ressignificando a areia de acordo com a cena.

ver também: *quadrado* (p. 108)

aparição

ação realizada por um ou mais atores quando entram em cena apenas para “apresentar” seu personagem ao público pela primeira vez. durante a *aparição*, o ator não possui falas, apenas coloca sua presença física no *quadrado* de atuação.

exemplo:

o primeiro xeique, cena 1

sherazade - eles viveram juntos por trinta anos, mas não foram agraciados com nem um único descendente, nem macho, nem fêmea. por este motivo, o xeique arranhou uma segunda esposa que logo o premiou com um menino macho que parecia uma fatia brilhante da lua. (entram segunda esposa e filho)

ver também: *quadrado* (p. 108)

au

recurso de sonoplastia executado pelos atores em certas cenas de *roda de microfone*. geralmente, é inserido para criar cenas de tensão entre dois personagens e/ou em momentos pré-*feitiçaria*. o recurso possui este nome devido a repetição constante das vogais "a" e "u" que formam sua melodia.

ver também: *roda de microfone* (p. 112); *feitiçaria* (p. 48); *som de feitiçaria* (p. 49)

aurora

encerramento da narrativa caracterizado pela frase “e a aurora alcançou o céu”. dita por *sherazade*, indica (tanto para o público quanto para os demais atores) que a apresentação chegou ao fim. na dramaturgia deste espetáculo, a *aurora* é invariavelmente a *última fala* do texto. na apresentação, é sempre precedida de um aumento no volume da sonoplastia executada pelos atores que é interrompida por *sherazade*. também neste momento, a iluminação cênica fica gradualmente mais intensa. trata-se de uma referência ao *texto original*, cujo encerramento das noites é sempre descrito da seguinte maneira: “e então a aurora alcançou sherazade, que parou de falar”.

ver também: *sherazade* (p. 117); *texto original* (p. 122); *última fala* (p. 126)

b

baraka

termo proveniente da língua árabe que significa “benção” ou “graça divina”. para cultura sufi, a *baraka* é uma “força de caráter sagrado presente na natureza e que se manifesta nos seres e nas coisas”. na produção do espetáculo, o termo é utilizado para estabelecer uma energia de concentração comum entre toda a equipe; algo relativamente semelhante ao *bluetooth* ou ao ritual realizado por atores antes de entrar em cena.

ver também: *bluetooth* (p. 20)

para saber mais:

ferreira, claudia f. b.. *a expressão positiva do sagrado, ou baraka, no romance árabe la nuit de l'erreur*. juiz de fora: ipotesis, v. 16, n. 2, p. 201-213, jul./dez. 2012

<https://goo.gl/ohbcae>

belo canto

recurso de sonoplastia executado pelos atores. uma vez que as notas são relativamente agudas, o som costuma ser feito por atrizes. o recurso é sempre empregado quando um personagem se refere à beleza de outro. possui semelhanças com o *som de encantamento*.

exemplo:

o segundo irmão do barbeiro, cena 5

segundo irmão – (...) logo surgiram algumas jovens, no meio das quais estava uma garota (belo canto) que parecia o plenilúnio na noite em que sua forma se completa.

ver também: *encantamento, som de* (p.)

bluetooth

concentração desejada pelos atores (geralmente dois) antes de iniciar a *roda de microfone*. os atores ficam de frente um para o outro e se encaram até que a conexão entre ambos os lados seja alcançada. possui esse nome em alusão ao emparelhamento que ocorre entre dois dispositivos tecnológicos que possuem sistema *bluetooth*. a concentração é utilizada na peça a fim de garantir que os atores andem em círculo de maneira simétrica e espelhada. nem a cena nem a sonoplastia começam até que a conexão entre os atores tenha sido estabelecida.

ver também: *roda de microfone* (p. 112)

c

cardume

agrupamento de atores durante a *leitura dramatizada*. enquanto alguns estão sentados lendo o texto, os demais se juntam ao fundo do *quadrado* de atuação com o intuito de construir uma “cama sonora” para a cena. a imagem lembra a formação de um coro (ou coral). porém, como existe uma proximidade física entre os atores, o agrupamento é chamado de *cardume*. durante sua atuação no *cardume*, os atores são proibidos de olhar para *frente* para não chamar mais atenção do que a cena que ocorre no proscênio. em alguns casos, um ator pode sair do *cardume* para dirigir-se à *frente* e vice-versa.

ver também: *leitura dramatizada* (p. 70); *quadrado* (p. 108); *frente* (p. 51)



cardume de atores no fundo da cena

confessionário

jogo entre *sherazade* e um ator. durante o *confessionário*, *sherazade* fala palavras isoladas e o ator deve improvisar suas falas a partir delas. geralmente o ator lê o texto no *pré-jogo* a fim de conhecer o conteúdo da cena.

ver também: *jogos* (p. 67); *sherazade* (p. 117); *pré-jogo* (p. 102)

confessionário duplo

confessionário com dois atores. para trocar o ator que participa do *jogo*, *sherazade* estala os dedos.

exemplo:

o rei das ilhas negras e sua esposa, cena 1

serva 1 - ai, tadinho do nosso senhor! tadinha da sua juventude! que desperdício de juventude com essa nossa patroa, a maldita!

(estalo)

serva 2 - que deus amaldiçoe as traidoras, as vagabundas! ai ai, um homão que nem nosso senhor! tão mocinho! casado com aquela safada que toda noite dorme fora!

ver também: *confessionário* (p. 23); *sherazade* (p. 117); *estalo* (p. 43)

congelado, personagem

ação realizada pelos atores. ocorre – na maior parte dos casos – quando a atriz que interpreta *sherazade* invade o *quadrado* de atuação para dar prosseguimento à narração da *história*. o mesmo procedimento é utilizado após a *última fala*, quando o espetáculo se aproxima da *aurora* e também durante a descrição de um personagem que aparece para plateia pela primeira vez. a regra, no entanto, possui exceções dependendo do efeito desejado.

ver também: *sherazade* (p. 117); *quadrado* (p. 108); *história* (p. 60); *última fala* (p. 126); *aurora* (p. 16)

conta-se

fala dita pela atriz que interpreta *sherazade* para introduzir todas as cenas de *história* do espetáculo. a fala completa, “*conta-se, ó rei venturoso*”, vem sempre acompanhada do *som de deserto* (emitido pelos demais atores do elenco) e do restante da narrativa. a fala dá a entender que a plateia, em certo sentido, representa o “rei venturoso” para quem *sherazade* conta a *história*.

exemplo:

o mercador e o gênio, cena 1

**sherazade – conta-se, ó rei venturoso, (som de deserto)
que certo mercador vivia em próspera condição.**

ver também: *sherazade* (p. 117); *deserto. som de* (p. 34); *história* (p. 60)

corcunda do rei da china, posição do

imagem clássica que se repete no início de quase todas as apresentações do quarto *núcleo* da peça. fazem parte da posição os seguintes personagens: rei da china, alfaiate, médico judeu, despenseiro muçulmano, cristão e corcunda.

ocorre nas *histórias*: 22. o corcunda do rei da china; 23. o jovem mercador e sua amada; 24. o jovem de bagdá; 25. o jovem de mossul; 26. o jovem manco e o barbeiro de bagdá; 33. o sexto irmão do barbeiro

ver também: *imagem clássica* (p. 62); *núcleo* (p. 90); *história* (p. 60)



posição do corcunda do rei da china durante ensaio. ao fundo, rei da china. no centro, quatro homens. na frente, corcunda.

corcunda, som do

recurso de sonoplastia executado pelos atores exclusivamente na primeira cena da *história* número 22, “o corcunda do rei da china”. é uma espécie de “tema do corcunda” e tem uma sonoridade parecida com a tuba. a melodia faz lembrar a música “vai embrazando”, de mc zaac.

ver também: *história* (p. 60)

para saber mais:

“vai embrazando” (youtube): <https://goo.gl/UNmwh7>

coro de mendigos, som do

recurso de sonoplastia executado pelos atores exclusivamente nas *histórias* 3 e 16, respectivamente, “o segundo xeique” e “a primeira jovem, a dona da casa”, cujas estruturas narrativas são semelhantes. em ambas as histórias, o personagem principal possui dois irmãos que fogem de casa e retornam como mendigos. a sonoplastia é utilizada para com o objetivo de simular um grupo de mendigos necessidades. o som é tenso e relativamente caótico e imita uma porção de mendigos pedindo esmola.

ver também: *história* (p. 60)

corpo fragmentado

jogo entre *sherazade* e um ator. enquanto *sherazade* narra a *história*, o ator executa as ações narradas com o corpo.

ver também: *jogos* (p. 67); *sherazade* (p. 117); *história* (p. 60)

cortina, puxar a

ação realizada por um ator durante a transição anterior à cena de *sombra*. o responsável pela ação é lembrado da tarefa pela atriz que interpreta *sherazade* durante o *masterchef*. trata-se da manipulação da roldana que faz surgir uma cortina acinzentada na qual acontecem as cenas de *sombra*.

ver também: *sombra* (p. 119); *sherazade* (p. 117); *masterchef* (p. 77)

cozinha, som de

recurso de sonoplastia executado pelos atores em poucas cenas cuja ação se passa numa cozinha. não se trata de uma melodia, mas de uma ambientação (sons de panela, de fritura etc.). a sonoplastia é bastante semelhante ao *som de mercado*.

exemplo:

o terceiro xeique, cena 7

sherazade – conta-se, ó rei venturoso, que na manhã seguinte, o xeique transformado em cachorro entrou no estabelecimento de um cozinheiro. (som de cozinha)

ver também: *mercado, som de* (p. 81)

d

deserto, som de

recurso de sonoplastia sempre executado pelos atores logo após a fala de *sherazade*, “*conta-se*, ó rei venturoso”, que inicia todas as cenas de *história*. o recurso também é usado toda vez que um personagem viaja (dando a entender que a viagem é feita pelo deserto). trata-se de um som de ventania alcançado através do sopro de ar pela boca e que muitas vezes transforma-se num assobio. a sonoplastia é idêntica ao *som de viagem*.

exemplo:

o mercador e o gênio, cena 1

sherazade – conta-se, ó rei venturoso, (som de deserto) que certo mercador vivia em próspera condição. dadivoso, proprietário de escravos e servos. em muitas terras ele investira, concedendo empréstimos ou contraindo dívidas. em dada manhã, ele viajou: montou um de seus animais, e partiu em viagem por dias e noites. (som de deserto)

ver também: *sherazade* (p. 117); *conta-se* (p. 26); *história* (p. 60); *viagem*, *som de* (p. 128)

desgraça, som de

recurso de sonoplastia executado pelos atores em cenas nas quais ocorre uma desgraça (morte, abandono, tristeza etc.). o som se assemelha a gritos, choros, gemidos e lamentos.

exemplo:

o mercador e o gênio, cena 7

sherazade – (...) ao lhe ouvirem as palavras, todos choraram. (som de desgraça) a esposa começou a bater no próprio rosto e a arrancar os cabelos. as meninas, a gritar; e os pequenos, a chorar. o luto se instalou.

dois pontos

jogo em que dois atores assumem o lugar de *sherazade* e dão o *ponto* para os atores que estão dentro do *quadrado* de atuação. durante o *dois pontos*, porém, *sherazade* continua a narrar.

ver também: *jogos* (p. 67); *sherazade* (p. 117); *ponto* (p. 101); *quadrado* (108)



dois atores do lado de fora do quadrado “dando o ponto”

dois pontos invertido

dois pontos cujo posicionamento dos atores é invertido: os atores que dão o *ponto* ficam dentro do *quadrado* de atuação enquanto os que recebem ficam no *quadrado* de fora (*rampa*). este *jogo* ocorre em poucas ocasiões.

ver também: *dois pontos* (p. 36); *ponto* (p. 101); *quadrado* (p. 108); *rampa* (p. 111); *jogos* (p. 67)

dublagem

recurso utilizado por um ou mais atores fora de cena que dublam um ou mais atores que estão em cena. geralmente ocorre em cenas de *sombra* (em que atores fazem a mímica atrás da cortina) enquanto outros dublam suas falas no microfone. o recurso é empregado também (numa rara ocasião) na cena 11 da *história* número 11, “o segundo dervixe – parte 1” quando o dervixe e a moça “*falam com os olhos*” enquanto dois atores, fora da cena, dublam suas falas.

ver também: *sombra* (p. 119); *história* (p. 60); *olhos, falar com os* (p. 93)

e

encantamento, som de

recurso de sonoplastia executado pelos atores em cenas nas quais ocorre um enamoramento de dois personagens. o som guarda semelhanças com o *belo canto*. é utilizado para criar efeito de paixão, romance e amor.

exemplo:

o mercador e o gênio, cena 5

segundo dervixe - sou-lhe grato por tudo. (som de encantamento) o amor por ti tomou conta de todos os meus membros. a tristeza se dissipou; essa foi a melhor noite de minha vida. quando amanheceu, parece que ligamos a felicidade da meia-noite com a felicidade do meio-dia.

ver também: *belo canto* (p. 19)

entra (ou “entrazade”)

comando realizado pela atriz que interpreta *sherazade* a fim de que um ou mais atores entrem no *quadrado* de atuação. muitas vezes, o comando é dado antes mesmo do início da cena. geralmente, o ator que entra em cena sabe de antemão a posição em que estará no *quadrado*. em muitos casos, o *entra* também serve para que os atores construam uma *imagem clássica*. o comando é oposto ao *sai*. é preciso esclarecer que, dependendo da cena, não se faz necessário executar o comando já que algumas delas precisam de agilidade e, por isso, é melhor que não aja uma quebra na leitura do texto. o termo “*entrazade*” é utilizado internamente (durante o *masterchef*, por exemplo) para comunicar ao elenco que a cena seguinte começará com este comando. o “*entrazade*” possui esse nome em alusão ao nome da personagem *sherazade*. antes da estreia, foi cogitada a possibilidade de o comando ser um *estalo*.

ver também: *sherazade* (p. 117); *quadrado* (p. 108); *imagem clássica* (p. 62); *masterchef* (p. 77); *estalo* (p. 43)

escalação

uma vez que as apresentações não se repetem e seus conteúdos diferem uns dos outros, o espetáculo possui uma variação muito grande do número de personagens. como numa partida de futebol, o diretor precisa semanalmente esboçar a *escalação* das apresentações, levando em consideração a disponibilidade do elenco (uma vez que a temporada é longa e constituída de 33 apresentações) e os “tipos” dos personagens para cada ator. além das escalões das *histórias*, é preciso também decidir o elenco que interpreta os *monólogos* e as *perguntas*.

ver também: *história* (p. 60); *monólogo* (p. 85); *perguntas* (p. 97)

estalo

comando executado por *sherazade* que, antes da estreia do espetáculo, substituía o atual *entra*. atualmente, o *estalo* é utilizado somente no *confessionário duplo* para indicar troca de ator: *sherazade* estala os dedos e o *confessionário* passa para o ator seguinte.

ver também: *sherazade* (p. 117); *entra* (p. 41); *confessionário duplo* (p. 24); *confessionário* (p. 23)

estrutura de cenas

uma vez que a dramaturgia de cada apresentação é muito particular, a *estrutura de cenas* é o elemento que confere unidade a todas elas. a estrutura, que sempre se repete, é composta por um *prólogo-moldura* e onze cenas, do seguinte modo:

prólogo-moldura

cena 1 – *história*

cena 2 – *monólogo em terceira pessoa*

cena 3 – *história*

cena 4 – *perguntas*

cena 5 – *história*

cena 6 – *monólogo em primeira e terceira pessoa*

cena 7 – *história*

cena 8 – *perguntas*

cena 9 – *história*

cena 10 – *monólogo em primeira pessoa*

cena 11 – *história* (cena final)

a estrutura foi criada com um desenho de repetições a fim de fazer lembrar o método de construção dos arabescos árabes.

ver também: *prólogo-moldura* (p. 106); *história* (p. 60); *monólogo* (p. 85); *terceira pessoa, monólogo em* (p. 121); *primeira e terceira pessoa, monólogo em* (p. 104); *primeira pessoa, monólogo em* (p. 103)

exército, som de

recurso de sonoplastia executado pelos atores em cenas nas quais ocorre uma batalha ou o surgimento de um exército. o som tenta criar a sensação de que um grupo de soldados está se aproximando. para isso, o recurso utiliza sons cadencialmente ritmados de *palmas* e vogais graves.

exemplo:

o primeiro dervixe, cena 3

sherazade - conta-se, ó rei venturoso, que assim que foi amarrado, o jovem descobriu que o vizir local havia dado um golpe de estado contra seu pai, cooptando todo o exército. (som de exército) seu pai havia sido morto. o jovem foi levado até o vizir com quem mantinha uma grande inimizade por conta de um fato do passado.

ver também: *palmas* (p. 95)

f

fala decorada

recurso utilizado por um ator em raras ocasiões em que é necessário decorar uma fala. geralmente trata-se de uma frase curta e simples e recorre-se à memorização sem ajuda do *ponto* com o objetivo de agilizar a cena.

ver também: *ponto* (p. 101)

feitiçaria

ação realizada por um ator durante cenas em que um personagem transforma outro em animal. a *feitiçaria* é sempre acompanhada do *som de feitiçaria* enquanto o ator faz movimentos com os braços como se lançasse uma magia. assim que o som é interrompido, o ator “enfeitiçado” veste a máscara de um animal. as cenas de feitiçaria estão presentes principalmente no primeiro *núcleo* da dramaturgia.

exemplo:

o primeiro xeique, cena 1

sherazade – (...) às escondidas, pegou o filho e o enfeitiçou, transformando-o num bezerro. (feitiçaria)

ver também: *feitiçaria*, *som de* (p. 49); *núcleo* (p. 90)

feitiçaria, som de

recurso de sonoplastia executado pelos atores durante as cenas de *feitiçaria*. o som é caótico, como se palavras mágicas fossem ditas em uma língua inexistente (com intensa movimentação da língua para cima e para baixo), constantemente acompanhado por uma nota grave e terminando num grito agudo.

ver também: *feitiçaria* (p. 48)

festa, som de

recurso de sonoplastia executado pelos atores durante as cenas onde há alguma comemoração (festas, cerimônias alegres, casamentos etc.). o som é composto por pessoas falando, rindo e cantando, músicas, palmas etc. e tenta criar a sensação de alegria.

exemplo:

o carregador e as três jovens de bagdá, cena 7

sherazade - eu tive notícia, ó rei, de que, quando a embriaguez os dominou, os dervixes pediram instrumentos para música e diversão. (som de festa) os três se puseram em pé; cada qual ajustou o instrumento e começaram a tocar e cantar, e as jovens a cantar com estridência, a tal ponto que a algazarra por eles promovida se tornou muito alta.

frente (leitura dramatizada)

posicionamento dos atores que estão em cena durante a *leitura dramatizada*. em oposição ao *cardume*, os atores que estão à *frente* estão sentados em cadeiras localizadas no proscênio do *quadrado* de atuação. estes geralmente estão com o texto em mãos para realizar a leitura do mesmo. na dramaturgia do espetáculo, quando há uma cena de *leitura dramatizada*, pode-se encontrar uma rubrica com o nome dos atores que estarão à *frente*.

ver também: *leitura dramatizada* (p. 70); *cardume* (p. 22); *quadrado* (p. 108)

g

gênio acoplado

construção física realizada por dois atores e executada exclusivamente na *história* número 5, “o pescador e o gênio – parte 1”, na qual *sherazade* descreve o personagem do gênio como um ser enorme: “a fumaceira ficou inteiramente fora do vaso; reuniu-se, integrou-se, sacudiu-se e virou um gênio cujos pés estavam na terra e a cabeça nas nuvens.” para isso, um ator sobe nas costas do outro (sendo que o ator que interpreta o gênio é o de cima).

ver também: *história* (p. 60); *sherazade* (p. 117)



gênio acoplado durante ensaio

gênio, som de

recurso de sonoplastia executado pelos atores durante cenas em que há a presença de um gênio maligno. o som é tenso com notas graves contínuas (o mais grave possível) e, por isso, se assemelha ao *grave contínuo*. o recurso também pode ser confundido com o *som de lugar sinistro*, uma vez que este último trata de ambientar o local onde moram os gênios.

exemplo:

o primeira xeique, cena 1

sherazade - conta-se, ó rei venturoso, que certo dia, um xeique caminhava com sua gazela, quando encontrou um gênio que, com uma espada de aço, tentava matar um pobre mercador. (som de gênio) o xeique então avançou até o gênio, e beijou-lhe as mãos e os pés.

ver também: *grave contínuo* (p. 57); *lugar sinistro, som de* (p. 71)

girar ao contrário

ação executada por dois atores que passam a girar no sentido oposto ao que estava anteriormente na *roda de microfone*. esta, que geralmente gira em sentido horário, em certas ocasiões precisa *girar ao contrário*. isto acontece quando há uma narrativa de *sherazade* que interrompe o fluxo da roda e a próxima fala pertence ao ator que não recebeu o *ponto* no último giro.

exemplo:

o segundo dervixe – parte 2, cena 7

rei – (para o macaco) é verdade o que disse minha filha?

(macaco faz que sim com a cabeça. roda gira ao contrário)

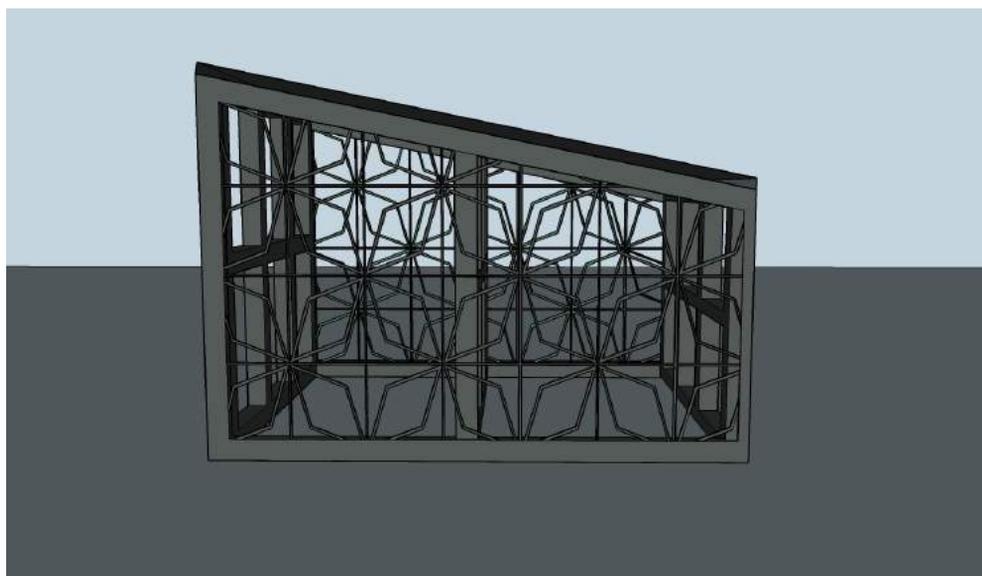
rei - por deus, minha filha, como você soube que ele está metamorfoseado?

ver também: *roda de microfone* (p. 112); *sherazade* (p. 117); *ponto* (p. 101)

grade, descer a

ação realizada por um ator durante a transição anterior à cena de *sombra*. o responsável pela ação é lembrado da tarefa pela atriz que interpreta *sherazade* durante o *masterchef*. trata-se de abrir uma das grades da qual é composta a *rampa* traseira do cenário a fim de “descobrir” o refletor (set-light) que será usado como contraluz durante a *sombra*.

ver também: *sombra* (p. 119); *sherazade* (p. 117); *masterchef* (p. 77); *rampa* (p. 111)



grade que compõe uma das partes da rampa

grave contínuo

recurso de sonoplastia executado pelos atores durante cenas que exigem certa seriedade. o som é tenso com notas graves contínuas (o mais grave possível) e, por isso, se assemelha ao *som de gênio*. é utilizado para criar ambientes de tensão e/ou gravidade.

ver também: *gênio, som de* (p. 54); *lugar sinistro, som de* (p. 71)

groove descolado, som de

recurso de sonoplastia executado pelos atores durante cenas que exigem certa leveza e/ou transações financeiras entre personagens. o som possui um ritmo ágil numa variação de estalos de dedos e língua.

exemplo:

o segundo xeique, cena 3

sherazade - conta-se, ó rei venturoso, que o xeique dos cachorros, levou o irmão pra casa, deu-lhe banho e roupas novas e disse:

(som de groove descolado)

xeique dos cachorros - fiz as contas da loja, constatando que tivera um ganho de mil dinares e que meu capital dobrou. eu divido com você. considere que você nunca viajou nem se ausentou.

sherazade – o irmão, muito contente, pegou os mil dinares e abriu para si outra loja.

h

história

parte da dramaturgia narrada pela atriz que interpreta *sherazade*, apresenta as *histórias* contidas no livro (*texto original*). na temporada completa do espetáculo, são apresentadas 33 histórias e cada uma delas é dividida em 6 partes. para cada cena de *história* há um *jogo* previamente selecionado pela direção. as 33 histórias são:

o mercador e o gênio; o primeiro xeique; o segundo xeique; o terceiro xeique; o pescador e o gênio – parte 1; o rei e o sábio; o pescador e o gênio – parte 2; o rei das ilhas negras e sua esposa; o carregador e as três jovens de bagdá; o primeiro dervixe; o segundo dervixe – parte 1; o invejoso e o invejado; o segundo dervixe – parte 2; o terceiro dervixe – parte 1; o terceiro dervixe – parte 2; a primeira jovens, a dona da casa; a segunda jovem, a chicoteada; as três maçãs; os dois vizires – parte 1; os doiz vizires – parte 2; os dois vizires – parte 3; o corcunda do rei da china; o jovem mercador e sua amada; o jovem de bagdá; o jovem de mossul; o jovem manco e o barbeiro de bagdá; o barbeiro de bagdá e seus irmãos; o primeiro irmão do barbeiro; o segundo irmão do barbeiro; o terceiro irmão do barbeiro; o quarto irmão do barbeiro; o quinto irmão do barbeiro; o sexto irmão do barbeiro

ver também: *sherazade* (p. 117); *texto original* (p. 122); *jogos* (p. 67)



imagem clássica

posicionamento fixo dos atores em *histórias* específicas. as marcas de uma *imagem clássica* se repetem em várias apresentações de um mesmo *núcleo* para dar a entender ao público que a *história* narrada naquele dia já havia começado numa noite anterior. as imagens clássicas são: *posição do mercador e o gênio*, *posição dos três dervixes*, *posição das três jovens de bagdá* e *posição do corcunda do rei da china*. na dramaturgia, a *imagem clássica* é anunciada no início de cada cena e é lembrada durante o espetáculo no *masterchef*.

ver também: *história* (p. 60); *núcleo* (p. 90); *mercador e o gênio*, *posição do* (p. 82); *três dervixes*, *posição dos* (p. 123); *três jovens de bagdá*, *posição das* (p. 124); *corcunda do rei da china*, *posição do* (p. 27); *masterchef* (p. 77)

j

jogo das cadeiras

marcação de cena específica da *história* número 12, “o invejoso e o invejado”. durante a cena 3, o personagem invejoso organiza espacialmente as cadeiras dentro do *quadrado* de atuação enquanto o personagem invejado caminha em cima delas. em determinado momento, o invejoso tira uma das cadeiras, fazendo com que o invejado “caia no poço”.

exemplo:

o invejoso e o invejado – cena 3

sherazade - então, o invejoso caminhou com ele, contando uma história. (jogo das cadeiras) até que se aproximarem do velho poço, e o invejoso o empurrou para dentro dele sem que ninguém soubesse e foi embora.

ver também: *história* (p. 60); *quadrado* (p. 108)

jogo das cartas

jogo que ocorre especificamente na cena 1 da história número 9, “o carregador e as três jovens de bagdá”. durante esta cena, o personagem carregador coloca inúmeros insumos dentro de seu cesto. uma vez que o texto é enorme (e o *ponto* seria cansativo), o ator que interpreta este personagem carrega consigo uma espécie de baralho em cujas cartas estão escritos os nomes dos insumos para que o mesmo possa ler.

exemplo:

o carregador e as três jovens de bagdá, cena 1

compradeira - pegue o cesto, carregador, e me siga.

carregador – (jogo das cartas) maçã verde, marmelo turco, pêssigo de hebron, maçã moscatel, jasmim alepino, nenúfar damasceno, pepino pequeno e fino, limão de viagem, laranja real, mirta, manjerição, alfena, camomila, goivo, açucena, lírio, papoula, crisântemo, matricária, narciso e flor de romãzeira.

ver também: *jogos* (p. 67); *história* (p. 60); *ponto* (p. 101)

jogo das máscaras

jogo específico que ocorre na cena 9 da *história* número 13, “o segundo dervixe – parte 2”, em que há um duelo entre dois personagens que se transformam todo tempo em animais. para isso, criou-se um *jogo* em que os atores que estão do lado de fora do *quadrado* arremessam máscaras de animais para os atores que estão do lado de dentro. enquanto estas ações acontecem, a atriz que interpreta *sherazade* narra o duelo.

exemplo:

o segundo dervixe – parte 2, cena 9

sherazade – (jogo das máscaras) esfregando as mandíbulas, correu em direção à jovem, mas ela rapidamente arrancou um fio de cabelo, balançou-o na mão, balbuciou algo entredentes, e o fio se transformou numa espada afiada com a qual ela golpeou o leão, cortando-o em duas partes. as duas partes saíram voando, mas uma delas se transformou num enorme cavalo. a jovem, por sua vez, adotou a forma de bezerro, e por algum tempo travou violenta luta com o cavalo, mas logo o cavalo se transformou em cachorro e voou para fora do palácio; então o bezerro virou um segundo cachorro e voou no encalço do primeiro, desaparecendo por algum tempo (...)

ver também: *jogos* (p. 67); *história* (p. 60); *quadrado* (p. 108); *sherazade* (p. 117)

jogos

jogos são as formas através das quais os atores apresentam as cenas de *história*. durante uma apresentação, ao menos 5 deles são jogados. ao todo, existem 8 jogos que podem possuir variações:

- *confessionário*
- *corpo fragmentado*
- *dois pontos*
- *leitura dramatizada*
- *ponto*
- *roda de microfone*
- *sim e não*
- *sombra*

há também jogos criados exclusivamente para cenas específicas e que não voltam a se repetir. são eles:

- *jogo das cadeiras*
- *jogo das cartas*
- *jogo das máscaras*

ver também: *história* (p. 60); *confessionário* (p. 23); *corpo fragmentado* (p. 30); *dois pontos* (p. 38); *leitura dramatizada* (p. 70); *ponto* (p. 101); *roda de microfone* (p. 112); *sim e não* (p. 118); *sombra* (p. 119); *jogo das cadeiras* (p. 64); *jogo das cartas* (p. 65); *jogo das máscaras* (p. 66)



lado, mudança de

para estabelecer agilidade para determinadas cenas, às vezes é necessário que um dos atores mude de lado durante uma transição. no *masterchef*, *sherazade* informa ao ator que é preciso que o mesmo se sente do outro lado do *quadrado* (na parte de fora).

ver também: *masterchef* (p. 77); *sherazade* (p. 117); *quadrado* (p. 108)

leitura dramatizada

jogo realizado pelos atores que imita uma *leitura dramatizada*. os atores que participam da cena estão sentados à *frente* do *quadrado* de atuação lendo seus textos. enquanto isso, os demais atores estão ao fundo da cena (*cardume*) executando a sonoplastia. a *leitura dramatizada* ocorre geralmente quando uma cena de *história* é demasiadamente complexa para que suas imagens sejam exploradas no palco.

ver também: *jogos* (p. 67); *frente* (p. 51); *quadrado* (p. 108); *cardume* (p. 22); *história* (p. 60)



cena de leitura dramatizada

lugar sinistro, som de

recurso de sonoplastia executado pelos atores durante cenas ambientadas em lugares misteriosos e potencialmente perigosos. o som é tenso com notas graves contínuas (o mais grave possível) e, por isso, se assemelha ao *grave contínuo*. o recurso também pode ser confundido com o *som de gênio*, uma vez que este último trata de ambientar o local onde moram os gênios.

exemplo:

o mercador e o gênio, cena 9

sherazade - conta-se, ó rei venturoso, que o mercador sentou-se no mesmo lugar onde comera as tâmaras e começou a esperar pelo gênio. (som de lugar sinistro)

ver também: *grave contínuo* (p. 57); *gênio, som de* (p. 54)

m

magnético, som

recurso de sonoplastia executado pelos atores exclusivamente na *história* número 14, “o terceiro dervixe – parte 1” durante a cena 1. os personagens estão num navio que é “sugado” por uma montanha magnética. no decorrer da cena, os atores que estão do lado de fora do *quadrado* emitem sons, sem abrir a boca, que variam entre forte e fraco. este som é chamado de *som magnético*.

exemplo:

o terceiro dervixe – parte 1, cena 1

sherazade - no dia seguinte, ao meio-dia, já estavam junto a montanha magnética e começaram a ser empurrados à força pelas correntes. (som magnético) em um instante, os barcos começaram a se desfazer. todos o pregos e ferro nele existentes voaram em direção à montanha, ficando lá colados.

ver também: *história* (p. 60); *grave contínuo* (p. 57); *lugar sinistro, som de* (p. 71)

mão levantada

recurso utilizado pelos atores que recebem o *ponto* caso não tenham escutado a fala que a atriz que interpreta *sherazade* lhes passou. o código é simples: o ator levanta uma das mãos e *sherazade* dá a fala novamente.

ver também: *ponto* (p. 101); *sherazade* (p. 117)

mar

marcação cumprida por dois atores exclusivamente na *história* número 5, “o pescador e o gênio – parte 1”. a marca é feita pelos dois atores que, posteriormente na mesma *história*, farão o *gênio acoplado*. trata-se de uma imitação física dos movimentos do *mar*. os atores ficam de costas no fundo do *quadrado* de atuação e mexem seus corpos como as ondas do *mar*, seguindo o ritmo do *som de mar*.

ver também: *história* (p. 60); *gênio acoplado* (p. 53); *quadrado* (p. 108); *mar*; *som de* (p. 76)



pescador ao centro e mar. ensaio.

mar, som de

recurso de sonoplastia executado pelos atores durante cenas ambientadas no mar ou na praia. consiste numa imitação do barulho das ondas quebrando na beira da praia.

exemplo:

o pescador e o gênio – parte 1

sherazade – (som de mar) o pescador pôs sua cesta na areia, arregaçou as mangas e avançou até o meio do mar.

masterchef

transição entre cenas que corre entre as cenas de *monólogo* e as de *história* e entre as cenas de *perguntas* e as de *história*. durante o *masterchef*, todos os atores se encontram no centro do *quadrado* de atuação e ouvem as instruções de *sherazade* para a próxima cena. a ação lembra o encontro de jogadores de uma equipe de futebol que se reúnem para ouvir as instruções do técnico. *sherazade* relembra os atores dos combinados feitos durante o *pré-jogo* e informa detalhes específicos que a cena seguinte terá. possui esse nome pela semelhança dos encontros dos participantes do programa “*masterchef*” (da band) em provas de equipe. durante uma apresentação, o *masterchef* ocorre 5 vezes.

ver também: *monólogo* (p. 85); *história* (p. 60); *perguntas* (p. 97); *quadrado* (p. 108); *sherazade* (p. 117); *pré-jogo* (p. 102)



masterchef

meditação

momento inicial e final do espetáculo, que ocorre tanto na entrada quanto na saída do público. trata-se de uma *meditação* realizada por todos os atores do lado de fora do *quadrado* de atuação e que consiste na repetição das vogais do próprio nome. a *meditação* serve para que os atores se concentrem e encontrem uma unidade entre si e tem como objetivo criar um ambiente sonoro particular para o início do espetáculo. na primeira vez, a *meditação* é interrompida pelo *prólogo-moldura*. na segunda, é iniciada após os agradecimentos ao público.

ver também: *quadrado* (p. 108); *prólogo-moldura* (p. 106)

médio contínuo

recurso de sonoplastia executado pelos atores durante cenas neutras. serve apenas para criar um clima/ambientação para cena. os atores emitem notas (nem graves nem agudas) que costumam se manter durante toda a cena.

meio da roda

ação realizada por um ator durante a *roda de microfone*. este ator não participa ativamente da roda, mas está presente na cena sem falas. é semelhante à *aparição*. enquanto dois atores giram na roda, o terceiro encontra-se parado no meio dela.

ver também: *roda de microfone* (p. 112); *aparição* (p. 14)



atriz com máscara de vaca no “meio da roda”.

mercado, som de

recurso de sonoplastia executado pelos atores durante cenas ambientadas em mercados ou em meio à multidões. é um som caótico com muitas vozes e barulhos de vendedores, animais etc. o recurso é semelhante ao *som de multidão* e ao *som de cozinha*.

ver também: *multidão, som de* (p. 86); *cozinha, som de* (p. 32)

mercador e o gênio, posição do

imagem clássica que se repete no início de quase todas as apresentações do primeiro *núcleo* da peça. fazem parte da posição os seguintes personagens: mercador e gênio (o segundo ameaça de morte o primeiro, segurando-o pelo pescoço).

ocorre nas *histórias*: 01. o mercador e o gênio; 02. o primeiro xeique; 03. o segundo xeique; 04. o terceiro xeique

ver também: *imagem clássica* (p. 62); *núcleo* (p. 90); *história* (p. 60)



posição do mercador e o gênio (ensaio).

mini ponto

ponto de curta duração que ocorre geralmente durante outros *jogos*. *sherazade* transmite uma fala curta que, de alguma maneira, não se encaixa no *jogo* estabelecido previamente para a cena.

ver também: *ponto* (p. 101); *jogos* (p. 67); *sherazade* (p. 117)

monastério, som de

recurso de sonoplastia executado pelos atores durante cenas em que há uma certa espiritualidade. o som é semelhante ao *belo canto* e tem uma sonoridade parecida com o canto gregoriano.

exemplo:

o invejoso e o invejado, cena 3

sherazade – o invejado foi morar em outra cidade, numa casa diante de um enorme poço. nesse terreno ele construiu uma espécie de monastério e ali se pôs a adorar a deus altíssimo. (som de monastério) os pobres acorreram a ele de todos os lados.

ver também: *belo canto* (p. 19)

monólogo

cenas em formato de *monólogo* em que atores interpretam refugiados árabes que vivem atualmente no brasil. nove atores possuem um *monólogo* cada. estes são divididos em *monólogo na terceira pessoa*, *monólogo em primeira e terceira pessoa* e *monólogo em terceira pessoa*. a cada apresentação, ocorrem 3 *monólogos* (um de cada tipo, nesta ordem). durante o monólogo, o ator está sempre acompanhado de uma cadeira (que representa a pessoa de quem se fala). para falar na primeira pessoa, o ator se senta. para falar na terceira pessoa, o ator aponta para cadeira.

ver também: *terceira pessoa, monólogo em* (p. 121); *primeira e terceira pessoa, monólogo em* (p. 104); *primeira pessoa, monólogo em* (p. 103)

multidão, som de

recurso de sonoplastia executado pelos atores durante cenas ambientadas em mercados ou em meio à multidões. é um som caótico com muitas vozes e barulhos. o recurso é semelhante ao *som de mercado*.

exemplo:

os dois vizires – parte 3, cena 1

sherazade – (...) e o largaram lá, no meio da rua, vestindo apenas roupas mínimas. os transeuntes passaram a admirar sua beleza, mas também a considerá-lo louco. (som de multidão) badruddin se levantou e desatou a correr em meio à gritaria. (...)

ver também: *mercado, som de* (p. 81)

n

navio, som de

recurso de sonoplastia executado pelos atores exclusivamente durante a *história* número 14, “o terceiro dervixe – parte 1”. o som é idêntico ao de uma buzina de navio.

ver também: *história* (p. 60)

noite, som de

recurso de sonoplastia executado pelos atores durante cenas ambientadas à noite. a sonoridade imita barulhos de animais (grilos, cachorros, corujas etc.).

exemplo:

o corcunda do rei da china, cena 7

sherazade - conta-se, ó rei venturoso, que após o corcunda ser largado no meio da rua, não demorou muito e eis que um cristão, corretor do sultão, chegou bêbado. (som de noite) avançou cambaleando até se aproximar do corcunda, pondo-se então a urinar diante dele.

núcleo

agrupamento de *histórias* que possuem uma mesma raiz comum, isto é, uma *história* começa dentro de outra *história* e assim por diante. o *núcleo* abarca todas as *histórias* que o compõem. durante a temporada completa do espetáculo, ocorrem basicamente 4 núcleos:

- o mercador e o gênio (início) / o terceiro xeique (fim)
- o pescador e o gênio – parte 1 (início) / o rei das ilhas negras e sua esposa (fim)
- o carregador de bagdá (início) / os dois vizires – parte 3 (fim)
- o corcunda do rei da china (início) / o sexto irmão do barbeiro (fim)

é comum que, em muitas *histórias* do mesmo *núcleo*, os atores repitam uma *imagem clássica*.

ver também: *história* (p. 60); *imagem clássica* (p. 62)

O

odara

recurso de sonoplastia executado pelos atores durante cenas ligeiramente alegres. possui uma melodia improvisada que remete à canções de caetano veloso (por isso o nome *odara*).

para saber mais:

“odara” (youtube): <https://goo.gl/gFY5bi>

olhos, falar com os

recurso de *dublagem* utilizado por quatro atores exclusivamente na *história* número 11, “o segundo dervixe – parte 1” quando os personagens dervixe e a moça, segundo o *texto original*, “falam com os olhos”. dois atores que estão no *quadrado* de atuação se encaram enquanto outros dois atores, fora da cena, dublam suas falas.

exemplo:

o segundo dervixe – parte 1, cena

sherazade - ele se aproximou dela, tenso. novamente, eles conversaram apenas com o olhar. (falam com os olhos)

moça - eu agi corretamente e é assim que você me retribui?

segundo dervixe - vou salvá-la com a minha própria vida!

ver também: *dublagem* (p. 38); *história* (p. 60); *texto original* (p. 122); *quadrado* (p. 108)

p

palmas

recurso de sonoplastia executado pelos atores para marcar ritmos. é usado, por exemplo, no *som de exército*, mas também serve à outros recursos de sonoplastia.

ver também: *exército*, *som de* (p. 45)

percussão

som percussivo executado por um dos atores ao tocar em um dos bancos de madeira que fazem parte do cenário. a sonoridade é parecida com a de um cajón já que o formato dos bancos é bastante semelhante (e a maneira de tocá-lo também). a *percussão* é fundamental na *roda de microfone* para marcar o ritmo no qual os atores giram.

ver também: *roda de microfone* (p. 112)

perguntas

cenas em que um ator vai até o proscênio e faz *perguntas* à plateia. estas podem ser improvisadas, mas geralmente giram em torno de temas apresentados nos *monólogos*. em tese, são *perguntas* que foram feitas pela produção do espetáculo em entrevistas com refugiados árabes que vivem atualmente no brasil e sua concepção parte do princípio de que estas *perguntas* poderiam ser feitas a qualquer pessoa. as *perguntas* são divididas em duas partes que ocorrem em dois momentos do espetáculo. ver texto na íntegra nos anexos (p. 136).

ver também: *monólogo* (p. 85)

pesca, som de

recurso de sonoplastia executado pelos atores exclusivamente nas cenas de pescaria da *história* número 5, “o pescador e o gênio – parte 1”. o *som de pesca* é formado por uma mistura de *som de mar* com *percussão*.

ver também: *história* (p. 60); *mar, som de* (p. 76); *percussão* (p. 96)

pilha de textos

elemento presente na cenografia do espetáculo. trata-se de uma pilha constituída pelos textos que já foram anteriormente apresentados ao público. depois da *aurora*, os atores colocam seus textos na pilha que, a cada apresentação, aumenta seu tamanho. este momento foi inspirado na última cena do seriado “friends”, em que todos os personagens deixam suas chaves em cima de uma bancada. a *pilha de textos* surgiu com o objetivo de criar a ideia de continuidade. é o último elemento a ser iluminado na peça antes do black-out total que encerra o espetáculo.

ver também: *aurora* (p. 16)

para saber mais:

“friends cena final” (youtube): <https://goo.gl/6F6uJ2>

poesia

trechos do *texto original* cujos personagens falam através de *poesia*. nestes momentos, há um comportamento especial dos atores: a atriz que interpreta *sherazade abraça* o ator que declamará a poesia por trás e transmite o *ponto* em seu ouvido. enquanto isso, alguns atores (geralmente 2 ou 3) que estão do lado de fora do *quadrado* repetem os versos em forma de sussurro. dependendo do clima da *poesia*, esta é acompanhada de *percussão*. quando a *poesia* ocorre na *leitura dramatizada*, mantém-se somente a repetição dos versos.

ver também: *texto original* (p. 122); *sherazade* (p. 117); *abraço* (p. 12); *ponto* (p. 101); *quadrado* (p. 108); *percussão* (p. 96); *leitura dramatizada* (p. 70)

ponto

jogo em que *sherazade* transmite as falas dos personagens para os atores que os interpretam dentro do *quadrado* de atuação. durante o *ponto*, a atriz que interpreta *sherazade* encontra-se sempre do lado de fora do *quadrado*.

ver também: *sherazade* (p. 117); *quadrado* (p. 108)



sherazade à frente “dando o ponto” para dois atores no *quadrado de atuação*.

pré-jogo

ensaio que acontece durante a temporada e tem como objetivo determinar como será realizada a apresentação do dia e é o momento no qual a equipe pode identificar os principais problemas que podem vir a ocorrer na apresentação. durante o *pré-jogo*, a luz é marcada e são feitos os combinados que serão posteriormente lembrados aos atores por *sherazade* no *masterchef*. o *pré-jogo* começa 3h antes do início da apresentação e tem duração média de 1h30.

ver também: *sherazade* (p. 117); *masterchef* (p. 77)

primeira pessoa, monólogo em

monólogos interpretados pelos atores na primeira pessoa do singular. ao todo, a dramaturgia possui quatro *monólogos* neste formato.

exemplo:

"primeiro, deixa eu me apresentar. eu deixei a síria há dois anos atrás. primeiro, eu fui para a turquia, morei lá um ano, depois cheguei no brasil. eu estava aprendendo alemão quando eu estava na síria e então eu fui ao consulado alemão tentando conseguir o visto legal. honestamente, é muito difícil para o povo da síria ir para a europa legalmente."

ver também: *monólogo* (p. 85)

primeira e terceira pessoa, monólogo em

monólogos interpretados pelos atores que variam entre a primeira e terceira pessoa do singular. ao todo, a dramaturgia possui três *monólogos* neste formato.

exemplo:

"ele tem 28 anos e é de uma cidadezinha onde falam aramaico. ele deixou a síria dois anos atrás com a família: a mulher e três crianças, duas meninas e um menino. quando ele saiu da síria, ele queria um futuro melhor para os filhos. (pausa) eu queria paz pra eles, segurança para eles. ele não podia sair pelo mar e não tem outro país que dê visto para sírios, só o brasil. meu pai tem dois tios que vieram pra cá há 110 anos atrás. então, soube por cartas, documentos que ele tinha 13 primos por aqui, agora todos acima de 80 anos. tudo velhinho. meu pai não conhece, não tem contato."

ver também: *monólogo* (p. 85)

primeiro a falar

antes de iniciar a *roda de microfone*, os atores precisam saber de antemão quem será o *primeiro a falar* (isto é, a receber o *ponto de sherazade*). esta informação é passada adiante durante o *masterchef* e, assim, o ator que receberá sua fala primeiro pode se posicionar no lado correto do *bluetooth* e a roda girará em sentido horário.

ver também: *roda de microfone* (p. 112); *ponto* (p. 101); *sherazade* (p. 117); *masterchef* (p. 77); *bluetooth* (p. 20)

prólogo-moldura

cena inicial do espetáculo apresentada por *sherazade*. durante o *prólogo-moldura*, a atriz narra brevemente a história de sua personagem e explica ao público como funcionam as regras do espetáculo. ver texto na íntegra nos anexos (p. 135).

ver mais: *sherazade* (p. 117)

q

quadrado

área do cenário cujo piso é preenchido com areia onde os atores interpretam personagens e onde ocorrem, de fato, as cenas das *histórias*. é utilizada pela atriz que interpreta *sherazade* no intuito de narrar (ação oposta ao *ponto*). é também o local onde são apresentados os *monólogos* e onde ocorre o *masterchef*. acima do *quadrado* encontra-se a *ampulheta*. a distinção entre “fora do *quadrado*” e “dentro do *quadrado*” é fundamental no espetáculo (tanto para os atores quanto para compreensão do público).

ver também: *história* (p. 60); *sherazade* (p. 117); *ponto* (p. 101); *monólogo* (p. 85); *masterchef* (p. 77); *ampulheta* (p. 13)



sherazade no quadrado de atuação.

quatro pontos

dois pontos com quatro atores que realizam a função de *ponto*. ocorre exclusivamente na *história* número 9, “o carregador e as três jovens de bagdá”.

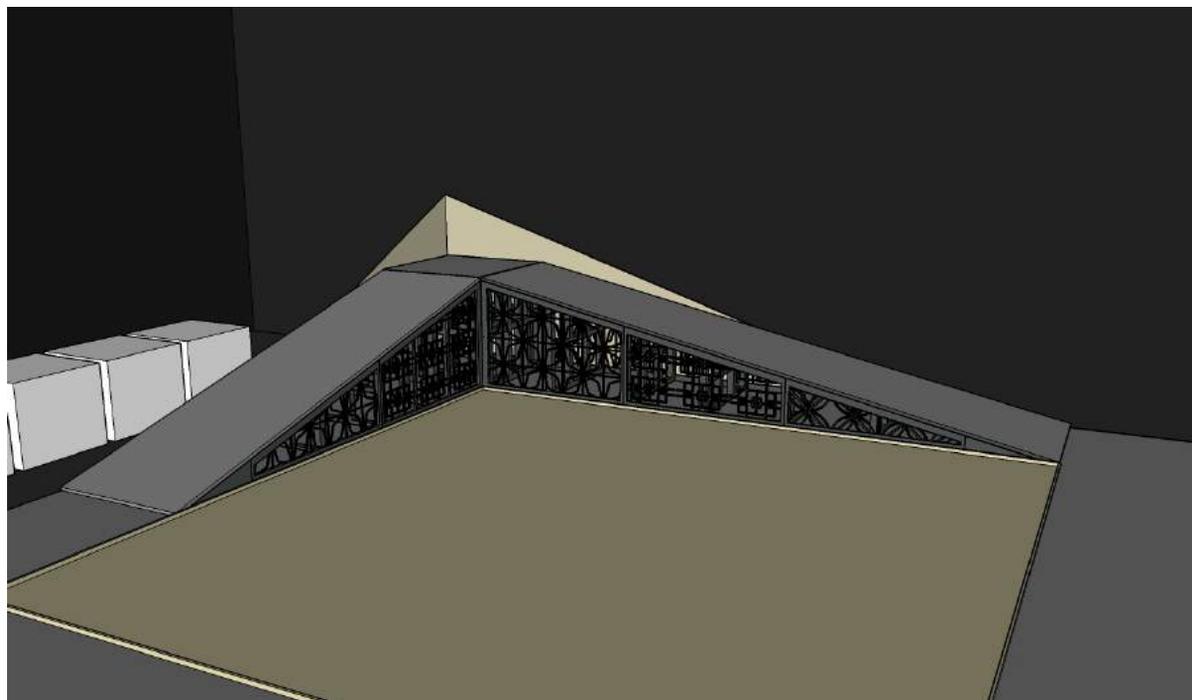
ver também: *dois pontos* (p. 36); *ponto* (p. 101); *história* (p. 60)

r

rampa

elemento presente na cenografia do espetáculo. trata-se de duas *rampas* (uma à esquerda e outra ao fundo) utilizadas por *sherazade* para “dar o *ponto*”. a *rampa* serve também para estabelecer outras dimensões espaciais para personagens. neste sentido, quando isto ocorre, o *quadrado* de atuação acaba sendo expandido já que adquire o status de cena. as *rampas* são utilizadas também nos *dois pontos* (os atores que dão o *ponto* têm a liberdade de caminhar nestes espaços) e, no *dois pontos invertido*, transforma-se no *quadrado* de atuação.

ver também: *sherazade* (p 117); *ponto* (p. 101); *quadrado* (p. 108); *dois pontos* (p. 36); *dois pontos invertido* (p. 37)



detalhe da rampa.

roda de microfone

jogo realizado por ao menos três atores, dentre eles *sherazade*. esta posiciona-se ao fundo do *quadrado* e no proscênio há um microfone no pedestal. dois atores andam em roda e, enquanto um pega o *ponto* com *sherazade*, o outro dá a fala no microfone. o *jogo* é acompanhado sempre por uma *percussão* e uma sonoplastia que definem o clima da cena. antes de começar a *roda de microfone*, os dois atores que andarão em círculo estabelecem a conexão *bluetooth*. geralmente, a *roda de microfone* ocorre quando há, no *texto original*, um grande diálogo entre dois personagens. é possível também que um terceiro ator faça uma *aparicação* sem falas no *meio da roda*.



ver também: *jogos* (p. 67); *sherazade* (p. 117); *quadrado* (p. 108); *ponto* (p. 101); *percussão* (p. 96); *bluetooth* (p. 20); *texto original* (p. 122); *aparicação* (p. 14); *meio da roda* (p. 80)

roda de microfone.

roda de quatro

roda de microfone formada por quatro atores.

ver também: *roda de microfone* (p. 112)



roda de microfone com quatro atores (ensaio).

S

sai

comando realizado pela atriz que interpreta *sherazade* a fim de que um ou mais atores saiam do *quadrado* de atuação. o comando é oposto ao *entra* e serve para encerrar a cena.

ver também: *sherazade* (p. 117); *quadrado* (p. 108); *entra* (ou “*entrazade*”) (p. 41)

sensual, som

recurso de sonoplastia executado pelos atores durante cenas em que há libido entre personagens. também ocorre em cenas de sexo e/ou tesão. o som consiste em gemidos, risos e arfagens. geralmente é acompanhado de um ritmo e/ou uma melodia simples.

exemplo:

o carregador e as três jovens de bagdá, cena 5

(som sensual)

porteira (colocando a mão na vagina) - meu senhor, meu querido, o que é isso?

carregador - seu útero.

porteira - nossa! não tem vergonha? carregador - sua greta.

porteira - ih, que coisa feia!

sherazade

personagem principal do espetáculo, *sherazade* é interpretada por uma atriz diferente a cada apresentação. ao todo, são 5 atrizes que se dividem no papel. trata-se da narradora do “*livro das mil e uma noites*” que conta *histórias* para o rei shariar com o objetivo de livrar-se da morte. no espetáculo, além de narrar, *sherazade* organiza a cena, tal qual uma diretora de palco (função inspirada no trabalho do encenador polonês tadeusz kantor). a atriz inicia o espetáculo com o *prólogo-moldura* (momento em que conta a *história* da personagem) e dá instruções para os demais atores durante o *masterchef*. além disso, cabe a *sherazade* transmitir, para os atores, o *ponto* das cenas de *história*. a atriz que interpreta a personagem tem total autonomia para tomar decisões dentro de cena, tais como voltar uma cena, interromper o espetáculo, aumentar, diminuir ou encerrar a sonoplastia etc.

ver também: *texto original* (p. 122); *história* (p. 60); *prólogo-moldura* (p. 106); *masterchef* (p. 77); *ponto* (p. 101)

sim e não

jogo realizado entre dois atores. enquanto um se posiciona dentro do *quadrado* de atuação, outro se mantém do lado de fora no microfone. este último lê perguntas que estão escritas no texto e o que está em cena improvisa as respostas.

ver também: *jogos* (p. 67); *quadrado* (p. 108)



sim e não (ensaio).

sombra

jogo de sombra executado pelos atores. enquanto alguns realizam ações atrás de uma cortina, outros *dublam* as falas no microfone (*em off*). para que a *sombra* possa ocorrer, é necessário que um ator puxe a *cortina* e outro desça a *grade* da *rampa*.

ver também: *jogos* (p. 67); *dublagem* (p. 38); *voz em off* (p. 129); *cortina, puxar a* (p. 31); *grade, descer a* (p. 56); *rampa* (p. 111)



sombra.

t

terceira pessoa, monólogo em

monólogos interpretados pelos atores na terceira pessoa do singular. ao todo, a dramaturgia possui três *monólogos* neste formato.

exemplo:

"ele é da síria. atualmente, estuda relações internacionais na ufrj e trabalha como professor de árabe. está no brasil há 5 anos e 3 meses. acha que a recepção dos brasileiros em geral é boa. que os brasileiros têm esse lado humanitário. mas, que ao mesmo tempo, tem uma ignorância enorme, imensa, sobre as políticas mundiais. as pessoas podem ter lido uma coisa ou outra sobre o oriente médio mas não sabem realmente o que tá acontecendo. ele sente que quando fala que é refugiado da síria, os primeiros pensamentos que passam na cabeça dos outros é que ele é muçulmano e radical."

ver também: *monólogo* (p. 85)

texto original

texto no qual as cenas de *história* do espetáculo (e a própria concepção da peça) são baseadas. trata-se de “o livro das mil e uma noites” lançado pela editora biblioteca azul com tradução de mamede mustafá jarouche.

ver também: *história* (p. 60)

três dervixes, posição dos

imagem clássica que se repete no início de várias apresentações do segundo *núcleo* da peça. fazem parte da posição os seguintes personagens: o carregador, três jovens de bagdá e três dervixes (às vezes, estão presentes também o vizir e o califa). A posição é inversa à *posição das três jovens de bagdá*, alterando-se somente os três personagens que estão em destaque.

ocorre nas *histórias*:

ver também: *imagem clássica* (p. 62); *núcleo* (p. 90); *história* (p. 60); *três jovens de bagdá*, *posição das* (p. 124)



posição dos três dervixes (ensaio).

três jovens de bagdá, posição das

imagem clássica que se repete no início de várias apresentações do segundo *núcleo* da peça. fazem parte da posição os seguintes personagens: o carregador, três jovens de bagdá e três dervixes (às vezes, estão presentes também o vizir e o califa). a posição é inversa à *posição dos três dervixes*, alterando-se somente os três personagens que estão em destaque.

ocorre nas *histórias*:

ver também: *imagem clássica* (p. 62); *núcleo* (p. 90); *história* (p. 60); *três dervixes, posição dos* (p. 123)



posição das três jovens de bagdá (ensaio).

u

última fala

a *última fala* do espetáculo tem extrema importância pois é esta que estabelece o suspense a ser mantido para a próxima apresentação. geralmente, o personagem que diz a *última fala* da peça inicia uma nova *história*. a *última fala* é sempre dita em silêncio (isto é, os demais atores interrompem a sonoplastia) e, logo em seguida, *sherazade* inicia a *aurora*.

exemplo:

o carregador e as três jovens de bagdá, cena 11

terceira - esclareçam-me quem são vocês, pois de suas vidas não restam senão alguns momentos. a cada um de vocês que nos contar sua história, o que lhe sucedeu e qual o motivo de sua vinda até aqui, deixarei que saia para cuidar de sua vida; quem se recusar deve ter o pescoço cortado.

(silêncio. última fala)

primeiro dervixe - saiba, minha senhora, que o meu pai e o meu tio eram reis...

ver também: *história* (p. 60); *sherazade* (p. 117); *aurora* (p. 16)

V

viagem, som de

recurso de sonoplastia sempre executado pelos atores toda vez que um personagem viaja (dando a entender que a viagem é feita pelo deserto). trata-se de um som de ventania alcançado através do sopro de ar pela boca e que muitas vezes transforma-se num assobio. a sonoplastia é idêntica ao *som de deserto*.

exemplo:

o mercador e o gênio, cena 1

sherazade – (...) em dada manhã, ele viajou: montou um de seus animais, e partiu em viagem por dias e noites. (som de viagem)

ver também: *deserto, som de* (p. 34)

voz em off

recurso empregado em diversas *histórias* para evitar a entrada de um novo personagem no *quadrado* de atuação. um dos atores lê um trecho do texto no microfone, fora de cena. pode ocorrer em qualquer tipo de cena, independente do jogo, a fim de não quebrar o fluxo. a *voz em off* é fundamental durante o *sim e não* (e é também essencial na ação de *falar com os olhos*).

ver também: *história* (p. 60); *quadrado* (p. 108); *jogos* (p. 67); *sim e não* (p. 118); *olhos, falar com os* (p. 93)

X

xixi

ação realizada por um dos atores exclusivamente na cena 7 da *história* número 24, “o jovem de bagdá”. durante esta cena, o ator que interpreta o personagem jovem, precisa urinar. para realizar esta tarefa, *sherazade* pede que ele encha a boca com água durante o *masterchef* e, no decorrer da cena, ele cospe a água aos poucos.

exemplo:

o jovem de bagdá, cena 7

sherazade - e começou justamente pela caixa onde o jovem estava. nesse momento, a razão do jovem se transtornou e ele se mijou todo de medo, sua urina escorreu e vazou pela caixa. (xixi)

ver também: *história* (p. 60); *sherazade* (p. 117); *masterchef* (p. 77)

Z

zero, cena

antes da estreia, foi cogitada, para algumas *histórias*, a possibilidade de uma cena cujo início se daria antes do *prólogo-moldura*. a *cena zero* não teria nenhuma fala e representaria apenas imagens (que seriam posteriormente recuperadas no decorrer da apresentação). após a criação da *meditação*, a *cena zero* foi extinta uma vez que as duas ideias seriam conflitantes entre si.

ver também: *história* (p. 60); *prólogo-moldura* (p. 106); *meditação* (p. 78)

anexos

texto do *prólogo-moldura*

essa história não começa hoje. certa vez, um rei chegou ao seu palácio e encontrou sua esposa na cama com outro. naquele tempo isso não era pouco, confrontava o poder de um rei e colocava em xeque a sua incontestável masculinidade. no mesmo instante, como era óbvio, ele mandou matar o tal sujeito. e sua mulher, é claro. foi um banho de sangue que devia ter lavado sua alma, mas não lavou. desde então, este rei decidiu que, sem poder confiar nas mulheres por mais de um dia, se casaria todos os dias com uma mulher diferente e, após a noite de núpcias a mataria nos primeiros raios da manhã. e assim ele fez até que casou-se com sherazade. eu, sherazade, cresço nesse reino em que uma mulher é assassinada diariamente por esse rei. escolho me casar com ele e ponho minha vida em risco. a cada noite eu narro uma história ao rei e sempre guardo um mistério, o bastante para manter a sua curiosidade e sobreviver até a noite seguinte. e assim ganho um dia e mais um dia e mais outro. passamos assim, mil e uma noites, sobrevivendo, para que nenhuma outra mulher tenha que morrer. aqui tudo é frágil e impreciso. nessa temporada, tentaremos contar 33 histórias. uma por noite, e nenhuma delas voltará a se repetir. e também histórias que se avizinham a nós, histórias de refúgio, de corpos sem terra, de vidas à deriva. isso tudo é feito de histórias. uma pequena história, mas que guarda muitas outras dentro e dentro e dentro. ao chegar na última palavra da última linha da última história ainda existirá mais uma. esta noite, eu serei sherazade, essa sobrevivente que diante de vocês, começa agora a contar a história número___ chamada _____ . tudo isso antes que a aurora alcance o céu.

texto das *perguntas*

parte 1

- o que você faz para sobreviver?
- o que você acha do brasil de uma maneira geral? - como é a sua rotina?
- como as pessoas te tratam?
- você sofre algum tipo de preconceito?
- você é uma pessoa religiosa?
- como você vê o machismo na sociedade?
- o lugar onde você mora é perigoso?
- o que você acha da situação política do brasil?
- você pretende viver no brasil para sempre?
- quantas línguas você fala?

parte 2

- como você explicaria a guerra? - como você veio parar aqui?
- como você está atualmente?
- do que você mais sente falta?
- você já saiu numa manifestação?
- você já foi preso?
- você já perdeu alguém?
- qual a primeira coisa que vem na sua cabeça quando você pensa na sua casa?
- você tem contato com a sua família?
- há quanto tempo você não vê sua família? - qual o seu desejo para o futuro?

jogos (por histórias)

confessionário – ocorre nas histórias 3, 6, 7, 10, 11, 12, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 31 e 32

confessionário duplo – ocorre nas histórias 1, 9 e 33

corpo fragmentado – ocorre nas histórias 1, 5, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 19, 20, 21, 25, 29, 31, 32 e 33

dois pontos – ocorre nas histórias 2, 5, 6, 8, 9, 16, 17, 18, 19, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 32 e 33

leitura dramatizada – ocorre nas 33 histórias

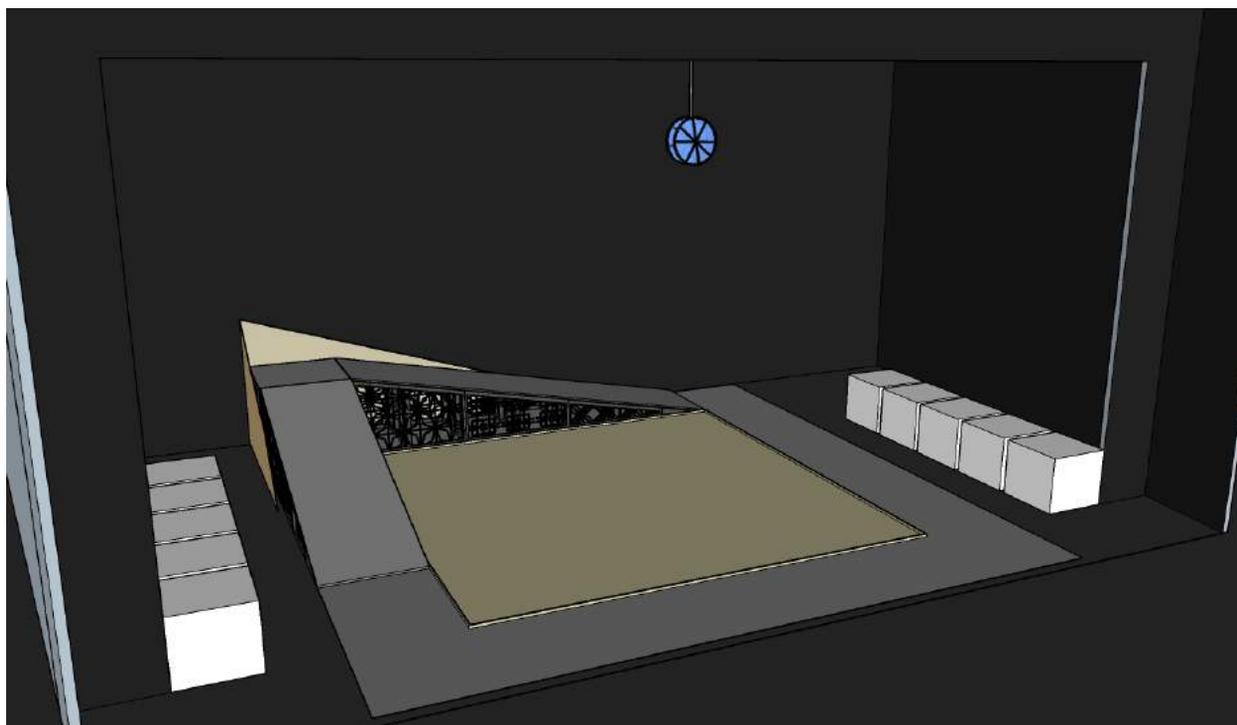
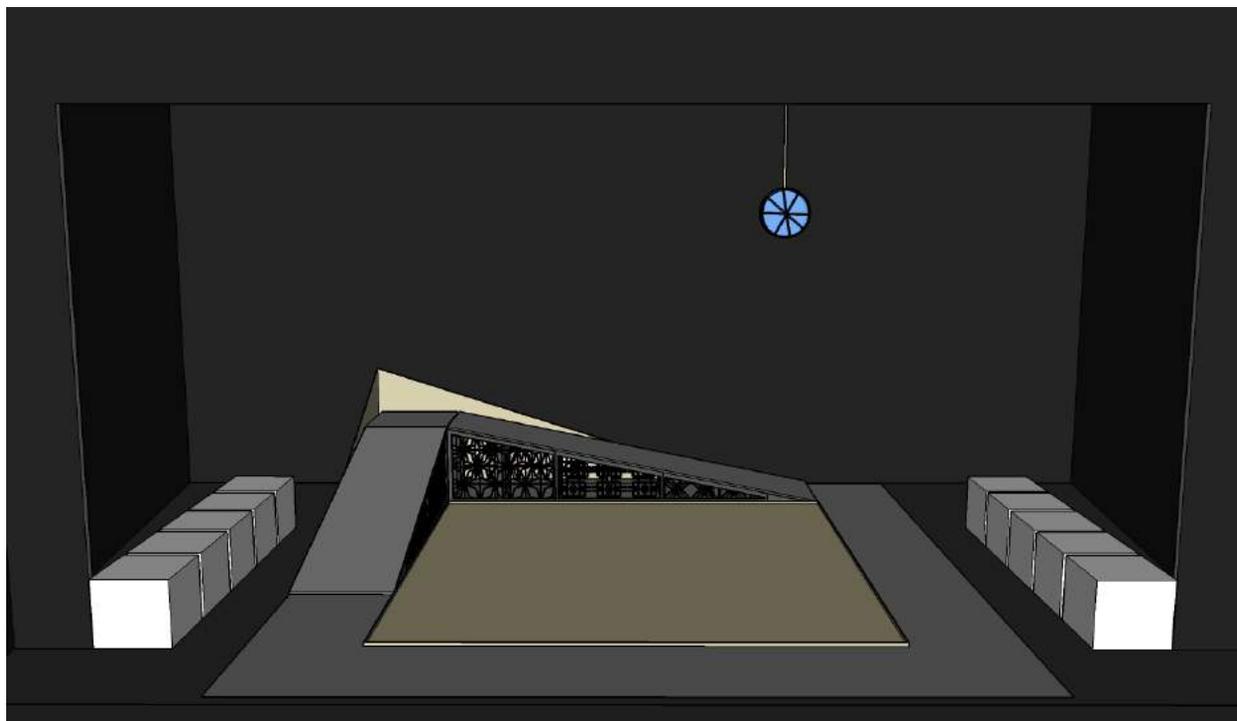
ponto – ocorre nas 33 histórias

roda de microfone – ocorre nas histórias 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 15, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 27, 29, 30 e 31

sim e não – ocorre nas histórias 4, 11, 13, 18, 25, 26 e 33

sombra – ocorre nas histórias 2, 3, 4, 5, 7, 8, 10, 12, 14, 16, 22, 28 e 30

cenografia



ficha técnica

concepção e direção_leandro romano

dramaturgia_gabriela giffoni e luiz antonio ribeiro

elenco_adassa martins, bernardo marinho, clarisse zarvos, elsa romero, gabriel vaz, joão rodrigo ostrower, julia bernat, larissa siqueira, pedro henrique müller e romulo galvão

cenografia_elsa romero

iluminação_gaia catta

figurino_lia maia

direção musical_gabriel vaz

trilha sonora original_felipe ventura e gabriel vaz

stand-in_daniel passi e luciana novak

assistência de direção_luciana novak

assistência de cenografia_lilia wodraschka

vídeo e mídias sociais_júlia sarraf

consultoria teórica_mamede mustafá jarouche

tradução de entrevistas e consultoria de cultura

árabe_hadi bakkour

arte gráfica_chris lima/evolutiva estúdio

direção de produção_ana barros

produção executiva_bel sangirardi

realização_teatro voador não identificado

as mil e uma noites estreou em 29 de junho de 2018 no teatro do oi futuro flamengo no rio de janeiro/rj.



teatrovoadornaoidentificado.com