

CEDI

Povos Indígenas no Brasil

Fonte Zero Hora (R.S.)

Class.: 531

Data 10 de julho de 1980

Pg.:

A LENDA DA COBRA GRANDE

Uma peça infantil e uma denúncia contra o fim da cultura indígena

Estréia neste sábado, no Teatro de Câmara, às 16 horas, a peça infantil-juvenil *Lenda da Cobra Grande*, que simboliza o fim da civilização dos índios guaranis e o início das Ruínas de São Miguel. Em caráter beneficente, a renda do primeiro espetáculo reverterá em benefício da ANAI (Associação Nacional de Apoio ao Índio).

A lenda da Cobra Grande inicia com o término das Missões jesuíticas no Rio Grande do Sul. Cruzou o tempo na boca do povo dizendo que na guerra contra os invasores espanhóis, portugueses e os próprios mamelucos paulistas, os índios, comandados pelo guerreiro Sepé Tiaraju lutaram bravamente, mas acabaram sendo vencidos. A maioria deles foi dizimada ou feita prisioneira, ficando na Missão de São Miguel apenas os velhos, mulheres e crianças, que tão logo tivessem alguma serventia eram levados por estrangeiros como escravos. Os que restaram, foram obrigados a ficar mais perto da Missão em seus afazeres domésticos.

O mato foi crescendo, crescendo e com ele veio a Cobra Grande (que é a mesma Cobra Boi-Guaçu que depois da grande enchente saiu da Toca do Rio a comer os olhos de bichos mortos, sendo vista mais adiante como a Cobra Boitatá, a Cobra-Luz). Pois essa mesma Cobra Grande subiu as escadas do campanário da Igreja, se alojou na torre e só não entrou para dentro dela porque o mato não conseguia invadir suas grossas paredes.

O tempo foi passando e a Cobra começou a sentir fome. E quando a fome fez com que seu corpo todo tremesse, ela se enroscou nas cordas do sino que pendiam do alto a badalar. Quanto mais sentia fome, mais badalava. Tanto badalou que o repicar dos sinos entrou pelo ouvido dos índios sobreviventes da Missão, batendo lá dentro, lá no fundo chicoteando os nervos, como se uma tropilha inteira pisoteasse o pensamento, machucando o coração.

Até que uma noite, uma das índias, atenta para o mistério, descobriu que se tratava da Cobra Grande com fome. E esta índia, que de tanto sofrer enlouquecera, pegou seu filho nos braços, que não parava de chorar, subiu à torre e ofereceu-o como alimento para a esfomeada. Então tudo se calou por dois dias, para depois recomeçarem os badalos, e outra índia subiu à torre para entregar seu filho à maldita. Com o tempo, a Cobra Grande dizimou todos os índios que ainda restavam na Missão, acabando por explodir. Diz a lenda que as manchas escuras que se percebem na frente das Ruínas de São Miguel, até hoje, são a gordura da cobra que escorreu pelas paredes da igreja.

A MONTAGEM

Segundo o produtor da Lenda da Cobra Grande, Ludoval Campos, como ainda existem índios, Carlos Carvalho, sem pretender uma reconstituição fiel da lenda, partiu da ideia e fez uma adaptação final da mesma, mostrando que "a Cobra Grande ainda está viva e continua sua luta contra os índios". De um modo ge-

ral, Ludoval diz que "a peça, além de estimular a criatividade da criança e pô-la a par de um tema regional, procura mostrar ainda que não devemos pactuar com o mal, sob a pena de sermos destruídos por ele. Quem pode garantir que, se os velhos, as mulheres e crianças tivessem expulsado aquela cobra, os remanescentes indígenas estariam como estão hoje?"

Lenda da Cobra Grande busca denunciar também para os estudantes e educadores e o público em geral que "uma cultura foi praticamente destruída juntamente com seus habitantes e que outras estão seguindo o mesmo caminho". O espetáculo vem sendo apresentado desde abril, em escolas do primeiro e segundo grau da Grande Porto Alegre. Na oportunidade, o elenco da peça tem procurado debater com as crianças os problemas enfrentados pelo índio, justamente para tentar corrigir certas distorções a respeito do destino que lhes traçam e justificam o extermínio. Segundo Ludoval, "não são poucas as escolas onde ainda se fala que o índio não virou escravo porque era preguiçoso, o que está muito além da realidade. A conscientização vem sendo feita há algum tempo com a direção de algumas escolas. E faz parte do trabalho de base que a Abrecampo — Produções e Promoções Artísticas tem desenvolvido nas escolas no sentido de popularizar o teatro e formar público".

ELENCO

Na Lenda da Cobra Grande, "o fim da civilização dos índios guaranis e o início das Ruínas de São Miguel" é descrita por um contador de histórias (Ludoval Campos) e representada por duas crianças, à medida que houverem as histórias. As crianças são Pedro Wayne que em Pega pra Kaputt recebeu o Prêmio Açorianos de 1979, como melhor ator coadjuvante, e Roseline Baumann, que o ano passado exerceu a função de secretária Teatral do espetáculo infantil nas escolas de Porto Alegre e atualmente faz Licenciatura em Artes Dramáticas, no DAD da Ufrgs.

Carlos Carvalho, o adaptador da Lenda, é autor das peças Boneca Tereza e Pt Saudações. A direção do espetáculo é de Júlio César Saraiva, que já participou como ator, diretor e cenógrafo em peças como Hoje é dia de Rock, O Homem Que Não Quis Morrer, A Morta, Retomando Tudo, Cadê o Osso da Minha Sopa?, com o qual recebeu o Prêmio Açorianos de 1979. Os figurinos são de Fernando Zimpeck, premiado em 1979 com o Açorianos pelos figurinos de Frank, Frank, Frankstein e junto com Julio César Saraiva pelo melhor espetáculo infantil do ano passado (Prêmio Tibicuera), com Cadê o Osso da Minha Sopa? A música é de Ricardo Bordini, que tem participado de espetáculos musicais em Porto Alegre e atualmente compõe para um espetáculo sobre os índios guaranis no Teatro Renascença.

Os ingressos para a temporada da Lenda da Cobra Grande, que vai de 19 de julho até 24 de agosto, somente aos sábados e domingos, às 16 horas, estão à venda nas quatro lojas Saci, a Cr\$ 120,00 e Cr\$ 30,00 para estudantes. O espetáculo é recomendado pela Delegacia de Educação para crianças acima de oito anos.