



MÁSCARAS, BONECOS, OBJETOS

Reflexões de aprendizes sobre o teatro de
animação

Milena Marques

ORGANIZADORA

MÁSCARAS, BONECOS, OBJETOS:

reflexões de aprendizes sobre o teatro de animação

Milena Marques
[Organizadora]

MÁSCARAS, BONECOS, OBJETOS:

reflexões de aprendizes sobre o teatro de animação

Editora
Universitária  UFPE

Recife, 2012

Universidade Federal de Pernambuco

Reitor: Prof. Anísio Brasileiro de Freitas Dourado.

Vice-Reitor: Prof. Sílvio Romero Marques.

Diretora da Editora UFPE: Profª Maria José de Matos Luna.

Editora associada à



Comissão Editorial

Presidente: Profª Maria José de Matos Luna.

Titulares: Ana Maria de Barros, Alberto Galvão de Moura Filho, Alice Mirian Happ Botler, Antonio Motta, Helena Lúcia Augusto Chaves, Liana Cristina da Costa Cirne Lins, Ricardo Bastos Cavalcante Prudêncio, Rogélia Herculano Pinto, Rogério Luiz Covalleski, Sônia Souza Melo Cavalcanti de Albuquerque, Vera Lúcia Menezes Lima.

Suplentes: Alexsandro da Silva, Arnaldo Manoel Pereira Carneiro, Edigleide Maria Figueiroa Barretto, Eduardo Antônio Guimarães Tavares, Ester Calland de Souza Rosa, Geraldo Antônio Simões Galindo, Maria do Carmo de Barros Pimentel, Marlos de Barros Pessoa, Raul da Mota Silveira Neto, Silvia Helena Lima Schwamborn, Suzana Cavani Rosas.

Editores Executivos: Edigleide Maria Figueiroa Barretto, Rogério Luiz Covalleski, Silvia Helena Lima Schwamborn.

Capa: Ildembergue Leite de Souza.

Revisão: Flávio Emmanuel Pereira Gonzalez.

Impressão e acabamento: Editora Universitária da UFPE.

Catálogo na fonte:

Biblioteca Joselly de Barros Gonçalves, CRB4-1748

M395 Máscaras, bonecos, objetos : reflexões de aprendizes sobre o teatro de animação /
organizadora Milena Marques. – Recife : Ed. Universitária da UFPE, 2013.
93 p. – (Coleção Novos Talentos).

Inclui referências.

ISBN 978-85-415-0179-8 (broch.)

1. Teatro de fantoches. 2. Teatro de máscaras. 3. Arte folclórica – Pernambuco. I.
Marques, Milena (Org.). II. Coleção.

791.5

CDD (23.ed.)

UFPE (BC2013-016)

COLEÇÃO NOVOS TALENTOS

É com grande satisfação que a Editora Universitária (EdUFPE) e as Pró-Reitorias para Assuntos Acadêmicos (Proacad) e de Gestão de Pessoas e Qualidade de Vida (Progepe) apresentam ao mercado editorial a *Coleção Novos Talentos*. Trata-se de mais uma iniciativa da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) pela democratização do acesso ao conhecimento, desta feita por meio do incentivo à publicação de obras inéditas, produzidas por seus servidores técnico-administrativos e estudantes em nível de graduação.

O nome escolhido não poderia ser outro, pois, como indica, há, entre graduandos e quadro funcional da universidade, novos talentos à espera de uma oportunidade editorial. Em 2012, lançamos o edital de inscrição de propostas e, na primeira fase de publicação, vêm a lume nada menos que 17 títulos, cobrindo diferentes áreas de conhecimento, como literatura, música, teatro, pedagogia, gastronomia, administração pública e tecnologia. A diversidade de temas e o bom número de aprovações demonstram que a UFPE acertou ao perceber a necessidade de uma nova linha editorial para setores tão importantes da comunidade universitária, ampliando, assim, o compromisso de democratização editorial, que já contava com outras séries como *Teses e Dissertações* e *Livro-Texto*.

Outros editais da *Coleção Novos Talentos* virão. Outros estudantes e técnico-administrativos serão incentivados a transformar em livros suas habilidades para a produção do conhecimento. E, assim, essas duas partes vitais da nossa comunidade universitária colaborarão ainda mais com a missão social da UFPE em ser uma fonte de soluções para a melhoria da sociedade.

Maria José de Matos Luna

Agradecemos à Professora Izabel Concessa, por
todo o apoio para a construção deste livro, algo
raro e importante para nós, alunos de graduação

Animar

a.ni.mar

(lat. *animare*) vtd 1. Dar alma ou vida a:

Dicionário Michaelis

PREFÁCIO

O teatro de animação ou teatro de formas animadas é um gênero teatral que engloba o teatro de bonecos, o teatro de máscaras e o teatro de objetos. Nesse teatro o objeto inanimado – boneco, máscara, figura ou objeto – adquire vida, abandonando o estado de matéria inerte e passando à condição de matéria animada, movimentada pelas mãos do ator. Em outras palavras, a matéria cria *anima*, ganha alma, por meio do ator que a ela imprime movimento, energia, vida.

O teatro de bonecos é a forma teatral mais conhecida do teatro de animação. O boneco é a representação tridimensional, antropomórfica ou zoomórfica, animada por meio de técnicas diversas de manipulação. Trata-se de uma forma de teatro muito antiga, suas origens se perdendo na história. As estátuas animadas nos rituais religiosos de civilizações antigas dão notícia da origem religiosa do teatro de bonecos, que, no Oriente, conserva uma longa tradição e mantém até hoje ligação com o teatro sacro. Como o teatro de atores, o teatro de bonecos evoluiu para o profano e se tornou popular na Roma e na Grécia antiga, ressurgindo durante a Idade Média nos dramas seculares e religiosos. Durante o Renascimento, a partir da *commedia dell'arte*, surgiram personagens com características marcantes que representam até hoje o teatro de bonecos em seus países. O teatro de bonecos contemporâneo ampliou suas técnicas, buscou novas formas de interação entre o boneco e o ator, misturou várias técnicas e tipos de bonecos em um único espetáculo, reinventou antigas formas, pesquisou novos materiais e aplicou novas tecnologias, explorou novos espaços cênicos, ampliou seu público. E mantém atuante a mais antiga associação teatral, a *Union Internationale de la Marionnette* (UNIMA), criada em Praga no ano de 1929.

As máscaras são objetos que se ligam ao corpo do ator, conferindo-lhe uma outra identidade. A máscara é, na sua origem, um objeto de cultos sagrados, sendo assim conservada até hoje em algumas sociedades. Contudo, ela evoluiu para a forma dramática com o nascimento do teatro, afastando-se total ou parcialmente do seu caráter religioso. No Ocidente, desenvolveu-se junto ao teatro de forma tão marcante que suas expressões trágicas e cômicas representam o próprio teatro.

O teatro de objetos é a forma teatral mais recente do teatro de animação, tendo se desenvolvido a partir da década de 70 do século XX. Nele o objeto utilitário se transforma em sujeito da ação cênica sem perder, no entanto, suas características de objeto. Ou seja, qualquer objeto do cotidiano, como uma ferramenta ou um utensílio doméstico, por exemplo, faz sua aparição na cena tal qual ele é, sem alterações, revelando-se como personagem através, principalmente, da representação metafórica.

Assistimos nas últimas décadas a uma rápida evolução no teatro de animação. Incorporando novos elementos e modos de animação, que se desenvolveram a partir do teatro de bonecos, o teatro de animação ampliou sua linguagem, ampliou suas possibilidades de comunicação. Esses novos modos de interpretar e encenar incluem não só elementos concretos, objetos palpáveis, mas até sons e luzes, utilizados na cena de modo diverso de suas funções habituais, animados de modo a interagir e contracenar como personagens. Essa evolução criou maior complexidade para a arte da animação na relação com outras linguagens artísticas, na exploração de novos materiais e novas tecnologias, na interação de seus subgêneros dentro de um mesmo espetáculo, nas variadas formas de apresentação dos atores na cena, no uso de diversos recursos cênicos.

No Brasil, o teatro de animação vem ampliando seus espaços e despertando cada vez mais interesse nas últimas décadas. Algumas iniciativas podem ser apontadas como motores dessa expansão como as ações implementadas pela *Associação Brasileira de Teatro de Bonecos* (ABTB), fundada em 1973, e o surgimento de grupos dedicados a essa forma de arte, cujos espetáculos

adquiriram projeção no cenário artístico nacional, divulgando e conquistando a atenção do público para o teatro de formas animadas.

Tudo isso despertou a necessidade de formação de profissionais e levou à inclusão de disciplinas de teatro de formas animadas nos currículos dos cursos de artes cênicas em universidades brasileiras, processo que se inicia a partir do final da década de 1980. Hoje, em torno de 15 instituições de ensino superior, dentre elas a UFPE, oferecem nos currículos de seus cursos disciplinas relacionadas ao teatro de animação.

Os artigos que se apresentam neste livro são fruto dos estudos sobre teatro de formas animadas dos alunos do 5º período do Curso de Licenciatura em Educação Artística com habilitação em Artes Cênicas da UFPE. Os trabalhos foram produzidos durante a disciplina Técnicas de Teatro I, que contempla conteúdos teórico-práticos de teatro de formas animadas. A escolha dos temas para os artigos reflete o interesse dos alunos por aspectos particulares dessa linguagem artística que se expressam na variedade que abrange desde o estudo de formas animadas encontradas nos folguedos nordestinos à reflexão sobre a fruição dessa forma de teatro.

O capítulo intitulado **Teatro de formas animadas: a relação ator, cena e público** analisa como se dá a fruição de um espetáculo de formas animadas, observando os recursos de que esse teatro lança mão para envolver o público e atingir a percepção e a sensibilidade do espectador, possibilitando a relação entre ator, cena e público.

Já o capítulo **Teatro de Animação e teatro de atores: um diálogo épico** avalia como o teatro de formas animadas dialoga com o teatro de representação com atores, e como esta troca atua como quebra na linearidade da ação, causando um efeito épico na representação. Em seguida, e dentro dessa perspectiva, analisa o espetáculo de formas animadas “Algodão Doce”.

O capítulo **As peculiaridades da máscara do palhaço** pretende investigar as possibilidades cênicas, as origens e o uso de um tipo particular de máscara: a da figura cômica do palhaço.

O capítulo **O ator-brincante no mamulengo: a consciência extracotidiana e o transe** busca refletir sobre aspectos relacionados a mudanças nos estados de consciência e a presença do transe hipnótico e do transe xamanístico no trabalho do ator-brincante do mamulengo.

O capítulo **Máscara: ritual e autoconhecimento** visa, a partir das ideias de Antonin Artaud, apresentar a máscara como caminho ritualístico e terapêutico para o trabalho do ator, com a finalidade de auxiliá-lo a conectar-se e integrar-se com todas as suas dimensões humanas, aperfeiçoando ainda mais o seu trabalho em cena.

O capítulo **Alguns aspectos do teatro de formas animadas no bumba meu boi de Pernambuco** busca identificar os elementos do teatro de formas animadas encontrados no brinquedo bumba meu boi e a forma como eles se apresentam e são utilizados dentro desse folguedo.

O capítulo **A máscara do clown** se volta para a menor máscara do mundo, a máscara do palhaço, abordando seu significado e sua importância para a atuação e a criação do *clown*.

O capítulo **Elementos visuais e sonoros no teatro de mamulengo** discorre sobre os elementos essenciais, de natureza visual e sonora, que integram o teatro de bonecos popular do Nordeste, mais conhecido como mamulengo.

Esperamos que os trabalhos aqui reunidos possam despertar o interesse dos leitores para esse universo tão abrangente do teatro de formas animadas.

Izabel Concessa P. de A. Arrais

Professora-Assistente do Curso de Licenciatura em Teatro da UFPE

01

TEATRO DE FORMAS ANIMADAS: A RELAÇÃO ATOR, CENA E PÚBLICO

Ana Luiza Bione
Keline Macêdo Silva

1.1 SOBRE O GÊNERO TEATRO DE ANIMAÇÃO

Ao contrário do chamado teatro convencional, que trabalha com as formas tradicionais da representação através do texto dramático ou das técnicas do teatro realista, o teatro de animação vem ressaltar objetos, máscaras e bonecos, que quando inseridos na cena teatral têm o poder de despertar no público experiências sensoriais. O ator humano não mais é o foco principal no universo das formas animadas, ele é o responsável para que a cena aconteça, para que a matéria, o objeto concreto, deixe, às margens, sua mera funcionalidade, fazendo enaltecer sua percepção vital. Neste gênero teatral, o ator-manipulador dá vida à forma abstrata ou ao objeto inanimado. A essência da sua dramatização está no movimento e na imagem.

O século XX, mais precisamente a década de 80, firma o conceito sobre o teatro de animação. Isso não quer dizer que anteriormente não ocorressem espetáculos ou manifestações culturais que se utilizavam dos objetos, das máscaras ou dos bonecos. A nomenclatura *formas animadas* é que foi acordada por teóricos e pesquisadores do teatro de animação para que este gênero fosse melhor compreendido e conceituado no âmbito acadêmico e artístico.

Sabe-se que o homem, desde seus primórdios, utilizou-se do gestual, de movimentos, da dança, de objetos e de máscaras em seus mais diversos rituais,

que manifestações tradicionais e populares como o *bumba meu boi* – bastante difundido no Brasil – não abrem mão de bonecos ou personagens mascarados, e que também o tradicional teatro de bonecos do Japão, o *bunraku*, e o teatro-dança *kathakali* da Índia, vistos até os dias atuais, são alguns exemplos que comprovam que há bastante tempo existem formas animadas em várias cenas espalhadas pelo mundo inteiro. Segundo Amaral (2007, p. 53): “Teatro e tradição se interligam como os ritos aos mitos”.

No final do século XIX e no decorrer do século XX, as pesquisas sobre a arte e treinamento do ator vêm contribuir de maneira direta ou indireta ainda mais para a teoria e para a prática do teatro de animação: os estudos de Craig e sua valorização do gesto e do símbolo, Jacques Copeau e o trabalho com a máscara neutra, Jacques Lecoq e a sistematização do uso da máscara, Artaud, com a organicidade do ator em cena, Grotowski, com seu conceito de *teatro pobre* e as pesquisas em antropologia teatral de Eugênio Barba para o corpo do ator em cena, que bebeu de fontes orientais e buscou nas ações físicas do ator a pré-expressividade e um corpo extracotidiano.

1.2 A ENERGIA QUE PULSA: DA MATÉRIA INERTE AO SER ANIMADO

No teatro de formas animadas, tudo ganha vida e magia a partir do movimento. Há um relacionamento entre o boneco e o ator-manipulador que se estabelece com a interação de movimentos intencionais ou aleatórios e que, consequentemente, faz emergir uma conexão com o público. O ator de formas animadas no contexto da cena ou representação encontra-se suscetível com o mundo material e onírico/espiritual, onde as energias fluem, são recebidas e transportadas, sempre na relação presente entre o ator, a cena e o público.

No palco da animação, o objeto está sempre recebendo energias, seja da luz ou dos impulsos do ator. O movimento é constante e ativa a força magnetizante que envolve o momento da fruição. O objeto reflete, simula, age e seduz, pois o ator encontra nele um centro pensante, que coordena suas próprias intenções e guia seus próprios movimentos. O ator encontra, a partir do centro pensante, no equilíbrio e nos apoios do objeto, uma coluna dorsal que

permite as devidas articulações, consentindo ao objeto a exploração do espaço em torno do seu próprio eixo. De acordo com Parente (2005, p. 108 e 109):

O naturalismo tende a simplesmente reproduzir a vida exterior comum, banal e limitada: deixando de lado parcelas importantes da experiência humana: o sonho, a imaginação, a fantasia, a vivência interior. Na tentativa de dar conta dessa outra realidade, inúmeros artistas recorrem à máscara, ao boneco e aos objetos, tornados poéticos no palco. [...] Enquanto o ator busca atingir um estado orgânico em si próprio, o bonequeiro deve fazê-lo tendo em vista as características específicas do boneco, objeto ou máscara. É do encontro entre duas energias, a humana e a matéria inerte que emerge a organicidade no teatro de animação.

A vida do objeto só lhe é permitida por intermédio daquele que o anima. Mas o personagem, mesmo que inanimado, está presente o tempo todo. Essa fusão entre as duas realidades alcança uma intersubjetividade referente ao sujeito e ao objeto, envolvimento que ocorre às margens da fronteira da alma (ator-manipulador) com o corpo (objeto).

A magia descoberta a partir dessa inter-relação é o motivo da reverberação imaginária causadora da fruição do espetáculo, consentida não apenas para o público enquanto espectador, mas também para o manipulador enquanto criador da *anima*, que coordena todas as coisas dentro do universo da cena.

É válido ressaltar que a magia e o encanto capazes de provocar fascínio no público no palco da animação, por trás das cortinas, têm uma constante relação com o ator-manipulador. Ele se insere num universo simbólico, poético e lúdico, onde tudo o que na vida real é ou possui significado, no palco, muitas vezes, deixa de ser ele mesmo para se tornar outro ser. O objeto na cena pode se transformar em qualquer outra “coisa”, pois no teatro de animação tudo pode ganhar *forma* e ser dotado de vida:

Imagem criada com objetos é a imagem de um objeto apresentado apenas por suas formas e seus movimentos, desligados de suas funções ou simbolismos. Ele pode ser tomado em seu todo ou em suas partes. E

sob artifícios de luz, espaço, movimento, resulta num terceiro objeto, no qual, o de origem não é sequer reconhecido. (AMARAL, 1991, p. 231).

Uma vez que o objeto toma a *forma* que o ator deseja, ele já está sendo obviamente manipulado, mas não por isso ele é submisso ao ator humano. O objeto no teatro de animação tem autonomia e é o centro das atenções. Com o auxílio do ator, que permanece neutro em cena, ele passa a se comunicar com a plateia. O ator anima o objeto e, dessa maneira, permite que seu próprio reflexo seja visto nele. A cena ganha um novo protagonista, um personagem que alcançou a vida através da transposição de energia do seu manipulador. Não se trata de uma disputa entre o ator e o objeto, o boneco, a máscara ou a imagem, pelo contrário, o ator entra em cena já consciente de que o palco é do objeto e não dele, sua função é transmitir vida, é animar a matéria inerte.

No teatro de formas animadas, os objetos materiais inanimados ao se tornarem personagem, isto é, ao serem animados, perdem as características de corpo material inerte e adquirem *anima*, isto é alma, passando a transmitir conteúdos, substâncias. (AMARAL, 1991, p. 243).

No caso da máscara especificamente, o ator, ao usá-la, se transforma no próprio boneco ou objeto e, neste caso, não passa mais a ser ator humano. Ao pôr a máscara pela primeira vez, o ator percebe um novo mundo que, gradativamente, passa a fazer parte dele na representação da cena, muitas vezes, podendo sentir uma sensação de liberdade. A máscara sempre mostra alguma coisa além daquilo que aparenta, despertando certo conflito para quem a vê e a usa. Segundo Melo (1988, p. 12): “O uso da máscara/objeto liberta psicologicamente o seu portador dos compromissos assumidos com a sua própria máscara ou persona”. Ao conhecer as emoções do ser animado, o ator também associa à pequena ou grande criatura uma persona. Ele proporciona ao ser animado um temperamento, emoções e ações físicas que são percebidos através de movimento, formas, cores ou textura.

Ao mesmo tempo em que o ator vivencia o universo poético e mágico das formas animadas, ele passa por um processo rigoroso para alcançar a perfeição

de uma manipulação ou ao mais adequado e ideal trabalho de máscaras, aliados à transmissão da mensagem que se pretende passar para o público. É com dedicação e treino que o ator-manipulador consegue êxito em seu trabalho e esta relação inicia-se a partir do primeiro contato que ele tem com o objeto, boneco ou máscara. Ela é construída por meio de uma pesquisa individual, na qual se faz conhecer todas as partes do boneco, da máscara ou do objeto. Durante esse processo, torna-se conhecida a funcionalidade do material e este revela sempre uma novidade ao passo que o ator o observa, sente sua temperatura, sua textura e explora-o até chegar o momento em que são encontrados os sentimentos e as emoções implícitos na relação do ator com seu objeto. Ademais, torna-se possível perceber que os traços que delineiam o objeto, o transportam para uma determinada história, marcada por uma característica temporal, social, cultural ou pela personalidade que o objeto apresenta a partir de seus próprios signos.

1.3 A RELAÇÃO DO PÚBLICO DIANTE DA ANIMA

A cena no teatro de formas animadas se enche de magia através do dinamismo das cores, sombras, luzes, objetos, bonecos e máscaras. A magia do palco da animação ultrapassa as barreiras da boca de cena e atinge o público, que, por sua vez, desperta os sonhos e a imaginação, muitas vezes, postos em segundo plano ou esquecidos.

É possível perceber a reação daqueles que assistem a um espetáculo de formas animadas: os olhos acompanham cada movimento, a boca se atreve a contar a história, denunciar uma artimanha e outra dos bonecos, os olhos se espantam e se surpreendem com os objetos que aparecem de surpresa na cena. Ou seja, o público está sempre à espera do inesperado.

Ao assistir uma representação de teatro de animação, o público se envolve com a cena por meio de associações que se desenvolvem por intermédio da memória ou por uma simples experiência da aparência. No que diz respeito à memória, o público identifica a cena e pode ser capaz de contextualizá-la com sua própria história de vida. Em se tratando da aparência, o público é trans-

portado para um universo onírico, onde a inter-relação com os seres de formas abstratas, ou não, proporciona o encontro de energias entre o espectador e a cena.

O público compreende o espetáculo de formas animadas de acordo com o que ele vê, de acordo com o que ele é capaz de captar, independente se o significado que ele adquire é ou não o mesmo adquirido pelas outras pessoas. No teatro de animação, é elucidado um diverso número de significados apreciados pelo espectador através de sua maneira particular de absorver as sensações imagéticas, de sentir-se atraído diante da *anima*.

Observa-se que, nas brincadeiras populares que estão inseridas no teatro de formas animadas e que possuem caráter dramático de representação, como é o caso das manifestações do *bumba meu boi*, do *cavalo-marinho* e do *mamulengo*, o brincador geralmente permanece atento à reação do público. Ele não abandona a consciência do que está realizando e não ousa perder os espectadores de vista, uma vez que suas reações (de estranheza, de expectativa, de medo, de curiosidade...) são de muita importância para as improvisações e o decorrer da brincadeira.

No mamulengo, teatro de bonecos popular muito conhecido no Nordeste brasileiro – que tem como algumas de suas características a confecção do brinquedo com a madeira chamada de *mulungu* e as vestimentas com tecidos de chita –, as crianças são testemunhas das histórias dos mamulengueiros e os adultos se divertem com o duplo sentido de muitas das piadas contadas. Lima, ao retratar a relação do brincador com o público, observa:

O texto da encenação, tanto o que é verbalizado, como o composto pela ação propriamente dita, é desenvolvido a partir da interação que o brincador mantém com o público e com os demais integrantes da representação. Não é exagero dizer que o bom funcionamento e desenvolvimento dos espetáculos dependem dessa interação. (LIMA, 2009, p. 111).

A professora Maria de Fátima de Santana, de Glória do Goitá, interior de Pernambuco, observou seus alunos enquanto estes assistiam a uma apresentação de mamulengo:

Então fui observando que a reação delas [das crianças] era de quem estava compreendendo tudo, e a linguagem dos bonecos, era como se de repente elas se descobrissem ali. Não sei se devido ao texto que era muito leve, coisa assim do cotidiano. Eu descobri que o mamulengo era assim uma forma de passar, de comunicação fora do comum. (SILVA, 1998, p. 31).

Englobados no universo das formas animadas, os teatros de bonecos, objetos e máscaras têm suas características peculiares, que não foram designadas no presente capítulo, visto que isso exigiria um trabalho mais específico sobre determinado assunto. Porém Ana Maria Amaral, em sua pesquisa sobre o teatro de formas animadas, contribuiu por ampliar nossos sentidos para uma melhor compreensão desta abordagem e, quanto à palavra objeto neste estudo, a autora ajudou a ampliar o sentido sobre tudo o que tem ou ganha forma na cena. Entende-se que este gênero do teatro de animação se mescla com as artes visuais, pois ele é imagem, forma, figura, luz, cor, mas é, sobretudo, teatro. Nele há movimento, gesto e ação, tudo isso inserido numa dramaturgia da *anima*, que envolve toda a cena da animação, o público e inclusive a alma, a vida dos objetos, bonecos e máscaras geradas pela transposição da energia do ator-manipulador. No que diz respeito à imagem no teatro de animação – relacionada também ao objeto – e a sua consequência perante os olhos do espectador, Amaral destaca que:

A imagem causa sempre uma emoção estética decorrente de sua cor, forma, movimento, vibrações luminosas ou energéticas. No teatro ela vem quase sempre ligada à música e sons. Pode não apresentar certos elementos dramáticos, no sentido tradicional, mas a ação no palco causa um impacto sensorial e emocional. (AMARAL, 1991, p. 232).

Este impacto sensorial e emocional que é capaz de transmitir o teatro de formas animadas a seu público relaciona-o com a cena, numa representação que proporciona uma confrontação com a realidade dentro de uma abordagem estética particular e diversificada, onde sonhos, fantasias, desejos, expres-

sões, ideias e atitudes são dignos de serem despertados pela percepção para serem vivenciados e experimentados.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Ana Maria. *Teatro de animação: da teoria à prática*. 3. ed. Cotia, São Paulo: Ateliê Editorial, 2007.

_____. *Teatro de formas animadas*. São Paulo: Edusp, 1991.

LIMA, Marcondes Gomes. *A arte do brincador*. Recife: SESC, 2009.

MELO, Izabel Concessa Pinheiro de. *O uso da máscara no teatro*. Monografia. Curso de Especialização em Artes Cênicas/UFPE, 1988.

PARENTE, José. O papel do ator no teatro de formas animadas. *Móin-Móin*, Revista de estudos sobre o teatro de formas animadas. Jaguará do Sul, v. 1, ano 1, 2005.

SILVA, Oswaldo Pereira da. *O mamulengo como fator da educação informal no contexto de quatro municípios da Zona da Mata de Pernambuco*. Monografia. Curso de Licenciatura em Educação Artística, habilitação em Artes Plásticas/UFPE, 1998.

Milena Costa Marques

2.1 TEATRO DE ANIMAÇÃO E TEATRO DE ATORES

Segundo Beltrame (citado por BELTRAME; ARRUDA, 2006, p. 2), “Teatro de Animação” compreende a gama de manifestações teatrais que “utilizam e integram máscaras, bonecos, sombras, objetos e o corpo do ator”. São características desse teatro a passagem de inanimado a animado e a “mediação da relação entre ator-animador e público pela presença de um objeto”. Ou seja, nesse gênero teatral, haverá sempre algum objeto – seja ele um boneco antropomorfo, um artefato cotidiano, uma máscara, ou ainda uma silhueta recortada contra o espaço – que receberá do ator a *anima* necessária para adquirir vida frente à plateia. Esse objeto encarnará o personagem e será o canal de comunicação do ator com o público. É através do objeto, e não do ator, que a ação ganha vida, embora o espectador esteja sempre ciente de que, em última instância, tudo o que se vê em cena é resultante da ação do próprio ator.

Já o teatro de atores é, dentro do escopo desse artigo, definido como manifestação teatral em que os atores estabelecem com o público uma relação direta, sendo eles mesmos os personagens que dramatizam, que atuam. É claro que podem existir objetos, adereços de cena, mas nenhum destes chegará a constituir personagem, desenvolver ação.

[...] o que diferencia o ator do ator-manipulador ou ator-bonequeiro é que enquanto o primeiro encarna, ele mesmo, o personagem, o segundo utiliza algum elemento material externo a ele (máscara, boneco ou objeto) para se expressar. (PARENTE, 2005, p. 113).

Embora exista essa diferença na forma de “atuar”, as duas linguagens – a do teatro de animação e a do teatro de atores – conviveram durante muito tempo em cena sem qualquer problema. No teatro medieval, por exemplo, onde diferentes técnicas intercambiavam-se numa miscelânea de acordo com a necessidade da representação, o teatro de bonecos já aparece como aparte dentro de uma montagem composta por “atores-personagens”:

Nestas [cenas de palcos simultâneos] havia panos de fundo [...] e o complexo jogo cênico exigia inúmeros acessórios e máquinas engenhosas que permitiam, nas alturas, a deslocação aérea dos anjos; demônios surgiam dos abismos, surgindo de alçapões, chamas flamejavam no inferno, tempestades e ondas revoltas se abatiam, ruidosas, sobre a cena; terríveis torturas eram infligidas a *bonecos que substituíam os atores*. (ROSENFELD, 2008, p. 48. grifo nosso).

No entanto, uma separação das técnicas começa a estabelecer-se, de forma mais veemente, a partir do Renascimento. Os textos, diante de uma equivocada interpretação da *Poética* de Aristóteles, são construídos dentro de parâmetros de uma dramática pura, onde imperavam as três unidades: de tempo, espaço e ação. Isso repercutiu diretamente na encenação¹ desses espetáculos. Em favor talvez de uma verossimilhança, parecia errado juntar em cena técnicas distintas. Como atores poderiam dialogar com bonecos? É claro que isso não aconteceu de forma generalizada. Shakespeare foi mestre em mesclar técnicas e insurgir sua dramaturgia contra a dramática pura, e consequentemente, a representação de seus textos contra uma “técnica” pura, e outros autores tam-

1 O termo encenação só seria utilizado a partir do final do século XIX e início do século XX, no entanto podemos afirmar que havia uma esquematização da forma como o texto era apresentado aos espectadores. Fica claro, porém, que o termo é exposto aí de forma diversa da sua concepção geral moderna, onde uma gama de ideias maior rege toda a construção cênica.

bém trilharam caminhos semelhantes, lutando contra as regras “aristotélicas”. Mas o século XIX quase todo, com exceção da interferência romântica, foi marcado pelas produções das “peças bem feitas” (ROSENFELD, 2008).

Apenas no final do século XIX começamos a experimentar a exceção às regras, com o surgimento do Naturalismo. Passo crucial para o teatro foi o estabelecimento do encenador, que, atento a uma concepção da obra teatral total, trouxe unidade de ideias à construção cênica. Ele pensava além das marcações e estabelecia o sentido global daquela construção. Além disso, as peças não seguiam mais a dramática pura – Georg Büchner, Anton Tchekhov, Gerhart Hauptmann são exemplos.

O surgimento da fotografia e, por consequência, do cinema, foi momento decisivo para uma explosão de possibilidades criativas que resgatavam a teatralidade da cena. O teatro precisava redefinir sua poética. O teatro precisava reteatralizar-se. Os “ismos” que surgiram – Simbolismo, Impressionismo, Expressionismo – permitiram a diversificação da construção dramatúrgica, da cena e da encenação.

Se era inviável, no Naturalismo, a inserção de outras técnicas de representação, pois isso distanciaria o espectador da crença na realidade da cena, as demais poéticas que foram surgindo possibilitavam – pelo menos teoricamente – cada vez mais a mescla das linguagens. No entanto, nenhuma poética permitiu de forma mais contundente a “quebra” através da substituição do ator pelo boneco, e do boneco pelo ator, ou ainda, do diálogo entre esses dois, que o teatro épico.

2.2 O TEATRO ÉPICO E O DIÁLOGO DAS LINGUAGENS

O teatro épico, embora tenha sido Brecht seu maior defensor, não se encerra apenas no trabalho desse encenador/dramaturgo e seus seguidores, e não é uma manifestação recente da arte teatral. Se apenas no século XX ele foi fortemente discutido enquanto poética da cena, não significa que, ao longo do desenvolvimento histórico do teatro, a epicidade não tenha figurado por diversas vezes, mais ou menos intensamente.

Para falar do épico, no entanto, faz-se necessário situar o drama, gênero “principal” e gênese do teatro. Quando consideramos a dramática pura, essa será constituída por diálogos entre personagens que vivem uma ação presente.

[...]desaparecem os atores [na dramática pura], metamorfoseados em personagens; não vemos os atores (quando representam bem e quando não os focalizamos especialmente), mas apenas os personagens, na plenitude da sua objetividade fictícia. (ROSENFELD, 2008, p. 30).

Não há um narrador que descreva ou selecione os melhores momentos da ação, por isso uma unidade temporal, espacial e de ação se faz necessária no drama. Toda e qualquer informação relevante deve ser fornecida pelo diálogo ou pela visualidade da cena. O drama corresponde ainda à tensão, algo que perturba uma situação estática e que, gerando turbulência, conduz os personagens do enredo, ação após ação, a uma nova situação de estase.

Mas se o drama carrega em si a mola propulsora da ação presente (inédita), o épico, em contraparte, traz como mote principal a narração, a revisitação do fato passado, estático. Se no drama tudo é vivido intensamente por cada personagem, na épica, o personagem já viveu aquela emoção, apenas a revisita:

O narrador, muito mais que exprimir a si mesmo (o que naturalmente não é excluído), quer *comunicar* alguma coisa a outro [...]. Como não exprime o próprio estado de alma, mas narra histórias que aconteceram a outrem, falará com certa seriedade e descreverá objetivamente as circunstâncias objetivas. (ROSENFELD, 2008, p. 24-25).

Outro aspecto importante do gênero épico é levantado por Goethe e Schiller, citados por Rosenfeld (2008, p. 32): “a autonomia das partes constitui caráter essencial do poema épico”, não exigindo o encadeamento rigoroso das ações que exige a dramática pura. Se, no drama, cada cena é um elo da corrente, podemos dizer que, no épico, existem argolas soltas, unidas ou não por um fio condutor.

Ora, no espetáculo moderno, o que mais vemos é esse intercambiar das partes, essa colcha de retalhos. Mescla entre pedaços mal diluídos, a heterogeneidade é marca do século XXI, onde todas as formas de apresentar julgam-se válidas. Globais ou locais, tradicionais ou inovadoras, isoladas ou intercambiadas, todas as poéticas encontram um nicho de apreciadores. Numa geração que vive cercada por *links*, hipertextos, globalização e tantos outros conceitos e recursos que congregam diversidade, não é de se estranhar que o teatro também viva uma hibridação.

No entanto, cabe ainda delimitar o que seria essa hibridação. Segundo Nestor Garcia Canclini (citado por BELTRAME, 2008, p. 3) “Entendo por hibridação processos socioculturais nos quais estruturas ou práticas discretas, que existiam de forma separada, se combinam para gerar novas estruturas, objetos e práticas”. E ainda:

É importante frisar que a inclusão de expressões de outros campos artísticos na encenação não caracteriza a hibridação que atualmente se discute. O ato de agregar ao espetáculo outras linguagens pode ter função meramente ilustrativa, não caracterizando o que se compreende por heterogeneidade. O desafio é miscigenar dando unidade, organicidade, fazendo com que cada elemento agregado, seja visual ou sonoro, também construa a teatralidade do espetáculo. (BELTRAME, 2008, p. 3).

Hoje, numa época em que inovação é moeda de grande valor, novas formas de combinar a técnica torna-se “técnica” para a criação teatral. Mas, como afirma Beltrame (2008), isso não pode ser feito arbitrária e simplesmente com ilustração. O fato é que inovar e renovar são verbetes comuns em nossos tempos. Isso vale para o teatro de atores e também para o teatro de animação. Aliás, a própria designação teatro de animação já é resultado da necessidade de englobar as novidades ao tradicional teatro de títeres.

Essas mudanças também são visíveis nas nomenclaturas utilizadas para denominar essa arte. Até os anos de 1970 era mais conhecida como Teatro de Títeres, Teatro de Fantoques ou Teatro de Marionetes. Em seguida, passou a ser comumente denominada de Teatro de Bonecos.

Posteriormente, Teatro de Formas Animadas, e mais recentemente, Teatro de Animação. O uso de cada uma dessas expressões revela distintos modos de conceber essa arte e principalmente a complexidade que hoje se reveste. (BELTRAME, 2008, p. 3).

A heterogeneidade, tanto no teatro de atores como no teatro de animação, pode dar-se justamente pelo intercâmbio entre essas duas linguagens. Especificamente no teatro de formas animadas, segundo Beltrame e Souza (2008) foi a partir do início do século XX, com as vanguardas teatrais, que surgiram as primeiras experiências de renovação do teatro de bonecos ocidental. Mas as rupturas mais marcantes acontecem de fato no final da Segunda Guerra Mundial, quando os antigos valores foram questionados, social e artisticamente falando. O teatro de bonecos clássico, homogêneo, onde os elementos da encenação voltam atenção exclusivamente para o boneco, cede espaço para a multiplicidade de meios expressivos compondo um único trabalho.

O uso de variados meios de expressão, o abandono do boneco do tipo antropomorfo, a ruptura com o palquinho do tradicional teatro de bonecos e a presença visível do ator-animador na cena tornam o teatro de animação produzido atualmente um teatro bastante heterogêneo. Sua proximidade com outras linguagens artísticas incluindo a dança, mímica, circo, teatro de atores e espetáculo multimídia, entre outros, tornam esta arte reconhecidamente mais contemporânea, porém heterogênea, distanciada dos códigos e registros que historicamente a tornaram conhecida do grande público. (BELTRAME, citado por BELTRAME; ARRUDA, 2006, p. 2).

Dentro do contexto do teatro épico, o diálogo entre atores e formas animadas surge como recurso de distanciamento, não apenas para finalidade política, mas dentro de uma necessidade contemporânea de desmascarar os sistemas teatrais frente ao público. Pois, segundo Ubersfeld (citado por RIBEIRO, 2010), a consciência do ato teatral constitui um dos prazeres do espectador. Nessa perspectiva, a animação de objetos, distanciando-se da linguagem realista, possibilita a constante ilusão e, ainda, a constante negação dessa ilusão,

na medida em que sabemos que a *anima* daquele objeto na verdade não é real e provém da manipulação de um ator.

O objeto, com a interferência humana, recebe a energia que comanda seu ritmo de existência. Na quebra dessa ação há de imediato, um espanto diante daquilo que foi possível vislumbrar, mas que não passou de uma força imaginária. (RIBEIRO, 2010, p. 2).

Outros aspectos ainda aproximam o teatro de animação e o teatro épico, como por exemplo, o estranhamento causado pela dualidade inanimado/animado do objeto manipulado, o distanciamento do espectador, uma vez que não há identificação direta do homem com o objeto, ainda que seja antropomorfo. O ator-manipulador ocupa ainda uma posição narrativa, pois ele não é o personagem, ele mostra o personagem num suporte externo a seu corpo:

Em outros termos, dir-se-ia que a relação eu - outro não se dá no mesmo suporte físico: o corpo do ator. Entre o corpo deste último e o personagem ocorre um espaçamento e o ator converte-se em um contador de histórias. Ele é um narrador ou demonstrador, e o objeto, seu narrado. (SABINO citado por RIBEIRO, 2010, p. 2).

A ruptura da ilusão revela-se nos mais diversos pontos da linguagem da animação, mas essa, enquanto convenção homogênea, estabelecia um novo nível de ilusão. Ou seja, após estabelecida a ideia de que o boneco em cena tem realmente vida, o espectador irá esquecer-se de que há ali um ator-manipulador. Ainda que o mesmo esteja visível em cena, no momento em que seu direcionamento está todo voltado ao objeto manipulado, esquecemos, por determinado momento, que o ator existe e embarcamos na fantasia de que o que se passa é real.

A tendência moderna de intercambiar as linguagens – teatro de animação e teatro de atores, porém, pareceu conseguir um maior efeito épico, pois, ao mesclar ilusões e denegações, permitiu ao espectador transitar por vários níveis de interação com o espetáculo. Como exemplo dessa estrutura híbrida

trazemos uma análise do espetáculo *Algodão Doce*, da Companhia Mão Molenga, grupo pernambucano de teatro de animação.

ALGODÃO DOCE

O espetáculo *Algodão Doce* trata dos primórdios do Brasil através de uma dramaturgia de cunho épico/narrativo. Distante de apresentar uma linearidade de ação, narra três episódios fictícios do tempo da escravidão e da era açucareira em Pernambuco através de atores-manipuladores que assumem também a função de personagens-narradores e permitem a costura entre os três episódios específicos a serem narrados. A encenação é diversificada e rica de elementos épicos, como a incidência de quebras através da música e da dança, além das rupturas causadas pelo atores-manipuladores, que assumem, em momentos específicos, novamente, a função de atores-personagens, quebrando a “ilusão” de que os bonecos adquirem vida de forma sobrenatural. Agregando três técnicas de manipulação para as três células dramáticas específicas, cada trecho torna-se independente, mas se une aos outros pela recorrência temática.

O espetáculo inicia com a intervenção dos atores entre a plateia, ainda do lado de fora da sala de espetáculo, oferecendo algodão-doce e dialogando com crianças e adultos. A entrada no local de representação também é constantemente pontuada pelos comentários dos atores, que, até então, não manipulam qualquer boneco, mas que já quebram a quarta parede, ao expor aquele evento como essencialmente teatral. Um prelúdio narrativo conta a história do açúcar e a forma como foi trazido para o Brasil, através de música e dança. Esses são elementos típicos do teatro épico, mas, por enquanto, estão restritos apenas ao teatro de atores.

A primeira intervenção de animação surge com o primeiro “causo” a ser contado, e um boneco gigante entra em cena para dramatizar a lenda da Cumadre Fulorzinha e expor a devastação inicial da Mata Atlântica para a monocultura da cana. Sendo essa a célula que menos utiliza o recurso da quebra, ela trabalha ainda, em um pequeno trecho, com a mistura das técnicas,

pois um pássaro é manipulado por interação direta, um boneco gigante traz varas e outro boneco, também gigante, permite a manipulação dos braços diretamente com as mãos. A cena é ainda pontuada por danças típicas da Zona da Mata pernambucana, como o cavalo-marinho e o maracatu rural.

Finda a primeira célula, nova música e dança quebram a narrativa e englobam na movimentação cênica a montagem da empanada. Nesse trecho, que dá início à segunda célula, a técnica utilizada é a de bonecos de luva, e a história trata da opressão de duas negras escravas pelo senhor de engenho e por “inho-zinho”, seu filho. O menino, de tanto cometer maldades, é levado pelo Diabo para ser seu ajudante, deixando o senhor de engenho aflito e desgostoso de tudo. Mas, sendo o enredo talvez pesado para o público infantil, a encenação se utiliza de um recurso de quebra da ilusão, retirando, de trás da empanada, nos momentos de maior peso, os manipuladores. Num momento específico do enredo, Preta e Pretinha, as duas escravas, assustam-se com o Diabo e saem correndo, mas isso é feito pelas próprias manipuladoras, que saem de trás da empanada com os bonecos no ar. Ao se depararem com a plateia, são as atrizes, e não os bonecos, que se assustam e voltam correndo para trás da empanada e de volta à cena. O espectador percebe e é lembrado de que o que acontece por trás da empanada é ficção, não só na história, mas na própria execução. O espectador vê que tudo não passa de bonecos colocados nas mãos dos atores. Esse reconhecimento da ilusão do espectador se dá, no entanto, através da ilusão das próprias atrizes manipuladoras de que o Diabo, também um boneco manipulado através de luva, é real. É na ingenuidade do outro que reconhecemos a nossa própria ingenuidade.

A terceira célula dramática traz a manipulação direta e narra a história de um escravo negro que é posto de castigo pelo coronel, porque perdeu o seu cavalo preferido. Sendo uma cena de grande peso dramático, o castigo do negrinho é suavizado pela quebra de maior relevância dos atores. O coronel, após castigar o negrinho, dá meia-volta para retornar à fazenda, no entanto, ao findar o trecho da caminhada, que ocorre sobre uma mesa móvel, o próprio boneco dirige-se a um dos manipuladores informando que acabou o chão. Há

aí uma quebra exata do limite entre manipulador e ator-personagem, que, retomando seu papel de narrador da história, começa a reclamar com os demais colegas de cena sobre um adereço que ainda não foi corretamente posicionado e outros aspectos que trazem de volta à realidade o espectador. Ficamos novamente cientes de que não passa de teatro.

O espetáculo encerra com nova intervenção narrativa dos atores, agora não mais manipuladores, que discorrem sobre a dificuldade de ser ator, ofício tão pesado e mal remunerado quanto o de cortador de cana. É assim, com uma pitada final de humor, que eles revelam, mais uma vez, ao espectador que tudo é um evento teatral.

CONCLUSÃO

Distante do ranço da simples concepção política, o teatro épico, ou ainda o teatro narrativo, tem por característica marcante a brincadeira constante com a ilusão criada e quebrada aos olhos do espectador.

Sendo o teatro de animação um recurso que por si só já é carregado de epicidade, pois inviabiliza o ilusionismo, não deixa ele de envolver o espectador dentro da fantasia que gera. Embora todos saibam que a vida do boneco é ilustração, a convenção teatral a que se permitem os espectadores leva-os a crer na verdade do enredo.

A inserção do teatro de representação com atores-personagens, em diálogo direto com o boneco ou com a plateia, como elemento de quebra à “ilusão” proporcionada pela animação *linear* do objeto, garante mais uma negação, e, assim, também, o prazer do espectador de perceber que se deixou levar pela fantasia.

É importante ressaltar que isso não configura a má manipulação do objeto em cena, mas, sim, um pensamento cuidadoso do encenador sobre o momento condizente para a quebra e para o diálogo entre as duas linguagens como recurso épico de encenação.

Dessa forma, a montagem realizada pela Companhia Mão Molenga se utiliza dos recursos de uma poética épica para contar histórias do tempo do Brasil

Colônia e do auge do açúcar. Com a leveza trazida pelas quebras, o tema pode ser falado com toda a sua força para as crianças de qualquer idade. Escravidão, tortura, exploração, todos esses temas são abordados sem abrandamento sobre o que de fato aconteceu em nossa história. Cabe à quebra proporcionada pelo ator-manipulador a suavização das cenas, que poderiam tornar-se demasiado pesadas e soturnas. A constante negação da ilusão frente ao espectador e posterior retomada a partir de uma manipulação primorosa dos bonecos permite ao espetáculo representar com grande valia uma prática tão cara à contemporaneidade: a mistura das linguagens e a quebra das regras.

REFERÊNCIAS

BELTRAME, Valmor. Transformações na linguagem do teatro de animação: a criação do espetáculo teatral. *DAPesquisa*, Ceart/Udesc, Florianópolis, v. 3, n. 1, ano 5, 2008. Disponível em: <http://gpceid.ceart.udesc.br/revista_dapesquisa/volume3/numero1/cenicas/prof_nini.pdf>. Acesso em: 15 maio 2012.

BELTRAME, Valmor; ARRUDA, Kátia de. Teatro de bonecos: transformações na poética da Linguagem. *DaPesquisa*, Ceart/Udesc, Florianópolis, v. 2, n. 2, ano 4, 2007. Disponível em: <http://www.ceart.udesc.br/revista_dapesquisa/volume2/numero2/cenicas/Valmor%20-%20Katia.pdf>. Acesso em: 15 maio 2012.

BELTRAME, Valmor; SOUZA, Alex de. Teatro de bonecos e a animação à vista do público. *DaPesquisa*, Ceart/Udesc, Florianópolis, v. 3, n. 1, ano 5, 2008. Disponível em: <http://www.ceart.udesc.br/revista_dapesquisa/volume3/numero1/cenicas/alex_nini.pdf>. Acesso em: 15 maio 2012.

PARENTE, José. O papel do ator no teatro de animação. *MÓIN-MÓIN, Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas*, Jaraguá do Sul, Scar/Udesc, v. 1, p. 105-118, ano 1, 2005. Disponível em: <http://www.ceart.udesc.br/ppgt/revista_moin_moin_1.pdf>. Acesso em: 15 maio 2012.

RIBEIRO, Eliane. O Efeito do estranhamento brechtiano no teatro de animação. In: VI CONGRESSO DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS. *Anais...* São Paulo, 2010. Disponível em: <<http://www.portalabrace.org/vicongresso/pedagogia/>>

Eliane%20Ribeiro%20-%20o%20efeito%20do%20estranhamento%20brechtiano%20no%20teatro%20de%20anima%E7%E3o.pdf>. Acesso em: 15 maio de 2012.

ROSENFELD, Anatol. *O Teatro épico*. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

ROUBINE, Jean-Jacques. *A linguagem da Encenação Teatral: 1880-1980*. Tradução Yan Michalski. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.

03

AS PECULIARIDADES DA MÁSCARA DO PALHAÇO

Suenne Sotero de Abreu da Silva

A figura do palhaço está em todo lugar e em todas as épocas, assumindo diversas nomenclaturas e características, mas com alguns sinais que o fazem distinguir-se em meio à diversidade artística e cultural.

É plausível considerar que o nariz do palhaço seja o código mais lúcido para identificar esta figura em qualquer situação. Entretanto, a máscara do palhaço por si só, devido às suas características objetivas, físicas e palpáveis, já denota possuir diversas peculiaridades. Este tipo de máscara esconde parcialmente o rosto do artista, apenas seu nariz, e, por isso, é classificada como máscara parcial. É também comumente classificada como a menor máscara do mundo e exige um trabalho específico para seu uso, diferenciando-se, em parte, da técnica empregada para o trabalho de algumas máscaras e convergindo em outros pontos.

Antes de analisar as peculiaridades advindas desta máscara, faz-se necessário esclarecer uma questão de semântica. Muitos termos são empregados para significar o “personagem” que faz uso do nariz vermelho. No Brasil, são mais comuns as palavras *clown* e palhaço. Desde já, é indiscutível afirmar que os dois termos são semanticamente similares. Alguns autores se posicionam com relação à nomenclatura: para Bolognesi (2006, p. 10), a diferenciação entre *clown* e palhaço “soa estranha já que ambos designam as várias funções do cômico do picadeiro: augusto, *clown* branco, toni, *soirée*, excêntrico”. Castro

(2005, p. 55) segue pelo mesmo viés e afirma: “É tudo cômico! Bufão, palhaço, *merryman*, grotesco, *clown* [...] o cômico vai assumir um papel preponderante e se desenvolver em múltiplas formas, mas mantendo uma identidade clara e indiscutível.” E essa identidade além de ser definida pela comicidade em si, inclui, dentre outras possibilidades, o nariz como código de classificação e identificação. Burnier (2009, p. 205) ratifica que “ambos são termos distintos para designar a mesma coisa”, advertindo para a questão de linhas de trabalho. Na prática, apesar dos argumentos dos estudiosos na área, existe um emprego diferenciado das palavras *clown* e palhaço. O termo *clown* (versão em inglês para a palavra palhaço) é usualmente utilizado para designar a atuação do palhaço em espaço cênico não circense, ou seja, fora do picadeiro, da lona de circo tradicional; desta forma, os *clowns* seriam os palhaços de teatro, cinema, televisão, hospital, etc.

É importante esse esclarecimento terminológico, pois, neste capítulo, será analisado o palhaço em seus múltiplos aspectos, tentando abarcar as diferentes possibilidades de linhas de trabalho, entendendo-o como personagem cômico que se utiliza de uma máscara (seja um nariz de palhaço, independente da sua cor; seja uma maquiagem; seja uma mancha vermelha na ponta do nariz), e que sua criação varia de acordo com a vertente de trabalho. Um palhaço oriundo de uma família de circo tradicional adota uma forma de construção de personagem, enquanto um *clown* pode enveredar pela linha do teatro físico. Independente da origem e por qual caminho o palhaço direciona-se, Pantano (2007, p. 20) levanta uma prerrogativa comum a todos: “a liberdade e a subjetividade são fundamentais na criação do personagem palhaço, muito embora, de certo modo, essa criação se dê a partir de tipos fixos, constituídos no transcorrer da história das máscaras cômicas.” Ambos têm em comum a máscara e é, a partir dela, que o desvendar das peculiaridades do palhaço serão exploradas neste capítulo.

Contudo, vale explicitar que nem todo personagem que utiliza a máscara vermelha no nariz é palhaço. Sobre o uso indevido da máscara:

Certos atores vestem uma bolinha vermelha no nariz, calçam sapatos descomunais e guincham com voz de cabeça, e acreditam estar representando o papel de um autêntico *clown*. Trata-se de uma patética ingenuidade. O resultado é sempre enjoativo e incômodo. É preciso convencer-se de que alguém só se torna um *clown* em consequência de um grande trabalho, constante, disciplinado, exaustivo, além da prática alcançada somente depois de muitos anos. Um *clown* não se improvisa. (FO, 2004, p. 304).

Fo (2004) faz referência não apenas aos atores, mas também aos animadores de festas infantis, artistas de ocasião, promotores de eventos, contadores de histórias, entre outros profissionais que vestem a máscara do palhaço, muitas vezes, de maneira equivocada, mas que, pelos motivos expostos pelo autor, não poderiam ser considerados palhaços.

A origem dessa figura não pode ser precisada, como já mencionado, devido às inúmeras nomenclaturas assumidas com o passar dos anos, e variando também de acordo com as localidades em que se desenvolveu. São inúmeras as variantes de palhaço no mundo e encontrar pontos de confluência entre eles não é tarefa difícil. Amaral (1997) faz uma relação entre a máscara e o teatro, referindo-se à mutação, à modificação do ambiente e do indivíduo através do uso da máscara. Talvez esse seja o elo entre as diferentes linhagens de palhaços.

É fato a livre e rápida associação do palhaço ao circo. Todavia, ele não é exclusivo desse gênero, mas foi no picadeiro que ele alcançou a plenitude. O palhaço está presente não apenas nos gêneros já citados, mas também nas várias manifestações da cultura popular (folguedos e brincadeiras). Na folia de reis, a figura do bastião incorpora o cômico ao utilizar máscaras sagradas produzidas com couro e pelos de animais. Nos pastoris, na personificação dos velhos que usam maquiagem, nariz vermelho e vestimentas que remetem ao palhaço clássico. No cavalo-marinho, três personagens garantem a comicidade da brincadeira: Mateus, Bastião e Catirina. Esses palhaços pintam os rostos de preto com carvão moído ou fuligem de panela, de modo a representar os negros da época pós-escravidão. Nos autos de boi no Maranhão, a figura irô-

nica e zombeteira do Cazumbá utiliza uma máscara que mescla traços humanos, de animais e seres extraordinários.

Outra assertiva primordial é que nem sempre o palhaço fez uso da máscara (seja ela o nariz vermelho e/ou a maquiagem). A associação da máscara à figura cômica remonta aos primórdios, quando figuras mascaradas gritavam, dançavam em rituais sagrados, provocando medo e riso. Durante a Idade Média, período não muito propício às manifestações artísticas, devido à influência da Igreja, o palhaço, apesar das adversidades, não deixou de existir. Apesar da condenação da máscara pela Igreja, a figura do Diabo ainda era representada pela máscara e, por ora, assumia ar de comicidade. Com o advento das feiras, os intercâmbios artísticos voltaram a ocorrer, surgindo as figuras dos saltimbancos. Assim, a figura cômica do palhaço foi se mantendo durante a história.

A maioria dos estudiosos acata a hipótese de uma origem mais direta do palhaço, tal como entendemos hoje, de nariz vermelho, maquiagem, sapatos e roupas extravagantes, remeter à *commedia dell'arte*, caracterizada pelo improviso, irreverência, obscenidade e por seus tipos definidos, que faziam uso de máscaras grotescas.

Dentre as máscaras desse tipo de comédia, as do *zanni* merecem destaque no que se refere à associação à máscara do palhaço. Os *zanni* (servos) atuavam geralmente em dupla, sendo um esperto e o outro, estúpido. Há uma divergência entre os autores na relação de correspondência entre as máscaras da *commedia dell'arte* aos tipos clássicos de palhaços, branco e augusto. Burnier (2009) afirma que o arlequim influenciou o *clown* augusto, e, mais à frente, contradiz-se, ao declarar que o arlequim corresponderia ao palhaço branco; e o briguela, ao augusto. Controvérsias à parte, o que se tem de concreto é que a relação entre o arlequim e o briguela era responsável pela execução da maioria das cenas cômicas na *commedia dell'arte*. E esse jogo entre o inteligente (branco) e o bobo (augusto), a contraposição entre eles, perpetuou-se até os dias atuais e se fixou no jogo do palhaço.

Com o surgimento do picadeiro circular, através das demonstrações de habilidades equestres, surgiram os palhaços a cavalo e os palhaços de cena.

Esses últimos passaram a fazer seus números dialogando com o mestre de pista (atualmente equivaleria ao apresentador). Assim, surge a dupla cômica típica do circo: o mestre de pista, sério, equilibrado, detentor da ordem, o branco; em contraponto ao palhaço, estúpido, bobo e insólito, o augusto. Eis mais uma hipótese para a relação branco/augusto.

Independente do contexto, o palhaço branco (também conhecido como *louis*), com rosto pintado desta mesma cor, corresponderia ao correto, sensato e elegante. Já o augusto (também chamado de *tony* ou excêntrico) seria atrapalhado, ingênuo e tolo. Desta relação surge a hierarquia entre eles: o branco manda, é o chefe, dá as ordens; enquanto o augusto se atrapalha e age de forma grosseira e embaraçada. E é a partir dessas características que a máscara do palhaço pode diferenciar-se. O branco, mais coerente, pode fazer uso de trajes mais alinhados; já o augusto, tende a vestir-se de forma mais desajustada do que o branco. Entretanto, vale ressaltar que essas não são regras fixas. Tanto no que se refere à caracterização dos palhaços, bem como à sua classificação enquanto branco ou augusto. Os papéis podem ser invertidos no decorrer do jogo, e o branco pode ter atitudes de augusto e vice-versa. Burnier (2009, p. 207) explica que “na prática [...] havia uma certa contaminação de um pelo outro.”

Melo (1987) traz uma reflexão sobre a relação ator/máscara que se adéqua na relação da *commedia dell'arte* com a máscara do palhaço. A autora afirma que, muitas vezes, os nomes dos atores se confundiam com os da máscara. No palhaço, a identificação entre a personagem e seu ator chega, em alguns casos, a ser total. Antonio Quintino depõe sobre o palhaço Paçoca:

Acho que só existe o Paçoca. Acho que o Antonio Quintino deixou de existir há bastante tempo. Inclusive até o nome. Ninguém me chama pelo meu nome e se chamar Antonio eu fico sem saber. Eu sou a mesma coisa, contente, sempre alegre, a mesma coisa do palhaço, do Paçoca: é a mesma coisa do Antonio. (QUINTINO apud PANTANO, 2007, p. 61).

Melo ainda levanta outra questão: se a identificação máscara/ator dar-se-ia pelo fato de a máscara refletir a personalidade do ator, ou de a máscara

corresponder ao que o ator inconscientemente gostaria de ser. Essa fronteira pode ser muito tênue, levando-se em consideração algumas linhas de trabalho do palhaço. Contudo, independente do que a máscara representar para o ator/brincante/circense, cada máscara é única, fazendo com que o palhaço seja autêntico, mesmo que se utilize de *gags* clássicas, possua um mesmo nome ou represente tipos parecidos.

Do palhaço da *commedia dell'arte*, ao palhaço de circo, ao *clown* do teatro, inúmeras mutações ocorreram. No século XX, houve uma aproximação entre as linguagens da dança e do teatro com o circo, pois os cenógrafos e coreógrafos viam nas habilidades circenses (dentre elas, o palhaço) novas propostas e possibilidades cênicas. A esse respeito Bolognesi elucida:

Uma das tendências do teatro atual é a adoção da máscara do palhaço. De um modo geral, esta iniciativa investiga a psicologização da máscara, que se reflete na busca personalizada da descoberta do “ridículo” de cada ator. Acompanha este processo a solidificação da personagem em uma dramaturgia específica que, entre outras características, visa a “domesticação” da máscara. (BOLOGNESI, 2006, p. 7).

A máscara do palhaço de teatro se distanciou das características grotescas e populares do palhaço de circo. Foi suprimida também a concepção de personagem a favor do *clown* específico de cada ator.

O artigo de José Parente na revista *Móin-Móin* (2005) traz uma reflexão sobre a nova teatralidade, na qual a diversidade e mistura de linguagens e gêneros buscam suplantar o naturalismo, realismo e a verossimilhança de épocas anteriores. Segundo Parente, o teatro busca dar conta dessa nova realidade através do uso das máscaras (bem como no uso de bonecos), como uma nova forma de expressão, mais poética, onírica, fantasiosa e surreal. Castro (2005), ao definir o palhaço como uma figura cômica sem nenhum compromisso com qualquer aparência da realidade, acaba por justificar essa adoção da máscara do palhaço pelo teatro, por sua capacidade de brechar a lógica do pensamento racional, reconfigurando a realidade, a partir de sua lógica própria.

Parente (2005) ainda levanta alguns princípios que devem fazer parte da técnica do ator que veste a máscara, sendo esses parâmetros também aplicáveis à máscara dos palhaços. Um desses fundamentos é a noção de linguagem corporal, tendo em vista que a máscara exige um estado de prontidão, corpo extracotidiano, disponível, preciso e dotado de destreza, característico de qualquer palhaço, independente da personalidade do “personagem”. O corpo do palhaço deve manter-se em pleno estado de prontidão e o ator deve ter absoluto controle sobre ele. O segundo é a energia que proporciona a presença cênica (transição do corpo cotidiano para o corpo cênico) e o direcionamento dessa energia. Cabem diversas possibilidades para essa energia: a que é advinda do ator, a oriunda da máscara, a energia mística, ou seja, o termo pode ser entendido de acordo com múltiplos aspectos, daí a grande dificuldade de definir-se o que seria essa energia, mas o que se pode afirmar é que essa energia seria diferente da emanada pelo corpo cotidianamente. E a partir do domínio técnico do corpo, o ator passa a conhecê-lo melhor e canalizar a energia de forma consciente, de modo a manter o estado mental-corpóreo exigido ao palhaço. Costa (2005, p. 43) define estado como “um constante fluir que envolve sentimento, emoção, pensamento e articula-se com a ação.” O palhaço precisa da energia para trocar com o público quando necessário e, sobretudo, para estar inteiro e disponível ao jogo cômico. O último “requisito” para a utilização da máscara seria a organicidade. Esse item só é alcançado após muito trabalho de/com o palhaço. Quando o ator passa a ter domínio da máscara, e a máscara passa a ter total influência sobre ele, ou seja, quando são um só, a ponto de fazer da máscara parte integrante de seu corpo, suas ações passam a ser orgânicas, naturais. Melo (1987) também pontua a questão energética, ao afirmar que a máscara contém uma energia cósmica que transcende sua mera condição de objeto. Essa energia, tão discutida no teatro de animação em geral, também faz parte do universo do palhaço, como já mencionado; o nariz do palhaço deixa de ser um objeto e passa a configurar-se como parte daquela criatura que a adere a seu rosto, logo, a energia o transfigura. O estado do artista/ator também é outro, é orgânico do palhaço, passa a ser regido pela lógica própria

do *clown*. Em razão disso, existe uma regra básica, uma verdadeira convenção: não tocar a máscara. Ao ser tocado, o nariz deixa de ser uma extensão do corpo, tudo se desconstrói, a máscara se torna adereço, deixa de fazer parte do todo e passa a ser um corpo estranho. Fo (2004, p. 47) é enfático ao dizer que “a mão sobre a máscara é um ato deletério, insuportável. Não é permitido.”

O uso de máscara geralmente exige um processo iniciático. O palhaço passa por rituais similares, tanto ao optar-se pela linha de trabalho de imersão introspectiva, como ao experimentar-se, pela primeira vez, uma reprise no picadeiro. Há várias vertentes para a “construção” do palhaço, mas a iniciação, independente do contexto, haverá de ocorrer. Waldemar Seyssel (1997), o palhaço Arrelia, narra seu batismo na sua autobiografia. Ruiz (1987), Lustosa (1988) e Burnier (2009) citam o fato relatado por Arrelia, de que ele foi exposto ao ridículo durante sua primeira apresentação como palhaço, e entram em consenso ao afirmar que a iniciação é um processo de grande exposição e constrangimento, independente da linha de pesquisa e do gênero em que será inserido.

Ainda no século XX, o treinamento com a máscara é incorporado à formação do ator. A didática se assemelha bastante à técnica empregada pelas correntes de construção do palhaço que trabalham com a psicologização do personagem (Lecoq, Philippe Gaulier, Luís Otávio Burnier e seus discípulos). Principalmente no que se refere ao trabalho com a máscara neutra, como explica Felisberto Sabino da Costa:

A máscara neutra propicia a consciência corporal de forma plena, pois desperta no aluno a necessidade de ele aprofundar determinados aspectos do seu ser, e coloca-o ante os limites e como trabalhá-los, visando uma possível superação. Apreender o estado neutro significa explorá-lo em seu próprio corpo. (COSTA, 2005, p. 32).

Outro relevante questionamento, com relação ao uso da máscara, refere-se ao ocultamento ou revelação do ser que a veste. A máscara oculta e, simultaneamente, revela, ocorrendo um paradoxo, no qual o ator se esconde por trás

da máscara para mostrar-se, mas de forma diferente, mais visceral e transparente, revelando quem ele realmente é.

Ao se fazer essa associação, a máscara neutra incita o ator a perceber-se, da mesma maneira que o nariz de palhaço incita a um mergulho em suas fragilidades. Comumente, o nariz apenas é posto nos palhaços após muitos exercícios e estudos de iniciação. E muitos exercícios realizados para o trabalho com as máscaras, neutra e expressiva, são amplamente utilizados quando se trabalha o palhaço. A triangulação, a pontuação de um movimento, o direcionamento do olhar através do nariz, exercícios de escuta, percepção, relação com o outro e com objetos, além da consciência corporal são alguns exemplos de equidade nos trabalhos. A expressividade corpórea é fundamental. Quando se coloca uma máscara, o corpo passa a ter uma responsabilidade maior na expressão. Com o palhaço não é diferente, a sua lógica é física, corporal:

O corpo é resgatado, pelo palhaço, como o local das emoções. Para chegar a esse objetivo, a preparação física do artista é muito importante. Pequenos gestos involuntários, cotidianos, são incorporados como ações que constroem a gestualidade do palhaço. Sons, gestos dos animados, o resgate dos elementos da natureza, todos esses elementos buscam uma corporeidade no trabalho artístico. (MASETTI, 2003, p. 53).

Contudo, há também algumas disparidades no trabalho, pois a máscara neutra é o oposto da individualidade. Já máscara do palhaço é a individualidade em seu mais alto grau de exposição. Ao passo que as máscaras faciais inteiras escondem todo o rosto e, desta forma, limitam a expressão facial, a do palhaço apenas oculta o nariz, mas, nem por isso, deixa de exigir o trabalho corporal acentuado. Apesar de o rosto não se tornar inexpressivo a ponto de deixar imóveis os músculos da face, a ampliação dos gestos e o redirecionamento da expressão para o corpo é um artifício amplamente utilizado, independente do fato de o nariz de palhaço permitir maior liberdade facial e até mesmo vocal ao ator. Dependendo do contexto, o palhaço precisa adequar a sua gestualidade: utilizar da mímica, fazer movimentos amplos, ter gestos largos, para atuar na amplitude dos grandes circos; também pode exigir gestos

mínimos e delicados, quando se atua num hospital, com alto grau de proximidade com o público/plateia (crianças no leito); ou pode exigir desenvoltura vocal (projeção), gestos, por vezes, obscenos, e bom *timing* para o improviso, que é o caso dos circos de pequeno porte encontrados na região Nordeste do país, cuja característica básica é a verborragia. Dario Fo faz menção à relação gesto/máscara:

O uso da máscara impõe uma particular gestualidade [...] o corpo funciona como uma espécie de moldura à máscara, transformando sua fixidez. São esses gestos, com ritmo e dimensão variável, que modificam o significado e o valor da própria máscara. (FO, 2004, p. 53).

Os incômodos são distintos também. Fo (2004) revela o desconforto causado pelo uso da máscara, chega a caracterizar como experiência angustiante, pois, a máscara restringe o campo visual, interfere na emissão vocal e na respiração. Com relação à do palhaço, a máxima é parcialmente aplicável. Apenas a respiração é afetada e a interferência na voz só ocorre caso o nariz de palhaço não tenha orifício que possibilite a respiração nasal. Muitos palhaços optam pela maquiagem por esta razão. Mas há os que preferem a maquiagem por outras razões, como questões meramente estéticas ou profundamente psicológicas. É certo que, apesar das dimensões menores e de não esconder totalmente a face do ator, a máscara do palhaço não é tão passiva como pode deduzir-se. O próprio toque é ocasionado pelos incômodos ocasionados pela mesma. O nariz de palhaço precisa estar adequado ao nariz do ator. Fo (2004, p. 112) faz uma analogia da máscara com um sapato: “Uma máscara é como um sapato: se não nos ajustamos confortavelmente dentro dele, não conseguimos andar”. O tamanho, formato, cor, o uso ou não do elástico de fixação, todas essas dimensões também devem levar em conta, não apenas por questão de conforto, mas também de acordo com a personalidade do palhaço. Ou seja, se um palhaço usa um nariz preto, haverá uma boa razão para que a cor vermelha tradicional tenha sido suplantada pela preta.

Ao relacionar o nariz do palhaço na perspectiva do trabalho de máscaras, pode-se abrir um leque amplo para análises minuciosas. A partir de cada vertente de criação e atuação do palhaço, tem-se uma nova perspectiva a ser explorada. Contudo, a essência lúdica do palhaço converge todas as especificidades, condensando-as e resultando em uma linguagem particular, delicada e, por vezes, sutil, que é a arte do palhaço.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Ana Maria. *Teatro de Animação*. São Paulo: Fapesp: Ateliê, 1997.

BOLOGNESI, Mário Fernando. Apropriação do Palhaço. *Boca Larga: Caderno dos Doutores da Alegria*, São Paulo, n. 2, p. 7-11, 2006.

BURNIER, Luís Otávio. *A arte de ator: da técnica à representação*. 2. ed. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2009.

CASTRO, Alice Viveiros de. *O Elogio da Bobagem: Palhaços no Brasil e no Mundo*. Rio de Janeiro: Editora Família Bastos, 2005.

COSTA, Felisberto Sabino da. A máscara e a formação do ator. *MÓIN-MÓIN, Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas*, Jaraguá do Sul, Scar/Udesc, v. 1, p. 25-51, ano 1, 2005. Disponível em: <http://www.ceart.udesc.br/ppgt/revista_moin_moin_1.pdf>. Acesso em: 15 maio 2012.

FO, Dario. *Manual mínimo do ator*. 3. ed. São Paulo: Editora Senac, 2004.

LUSTOSA, Augusto Cesar. *Palhaço origem e evolução*. Monografia (Especialização em Teoria da Arte – Artes Cênicas). UFPE, 1988.

MASETTI, Morgana. *Boas Misturas: a ética da alegria no contexto hospitalar*. São Paulo: Palas Athena, 2003.

MELO, Izabel Concessa Pinheiro de. *O uso da máscara no teatro*. Monografia (Pós-Graduação *Lato Sensu* em Artes Cênicas). UFPE, 1987.

PANTANO, Andreia Aparecida. *A Personagem Palhaço*. São Paulo: Editora Unesp, 2007.

PARENTE, José. O Papel do Ator no Teatro de Animação. *MÓIN-MÓIN, Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas*, Jaraguá do Sul, Scar/Udesc, v. 1, p. 105-117, ano 1, 2005. Disponível em: <http://www.ceart.udesc.br/ppgt/revista_moin_moin_1.pdf>. Acesso em: 15 maio 2012.

RUIZ, Roberto. *Hoje tem espetáculo?* As Origens do Circo no Brasil. Rio de Janeiro: Inacen, 1987.

SEYSSEL, Waldemar. *Arrelia: uma autobiografia*. São Paulo: Ibrasa, 1997.

04

O ATOR-BRINCANTE NO MAMULENGO: A CONSCIÊNCIA EXTRACOTIDIANA E O TRANSE

Leandro Henrique Regueira de Mendonça

O mamulengo é um tipo de teatro popular de bonecos de Pernambuco que tem em suas origens o teatro de boneco europeu e a *commedia dell'arte*, de onde absorveu os tipos/arquétipos e parte da estrutura de construção dramática; ambos se baseiam no improviso e nas histórias populares. Em outros estados, a nomenclatura para esse tipo de teatro varia; é conhecido como João-Redondo na Paraíba e Rio Grande do Norte; cassimiro coco no Piauí e Maranhão. As origens do nome mamulengo são imprecisas, mas se acredita que vem de mão molenga, movimento da mão do brincante quando manipula o boneco.

As personagens no mamulengo,

[...] representam categorias sociais do contexto no qual o teatro é produzido, ou melhor, *tradicionalmente* produzido, já que existem apresentações de Mamulengo em quase todo o Brasil. E esse contexto é o do interior de Pernambuco, em especial o da Zona da Mata. (OLIVEIRA, 2011, p. 162).

Um espetáculo tradicional de mamulengo é composto por no mínimo 60 bonecos, é apresentado em forma de passagens, enredos curtos que servem de minirroteiros para que os mestres improvisem através de alguns recursos

como as *loas* ou *glosas de água ardente*², que são ditas pelos personagens como forma de se apresentarem, ou como comentários de situações. Existem dois tipos de mamulengo, o rural e o urbano. O rural é o mamulengo tradicional feito nos chamados terreiros (normalmente quintais), onde a brincadeira pode durar um dia inteiro; já o urbano, são minipassagens, nas quais a brincadeira dura, no máximo, uma hora.

Uma das origens do teatro de mamulengo é de caráter religioso: “essa forma de teatro deriva de uma matriz europeia, tendo nascido no seio da igreja católica e se desnivelando em uma forma profana” (LIMA, 2009, p. 61). O teatro de mamulengo, principalmente o rural, tem, em suas raízes, o caráter ritualístico, já que o brincante ou ator é essencialmente religioso. Isto não quer dizer que o teatro de mamulengo tenha como objetivo catequizar, como o teatro de Anchieta, pois, no que diz respeito ao ritual, não se restringe somente ao religioso, afinal ritual é um conjunto de gestos, palavras e formalidades, utilizados de maneira simbólica para que a mente acredite no que está fazendo.

O mamulengo tradicional só é feito se houver um mestre comandando a brincadeira. A figura do mestre normalmente vem acompanhada do contramestre, que é quem faz as personagens coadjuvantes, e dos folgazões – os aprendizes que manipulam somente bonecos de pouquíssima fala ou sem fala alguma, como multidões ou bonecos que aparecem em cenas de dança e saem rapidamente; no lado de fora da tenda, ainda há o Mateus, uma espécie de palhaço que faz a mediação entre público e boneco e que é a ponte do imaginário para o real; junto a ele, do lado de fora da tenda, ainda tem a orquestra normalmente formada por quatro músicos, chamados de tocadores. A figura do mestre é a mais importante, pois ele é quem faz os bonecos, ele é o dono da brincadeira, quem cria os espetáculos, quem escolhe o contramestre, os folgazões, o Mateus, os músicos, e quem cuida da parte empresarial.

2 “Loas são versos, improvisados ou não, ditos pelos personagens do mamulengo que se tornam marca de alguns. Segundo os mamulengueiros as loas são inventadas em rodas de homens reunidos para beber cachaça. Seria um divertimento decorrente das *lapadas de Pitú*. Por isso também são conhecidas como *glosas de aguardente*.” (ALCURE, 2007, p. 18).

O boneco, figura simples, tem seu corpo feito de tecido, a cabeça de madeira – especificamente mulungu, que é uma madeira mole, fácil de ser esculpida e leve, não prejudica a manipulação do mestre e seus ajudantes. No mamulengo, o boneco tem vida própria que começa desde sua construção. Para aquisição da madeira com que são feitos os bonecos, o bonequeiro segue um pequeno ritual como relata o mestre Ginu (citado por LIMA, 2009, p. 68): “a madeira deve ser tirada em noite de escuro, porque se tirar em noite de lua, dá bicho que você faz assim (sopra) e sai o pó”.

Os bonecos são esculpidos pelo mestre mamulengueiro. Este imprime, nos traços e formas da madeira do mulungu, a história dos bonecos junto a sua forma plástica e energia, que, se forem usadas por outros brincantes, podem mudar de acordo com as impressões que o boneco causar. A figura plástica do boneco é algo entre a caricatura humana e o grotesco das formas rústicas; é um ser inverossímil capaz de nos provocar sentimentos através do visual. São frutos dos tipos encontrados no cotidiano, carregam a essência desses tipos dentro da não realidade.

O ator-brincante no mamulengo é o ser que anima o brinquedo, que dá vida e movimento aos bonecos. No contexto tradicional, a formação do brincante se dá de forma natural; através da observação, o ofício é passado de mestre a aprendiz. O mamulengo é um teatro folclórico enraizado nos mitos populares e nos contos. O brincante traduz histórias do seu cotidiano junto às de toda sua existência a fim de criar o espetáculo. Assim, ele transforma o cotidiano em algo fantástico. Como ser que anima, o brincante transfere um pouco de si para o objeto, um eu diferente do eu cotidiano é ativado sempre que entra em contato com a brincadeira/brinquedo.

Trata-se, no fundo, de misturas. Misturam-se as almas nas coisas, misturam-se as coisas nas almas. Misturam-se as vidas, e assim as pessoas e as coisas misturadas saem cada qual da sua esfera e se misturam: o que é precisamente o contrato e a troca. (MAUSS, 2003, p. 212).

O contrato criado é a brincadeira e a troca está na mistura das almas do ator-brincador e do boneco, levando ambos e a brincadeira a outro plano que foge ao cotidiano, semelhante a um estado de comunhão que envolve a plateia, pois, nesse tipo de espetáculo, ela participa ativamente.

De origem rural, poucos são os brincantes que conseguem sobreviver do mamulengo. Aqueles que fazem algo mais geralmente trabalham nas colheitas da cana-de-açúcar, um trabalho pesado e de longo período que os deixa exaustos. A exaustão do trabalho faz com que os brincantes se encontrem num estado de vazio. Esse esvaziar-se permite o abandono quase total da consciência cotidiana, permitindo ao brincante assumir outro nível de consciência, parecido com a consciência extracotidiana utilizada no *clown*. “Essa experiência que denomino consciência extracotidiana é uma exaustão da consciência cotidiana, ou seja, consiste numa superação, no sentido dialético, da consciência cotidiana” (ICLE, 2010, p. 55). Superar a consciência cotidiana esvaziando-se faz com que o brincante se encontre num estado de disponibilidade para a brincadeira. O corpo do brincante, assim como sua mente, também deve estar disponível para entrar na brincadeira e principalmente para receber o brinquedo. Sônia Machado de Azevedo diz:

O corpo disponível é aquele que permite; que não se isola do fluxo dos acontecimentos ao redor de si, que se envolve com o meio ambiente e com os estímulos vindos, não só da personagem, mas da relação com o grupo de criação. (AZEVEDO, 2009, p. 192).

Sendo esse corpo disponível suscetível ao espaço e aos estímulos criativos, fica claro que, mesmo vazio, mesmo num estado próximo ao da consciência extracotidiana no *clown*, o brincante ainda é dotado da sua consciência cotidiana, ao perceber o entorno da ação e ao responder a esses estímulos de forma criativa. O trecho da entrevista feita por Oswaldo Pereira a Zé da Banana, mestre mamulengueiro de Glória do Goitá, exemplifica bem essa disposição do corpo do brincante aliado ao abandono da consciência cotidiana quando o Zé

deixa seu filho morto pousado sobre a mesa para cumprir um contrato sem deixar o Mamulengo perder o caráter de brincadeira;

Zé – É não, mas eu tô é caçoando nosso senhor São Pedro. Ó meu Jesus, me perdoa, meu Deus. (RISOS) Vou dizer a você, eu gosto tanto de mamulengo, que uma vez morreu um filho meu, morreu um filho... óia, visse, Zezinho? Escuta. Tanto eu gosto de mamulengo, uma vez morreu um filho, eu deixei em riba da mesa, cubri ele, deixei mais a mulher e fui tirar o mamulengo, e o filho ficou morto.

[...] O.P – E deu jeito fazer mamulengo direitinho?

Zé – Deu. E eu apertei o juízo, apertei, apertei, e brinquei a noite todinha, foi um brinquedo danado. Manheceu o dia, eu vim pra casa. Foi bom, porque eu arrumei o dinheiro de fazer o enterro. (SILVA, 1998, p. 9).

A afirmação do mestre Zé da Banana sobre a necessidade de “apertar o juízo” para, então, poder abstrair-se da morte do filho diz respeito a tudo o que foi dito anteriormente sobre o estado de disponibilidade e de outra consciência além da cotidiana. Por isso, ele consegue entrar na brincadeira e cumprir o contrato, pois está disponível para a brincadeira e para o estado de consciência extracotidiana.

O ator-brincante como animador do inanimado, como parte responsável na vida do boneco, muitas vezes, desde sua confecção até o momento de representação nas tendas, é responsável por este elo que une o real ao imaginário, às vezes, deixando-se levar, sobrepondo a brincadeira à realidade. Os limites que perpassam o real e o imaginário também podem ser chamados de transe. Temos um exemplo desse aspecto em outro trecho da entrevista de Zé da Banana quando questionado sobre a incorporação do personagem:

O. P. – O mamulengueiro incorpora o personagem?

Zé – Aqueles que viver com aquele censo [sic] ele incorpora. Que eu quando entro dentro, eu não tô nem mais... Quando eu entro dentro de uma tolda, não tô nem mais... É o boneco. Eu não quero que ninguém atravesse na minha frente, não que eu me atrapalho todinho... Tem que meter o cacete mesmo. (SILVA, 1998, p. 6).

Neste trecho da entrevista do mamulengueiro Zé da Banana, há um bom exemplo de dois estados de transe: o xamanístico e o hipnótico. Diferente do que possa parecer, o transe hipnótico não tem nada a ver com delírio ou loucura, e tampouco pode ser imposto ao sujeito. Este tipo de transe é voluntário, o sujeito deve estar disponível para entrar neste estado. Algumas pessoas têm mais facilidade de entrar em transe do que outras (estão mais disponíveis); são essas pessoas as usadas para uso de hipnose em truques de circo, por exemplo. Outro mito sobre esse tipo de transe é a perda da consciência. O sujeito não perde a consciência, ela é reduzida e direcionada a um foco. É como se ele entrasse num estado de hiperatenção, em que a maior parte da consciência é direcionada para o que se está fazendo, reduzindo a atenção ao que está ao seu redor quase que completamente. O transe hipnótico normalmente acontece de forma sutil e é confundido com uma concentração fora do comum. O brincante Zé da Banana inconscientemente descreve o transe hipnótico quando diz que não quer que ninguém o perturbe, pois, naquele momento, ele não está nele. A respeito do transe xamanístico, ele se deve ao fato de o ator-brincante confundir-se com o boneco e ter o poder de transitar entre “ser” o boneco e ser ele mesmo, assumindo, então, o papel semelhante ao do xamã, que é a ponte entre dois mundos; transitando entre outras consciências, ele se comunica com os espíritos. No caso do brincante, ele é a ponte entre a realidade e o mundo fantástico do boneco, é ele quem transita entre ser ele e ser o outro, o objeto, fazendo, então, o papel de ponte entre o seu espírito, o humano, e o espírito mágico do boneco. O transe não ocorre somente no ator-brincante, mas também no público:

O estudioso Luiz Maurício Carvalheira (1968, p. 65) afirma que o teatro, seja visto como ritual ou espetáculo, não oculta sua propensão a

comunhão. Diz ele: “É o que de certo modo acontece com o bumba meu boi, o Mamulengo e também com os outros espetáculos populares onde todos representam, até mesmo o público”. (CARVALHEIRA citado por LIMA, 2009, p. 65).

O brincante tem o poder de criar um ambiente de descontração e de causar um transe semelhante ao hipnótico, pois o público reduz sua atenção somente ao que se passa na tenda, interagindo e vivenciando aquilo, ignorando problemas e questões do cotidiano. O transe levado para um lado mais místico, xamanístico, também afeta o público como podemos ver em outro trecho da entrevista de Zé da Banana: “Ele estava com Marlene, sua ajudante, fazendo uma passagem de xangô, e uma mulher da plateia incorporou o espírito e se manifestou. João e Marlene ficaram com medo da mulher e suspenderam a passagem”. (ARAÚJO citado por LIMA, 2009, p. 69). Neste caso, o transe provocado na mulher da plateia, provavelmente foi devido à combinação: disponibilidade ao transe mais sonoridade da música do xangô e a combinação de gestos, como aspecto de um ritual conhecido dela, o que leva a crer que ela estava disponível a este tipo de transe. Ainda sobre o aspecto ritual ligado à religião, mestre Ginu fala sobre a experiência de transe: “Quando eu entro pra torda pra trabalhar, não sou eu mais. [...] Eu só sou eu após o espetáculo” (GINU citado por LIMA, 2009 p. 68). Quando perguntados sobre o que pensam durante os espetáculos, normalmente os brincantes não sabem descrever, pois, dentro do transe, vivem um estado de êxtase:

Caracterizar o êxtase é difícil, pois trata-se de uma experiência privada e complexa, mas, no caso do ator, é esse estado que parece caracterizar o nível mais elaborado da sua consciência. Saber em profundidade o que se está fazendo, mesmo sem lhe atribuir um pensamento verbal, como já disse, consiste provavelmente no cerne do trabalho do ator, e isso é uma característica extática. (ICLE, 2010, p. 69).

O êxtase que o brincante atinge em seu estado de plenitude pode ser comparado ao êxtase que o ator atinge ao sair da sua consciência cotidiana e entrar

em seu estado de jogo; seu corpo sabe o que fazer e faz, mas se perguntado sobre o porquê ou sobre como fez, ele apenas não consegue explicar. O êxtase, o estado de consciência extracotidiana, a disponibilidade e o transe contribuem para a mágica do espetáculo de bonecos, pois as coisas simplesmente acontecem, não são planejadas. Um dos preceitos do improviso é não pensar e fazer. O ator também vivencia um estado de transe através da hiperatenção, pois ele fica em alerta, pronto para dar vazão aos seus impulsos criadores, transformando a cena e fazendo acontecer através dos seus impulsos.

O papel do ator-brincante para o mamulengo é vital. Consiste no ator a vida que move o mamulengo, as histórias que formam os espetáculos, os mitos, os causos, tudo é matéria do ator-brincante.

Teatro é transformação. No teatro o ator morre enquanto indivíduo e renasce enquanto personagem. [...] Passa assim por um processo de constante ambiguidade, oscilando entre o ser outro, entre o criar e manter disfarces, sempre consciente desses seus desdobramentos. (AMARAL, 2004, p. 21).

O brincante, como um ser em transformação, como ser ambíguo, é o próprio teatro, os mestres são os mamulengos, e os mamulengos são os mestres, a fusão do ser e o objeto, seja pelo transe, seja pelo caráter extracotidiano, tem o mesmo fim: causar encanto no público.

REFERÊNCIAS

ALCURE, Adriana Schneider. *A Zona da Mata é rica de cana e brincadeira: uma etnografia do mamulengo*. 2007. 361 f. Tese (Doutorado em Antropologia Cultural) — Programa de Pós-Graduação em Sociologia e Antropologia do Instituto de Filosofia e Ciências Sociais da Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2007.

AMARAL, Ana Maria. *O Ator e Seus Duplos*. São Paulo: Senac, 2004.

AZEVEDO, Sônia Machado. *O Papel do Corpo no Corpo do Ator*. São Paulo: Perspectiva, 2009.

ICLE, Gilberto. *O Ator como Xamã*. São Paulo: Perspectiva, 2010.

LIMA, Marcondes. *A Arte do Brincador*. Recife: Sesc, 2009.

MAUSS, Marcel. *Sociologia e Antropologia*. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

OLIVEIRA, Lucas Antunes. *Um Carnaval na Barraca: Algumas Considerações sobre a Formação e Os personagens no Teatro de Mamulengos*. Revista Boitatá. Londrina, 2011

SILVA, Oswaldo Pereira. *O Mamulengo como Fator de Educação Informal no Contexto de Quatro Municípios da Zona da Mata de Pernambuco*. Recife: EdUFPE, 1998.

05

MÁSCARA: RITUAL E AUTOCONHECIMENTO

Gabriela Wanderley de Holanda

5.1 INTRODUÇÃO

Mesmo com o teatro desvinculado do rito e com a perda de sua completa sacralidade, a máscara ainda carrega, na atualidade, o teor de mistério e magia do objeto sagrado, provindo de cerimônias e rituais.

Tendo como ponto de partida as ideias do teatro ritual de Artaud, este capítulo abordará a máscara em seus aspectos rituais e terapêuticos, como um objeto capaz de auxiliar o ator, em seu trabalho, a conectar-se integralmente com todas as suas dimensões humanas.

Com isso, além de abordar princípios sobre o teatro ritual proposto por Artaud, abordaremos a máscara sob o ponto de vista do ritual e da psicologia junguiana e, por fim, faremos a associação entre essas duas perspectivas, na prática teatral, tendo como objeto de análise final o trabalho com a máscara neutra de Copeau.

5.2 TEATRO E RITUAL

O teatro é, antes de tudo, ritual e mágico, isto é, ligado a forças, baseado em uma religião, crenças efetivas, e cuja eficácia, que se traduz em gestos, está ligada diretamente aos ritos do teatro que são o próprio exer-

cício e a expressão de uma necessidade mágica e espiritual. (ARTAUD citado por QUILICI, 2004, p. 35).

O rito, no sentido arcaico, é conceituado como um “modo distinto de agir, que se contrapunha ao comportamento distraído e rotineiro, intensificando a experiência do momento presente e possibilitando o afloramento de outros estados de ser.” (QUILICI, 2004, p. 37). Artaud defende, então, o resgate do rito no teatro como a maneira de reacender a magia, retomando a ação teatral como um “acontecimento”, portanto, capaz de estreitar o envolvimento e quebrar fronteiras entre o artista e o público. Por conseguinte, a presença do ritual no teatro instaura uma nova realidade, capaz de desestabilizar padrões de representação e percepção já cristalizados, gerando um impulso criador e revitalizante. Com isso, o ator é capaz de ultrapassar um comportamento natural e cotidiano a fim de mexer com a estabilidade do espectador, retirando-o da posição de *voyeur* do espetáculo.

A respeito da concretização desse estado sagrado sobre todos que compartilham o espetáculo, Azevedo (2008) reassalta que a proposta de Artaud para o teatro aponta para a realização de gestos purificados por parte do ator, gestos essenciais que buscam:

[...] uma linguagem autônoma, significando por si mesmos. Para que isso seja possível, a alma deve estar presente, unificada ao corpo em permanente transformação. O ator, realizando uma viagem ao interior de seu corpo, busca a revelação de si mesmo, que deve brotar extremamente organizada e burilada por meio do signo. (AZEVEDO, 2008, p. 22).

Este sentido “ritual” do teatro buscado por Artaud pode ser justificado pelo anseio do artista por uma arte “eficaz” como processo de transformação física e espiritual. Segundo Artaud, “o ator é como um atleta do coração.” (2006, p. 151). É um atleta afetivo, um atleta da alma, cujo caminho em busca do seu interior dá-se por meio do físico.

Baseando-se na ideia de Artaud de um teatro ritual, capaz de causar mudanças físicas e espirituais no ator, analisarei a seguir como a utilização da máscara auxilia no desenvolvimento de um ator conectado com: corpo, espírito, razão e emoção.

5.3 O SAGRADO E A MÁSCARA: A ATUALIDADE DA MÁSCARA RITUAL

Para muitos teóricos, os rituais primitivos são as primeiras formas de se fazer teatro. Berthold (2001) aborda o teatro primitivo como um teatro regado pelos impulsos vitais e primários, retirando deles seus misteriosos poderes de magia e suas metamorfoses (personificações). Tudo isso condicionado pelo ritual e pela força de transcender.

Podemos afirmar que um dos mistérios do rito é dado pela transfiguração, mutação do xamã da tribo em um ser não humano (abstrato ou animal), e pelo envolvimento de um público no ritual. De acordo com Amaral (1996, p. 30), “todo ritual se realiza na crença de que, através dele, o curso das coisas pode ser alterado. Estranhas operações se operam. É a magia. Quando se cria uma ligação entre o mundo natural e algum outro, desconhecido, ocorre o fenômeno da magia.”

Ao xamã é dado o poder da magia, como o de curar doenças, de fazer chover e de entrar em transe. É justamente sua convicção de que os espíritos o auxiliam na personificação de outra identidade, sem revelar a sua cotidiana, que faz com que ele jogue com o público e por consequência, se assemelhe ao ator e ao seu jogo dramático (BERTHOLD, 2001).

Por fim, a máscara apresenta-se, dentro deste contexto do rito, como um objeto transfigurador, realizador da metamorfose entre o humano e o não humano. Para Lopes (1990, p. 6):

A máscara é um mediador do divino (uma ponte entre duas realidades opostas – a do espírito e a do portador) e, uma vez incorporada ao dançarino e figurino, torna-se um agente de transformação da personalidade de quem a usa, conduzindo [...] invariavelmente ao transe e à possessão.

Por sua vez, o princípio da contiguidade abordado por Amaral (1996, p. 31), cuja ideia é que o contato físico entre “qualquer pessoa e/ou objeto faz com que ambos mantenham-se sempre ligados e impregnados um do outro”, faz-nos refletir que essa metamorfose e transformação é fruto também da ideia de ancestralidade e tradição aderente à máscara. Ou seja, há uma consciência, por parte dos que formam o ritual, de que a máscara preexiste àquela geração e continuará a perpetuar-se através das gerações seguintes.

Por isso, a máscara, no ritual, guarda em si também a capacidade de se conectar com a ancestralidade de um determinado povo, religando o homem às forças providas de seus antepassados, de seus deuses e da natureza. Enfim, a máscara recorda ao homem sua origem mítica.

Nos rituais religiosos, usava-se a máscara para afugentar demônios e fantasmas [...], para invocar espíritos que exercessem influências sobre a natureza (espíritos propiciatórios da chuva, por exemplo), ou aplacar a suposta ira dos deuses quando havia alguma epidemia. (MELO, 1988, p. 3).

Amaral (1996, p. 31) afirma, ainda, que “A máscara ritual encerra em si forças. É transferência de energias. [...] A máscara ritual transcende. Dá vida a um ser divino. É a mutação de poderes divinos.” Por isso, a máscara ritual pode ser também definida como um objeto capaz de materializar conceitos abstratos, como os ligados à ancestralidade, ideia esta defendida por Amaral (1996, p. 33), ao debruçar-se sobre os objetos rituais como um todo:

os objetos apresentados nos rituais são nada mais que referências. Não são apresentados em sua realidade funcional, mas em si mesmos, ou, às vezes, são usados apenas para tornar o visual humano mais abstrato. Como a voz apresentada, nessas ocasiões, distorcida, diferenciada do real. Longínqua.

Por consequência, a matéria simbólica, não realista e não humana presente na máscara também gera gestos não imitativos e simbólicos. Tal linguagem

simbólica conecta-se com as grandes inquietações da arte da performance, do *happening*, do teatro performático e do teatro pós-dramático como um todo. É a busca por uma criação que se afaste do naturalismo, do corpo cotidiano, a fim de encontrar um corpo extracotidiano, carregado de ações enigmáticas e imagens alucinatórias.

Para Amaral, este encontro com uma arte mais abstrata é:

Quando nos deparamos com a perspectiva de outro tipo de existência, a sensação que temos é a de estarmos diante de algo estranho, numinoso, imponderável como a intuição do Sagrado, que de acordo com Eliade, está presente na origem de tudo. Portanto, é como se estivéssemos percorrendo hoje, por outros meios, o mesmo caminho. O caminho do retorno e do passado, perceptível na arte abstrata. (AMARAL, 2007, p. 59).

Portanto, no ritual, por meio de dados e materiais reais, tais como a máscara, o homem apresenta outra realidade, além do real, não palpável. A máscara é exemplo da fusão entre ilusão e realidade. A partir da mutação causada pela máscara, que faz o homem sair de seu cotidiano, é que se dá a transformação dos homens e do ambiente ao redor (AMARAL, 1996).

5.4 MÁSCARA COMO ESPELHO DA ALMA

A psicologia junguiana aponta para a necessidade de o homem utilizar-se de máscaras sociais para se apresentar ao mundo. À medida que mudamos de situações e de círculos sociais, vestimos uma nova máscara, a fim de nos adequarmos a uma esfera social estabelecida. Na ordem psíquica, mascarar-se é assumir uma diferente *persona*, ou seja, assumir um eu que nós e os outros pensamos que somos, mas não somos. Afinal, trata-se de um eu que busca adaptar-se ao mundo exterior, às exigências de um meio e desejos de outros perante ele. Enfim, a *persona* é a identidade social de um indivíduo, os papéis sociais e o mito pessoal que ele assume em meio à sociedade.

No entanto, a máscara, como objeto concreto, é capaz de esconder nossas *personas* utilizadas em nosso cotidiano e revelar novas faces ainda não conhecidas por aquele que a veste. Faces escondidas na nossa sombra.

Segundo a psicologia junguiana, a sombra é o nosso lado escuro que não assumimos para nós mesmos nem muito menos para o mundo exterior. Portanto, não é revelado por meio da *persona*. Pertence ao mundo do inconsciente pessoal.

A sombra como elemento do inconsciente pessoal, procede do EU, e enquanto arquétipo, ela procede do Inconsciente Coletivo e opera de modo compensatório com a *persona*. Na Psicologia Analítica, um dos objetivos é tornar consciente a sombra do paciente, para que a sua personalidade se transforme, e aconteça a ampliação da consciência, evitando assim sofrimentos maiores. (GATIS, 2011, p. 13).

Segundo Jeffé (2002, p. 236), “Em termos psicológicos, a máscara transforma o seu portador em uma imagem arquetípica.” Por isso, ao vestirmos uma máscara que não somos capazes de assumir em nosso cotidiano, vestimos também a possibilidade de um novo arquétipo, liberando, assim, necessidades arquetípicas internas. Ao nos depararmos com novas possibilidades ainda não conhecidas, dentro de nossa personalidade, adentramos ainda mais no mundo do autoconhecimento.

Com a fama de esconder, proteger (“uma pessoa sente-se como no interior de um observatório” donde se pode ver sem ser visto) a máscara desmascara, revela. Faz mergulhar aquele que a usa no seu eu verdadeiro, obriga-o a abandonar a sua fachada habitual. Desconstrói os seus condicionamentos factícios, põe-no a nu. Trabalhar sob máscara, ou analisar este trabalho, leva a explorar cada vez mais profundamente o ser humano, nas suas pulsões mais secretas. Tudo o que a sociedade inibe, a máscara fá-lo ressurgir. (ASLAN, 1999, p. 4).

5.5 COPEAU: MERGULHO NA ALMA E O RETORNO ÀS ORIGENS

Copeau, um dos mais importantes diretores na construção de uma técnica de trabalho com a máscara, defende a utilização de tal elemento como uma

maneira de esconder a *persona* social do ator, cobrindo sua face cotidiana. Para isso, utiliza-se da máscara neutra, despedindo o ator, abrindo, em seu corpo, “espaços” ainda não visitados, a fim de atingir um estado maior de atenção.

Para Icle (2006, p. 9), o método de Copeau busca “um estado de neutralidade, no qual os aspectos cotidianos, inclusive pensamento, deviam dar lugar a uma vida criadora”. Portanto, através deste método, ao cobrir seu rosto, o ator rompe com o que o inibe de revelar novos arquétipos, ultrapassando limites psíquicos e corporais. Com isso, dar-se-á a construção de um corpo extracotidiano, ou seja, um corpo disponível para o trabalho do ator.

De acordo com Copeau, controle e soltura são reações típicas do uso de máscara. A soltura que se segue à perda do rosto leva ao autoconhecimento e à pesquisa das inúmeras possibilidades corporais que estavam adormecidas pela ditadura do rosto e, assim, a máscara controla os movimentos do corpo, escondendo-o e revelando-o, ao mesmo tempo. (LOPES, 1990, p. 30-31).

Icle (2006) ainda afirma que para Copeau a máscara era um retorno às origens do teatro, ao sentido primitivo do teatro, ao ator xamã. Afinal, a máscara é fundamentalmente encarada por Copeau como “um instrumento de conexão com o universo interior do ator” (ICLE, 2006, p. 9) e para atingir essa conexão interior era necessário “minimizar a razão, e em particular, o pensar do processo, para algo mais profundo que a consciência superficial venha a emergir. [...] O demasiado controle era visto como algo prejudicial e parasitário ao fluxo de vida criador.” (ICLE, 2006, p. 10).

No entanto, assim como o xamã, o ator defendido por Copeau não é totalmente tomado pelo êxtase ou pelo transe. O seu método objetiva minimizar a razão, mas não a eliminar por completo e atingir total descontrole. Ao contrário, visa encorajar “um vazio de pensamento para aí instalar uma criação plena, e isso requer um controle absoluto” (ICLE, 2006, p. 11).

Essas ideias de Copeau que propõem o fim da supremacia da razão no trabalho do ator, visando tocar em camadas profundas da relação corpo-mente-personalidade e atingindo um estado entre o controle e descontrole criador,

conectam-se com o trabalho de ator proposto por Artaud e seu teatro ritual e com a origem sagrada da máscara, esta como objeto sagrado de um ritual e, por isso, um meio para a conexão corpo-mente-ancestralidade-indivíduo. Além de também aproximarem-se do trabalho com máscaras realizado para fins terapêuticos pela psicologia junguiana, que encara a máscara-objeto como maneira de revelar novos arquétipos ainda não conhecidos pelo indivíduo, avançando, assim, no caminho do autoconhecimento.

5.6 CONCLUSÃO

A origem da máscara provém da necessidade humana de comunicar-se com o sagrado: o divino, a natureza e o ancestral. Utilizada nos rituais de diversos povos e épocas, a máscara ainda é símbolo de mutação e encontro com novas faces e arquétipos ainda não descobertos.

Ao liberar novos arquétipos, através da máscara, o ator liberta o seu corpo de suas *personas* cotidianas, encontrando-se com um estado extracotidiano. Nesse estado corporal, o ator está disponível para estabelecer relação com outros atores e o público e para propiciar um encontro com diferentes dimensões do *self*. Portanto, depara-se também com novas possibilidades de movimento e estados corporais. Para a descoberta desses novos estados de corpo e *persona*, faz-se necessário um balancear entre o descontrole e o controle, sem eliminar a razão por completo, apenas minimizá-la a fim de proporcionar uma maior liberdade na criação artística.

Por isso, podemos afirmar que a máscara auxilia o ator no autoconhecimento, desenvolvendo suas potencialidades físicas, espirituais, racionais e afetivas por meio da criação cênica.

REFERÊNCIAS

- AMARAL, Ana Maria. *Teatro de animação: da teoria à prática*. 3. ed. São Paulo: Ateliê Editorial, 2007.
- AMARAL, Ana Maria. *Teatro de formas animadas: Máscaras, Bonecos, Objetos*. 3. ed. São Paulo: Texto e Arte, 1996.
- ARTAUD, Antonin. *O teatro e seu duplo*. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- ASLAN, Odette. A máscara. In: ASLAN, Odette. *Do rito ao jogo com máscaras*. Tradução João Maria Andrade. Paris: CNRS Éditions, 1999. p. 279-289.
- AZEVEDO, Sônia Machado de. *O papel do corpo no corpo do ator*. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- BERTHOLD, Margot. *História mundial do teatro*. Tradução J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- GATIS, Alice C. W. *O retorno à alma: um estudo de caso de um processo de individuação*. 2011. Monografia (Pós-Graduação) – Instituto Junguiano da Bahia e Fundação Bahiana para o Desenvolvimento das Ciências, XI Curso de Pós-Graduação “Lato Sensu” em Psicoterapia Analítica. Salvador, 2011.
- ICLE, Gilberto. *O ator como Xamã: configurações da consciência no sujeito extracotidiano*. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- JEFFÉ, Aniella. O simbolismo nas artes plásticas. In: JUNG, C. G. *O Homem e Seus Símbolos*. Tradução Maria Lúcia Pinho. 23. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2002.
- LOPES, Elizabeth Pereira. *A máscara e a formação do ator*. 1990. 368 p. Tese (Doutorado) – Instituto de Artes da UNICAMP, Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, Unicamp. Campinas, 1990.
- MELO, Izabel Concessa Pinheiro. *O uso da máscara no teatro*. 1988. Monografia (Especialização em Artes Cênicas) – Departamento de Teoria da Arte da Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 1988.
- QUILICI, Cassiano Sydow. *Antonin Artaud: teatro e ritual*. São Paulo: Annablume: Fapesp, 2004.

ALGUNS ASPECTOS DO TEATRO DE FORMAS ANIMADAS NO BUMBA MEU BOI DE PERNAMBUCO

Cláudia Joyce Alves do Nascimento
Rafaella de Mélo Cavalcante
Lucrécia Forcioni Turba dos Santos

6.1 ENTENDENDO A BRINCADEIRA DO BUMBA MEU BOI DE PERNAMBUCO

O bumba meu boi, ou bumba, como é conhecido pelos seus participantes, é um auto ou drama pastoril e está ligado originalmente a festas religiosas. Suas aparições normalmente acontecem entre o Natal e a Festa de Reis, que é comemorada no dia 6 de janeiro, quando se encerram os festejos natalinos. Isso não significa dizer que não encontramos o folguedo em outras épocas do ano. Hoje ele já faz aparições também nos ciclos carnavalesco e junino.

Apesar de, na sua origem, existirem influências europeias, ele é tido, segundo Borba Filho (1966, p. 9), como “o mais puro dos espetáculos populares nordestinos”, devido aos tipos e tipificações, músicas e assuntos bem brasileiros. Alguns historiadores dizem que a expressão “bumba meu boi” surge por causa da zabumba, um dos instrumentos que acompanham o festejo popular.

Sobre a origem do nome, Gustavo Barroso (citado por BORBA FILHO, 1966) sugere que teria surgido da expressão “zabumba meu boi” e Pereira da Costa (citado por BORBA FILHO, 1966) esclarece que zabumba significa “bordoadá, pancadaria velha”. A explicação de Pereira da Costa nos remete muito mais à brincadeira, já que essa relação de pancadaria, herdada das velhas farsas, *commedia dell'arte*, do circo, entre outros teatros populares, de fato, é bem

recorrente no festejo, onde quase sempre as cenas são resolvidas com bexigadas pelos personagens.

Não se sabe bem ao certo a data e o local exatos de sua origem, e nem se o boi de Pernambuco é o mais antigo boi encontrado. Acredita-se, porém, que surgiu da reunião dos reisados, onde estes festejavam o boi. E segundo Marcondes Lima (2009, p. 57), “a versão pernambucana destaca-se das demais por ser mais bem definida em sua vertente dramática”.

Para entendermos melhor o folguedo, é preciso antes compreender alguns termos particulares do bumba ou da cultura popular pernambucana, usados pelos participantes. Os participantes denominam o folguedo de “brinquedo”; dizem que a plateia são os “brincantes”, os personagens, “figuras”, os músicos, “banco”, e eles, os artistas, são os “brincadores”.

O espaço onde a “brincadeira” se materializa, normalmente é um terreiro aberto ou não e de chão batido. Nele o “banco”, ou o local dos músicos do bumba, é posicionado independente de onde a plateia ficará. Os personagens Mateus e Bastião, que são empregados do Capitão, entram dando “bexigadas” no público, preparando um grande círculo para a festa que logo mais irá começar. Então, em formato de teatro de círculo e com a plateia ao redor, a representação ocorre e segue toda a noite.

Em relação ao “banco”, como já foi dito, é o local onde ficam os tocadores da representação. Porém, essa expressão “banco” tem sentido mais amplo para os participantes do folguedo, já que a expressão também designa a própria profissão de tocadores e a música tocada por eles. O “banco” é formado por rabeca, ou “rebeca”, como eles chamam, pandeiro, reco-reco feito de madeira, ganzá, bumbo ou tarol e as vozes dos cantadores. A música tem grande importância na representação, já que ela percorre toda a representação durante suas oito horas. Podemos dividi-la em baianos, loas e toadas:

Baianos são peças executadas por instrumentos ou vozes, durante os intervalos entre a apresentação de uma figura e outra. As loas são louvações em versos, podendo ser improvisadas ou não. As

toadas são canções, específicas de cada figura, que anunciam ou finalizam a participação de cada uma delas. (LIMA, 2009, p. 58).

Depois que o “banco” chega e faz sua abertura e que as bexigadas já abriram a roda o suficiente, começam a fazer uma dança intitulada por eles de “mergulhão” ou “magrulhão”. Nela não só os participantes do folguedo dançam, também os simpatizantes podem e devem entrar e dançar juntos num grande ritual de danças/músicas. Depois de um longo período de “aquecimento”, os personagens começam a entrar um a um, fazendo suas investidas e dando graça e ritmo à representação, até a tão esperada chegada do personagem que dá nome ao folguedo: o boi. Quando ele chega, quem já estava cochilando acorda para vê-lo entrar, dançar, fazer medidas, morrer e finalmente ressuscitar.

Com relação ao enredo, é simples, tirado do povo, de gosto fácil, com histórias sem conexões umas com as outras, chegando ao ponto de se retirar um bicho secundário, ou substituí-lo por outros e a plateia não perceber. É um enredo que todos já conhecem bem:

O enredo é primitivo e simples como um auto medieval. O dono do boi confia o animal a um dos vaqueiros. O boi comparece (do meio para o fim da representação), dança e é morto. Em algumas partes fazem distribuição do corpo, momento de hilaridade coletiva, pelo inesperado dos bocados oferecidos a determinadas pessoas. Depois da ressurreição, mais danças e um bailado final, com todos os elementos participantes [...] (CASCUDO citado por LIMA, 2009, p. 59).

Apesar da simplicidade e da não surpresa do final, o bumba é recheado de temas sociais e que envolvem principalmente o povo mais desfavorecido na sociedade, colocando-o em destaque.

Entre os temas favoritos, estão a mulher, suas facetas e defeitos, e o dinheiro. A aparição dos personagens femininos é sempre de tipos repugnados pela sociedade, como traidoras, enrolonas, trambiqueiras, safadas, entre outras. Vale ressaltar que a mulher tradicionalmente não participa do bumba, os personagens femininos são interpretados por homens. Segundo Borba

Filho, os homens do bumba meu boi tradicional ainda são muito preconceituosos e acham que a mulher serve para afazeres domésticos, o que explicaria a continuidade da proibição das mulheres representarem os papéis femininos.

Catirina, Dona Joana, Maria da ema e Zabelinha - as principais figuras do auto - não são boas mulheres, todas têm suas falhas e seu lado ridículo e não podem sequer lançar mão das prerrogativas do sexo, pois levam pancadas da mesma maneira que os personagens masculinos. (BORBA FILHO, 1966, p. 23).

A relação com o dinheiro/poder é de todas as partes, seja dos mais desfavorecidos, como os empregados enroladores, ou dos que já estão no poder, como o Capitão. É interessante notar que, na hora da cobrança, no lugar desse tão desejado “dinheiro” sempre sobram bexigadas, como afirma Borba Filho (1966, p. 17): “Todas as suas histórias giram em torno do dinheiro, o pagamento se fazendo pelas bexigadas de Mateus e Bastião”. Sem contar que os atores fazem diversas engenhocas para tirar do público algum tostão. Tudo de forma engraçada e criativa. Ainda sobre essa relação com o capital, Borba Filho (1966, p. 15), nos diz: “Os atores do bumba meu boi são profissionais. Só representam por dinheiro, sob contrato ou pelo sistema de arrecadação quando o espetáculo é dado ao público em geral e mesmo quando contratados lançam mão de mil expedientes para aumentar a féria.”

Mas é no vestuário que se encontra a riqueza do bumba. As roupas podem ser ricas em brilho e cor como também podem ser surradas e desbotadas, demonstrando um verdadeiro contraste social. Porém, tudo varia dependendo da região e do poder aquisitivo do grupo. Alguns grupos, inclusive, extinguiram personagens da trama, por falta de recursos para inseri-los ou até para mantê-los. Os personagens usam máscaras faciais e corporais ou maquiagem bastante carregada, com o fim de explicitar seu tipo social, além de se utilizarem da expressão corporal e habilidades próprias adquiridas com a prática do brinquedo, muitas vezes, desde criança.

A encenação começa normalmente às nove horas da noite e vira madrugada adentro com muita alegria, festa, cachaça, entusiasmo, improvisações,

danças, irreverências, chegando ao outro dia, quando se encerram os festejos e todos retornam para suas atividades cotidianas.

De acordo com Carlos Fonte Filho (1999), em Pernambuco, encontram-se diversos grupos de bumba meu boi, localizados principalmente na Zona da Mata e na Região Metropolitana do Recife. Só para citar alguns que se destacam, temos Boi Matuto, do falecido mestre Salustiano, situado em Olinda, o Boi Pintado, de Aliança, o Boi Estrela, de Condado, o Boi Teimoso, do Recife, entre vários outros.

6.2 MÁSCARAS, BONECOS, IRREVERÊNCIAS E CRIATIVIDADES

Como já pudemos observar anteriormente, no bumba meu boi, existem vários personagens ou “figuras” que entram e saem e abrilhantam o espetáculo, ou a “brincadeira”, com suas “mesuras”, danças e gracejos. Essa numeração vai depender da região e da condição financeira do “dono” do brinquedo. Hermilo Borba Filho divide esses personagens em “humanos, fantásticos e animais”. Dentre esses personagens, muitos, se não todos, estão “mascarados” de alguma forma.

Se nos fincarmos apenas nos personagens desse brinquedo, perceberemos que existe uma amplitude de técnicas, materiais, formas, tanto nas máscaras, quanto nos bonecos. Analisando com uma visão mais moderna da palavra, de acordo com Amaral (1996, p. 72) “o ator vestido com o personagem-boneco pode ser um boneco, máscara ou máscara corporal”. Ou, num sentido ainda mais amplo do mascaramento, de acordo com Leite, (citado por Lima 2009, p. 60), todas as personagens podem ser encaradas como máscaras, pois representam um tipo social definido. Ou seja, “são máscaras sociais e míticas; e como tal, elas se atrelam a toda a tradição, ou melhor, a gênese do teatro universal”.

Para entendermos melhor o que são essas formas animadas, iremos primeiro entender os significados dos termos: “formas animadas, máscaras e bonecos”. Começaremos, então, com as formas animadas. Esse é um termo mais contemporâneo e é uma evolução do termo teatro de bonecos. Porém, seu sentido é mais amplo. O próprio teatro de bonecos está inserido dentro das

formas animadas. Para melhor explicar a amplitude do termo, recorreremos à definição encontrada por Ana Maria Amaral (1996, p. 243):

Ora, no teatro de formas animadas, os objetos materiais inanimados (máscara, boneco, objeto ou simples imagem) ganham vida e passam a representar essências (por extensão vital do ator-manipulador). E ao se tornarem personagem, isto é, ao serem animados, perdem as características de corpo material inerte e adquirem *anima*, isto é, alma, passando a transmitir conteúdos, substâncias.

Já o boneco é um termo usado para o objeto que, ao ser animado por um ator, ganha vida e sentido. Se ele fica lá parado, é só um objeto. Normalmente a palavra boneco é usada para representações humanas ou animais.

Em relação à máscara, se observarmos bem, esteve quase sempre presente dentro da história do homem e do teatro. Várias foram suas funções, utilidades, fins, materiais utilizados para sua construção. Mas uma coisa é certa, ela proporciona uma mutação em quem a usa. Segundo Ana Maria Amaral (1996, p. 33), “A máscara, como o teatro, amplia conceitos, exagera fatos, amplifica a vida, mostra algo além do que aparenta.” Ela tem o papel de metamorfosear o ator e revelar outras personalidades. Com ela, o corpo do ator ganha destaque e fica ainda mais em evidência.

Visto que existem muitos personagens no bumba, iremos aqui nos ater aos que caracterizam os tipos de máscara de maneira mais marcante.

São inúmeros os personagens que aparecem no bumba meu boi. Variam segundo o poder aquisitivo dos integrantes de cada grupo. Isso também influi na estrutura, na sequência de cenas do brinquedo; personagens existem ou deixam de existir segundo as possibilidades de financiar suas caracterizações. No *Boi Misterioso* de Afogados, [...] existiram em torno de sessenta e cinco personagens. Em grupos financeiramente mais estruturados, como o Mestre Grímário, é possível encontrar até oitenta personagens, presentes em sessenta e três cenas. (LIMA, 2009, p. 59).

No que diz respeito à máscara, Mateus, Bastião e Catirina usam os rostos pintados, o que é considerado um tipo de máscara. A máscara deles é pintada diretamente no rosto e são usadas duas ou três cores (branco, vermelho, e azul). Além desses três personagens, há ainda o Padre, o Doutor, o Engenheiro e outros. Esses personagens são representados com o que Melo (1987) classifica de máscaras humanas. São confeccionadas de pano pintado ou de couro. E apresentam os olhos, boca e nariz. O Cavalo-Marinheiro ou Capitão e a Burrinha usam armações em que os corpos de seus condutores aparecem parcialmente. A intenção aqui é parecer que o ator está montado no boneco-máscara. São as máscaras de animais que ainda representam as figuras do Boi, da Caipora, da Ema e do próprio Boi. Já essas figuras são representadas por armações que ocultam o corpo do seu condutor.

Ainda teremos as máscaras fantásticas. São representadas por vários personagens. O Morto carregando o vivo, por exemplo, apresenta duas máscaras para representar um único tipo; além da máscara no rosto, também carrega, pendurado à sua frente, um boneco como se fosse seu duplo.

A Caipora, gênio malfazejo da mitologia indígena, usa uma máscara de cabeça ligada a um roupão que cobre todo o corpo do ator. O Jaraguá também tem o corpo do ator, todo coberto por tecido, mas, no seu caso, a máscara é a do fantasma de uma cavalo. O Babau usa uma armação em que a cara é de uma caveira de burro. Ainda existe o Diabo, que se apresenta na sua forma tradicional com chifres e cara horripilante.

Os motivos pelo qual são usadas as máscaras no bumba podem ser vários. Mas parece ser o principal o de facilitar a mudança de personagens. Durante a apresentação, um só ator pode interpretar vários papéis se travestindo com as mais variadas máscaras.

Também podemos dizer que o aspecto dos elementos da natureza, tão presentes na vida cotidiana desses brincadores, também seja um fator importante no uso das máscaras, visto que são confeccionadas desses elementos como a pele de bode e, em alguns casos, a própria cabeça do gado é utilizada para se fazer o arcabouço do boi.

Confeccionada com couro, “raspa de sola” mais especificamente, cola, tinta, elástico e outros materiais, tais como pelúcia ou pêlos de animais que podem ser necessários para fazer barbas ou bigodes, a máscara deve obedecer a exigências de ordem técnica: ser “maneira”, isto é, leve e também confortável, com pedaços de espuma colados em sua face interna. Essas são características fundamentais, dada a ampla e vigorosa movimentação realizada pelo brincador. (OLIVEIRA, 2007, p. 93).

De acordo com Lima (2009), a manipulação das máscaras requer um condicionamento físico e psíquico do brincador que precisa dançar, correr, saltar e rodopiar com o corpo dobrado. No caso do boneco-máscara, o ator não pode levantar o corpo deixando-o visível ou deixar o rabo do boi arrastando no chão. É necessário um condicionamento que deixe o corpo sempre dobrado para que o boneco-máscara esteja numa posição que se aproxima mais da maneira de estar de um boi.

E é justamente nesse contexto de dar alma, criar vidas, transmitir substâncias através da energia do ator-manipulador, que aqui chamaremos de brincante, que as figuras do bumba serão observadas. Ele, por essência, é um brinquedo animado.

Seus participantes têm uma incrível capacidade de reinventar os seus mundos. Normalmente esses personagens representam tipos sociais, como “a veia”, ou são nomeados a partir de sua função, por exemplo, “soldado, capitão, valentão...”. Também são personagens estereotipados por classes sociais, como “os escravos, os senhores...”. Ou ainda representados como alegorias, como por exemplo, “a morte”.

Outra curiosidade é que, com o uso das formas animadas e por serem tipos marcados, eles representam o coletivo, a sociedade, “máscara e boneco, ambos têm essa característica comum de sempre representar o geral, os tipos, nunca o particular” [...] (AMARAL, 1996. p. 280). O mesmo participante pode entrar muitas vezes com vários personagens diferentes, porém ele precisa ficar atento às características de cada um, pois, cada “figura” tem seu manejo de corpo particular, e o ator ou “figureiro”, tem que conhecer bem esse manejo.

As figuras ou bonecos, ou ainda bonecos máscara ou máscara-corporal, também vão depender e variar de bumba para bumba. Essas figuras, por possuírem um custo maior para o grupo, estão cada vez mais em extinção. O “dono” é o responsável pela confecção ou compra dessa figura e também pela manutenção e alojamento. Normalmente são figuras grotescas, animais, fantasmagóricas e bastante cômicas, por possuírem diversas contradições.

Cada grupo possui sua ordem de entrada e suas figuras centrais, entre animais, humanos e fantásticos, sendo algumas comuns a todos, como por exemplo, Mateus, Bastião, Capitão, Boi, Ema, Cavalo-Marinho, entre outros. Como o número de personagens também varia, tomaremos por base a sequência de entradas do Boi Misterioso de Afogados, registrado por Hermilo Borba Filho, (1966, p. 29), que possuía sessenta e dois personagens:

A cantadeira, Mateus, Bastião, Capitão Boca Mole, Romeiro, Bêbado, Cavalo-Marinho, Arlequim, Valentão, Queixoso, Doutor engenheiro, Primeiro criado, Segundo criado, Fiscal, guarda, mestre Tiá, Caipora, Meninos, Catarina, Dona Joana, Chorão, caboclo do Arco, Manuel do Babau, Babau, Morto carregando o vivo, Padre, Sacristão, Diabo, Ema, Maria da Ema, Caipora, Caçador, Capitão do campo, Barbeiro, Mestre Macêbarô, Boticário, Empregado, Primeiro Aleijado, Segundo Aleijado, Doente, Primeira Moça Hidrópica, Segunda Moça Hidrópica, Terceira Moça Hidrópica, Mestre Domingos, A mulher do mestre, Mané Gostoso, Pastorinha, Matuto do fumo, Pinica-Pau, Cobra, João Carneiro, Recombelo, Zabelinha, Matuto da história, Mané das batatas, Burra Calú [sic], Vaqueiro, Boi, Seu Coutinho, Doutor Penico Branco, Cachorro, Urubu.

Existe ainda um relato bastante interessante sobre o bumba meu boi de Pernambuco de autoria do Padre Lopes da Gama, datado em 1840, lançado na revista *O Carapuceiro* e intitulado *A Estultice do Bumba Meu Boi*, que mostra a indignação do padre pelo folguedo. Porém, deixaremos de lado a questão histórico-social na qual se manifesta a indignação do representante da Igreja e focaremos na descrição valiosa e documental que ele relata dos personagens, máscaras, trejeitos e figuras do bumba.

De quantos receios, folganças e desenfadados populares há neste nosso Pernambuco, eu não conheço um tão tolo, tão estúpido e destituído de graça, como o aliás bem conhecido bumba meu boi. Em tal brinco não se encontra um enredo, nem verossimilhança, nem ligação: é um agregado de disparates. Um negro metido debaixo de uma baeta é o boi; um capadócio enfiado pelo fundo dum panacu velho, chama-se o cavalo-marinho; outro, alarpadado, sob lençóis, denomina-se burrinha; um menino com duas saias, uma da cintura para baixo, outra da cintura para cima, terminando para a cabeça com uma urupema, é o que se chama a caipora; há além disto outro capadócio que se chama o pai Mateus. O sujeito do cavalo-marinho é o senhor do boi, da burrinha, da caipora e do Mateus. Todo o divertimento cifra-se em dono de toda esta súcia fazer dançar ao som de violas, pandeiros e de uma infernal berraria o tal bêbado Mateus, a burrinha, a caipora e o boi, que com efeito é animal muito ligeirinho, trêfego e bailarino. Além disso, o boi morre sempre, sem quê nem para quê, e ressuscita por virtude de um clister, que pespega o Mateus, coisa mui agradável e divertida para os judiciosos espectadores. Até aqui não passa o tal divertimento de um brinco popular e grandemente desengraçado, mas de certos anos para cá, não há bumba meu boi que preste se nele não aparece um sujeito vestido de clérigo e algumas vezes de roquete e estola para servir de bobo da função. Quem faz ordinariamente o papel de sacerdote bufo é um brejeirote despejado e escolhido para desempenhar a tarefa até o mais ridículo; e para complemento do escárnio esse padre ouve de confissão ao Mateus, o qual negro cativo faz cair de pernas ao ar o seu confessor, e acaba, como é natural, dando muito chicotada no sacerdote. (GAMA citado por BORBA FILHO, 1966, p. 11).

Nesse valioso documento histórico, percebemos toda a irreverência libertária e, por que não, vanguardista que possui o bumba de Pernambuco. Observamos também que a preocupação não está em formas bem definidas, figurinos pomposos e conceitos claros e, sim, na alegria, na denúncia social, no escancaramento das angústias e desigualdades nos temas trazidos sempre de forma cômica, dançada, brincada, envolvente.

O bumba parece-nos uma espécie de ritual dionisíaco pernambucano, no qual, durante oito horas, todos, sem tirar nem pôr, dançam, cantam, brincam, interagem, entram nessa brincadeira gostosa de transfiguração e ressignificação de realidades para sujar os pés com o chão da terra e sair com uma sensação de que Pernambuco é o melhor lugar do mundo para “brincar”.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Ana Maria. *Teatro de formas animadas*. 3. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1996.

BORBA FILHO, Hermilo. *Apresentação do bumba-meu-boi*. Recife: Imprensa Universitária, 1966.

FONTE FILHO, Carlos. *Espetáculos populares de Pernambuco*. Recife: Bagaço, 1999.

LIMA, Marcondes. *A arte do brincador*. Recife: Sesc, 2009.

MELO, Izabel Concessa Pinheiro. *O uso da máscara no teatro*. 1988. Monografia (Especialização em Artes Cênicas) – Departamento de Teoria da Arte da Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 1988.

OLIVEIRA, Mariana. O cavalo-marinho e seus elementos animados. *MOÍN-MOÍN: Estudos sobre Teatro de Formas Animadas*, Rio de Janeiro, n. 3, p. 84-101, mar. 2007.

07

A MÁSCARA DO *CLOWN*

Guilherme Kokeny

7.1 INTRODUÇÃO

Entre risos e quedas, um ser ridículo se destaca com sua roupa espalhafatosa, seu jeito inocente e uma pequena, mas significativa, bolinha vermelha no nariz, a menor máscara do mundo, que se encontra depositada na cara do palhaço, ou *clown*.

Essa máscara, que não é tão investigada ou notada, é o objeto de estudo deste capítulo. A minha escolha pelo assunto se dá pela falta de estudiosos que investiguem especificamente a máscara do *clown*, minha empatia com as máscaras e com o universo do *clown*. As investigações partem do cruzamento de ideias entre alguns teóricos do *clown*, ideias estabelecidas em relação às máscaras, entrevista acerca do tema, vivências como plateia dos espetáculos clownescos e estudos de máscaras feitas em sala de aula.

Pretendo, com este capítulo, fazer uma pequena análise sobre a máscara do *clown* fornecendo aspectos gerais que indiquem certas utilidades da máscara e das mensagens que ela passa para o público.

Deixo claro, desde já, que a maior base de investigação para este estudo parte de uma análise semiótica, que influi nas percepções humanas em relação ao palhaço como um todo, mas que parte de sua máscara, deixando claro uma relação entre o palhaço e o público, passando mensagem consciente ou inconsciente, que comunica suas intenções ao ser visto.

7.2 DA MÁSCARA PARA A BOLINHA VERMELHA

As máscaras têm início nos rituais, o que garante a elas um grande poder místico. As primeiras máscaras de que se tem notícia são encontradas em inscrições rupestres em cavernas, nas quais se veem homens que cobrem seus corpos para enganar os animais e poderem caçar suas presas. Mas eles também recebiam o poder ritualístico das máscaras, através de divindades, para que a caça fosse executada com destreza. Dessa forma, acreditavam que as máscaras forneciam habilidades para aqueles que as usavam. Estas máscaras cobriam o corpo inteiro e se denominam máscaras corporais.

A primeira utilização teatral no Ocidente da máscara facial foi feita juntamente com o início do teatro na Grécia, nesta época, sendo utilizada como recurso de propagação sonora e simbologia.

Durante toda a história do teatro, a máscara será utilizada como forma de expressão, principalmente demonstrando rostos fixos de arquétipos, ilustrando determinados “tipos”. O exemplo mais utilizado em toda a história do teatro, que marcou o inconsciente coletivo, foi a *commedia dell'arte*. Nesta época, as máscaras serviam como símbolo de determinado personagem, sendo diferenciadas para cada tipo.

Em sua evolução, a máscara irá diminuir e, aos poucos, tornar-se não mais uma regra do teatro ocidental, mas, sim, uma opção de recursos para a cena. Essa evolução chegará até o *clown*, que terá a menor máscara possível, sintetizando a máscara ao cobrir somente o nariz.

7.3 O CLOWN

Como tudo parece evoluir para outra coisa, o *clown* é herdeiro do bobo e do bufão, duas figuras da Idade Média que influenciam o *clown* e vice-versa. O *clown*, na verdade, não é uma figura que serve exclusivamente para gerar risada, ele mistura o grotesco com o trágico. De acordo com Matos (2009), através da loucura, o bobo, que é um ancestral do *clown*, denunciava a sociedade e a política e não poderia ser recriminado. Podemos perceber, então, que

o *clown*, além de cômico, também era um crítico, ele demonstrava, com zombarias e galhofas, como os outros se comportavam, fazendo uma caricatura grotesca da sociedade.

Aos tipos característicos da baixa comédia grega romana; os bufões; os bobos da Idade Média, os personagens fixos de *Commedia dell'arte* italiana; o palhaço circense e o *clown* expressam a mesma essência: colocam em exposição a estupidez do ser humano, relativizando normas e verdades sociais. (BURNIER, 2001, p. 206).

7.4 BRANCO E AUGUSTO: OS PRIMÓRDIOS DA MÁSCARA

No ambiente do circo, os *clowns* ganharam uma polaridade que foi vital para a consolidação da dupla cênica: Clown Branco e Augusto se firmaram como oposições necessárias ao conflito cômico circense. O primeiro é a ordem e a autoridade; o segundo, a desordem, a ruptura e a sublevação. O Branco é a sutileza e a conclamação do sublime; o Augusto, o rude e a evidência da fome. O Branco é o espírito da civilização; o Augusto, o corpo agrilhado desta mesma civilização, que quer se rebelar. (BOLOGNESI, 2006, p. 14-15).

Nos espetáculos de *clown* é comum a existência de uma dupla ou até um trio. Essa dupla se caracteriza por dois tipos: o *clown* branco e o *clown* augusto. O *clown* branco é aquele que simboliza o mandão, aquele que prega a peça e sempre engana seu comparsa. De acordo com Burnier (2001), o *clown* branco é o patrão, aquele que se vale da inteligência para enrolar e manipular ao seu próprio prazer. O *clown* augusto é aquele, por sua vez, que se deixa enganar, devido a sua extrema inocência e acaba por se tornar vitorioso. Essa relação de *status* menor e *status* maior e poder simboliza a relação que a sociedade vem demonstrando entre classes sociais. O augusto se torna vitorioso no final devido à empatia popular.

A primeira máscara a aparecer junto com o *clown* foi a máscara do branco, sendo essa constituída apenas por uma maquiagem branca facial que o deno-

minava enquanto personagem. Em 1860, aparece o seu companheiro, o augusto, que inaugura a famosa máscara do palhaço, o nariz vermelho. A partir daí, nasce a mistificação codificada que apresenta sua força no imaginário de todas as pessoas; o famoso nariz vermelho se torna sinônimo do *clown* e, por consequência, sinônimo de todas as coisas inerentes a ele, como o ridículo, a fanfarronice, as brincadeiras, a inocência, o bêbado, o bobo, a ternura do augusto, a autoridade do branco etc.

7.5 A MÁSCARA DO *CLOWN*

Não há uma regra de confecção ou formato para a máscara do *clown*, mas são mais comuns as seguintes características: formato redondo, cor vermelha, látex ou plástico como matéria-prima, sendo mais eficaz o látex por sua maleabilidade.

O palhaço é um ser inocente e atrapalhado, por isso vê o mundo às avessas e como consequência a máscara mostra o avesso do ator. As máscaras em geral são um objeto que tem vida própria e o ator se incumbe de criar um personagem em reação às formas e energia da máscara. Já a máscara do *clown* é o contrário, ela se encaixa no rosto do ator para mostrar o verdadeiro interior dele. O nariz revela o interior sem as amarras que a sociedade imprime sobre o ser.

O *clown* é um ser que se guia pelos seus instintos e, portanto, a sua lógica é diferente da lógica natural. Se é dito algo a um *clown* ele, na mesma hora, demonstra, com a maior verdade, essas palavras. O que rege a verdade do *clown* modifica a sua interação com o mundo que está a sua volta.

Para chegar ao estado do *clown* e para alcançar seu verdadeiro *clown* é necessário um rito de passagem, doloroso e que modifica sua maneira de ver o mundo. A máscara é muito importante para que esse rito se complete e modifique o ator para o estado do *clown*. Depois que ele é encontrado e depois de muitos anos de prática, a máscara, algumas vezes, é abandonada pelo ator, alcançando o *clown* por sua própria memória corporal. Há muitos atores que fazem *clown* e preferem não utilizar a máscaras por motivos pessoais. Apesar

disso, ela mantém um caráter ritualístico, no sentido da sacralidade que é referida ao objeto para alcançar o estado do *clown*.

O *clown* é ridículo. Isso é uma máxima comum a todos os autores. O *clown* libera o ridículo que está no ser, deixa o ator sem nenhum pudor, fazendo tudo sem se recriminar. A máscara possibilita que esse ridículo seja exposto, ajudando o ator a se esconder e se revelar ao mesmo tempo, afinal a máscara não será recriminada porque ela é socialmente aceita.

O maior cuidado que se deve ter com a máscara é exatamente na exposição das fragilidades que ela propicia, por isso, o ator deve ter uma consciência e saber lidar com os sentimentos despertados pela máscara e a fragilidade que ela permite expor.

A máscara do *clown* permite que o ator alcance o estado de ingenuidade que é inerente às crianças, e, por isso, comumente o *clown* é comparado a uma criança, pois o estado de inocência, de jogo, de falta de barreiras é semelhante. A maior diferença entre o estado de *clown* e a criança é a de que o *clown* permanece inocente, mas tem uma experiência de vida que lhe permite atingir outros graus de pensamentos que a criança não é capaz de acessar.

7.6 OS SÍMBOLOS

Símbolos são signos em que, não havendo uma relação de semelhança ou de contiguidade, há uma relação convencional entre representante e representado. Os emblemas, as insígnias, os estigmas são símbolos. A relação simbólica é intensional, isto é, o simbolizado é uma classe de objetos definida por propriedades idênticas. (FIDALGO; GRADIM, 2004/2005, p. 21).

Os símbolos são importantes, pois fazem referências e comunicam coisas ao público, por isso faremos agora uma investigação sobre a simbologia da máscara “clownesca”. Além do imaginário que foi criado em relação ao *clown* e seu nariz, existem diversas codificações e imagens que o nariz passa.

A máscara funciona como um escudo libertador para o ator. Assim que a máscara é colocada no rosto, o estado de jogo é acionado, e o *clown* se apodera das vontades do ator. É como um estado de comunhão com seu eu interior, por meio do qual a pessoa pode expor suas fraquezas e seus impulsos. Com isso, cria-se um signo de proteção, tornando o indivíduo capaz de tudo, sem se preocupar com suas barreiras. Por isso, a máscara, por si só, é uma defesa.

Quanto ao seu formato, a máscara comumente é circular. Esse círculo é fechado e completo. O formato reafirma a ideia da proteção, sendo para muitos povos a imagem da completude e da forma que mantém tudo que está dentro do lado de dentro, protegido e, como já foi dito, essa proteção existe para que o palhaço possa existir e se mostrar.

A cor vermelha expressa algo inerente ao *clown*, uma capacidade de ser sentimental, de explorar e mostrar seus sentimentos independente de quais sejam, permitindo mostrar verdadeiramente o que incomoda ou motiva esse ser. Por isso, o *clown* é uma criatura verdadeira e os impulsos o fazem guiar-se pelo que sente. A cor vermelha expressa ação e paixão, e essas duas palavras parecem sintetizar aquilo que move o *clown*. A cor vermelha fornece outra possibilidade ao palhaço: o vermelho do seu nariz, um das cores mais chamativas, centra o olhar para a máscara.

Um dos símbolos que se ligam à máscara do palhaço é o bêbado. O nariz vermelho mostra a saúde do bêbado, que se torna avermelhado devido a muita bebida. O bêbado simboliza a falta de medida e de impedimentos que o *clown* tem, parecendo-se muito com a falta de ponderação da criança, chegando, às vezes, a ser cruel sem perceber.

7.7 AS TÉCNICAS

No rosto do palhaço, há dois elementos que se destacam: o nariz e os olhos, e juntos se tornam a alma do palhaço. Os olhos revelam seu estado de alegria e mantêm o contato com o público, responsabilizando-se por fazer ligações entre o público e a cena. O nariz mantém o foco da máscara, posicionando o direcionamento da mesma, igual à técnica utilizada em relação a outras máscaras.

No trabalho de máscara, há elementos básicos em comum que o *clown* utiliza em sua prática, como, por exemplo, a triangulação. A triangulação consiste no direcionamento do público para aquilo que se quer destacar ou para o qual se quer chamar atenção. A triangulação acontece precedida de um comentário do *clown*, comentando aquilo que o relaciona ao objeto de sua atenção. O *clown* não despreza nada, utiliza aquilo que comentou e a reação da plateia para continuar.

A máscara imprime uma dilatação ao *clown*, mostrando tudo exageradamente. O *clown* caricatura tudo o que ele vê, pois sua visão é diferente. É expandida. Essa dilatação confere ao *clown* uma intenção corporal mais elevada, a máscara deixa seu corpo mais expressivo. Essas qualidades corporais adquiridas fazem o *clown* ter que lidar com a fisicalidade diferente do comum. O *clown*, por essas experiências, se torna um perito em mímica e acrobacias.

7.8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O *clown* se tornou um personagem do imaginário de muitas pessoas. Por mais que a bolinha vermelha seja aparentemente um acessório estético, ela se configura de várias maneiras em uma identidade *clown*. São inegáveis, até mesmo para aqueles que não utilizam a máscara, a utilidade e a importância do objeto para a personagem.

As várias máscaras que pude ver durante minha pesquisa demonstram que o *clown* pode até mesmo não notar a máscara, ou não a considerar parte diferente do seu corpo, mas, sim, parte integrante, como se fosse o formato do seu nariz. Diferentemente, o *clown* pode também considerar a máscara algo externo e que sofre ação e interação. Pude chegar a ver até mesmo um *clown* que utilizava o nariz como código para demonstrar que era um *clown* e para ativar a energia, logo em seguida, retirando e realizando o espetáculo sem a máscara.

Não me ative a nenhuma prática específica para encontrar o *clown* nesta pesquisa, mas, de acordo com minhas experiências para a prática do *clown*, pude vivenciar e declarar a veracidade dessas proposições ditas acima na prá-

tica com a máscara, através da técnica utilizada por Luís Otavio Burnier para encontrar o *clown* pessoal.

Como foi dito na introdução, espero que este capítulo sirva de base para uma pesquisa mais aprofundada para o estudo da máscara do *clown* futuramente, criando algo maior, com pesquisas da prática do *clown* com a máscara.

REFERÊNCIAS

BOLOGNESI, Mario Fernando. Circo e Teatro: aproximações e conflitos. *Revista Sala Preta*, São Paulo, ECA/USP, v. 6, p. 9-19, 2006.

BURNIER, Luís Otavio *A arte de ator: da técnica à representação*. São Paulo: Editora da Unicamp, 2001.

FIDALGO, A; GREADIM A. *Manual de Semiótica*. Portugal: Bocc, 2005.

MATOS, D. de. *A formação do palhaço: técnica e pedagogia no trabalho de Ângela de Castro, Esio Magalhães e Fernando Cavarozzi*. 184 F. Dissertação (Mestrado em Teatro). Centro de Artes, Universidade do Estado de Santa Catarina. Ilha de Santa Catarina, 2009.

08

ELEMENTOS VISUAIS E SONOROS NO TEATRO DE MAMULENGO

Bruno Henrique Cadete da Silva
Robson Chacon Ferreira

O boneco, esse ser misterioso, muitas vezes parecido com o ser humano e outras vezes fruto da imaginação fértil e da pura fantasia, transforma-se de ser passivo num ser atuante e de vida própria, cheio de surpresas na mão de quem o manipula. No Nordeste brasileiro, vemos acontecer essa transformação numa expressão teatral popular de grande riqueza: o mamulengo. Os que executam essa arte são chamados de brincantes ou mestres mamulengueiros, pessoas inteiramente dedicadas a esse fazer artístico simples e popular do Nordeste. Trata-se de um teatro de bonecos feito por atores do povo que recebe denominações diferentes nos outros estados do Nordeste, tais como João-redondo no Rio Grande do Norte, cassimiro coco no Ceará e babau na Paraíba. Mamulengo, como o chamam em Pernambuco, é, porém, o nome mais conhecido. O mamulengo expressa o imaginário do povo, o seu cotidiano, seja ele da capital ou do interior. Os personagens, como Simão, Benedito, Tiridá, Cabo Setenta, por exemplo, com seus improvisos e trejeitos, têm uma maneira peculiar de dialogar com seu público que o encanta e comove, público esse que é variado em faixa etária.

Para falar sobre os elementos visuais e sonoros no espetáculo de mamulengo, devemos antes definir o que são tais recursos nas artes cênicas. Os visuais são aqueles elementos que integram o espetáculo e que são perceptíveis

aos olhos dos espectadores, tais como, os cenários, os figurinos, os adereços, a maquilagem, a iluminação; os sonoros são aqueles perceptíveis à audição, tais como música, fala, efeitos sonoros e sons em geral que fazem parte da cena.

O espetáculo de mamulengo é apresentado num pequeno palco chamado de tenda ou empanada. Segundo Santos (citado por CAMAROTTI, 2001, p. 129):

Os palcos de uso mais generalizado são de dois tipos: o primeiro é todo revestido em tecido, com armação feita de barrotes de madeira, que fixados por parafusos ou encaixes, possibilitam a desmontagem da barraca em pouco tempo. É o tipo mais simples de palco, embora encontremos mamulengueiros de subúrbios do Recife brincando, às vezes, com uma simples corda estirada, sobre a qual se coloca um pano qualquer, esse arranjo sendo também denominado “empanada” ou “barraca”.

É necessário observar que, embora alguma evolução venha se inserindo na arte do teatro de mamulengo, como o uso de novos materiais na confecção de tendas e bonecos, o essencial é mantido pela tradição.

Também, entre os elementos visuais, podemos citar a figura do Mateus, que tem papel especial, fazendo a interação com o público durante todo o espetáculo, ou seja, na abertura, durante sua execução e até no encerramento, com a despedida da peça. Quanto aos bonecos, é característico a exploração do feio, do caricatural, do disforme. Sobre a confecção do boneco, o mestre Ginu ensinava: “Não adianta boneco bonito. Boneco de mamulengo tem que ser feio... se vem um bonito o pessoal nem liga, mas se vem um feio mesmo, arranca o riso do mais sisudo espectador” (SANTOS, 1979, p. 110). Os bonecos são feitos da madeira de uma árvore da família das leguminosas, popularmente conhecida como *mulungu* ou *corticeira*; os bonecos são de luva – técnica de manipulação em que o mamulengueiro põe a mão dentro do boneco – ou de vara – técnica em que o boneco é manipulado através de uma vara. Costumeiramente os personagens se apresentam com roupas simples, sem muitos adereços, salvo as ocasiões em que os personagens tratam de figuras extremamente diferentes do cotidiano, em que a eles tenha que se empregar um toque diferenciado, de acordo com a história proposta. Suas vestimentas, em

geral, são uma simples roupa confeccionada com chitão (tecido extremamente barato e enfeitado). Entre os bonecos, figuram também bichos que, segundo Borba Filho, têm participação importante no espetáculo. “A cobra e o boi, principalmente, são os bichos que mais aparecem no mamulengo.” (BORBA FILHO, 2007, p. 99).

Há, também, objetos, que se apresentam geralmente como adereços dos personagens, ou seja, adereços que serão utilizados pelos bonecos para execução das cenas, como, por exemplo, o cassete do Cabo Setenta, adereço tradicional do mamulengo, utilizado por este e por outros personagens que solucionam os impasses por meio da força.

Passando a falar dos elementos sonoros, pode-se dizer que é tradicional a participação de músicos e seus instrumentos. Quando o mamulengo é oriundo de cidades do interior ou de zonas rurais, geralmente o acompanha uma banda de forró pé de serra, algo que dá o tom regional. Outros estilos musicais podem, sim, fazer valer sua presença no teatro de mamulengo, outros ritmos podem aparecer, mas, o que realmente vai importar são as associações feitas, induzindo o público a uma participação mais efetiva, provocando momentos que vão da comédia ao assustador, do elegante ao cafona.

A disposição da banda que acompanha o espetáculo é sempre em uma das laterais do lugar de apresentação – que não necessariamente precisa ser num espaço convencional de representação –, sempre oposta ao Mateus (personagem que é responsável pela interação com o público), uma vez que o público-alvo vai estar sempre próximo e à frente do palco, proporcionando um “ciclo interativo” fortíssimo. Os instrumentos musicais da banda que acompanha os espetáculos são acordeão, triângulo, zabumba e ganzá.

Os efeitos sonoros não só se restringem aos que são produzidos pelos instrumentos, existem outros efeitos que são de mesma importância e graça, durante as inúmeras peças que existem no Nordeste, como, por exemplo, o som produzido pelo bater de madeiras ou movimentos de fricção entre folhas, sons de quengas de coco sugerindo uma cavalgada, entre outros sons.

Esse recurso sonoro também se estende ao recurso vocal do ator-manipulador que usa e deve usar variadas formas, vocalmente falando, para caracte-

rizar seus personagens. O que seria do Cabo Setenta se ele não tivesse a voz um pouco grave, firme, rápida e certa, aquele “vozeirão”? O mamulengueiro cria, muitas vezes, diferentes vozes para caracterizar os personagens que apresentam e sua linguagem é cheia de recursos sonoros.

Também é muito presente o recurso da improvisação. Eles conseguem transformar em certos momentos o espectador em personagens da brincadeira, fazendo com que o mesmo adentre no universo do “faz de conta” em que é erguida cada peça executada. O efeito que essas improvisações surtem nas diversas faixas etárias que compõem seu público é admirável. É surpreendente o resultado e a harmonia desses elementos reunidos pelos mestres, da música à tenda, do cenário caracterizado das mais diversas formas aos bonecos, mexendo com a imaginação da plateia, estimulada pelas performances entusiasmadas dos bonecos.

Com a mão mole, inicia-se a brincadeira, começa a história e o gargalhar. Característico do Nordeste brasileiro, especialmente no estado de Pernambuco, o mamulengo faz parte da cultura popular nordestina, sendo praticada desde a época colonial. Retrata situações cotidianas do povo que a pratica, geralmente situações cômicas e satíricas.

Cabe terminar este capítulo com uma frase do grande pesquisador do teatro de mamulengos, Hermilo Borba Filho. Descrevendo a magia e o segredo deste teatro tão singular, ele diz: “No mundo do mamulengo todas as inverossimilhanças são permitidas porque nada é real e todo o prazer decorre das convenções.” (BORBA FILHO, 1987, p. 227).

REFERÊNCIAS

BORBA FILHO, Hermilo. *Espectáculos populares do Nordeste*. Recife: Massangana, 2007.

_____. *Fisionomia e espírito o mamulengo*. Rio de Janeiro: MinC/Inacen, 1987.

CAMAROTTI, Marco. *Resistência e voz: o teatro do povo do Nordeste*. Recife: EdUFPE, 2001.

SANTOS, Fernando Augusto Gonçalves. *Mamulengo: um povo em forma de bonecos*. Rio de Janeiro: Funarte, 1979.

MÁSCARAS, BONECOS, OBJETOS: REFLEXÕES DE APRENDIZES SOBRE O TEATRO DE ANIMAÇÃO

FORMATO

15,5 x 22 cm

TIPOGRAFIA

Swiss 721 Cn BT

Minion Pro

**Editora
Universitária**  **UFPE**

Rua Acadêmico Hélio Ramos, 20 | Várzea,

Recife - PE CEP: 50.740-530

Fones: (0xx81) 2126.8397 | 2126.8930 | Fax: (0xx81) 2126.8395

www.ufpe.br/edufpe | livraria@edufpe.com.br | editora@ufpe.br

ISBN 978-85-415-0179-8



Este é um dos 17 títulos publicados com o selo da *Coleção Novos Talentos* (edital 2012). A iniciativa é fruto de uma ação conjunta entre a EdUFPE e as Pró-Reitorias para Assuntos Acadêmicos (Proacad) e de Gestão de Pessoas e Qualidade de Vida (Progepe) e visa incentivar a publicação de obras inéditas, produzidas por servidores técnico-administrativos e estudantes em nível de graduação da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

A proposta é democratizar a possibilidade de publicação através da descoberta de novos autores que, embora ostentem inegável talento para as letras, têm difícil acesso ao mercado editorial por serem neófitos. Todos os títulos foram analisados pela Comissão Editorial da EdUFPE, composta por cientistas da UFPE com notável saber científico, e representam importantes contribuições para diferentes áreas, tais como literatura, música, teatro, pedagogia, gastronomia, administração pública e tecnologia.