



Universidade de Brasília – UnB
Instituto de Artes – IdA
Programa de Pós-Graduação em Arte
Dissertação de Mestrado

MÁSCARA:
Estratégia de composição física em texto de representação



ALISSON ARAÚJO DE ALMEIDA

BRASÍLIA/2013

ALISSON ARAÚJO DE ALMEIDA

MÁSCARA:

Estratégia de composição física em texto de representação

Dissertação apresentada ao Instituto de Artes da Universidade de Brasília como parte dos requisitos para obtenção do grau de Mestre em Arte.

Orientador: Prof.^a Dr.^a Felícia Johansson Carneiro.

BRASÍLIA/2013

Universidade de Brasília – UnB
Instituto de Artes – IdA
Programa de Pós-Graduação em Arte
Dissertação de Mestrado

ALISSON ARAÚJO DE ALMEIDA

MÁSCARA:

Estratégia de composição física em texto de representação

Dissertação apresentada ao Instituto de Artes da Universidade de Brasília como parte dos requisitos para obtenção do grau de Mestre em Artes.

Orientador(a): Prof^ª. Dr^ª. Felícia Johansson Carneiro

Banca Examinadora:

Prof^ª. Dr^ª. Felícia Johansson Carneiro – Orientadora
Instituto de Artes – IdA/UnB

Prof^ª. Dr^ª. Luciana Hatmann – Membro
Instituto de Artes – IdA/UnB

Prof^ª. Dr^ª. Simone Silvia Reis Mott – Membro Externo
Instituto de Artes – IdA/UnB

Prof. Dr^ª Rita de Almeida Castro – Suplente
Instituto de Artes – IdA/UnB

Aprovado em 17/07/2013

AGRADECIMENTOS

À Nsumbo e Kissimbe e Kilumbe, pelo caminho.

Aos meus familiares carnais e de santo.

À minha paciente orientadora, a professora Doutora Felícia Johansson, com quem tenho incríveis diálogos estéticos e de vida.

A todos os integrantes do Teatro de Mentira: Ana Paula Monteiro, Tiago Medeiros, Kael Stuart, Karine Ribeiro, Clarisse Johansson, Xico Bruno, Rogério Luz e Elisa Carneiro, que acreditaram na pesquisa e onde se percebe a linguagem da máscara se desenvolver em seus corpos.

Aos amigos de todas as horas, que sabiamente me tiravam de casa, às vezes, para me fazer respirar: Roustang Carrilho, Adriano Roza, Diego Pizarro, Gisele Tresí, Bernardo Ouro Preto e Ângelo Stracquadiano.

A todas as dores e alegrias que perpassaram durante o processo do curso de Mestrado, pois foram estas que mostraram que eu vivo.

RESUMO

O presente estudo contempla a farsa, o grotesco e a paródia, que são gêneros que dialogam com a linguagem teatral da máscara na sua estrutura mais abrangente. Através da máscara e por meio das estratégias físicas, o intérprete pode compor um texto de representação, não apenas por meio da perspectiva individual de sua personagem, mas por meio da rede de interações que sua personagem realiza no momento de sua performance no espaço cênico, construindo assim uma intersetura de ações, ou seja, um texto de representação. Neste treinamento percebi as possibilidades de escritas que se apresentam, chegando a compreender que as estratégias podem compor texto de representação por meio de improvisações com máscara, ou gerando vocabulário físico que pode ser reapropriado em outras situações cênicas.

Palavras-chave: Máscara, dramaturgia, interpretação teatral, mentira, farsa.

ABSTRACT

This study contemplates the farce, the grotesque and the parody which are genres that establish dialogue with the theatrical language of the mask in its more comprehensive structure. With the use of the mask and through physical strategies the actor can compose a performance text, not only within the individual perspective of his character, but by means of the network of interactions that his character realizes while he acts in the theatrical space, constructing an *intertessitura* of actions, namely, a performance text. In this training I realized the compositional possibilities that revealed themselves, coming to understand that these strategies can be used to compose a performance text by means of improvisations with mask or generating physical vocabulary that can be reappropriated in other theatrical situations.

Keywords: Mask, dramaturgy, acting, lie, farce.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

PEAC - Projeto de Extensão Ação Continua

UnB - Universidade de Brasília

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Família Margarina, do espetáculo A Porca Faz Anos, sob a direção de Felícia Johansson, 2009.....	19
Figura 2 – Marionete na coleção de Craig.....	28
Figura 3 – Atores dirigidos por Meyerhold executando exercícios de biomecânica.....	30
Figura 4 – Máscara Noh feminina (à direita) que inspirou a Máscara Nobre de Copeau (à esquerda).....	31
Figura 5 – Máscara Neutra desenvolvida por Lecoq e Sartori, a partir da máscara Nobre de Copeau.....	32
Figura 6 – Etienne Decroux em uma demonstração de mímica.....	34
Figura 7 – Microdicionário de gestos de Will Eisner.....	46
Figura 8 – Ilustração utilizada por Lecoq para demonstrar uma ação do ponto zero ao ponto de chegada.....	47
Figura 9 – Ilustração utilizada por Lecoq para demonstrar um exercício inspirado no Arlequim da <i>Commedia Dell'Arte</i>	48
Figura 10 – Teste da sombra utilizado por ilustradores para verificar a melhor posição da ação gráfica a ser realizada.....	49
Figura 11 – Ilustração utilizada por Will Eisner para demonstrar o quando a mesma posição pode ganhar outro contexto de acordo com os diversos elementos que compõem a cena.....	51
Figura 12 – Quadro utilizado por Will Eisner para demonstrar a ligação do rosto humano com animais na composição do personagem das histórias em quadrinhos.....	52
Figura 13 – Croqui feito por Dario Fo, para testar o efeito da composição da cena em uma de suas montagens.....	53
Figura 14 – Espanto.....	82
Figura 15 – Dúvida.....	83
Figura 16 – Sério.....	84
Figura 17 – Tímido,,,,,,.....	85
Figura 18 – Desprezo.....	86
Figura 19 – Dentuço.....	87
Figura 20 – Feliz.....	88

Figura 21 – Atento.....	89
Figura 22– Karine em uma sequência de gestos que executa no espetáculo Cabeça Sem Mente.....	91
Figura 23 – Tiago Medeiros e Felícia Johansson (Demêncio e Senhora Policem).....	94

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1 ENTRE DISFARCE E MENTIRAS	12
2 MÁSCARA ENTRE TRADIÇÃO E CONTEMPORANEIDADE	20
2.1 UM OLHAR PARA TRÁS: A MÁSCARA E OS ELEMENTOS PRÉ-DRAMÁTICOS	20
2.2 A UTILIZAÇÃO DA MÁSCARA NA FORMAÇÃO DE INTÉRPRETES TEATRAIS NO CONTEXTO DO TEATRO CONTEMPORÂNEO	26
3 O TEXTO DE TESSITURA E SUA REPRESENTAÇÃO	38
3.1 TEXTO DE REPRESENTAÇÃO E A IMAGEM EM MOVIMENTO	38
3.2 QUADRINHOS: COMPOSIÇÃO ESPACIAL E PERCEPÇÃO DOS PRINCÍPIOS DO CORPO	44
4 ESTRATÉGIAS DE COMPOSIÇÃO FÍSICA EM TEXTO DE REPRESENTAÇÃO	54
4.1 AQUECIMENTO	56
4.1.1 Sequência de exercícios	57
4.2 TRIANGULAÇÃO	61
4.2.1 Sequência de exercícios	62
4.3 MIMESE	63
4.3.1 Sequência de exercícios	64
4.4 MÁSCARA CORPORAL	68
4.4.1 Sequência de exercícios	69
4.5 NARRATIVAS VISUAIS	71
4.5.1 Sequência de exercícios sem máscara	71
4.5.2 Sequência de exercícios com máscara	73
5 EXERCÍCIOS APLICADOS NO PROCESSO DO ESPETÁCULO CABEÇA SEM MENTE	80
5.1 Máscaras Comportamentais	80
5.2 Enchimentos	80
5.3 Entradas e saídas	93
5.4 Triangulação e tomada dupla	93
CONCLUSÃO	96
REFERÊNCIAS	ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.

INTRODUÇÃO

Durante meu percurso artístico pessoal, a dramaturgia apresentou-se como um intrigante e instigante campo do fazer teatral. Desde as primeiras inserções na composição de cenas e coreografias, foi possível perceber o quão fascinante é o fato de reunir situações e conceber histórias que, através de ações, constroem uma teia que se configura em um espetáculo.

A paixão pela escrita dramática sempre dialogou com a prática pessoal de intérprete, diretor e professor de teatro. Como intérprete, foi possível atuar como dançarino e ator, participando de inúmeros espetáculos e de *workshops* que tinham o corpo como motor principal da construção cênica. Como diretor e professor, foi possível também valer-se da experiência em cena, a fim de buscar e criar caminhos e estratégias que permitissem o estudante/intérprete ser também um autor em cena.

A necessidade de construir estratégias surge do interesse pessoal. Perceber como, por meio da improvisação, da execução e da ação dos intérpretes, pode-se apresentar uma escrita dramática, uma escrita que se realiza no espaço cênico,. Este modo passou a ser uma prática na composição de peças realizadas nos últimos trabalhos dirigidos ou sob minha responsabilidade de dramaturgia. Tal processo, entretanto, deu-se de forma inteiramente intuitiva.

Que caminho existe para a composição de um texto fora da estrutura da escrita literária? Essa questão me instigou sempre. Porém, não objetivo uma negação da palavra ou do diálogo. O que busco é sistematizar procedimentos para compor cena por meio da utilização de vários elementos teatrais, além do texto escrito com palavras.

O encontro com a máscara em meu trabalho se deu em 2001, quando tive a oportunidade de realizar a oficina *Iniciação ao Palhaço*, com o grupo Mistura Íntima Dell'Arte, em Brasília. Desde então, passei a participar de outros cursos relativos ao tema, como *A Arte do Palhaço* com Pepe Nuñez, *Comédia Dell'Arte* com Mario Zanata, *Bufão* com Daniela Carmona. Mais recentemente, também participei dos cursos *Mime Corporelle Dramatique*, com Luís Torreão, *Stage de Masques*, com Christophe Patty, e *Stage de Masque et Shakespeare* com Lucia Bensasson, realizados em Paris, França. Nessas experiências, pude vivenciar algumas abordagens da utilização da máscara, como por exemplo: a máscara neutra, as máscaras de caracterização, as máscaras larvárias¹, além do nariz de palhaço.

¹ As Máscaras Larvárias serão melhor explicadas no capítulo final deste trabalho.

Entretanto, apesar de inúmeros workshops e oficinas, há ainda poucos trabalhos academicamente estruturados, no Brasil, sobre as relações entre máscara e composição dramática. Assim, esse projeto se propõe a desenvolver experimentalmente uma pesquisa sobre a máscara e sua aplicabilidade na formação do intérprete-autor de textos a serem representados teatralmente. Considero como intérprete-autor aquele que tanto compõe como interpreta suas próprias cenas, criadas conjuntamente, por um grupo específico, ou individualmente, em trabalhos solo, com ou sem a presença de um diretor. Igualmente, o projeto busca valorizar a utilização da máscara enquanto instrumento pedagógico na formação e do treinamento do intérprete teatral. Portanto, essa pesquisa focaliza prioritariamente o desenvolvimento e a sistematização de um treinamento em que a máscara é um elemento de condução e de exploração de uma dramaturgia amplamente amparada pela linguagem física dos intérpretes teatrais.

A máscara, conforme vivenciei em vários cursos de atuação, possui uma especificidade: só poder ser investigada de modo experimental e vivencial. É na sua manipulação em cena – interagindo com todos os elementos que a máscara pode ganhar sua verdadeira potência. Essa especificidade na pesquisa de máscara, a necessidade de trabalhar com outros intérpretes de forma experimental e vivencial, bem como outras afinidades de linguagem, levaram-me a ingressar no Projeto de Extensão Ação Continua (PEAC) *Teatro de Mentira: composição dramática em farsa contemporânea*, orientado pela professora Dra. Felícia Johansson.

Teatro de Mentira é um conceito utilizado por Felícia Johansson para denominar sua pesquisa de linguagem. Inicialmente serviu para nomear um espetáculo realizado em Brasília e posteriormente realizando apresentações em outras cidades, do qual ela era autora, diretora e atriz. Esse espetáculo se caracterizava pela paródia, com inúmeras apropriações de estereótipos veiculados pela mídia, reelaborados em quadros humorísticos. A construção humorística desses quadros, pela sua peculiaridade, tornou-se referência para vários artistas em Brasília.

Meu primeiro contato com o Teatro de Mentira foi como espectador. O impacto visual me deslocou do lugar de público de teatro, causando-me a sensação de que eu estava assistindo um desenho animado realizado no teatro por um ser humano de carne, osso e figurino. O espetáculo era um entrecruzamento de linguagens que por vezes me remetia a

séries de televisão dos anos 1960-1970 e, por vezes, a alguma fagulha do teatro popular. A maneira de falar peculiar, remetendo a dublagens, produzindo um registro caricato, lembrava de imediato os desenhos animados. Pude reconhecer uma série de estereótipos veiculados pela mídia, reelaborados em uma outra realidade, uma realidade de mentira, um Teatro de Mentira.

Desde 2009, ingressei no PEAC Teatro de Mentira como pesquisador convidado e passei a coordenar o processo de treinamento, investigando caminhos de composição dramática em texto de representação, a partir da atuação com máscaras.

Alguns exercícios utilizados dentro do projeto já tinham sido experienciados por mim enquanto intérprete, porém foram reelaborados, clareando sua finalidade por meio da pesquisa. Outros foram retrabalhados da minha experiência como ator, dançarino e diretor de teatro, assim como reapropriados dos cursos de máscaras, bufão, palhaço e mímica que realizei no Brasil e na França. Todos os exercícios foram sofrendo modificações durante o processo de pesquisa, transformando sua finalidade e seu resultado.

Atualmente, o grupo conta com oito integrantes e segue um processo de treinamento elaborado por mim, sendo a máscara, em suas distintas manifestações, o principal caminho que embasa a atuação dos intérpretes.

O percurso metodológico fundamental para subsidiar as reflexões presentes no atual projeto foi composto de um treinamento realizado três vezes por semana de 12 horas semanais. Neste treinamento percebia as possibilidades de escritas que se apresentam, chegando a compreender que as estratégias físicas podem gerar duas maneiras interligadas de composição de texto de representação: por meio de improvisação com máscara, partindo de uma estrutura básica que dará o suporte para o desenvolvimento da ação (escrita dramática no espaço), e gerando vocabulário físico que pode ser reapropriado em outras situações cênicas.

Assim, este trabalho está dividido em cinco capítulos. No primeiro estabeleço a relação entre mentira e interpretação teatral, localizando as influências no meu trabalho. No capítulo II, pontuo a relação máscara e ritual, em um aspecto mais amplo e situo a máscara teatral sob a influência de grandes mestres do teatro que a reutilizaram em seus trabalhos. No Capítulo III, apresento a concepção de texto de representação em diálogo com as histórias em quadrinhos. No capítulo IV, descrevo as estratégias de composição física em texto de representação. No capítulo V, faço um estudo de caso de como as estratégias podem ser utilizadas dentro de um espetáculo. Este estudo de caso tem um caráter mais de demonstração, sendo que as estratégias aqui apresentadas podem ser utilizadas em um contexto mais amplo.

1 ENTRE DISFARCE E MENTIRAS

Na maioria das vezes em que atuo, como bailarino e ator, em peças teatrais ou coreografias de dança que demandam uma performance relacionada à linguagem realista, ou ao “estar verdadeiro em cena”, sinto-me paralisado. Sempre fico com os gestos vazios e falsos, sinto-me um canastrão, ou ainda, quando me sinto sincero e verdadeiro, sempre ouço dos meus diretores que não estou transmitindo emoção, ou que minha movimentação está antinatural, ou seja, falsa, apesar de estar me sentindo sincero. Por outro lado, sempre que tomo uma atitude mais distanciada de minhas próprias emoções, com atitudes mais artificiais e dissociadas do que se convencionou chamar de realidade, então, nesse momento, passo a viver com mais verdade. Há encaixes no meu corpo que modificam minha maneira de caminhar, gesticular, olhar, falar, mascarando minha naturalidade cotidiana e levando-me a outra forma de agir sobre o palco. A minha capacidade de mentira é o que me torna vivo e verdadeiro em uma cena.

Richard Schechner (1934), diretor de teatro experimental norte-americano e um dos principais expoentes do pensamento de performance no cruzamento entre antropologia e teatro, cita a história contada por Levi-Strauss sobre Quesalid, um Kwaliutl, que, no intuito de denunciar o charlatanismo dos xamãs, “aprendeu a arte tão bem que não só desmascarou os xamãs charlatões como construiu uma reputação forte de ser um verdadeiro xamã” (SCHECHNER, 2011, p. 159). À medida que era capaz de sustentar e dar credibilidade a suas curas, e sustentar a máscara de xamã em distintas funções e habilidades, foi-se tornando verdadeiro e crível. “Quesalid não se tornou um ótimo xamã porque ele curava os seus pacientes, mas ele curou os pacientes porque ele se tornou um ótimo xamã” (LEVI-STRAUSS apud SCHECHNER, 2011, p. 159). Ou seja, pela sua capacidade acreditar, de sustentar seus disfarces, ele pôde tornar-se um verdadeiro xamã, passando ele próprio a crer nos seus feitos, sendo tomado pela máscara que queria desmascarar.

Yves Lorelle (2007)² narra o episódio de um gato que tenta realizar uma caça a um rato que não existe. Adotando a posição de caçador, alonga seus músculos e parte para uma caça imaginária, ficando depois cansado, esgotado como se tivesse realmente caçado e pego a presa. Porém, ele se sente bem por esse esforço inútil, pois, assim, ele se lembra de seus instintos de caçador. É uma mentira imbuída de crença na qual quem realmente mente é a caça, que não está presente. O gato não mente, ele apenas joga.

² Jornalista e diretor francês. Dirige o Laboratório de Treinamento e Pesquisa da Energia do Ator, sediado em Paris.

A expressão corporal do gato é verdadeira no seu ritual que inventa uma pseudorealidade de ação. [...] então, a “mentira” corporal não é uma mentira, o engano gestual é uma ação real cujas consequências fisiológicas são aquelas de toda ação, verdadeira ou não (LORELLE, 2007, p. 16). (tradução minha).

Esses dois casos citados são exemplos de histórias em que a mentira deve comprometer todo o corpo. Assim, é possível vivenciar os instintos e realizar atitudes e papéis que não se podem executar na vida social. Um fluxo que domina o agente, fazendo-o adotar e aceitar sua mentira como realidade.

Mentira na sua epistemologia tem três fontes:

[...] do Latim *mentior*, “faltar à palavra dada, fingir, imitar, dizer falsamente”. Em Latim ainda, *menda* era “defeito, falha, descuido no escrever”, do Indo- europeu *mend*, “defeito físico, falha, aleijão”. Uma origem muito adequada, pois uma mentira é um fato aleijado, sem pernas da verdade para se sustentar (sic)³.

As relações entre mentira e interpretação teatral sempre suscitaram meu interesse e justificam meu ingresso como pesquisador e colaborador no PEAC Teatro de Mentira. No contexto do teatro, essa pesquisa que elege o humor, o disfarce e a mentira como principais características, pode ser associada ao gênero farsesco. Segundo o dicionário de Patrice Pavis⁴, farsa é um gênero associado ao cômico grotesco e ao bufão, sendo que essa associação se estabelece devido à ligação da farsa com o corpo, a realidade social e cotidiana. Essa proximidade do corpo impossibilita a farsa de elevar-se ao nível da comédia, porém sua forte teatralidade e atenção voltada para a cena e a arte do ator tornam-na popular, pois “ela usa, para este efeito, recursos experimentados que cada um emprega como quer e de acordo com sua verve: personagens típicas, máscaras grotescas truques de clown, mímicas, caretas, lazzis, trocadilhos” (MAURON apud PAVIS, 2003, p. 164).

O caráter popular e a ligação da farsa com o corpo, apontadas por Pavis, podem, a meu ver, ser relacionadas com os bufões estudados por Mikhail Bakhtin⁵ (1895-1975). Para Bakhtin, as imagens grotescas se relacionam e se materializam por meio do “baixo corporal”. Dentro de uma tradição carnavalesca que sempre ocupou a praça pública, ela é uma espécie de “segunda vida”, um momento em que as barreiras da vida oficial são rompidas. A realidade carnavalesca enche as praças com seus bufões, charlatões, prestidigitadores, saltimbancos,

³ Cf. **ORIGEM da Palavra**. Disponível em: <http://origemdapalavra.com.br/palavras/enganar/>. Acesso em: 01 jan. 2013.

⁴ Professor de Estudos Teatrais na Universidade de Kent em Canterbury. Ele tem escrito, focando seu estudo e pesquisa principalmente em semiologia e interculturalidade no teatro.

⁵ Filósofo russo; pesquisador teórico da cultura e artes europeias.

que vivem seus espetáculos paródicos por meio da concepção subversiva de um mundo representado pelas imagens grotescas do carnaval (BAKHTIN, 1999, p. 07).

Toda a *lógica dos movimentos do corpo*, vista pelo cômico popular (e que se pode ver hoje nos espetáculos de feira e no circo), é uma *lógica corporal e topográfica*. O sistema de movimentos desse corpo é orientado em função do *alto* e do *baixo* (voos e quedas). Sua expressão mais elementar – por assim dizer, o fenômeno primeiro do cômico popular – é um *movimento de roda*, isto é, uma permutação permanente do alto e do baixo do corpo e vice-versa (ou seu equivalente, a permutação da terra e do céu) (sic) (BAKHTIN, 1999, p. 309).

Essa elaboração do corpo grotesco, apontada por Bakhtin, alerta para um corpo em movimento, que não está acabado e, por isso, interage com os distintos elementos que compõem a cena como a gestualidade, a voz, a interação com o público, em festividades carnavalescas compostas por rituais cômicos improvisados ou semi-improvisados, em que se parodiavam os rituais oficiais da igreja.

O “baixo” material e corporal, assim como todo o sistema das degradações, inversões e travestis, adquiria uma relação sensível com o tempo e com as mudanças sociais e históricas. Um dos elementos obrigatórios da festa popular era a fantasia, isto é, a renovação das vestimentas e da personagem social. Outro elemento de grande importância era a permutação do superior e do inferior hierárquicos: o bufão sagrado rei; durante a festa dos loucos, procedia-se à eleição de um abade, de um bispo e de um arcebispo para rir, e nas igrejas sob a autoridade direta do papa, de um papa para rir (BAKHTIN, 1999, p. 70).

Ou seja, os bufões elaboravam essa renovação em praça pública por meio do disfarce, pois na Idade Média a maneira de se vestir estava ligada à função social, segundo um código de forma e cores que determinava o status da sociedade, dando, por meio do plano visual, o papel de cada pessoa, até mesmo do excluído. Dessa maneira, a paródia bufonesca transforma esses códigos, disfarçando as vestimentas e modificando a percepção da ordem estabelecida (KONIGSON, 1999).

Como o disfarce – e por extensão, a máscara – podiam, igualmente, representar contra o código determinado ou, ao contrário, o exaltar, superestimar, isso está perfeitamente ilustrado pelo uso do traje e das máscaras na cena religiosa dos Séculos XV e XVI. O universo representado sobre a cena, mundo social ou forças sobrenaturais, participa de uma ordem de seres comparadas à da sociedade real. Isso não passa, certamente, de um reflexo da sociedade real, mas de uma estrutura do mesmo tipo onde o traje e a máscara são sinais visíveis de uma codificação de uma cadeia de seres teatrais (KONIGSON, 1999, p. 103). (tradução minha).

Contudo, apesar do uso dos disfarces, os bufões na Idade Média não interpretavam personagens bufonescos, mas eram eles próprios. Usavam de sua deformação corporal para construir a comicidade de suas encenações repletas de críticas sociais, apresentadas por meio de paródias ao poder da época, no caso a Igreja, e eram suportados pela tradição carnavalesca da praça pública, que devia ser tolerada pela tradição oficial.

Os bufões da Idade Média mostram uma construção paródica a partir da deformação corporal, em que, através de uma aproximação dos personagens sociais, elaboram seu humor. Sendo assim, a deformação física dos bufões pode ser associada à deformação sugerida epistemologicamente na palavra mentira e ao trabalho desenvolvido em farsa no Teatro de Mentira e outros grupos que prezam esse nível de atuação.

No contexto do teatro contemporâneo, escolas como a de Jacques Lecoq (1921-1999) trabalham com os bufões como parte de sua metodologia de atuação com máscaras. Na escola de Lecoq, os bufões, cujas deformações físicas são criadas artificialmente por diferentes materiais, são consideradas como máscaras de corpo inteiro: “com esse corpo inventado e artificial, eles [os estudantes] se sentem de repente mais livres. Eles ousam fazer coisas que eles não fariam nunca com seus próprios corpos” (LECOQ, 1997, p. 128) (tradução minha).

A estética do grotesco e, de certa maneira, do bufão apontam para construções corporais elaboradas por meio do figurino. Dessa forma, podemos aproximar-nos do pensamento de Vsevolod Meyerhold (1874-1940). Para Meyerhold, a máscara se fundamenta na força sintética e no “poder mágico” que conserva precisamente o fato de dizer uma coisa sem excluir outra. [...] Com esta máscara, o ator mantém às vezes o concreto e o divino, o enraizamento social e a dimensão mítica, o real e o imaginário” (FREIXE, 2010, p. 101) (tradução minha).

Para Meyerhold, o figurino era suficiente para identificar e representar aquilo que ele chamava de “máscara”. Por meio da máscara/figurino, a personagem ganha uma dimensão que ultrapassa o sentido individual subjetivo, passando a representar um indivíduo/personagem que partilha em cena dos sentimentos e sensações coletivas. Nesse sentido, a “máscara” é para Meyerhold indispensável ao ator para que ele possa adquirir as “leis não escritas” do teatro (FREIXE, 2010, p. 94).

Dessa maneira, a máscara-corporal se relaciona com uma tradição que redescobre a dramaticidade contida no gesto e a plasticidade do movimento, ao invés de priorizar a subjetividade do intérprete. Conforme Antonin Artaud⁶, o “domínio do teatro, é preciso que se diga, não é psicológico mas plástico e físico” (ARTAUD, 1999, p. 79). Assim, a máscara corporal se aproxima do gesto grotesco que estiliza o corpo, e dessa forma, o estudante/intérprete atinge uma movimentação plástica, pautada no que Meyerhold define como “um excêntrico excesso” (FREIXE, 2010, p. 101).

Outro elemento associado às figuras carnavalescas dos bufões, charlatões, entre outras, é a noção de paródia. As paródias que os bufões faziam conservavam em si a concepção de um duplo corpo, pois, ao mesmo tempo em que rebaixavam o ser parodiado, enalteciam-no, uma vez que:

[...] as paródias da Idade Média não eram de maneira alguma pastiches rigorosamente literários e puramente denegridores dos textos sagrados ou dos regulamentos e leis da sabedoria escolar: elas transpunham tudo isso ao registro cômico e sobre o plano material e corporal positivo, elas corporificavam, materializavam e ao mesmo tempo aligeiravam tudo o que tocavam (BAKHTIN, 1999, p. 72).

Segundo Neyde Veneziano⁷, paródia do grego, “*paro-odes* significa canto paralelo” (VENEZIANO, 1991, p. 179), ou seja, por meio da paródia é possível construir um diálogo entre duas tradições, em que um discurso subversivo é construído paralelamente ao pensamento hegemônico. Assim, desse diálogo é possível construir um novo modo de conceber uma obra artística.

Essa noção de paródia como uma justaposição de discursos paralelos pode ser, igualmente, vista no estudo sobre paródia da professora canadense Linda Hutcheon (1947), que partiu de uma análise desse fenômeno dentro das artes no século XX. Para Hutcheon, “a paródia é uma das formas mais importantes da moderna auto-reflexividade; é uma forma de discurso interartístico” (HUTCHEON, 1985, p. 13). Para aquela professora, a paródia permite construir mais do que uma crítica, mas uma reflexão de uma outra obra de arte, na medida em que se utiliza de elementos característicos da obra original (re)transformados e (re)elaborados, a fim de criar um distanciamento crítico. Assim, a paródia pode ser uma série de coisas, não

⁶ Ator, diretor e filósofo do teatro francês, Antonin Artaud (1896-1948) criou uma concepção filosófica de teatro chamada Teatro da Crueldade. Seus escritos influenciaram profundamente o teatro contemporâneo.

⁷ Teórica, diretora e encenadora, especialmente voltada para o teatro de revista brasileiro e diversas manifestações populares.

só uma citação, reprodução ou imitação a um texto. Ela “pode ser uma alegre e genial zombaria de outras formas codificáveis” (HUTCHEON, 1985, p. 28).

A paródia pode ser de mão dupla, pois pode conter valores conservadores quando age de forma a escarnecer de outras formas estéticas, ou pode transformar, criar “novas sínteses”, devorando todas as formas estéticas para, de forma híbrida, transformá-las em algo novo. Assim, a paródia não é só a inter-relação entre dois textos, ela passa por um processo de intencionalidade, de se querer parodiar outro texto ou conjunto de convenções. A obra de arte emerge dentro de um contexto, dialogando com determinadas convenções; é desse diálogo que se construirá o sentido da nova obra.

A paródia é dupla, a sua ambivalência brota dos impulsos duais de forças conservadoras e revolucionárias que são inerentes à sua natureza, como uma forma de transgressão autorizada, porque “a paródia tem a vantagem de ser simultaneamente uma recriação e uma criação, fazendo da crítica uma espécie de exploração ativa da forma” (HUTCHEON, 1985, p. 70).

Desta maneira, pode-se perceber que a paródia não é uma imitação, um monólogo do discurso de outro, ela é um diálogo, uma estratégia irônica que trabalha de forma a deixar falar uma voz dupla, porque ela serve para des-ocultar o discurso do outro, pois há um distanciamento que desperta a criticidade no que é apresentado.

É necessário, para se parodiar, um distanciamento crítico sobre o que se irá parodiar. Uma distância autoconsciente para perceber mecanismos que constituem o discurso paródico. É, por meio desse distanciamento autoconsciente, que é possível saber e modular o grau do que está sendo discutido pela paródia, que pode evitar a reprodução inconsciente de clichês.

A farsa é um gênero teatral que nasce de uma situação cênica a ser desenvolvida (VENEZIANO, 2002, p. 126). É “um gênero indestrutível” como diz Pavis, atravessando tempos com suas figuras, tipos cômicos, e máscaras. As estratégias da farsa podem ser redescobertas no contexto do teatro contemporâneo. Neste sentido, segundo Dario Fo⁸:

As farsas foram para mim um exercício importantíssimo para entender como se escreve um texto teatral. Aprendi a montar e remontar os mecanismos da comicidade, a escrever diretamente para a cena. E compreendi também quantas coisas velhas e inúteis havia em tantos textos teatrais, no teatro das palavras. (FO apud VENEZIANO, 2002, p. 119).

⁸ Ator, autor e diretor de teatro italiano. Nobel de literatura, Fo é umas das principais referências sobre o trabalho com máscara e o teatro popular e cômico.

Ou seja, esses exercícios aos quais se refere Fo, estão intimamente relacionados a uma exploração de uma teatralidade associada ao trabalho prático na construção da cena, em uma comunhão entre tradição e contemporaneidade que a farsa aponta.

Vários outros grupos trabalham com esses elementos. O grupo russo Licedei, por exemplo, elabora em cena farsas sustentadas por esquetes clássicas de palhaços reelaboradas no contexto contemporâneo, redimensionando o sentido desses quadros e construindo um outra dramaturgia. Na França, pode-se perceber igual reelaboração nos trabalhos de James Thiérrée, da dupla *Deux à Dos*, do ator Julien Cottureau, entre outros.

Elegi o Teatro de Mentira como campo de experimentação para o meu projeto justamente por ser uma linha de pesquisa associada à mentira, à dissimulação, à paródia. Nesse contexto, bufões, clowns e outros tipos cômicos são figuras referenciais. E a máscara ocupa papel central em todas essas formas de (de)formação física, disfarce, farsa. Mas, essas estratégias humorísticas não tem caráter de pesquisa histórica, e, sim, de recriação e reelaboração, vivenciadas em diálogo com as formas teatrais de nosso tempo.

Os tipos fixos, exageros e caricaturas já apareciam em *Os Preciosos*⁹. Nesse espetáculo, o figurino exagerado e caricatural obrigava os atores a adotarem uma movimentação que deformava o gesto natural. Igualmente, a voz era deformada e estereotipada, semelhante aos desenhos animados. A paródia de estereótipos relacionadas ao gênero feminino também era central no espetáculo *Teatro de Mentira*, onde Felícia Johansson se utilizava de uma dicção e impostação semelhante às vozes estereotipadas das “versões brasileiras” de atrizes estrangeiras, criando uma máscara vocal que parodiava as vozes dubladas da televisão. Como diz Johansson, “a dublagem é uma máscara vocal que cobre outro idioma, enquanto diz que não. E mais: enquanto finge ser sincera, inventa outro idioma para adequá-lo ao original” (JOHANSSON, 2002, p. 102).

Em *A Porca Faz Anos*¹⁰, a “Família Margarina”, conforme imagem abaixo, representava a família perfeita e ideal, tão presente nos comerciais de televisão, em que a felicidade é consequência de um produto adquirido. Por meio do exagero dessa “perfeição”, a gestualidade dos intérpretes foi decupada e ampliada, gerando a caricatura de uma família feliz, evidenciando os “tipos” contemporâneos e denunciando, assim, a artificialidade dos mesmos.

⁹ Espetáculo escrito e dirigido por Felícia Johansson para uma turma de alunos de projeto de diplomação, em 1999. Trata-se de uma farsa que denunciava os desmandos da classe política na capital federal.

¹⁰ Espetáculo dirigido por Felícia Johansson, e criado em processo de escrita colaborativa por grupo de alunos de projeto de diplomação, em 2009. Trata-se de uma farsa musical que parodia as eleições à presidência do Brasil, revelando aspectos grotescos de seus candidatos.



Figura 1 – Família Margarina, do espetáculo *A Porca Faz Anos*, sob a direção de Felícia Johansson, 2009.

Fonte: Do autor.

Ao me responsabilizar pelo treinamento físico e de máscara em *Cabeça Sem Mente*¹¹, trabalhei com noções de máscara corporal, enchementos e outros exercícios relacionados à bufonaria, clowns, máscara neutra e expressiva. O processo de composição desses tipos, bem como outros exercícios desenvolvidos com máscara será explicitado nos capítulos seguintes. Primeiramente, torna-se necessário um breve histórico sobre a noção/utilização da máscara no contexto do teatro contemporâneo, bem como sua origem histórica.

¹¹ *Cabeça sem Mente*, de 2012, é o novo espetáculo dirigido por Felícia Johansson, uma adaptação da obra *Sonho de Uma Noite de Verão*, de William Shakespeare.

2 MÁSCARA ENTRE TRADIÇÃO E CONTEMPORANEIDADE

2.1 Um olhar para trás: a máscara e os elementos pré-dramáticos

Para compreender melhor a noção de máscara no contexto teatral é necessário reconhecer as fontes ritualísticas do teatro, onde a máscara era (e, em algumas tradições, ainda é) utilizada. Nesse percurso, é possível encontrar pontos de contato entre o uso da máscara em rituais e sua utilização no contexto do teatro contemporâneo, tais como: subtração de identidade e consciência cotidiana, importância do ritmo, da dança e da gestualidade, inclusão do observador no espaço/tempo de representação.

O teatro ocidental se desenvolveu à medida que foi se afastando dos rituais. Contudo, apesar da separação, há elementos que interligam essas duas manifestações aproximando-as sempre. Podemos denominar como elementos “pré-dramáticos” aqueles que reconhecidamente pertencem aos rituais, embora tenham sido absorvidos pelo teatro. Schechner afirma que tanto o teatro quanto o ritual fazem parte de uma atividade fora da ordem cotidiana, ou seja, integram manifestações que rompem com o ciclo da vida, “uma realidade para casos especiais, tais como: uso de máscara, figurinos e ações físicas estabelecidas de certa maneira ou improvisadas de acordo com regras conhecidas” (SCHECHNER, 2011, p. 155). Essas regras conhecidas instauram outra realidade, anulando e transpondo a realidade concreta, e construindo assim, uma ponte entre o real e o imaginário.

Além disso, o que é apresentado numa performance é convertido em códigos – quero dizer, especialmente preparado, confinado, contido, destilado, preso, metaforizado – em um ou mais tipos especiais de comunicação, assim como uma mistura de narrativas e serviços do templo hindu igual ao que acontece no Ramlila; ou como uma narrativa fixa e de criatividade individual como em qualquer produção (SCHECHNER, 2001, p. 155).

Isso implica que o comportamento desenvolvido na performance não é arbitrário, pois ele necessita ser previamente conhecido; é preciso aprender tudo, por meio de ensaios, por ensinamento dos mais velhos, dos mestres, por observação ou desenvolvido por regras que interferem e podem determinar os resultados (SCHECHNER, 2011, p. 156). Dentro do ritual no sentido genérico e, igualmente, no teatro, é preciso reaprender esses comportamentos dentro dos limites estéticos da representação.

O limite do ritual encontra-se fora da realidade ordinária, formando-se como um pacto entre os seres impalpáveis, sagrados, e o ser humano. Os rituais alimentam-se de narrativas orais que descrevem os “eventos míticos que são produzidos para a origem e que conduzem à organização do universo dentro da forma atual” (DIETERLEN, 1999, p. 27) (minha tradução). O mito tem duas funções complementares: a primeira traz vida aos seres fantásticos, permitindo-os habitar uma realidade própria; a segunda lida diretamente com os problemas contemporâneos, sendo esses representados e solucionados no campo onírico. O mito é um ponto de reencontro do ser humano com o instintivo que adormece dentro de si.

O ritual localiza-se num campo fora do ordinário por necessitar de uma crença atemporal e impalpável. Através de assuntos e imagens escolhidos a partir da identidade coletiva, a realidade concreta é desafiada. Para sustentar a nova realidade, é necessário mascarar tanto o espaço quanto o tempo.

Esse mascaramento do espaço e do tempo no ritual indicam a influência e importância que o cenário tem na representação teatral, pois é por meio dessa caracterização do espaço que será possível sustentar a realidade inventada e a transcrição temporal da história representada. O espaço ritualístico pode ser associado, a meu ver, ao que se convencionou chamar “circunstância externa dada” no sistema do russo Constantin Stanislavski. A circunstância externa irá interferir, em alguma medida, no interior do manipulador mascarado no espaço ritualístico. Isso porque a máscara está inseparável dos “objetos ritualísticos, fetiches, totens, de uma mesma sociedade dada, inseparável dos mitos criados” (ASLAN, 1999, p. 14) (tradução minha).

Assim como o espaço e o tempo sofrem um mascaramento, preparando o ambiente para a realização do ritual, é necessário transformar as pessoas para a chegada dos deuses. Nesse sentido, a máscara adentra o ritual com uma função de suma importância: ocultar a identidade de quem a usa, a fim de tornar possível a passagem do deus. Ela tem a função de preservar tanto o deus quanto o mortal, na medida em que vela um e revela outro. Seu uso é repleto de cerimônia, pois esse processo permite que o espírito ali encerrado ganhe vida. Na África, não é o objeto “máscara” em si que se respeita, mas o espírito que ela guarda. A máscara ritualística religa o homem as forças sagradas dos ancestrais e dos deuses, permitindo o renascimento (ASLAN, 1999, p. 279).

O portador da máscara é anônimo. Seu anonimato garante sua liberdade e facilita a identificação do auditório. Os participantes do ritual sabem que um homem manipula a máscara mas eles querem ser capazes de se esquecer disso. Eles exigem que ele assuma sua missão sem desmistificá-la (SAGEL, 2009, p. 21-22). (tradução minha).

O pacto estabelecido entre os seres humanos e os seres do além, igualmente se firma entre a sociedade do ritual. É a crença da comunidade que a máscara é inspirada pelo deus que torna sua presença real. Assim, o imaginário é “o resultado sempre flutuante do compromisso que o rito elabora entre o desejo individual e o imaginário coletivo, esse último obrigado às exigências sociopolíticas do grupo concedido” (MAERTENS, 1999, p. 34) (tradução minha). Daí a importância que a comunidade assume no ritual e na máscara dentro dessa manifestação, e igualmente, porque se faz necessária a presença do observador no treinamento com máscaras teatrais.

Dario Fo afirma que uma função da máscara é o travestimento que, para os povos antigos, permitia uma aproximação da caça. Isso porque, através do disfarce, o caçador oculta-se da ira do deus protetor dos animais caçados, bloqueando o tabu. (FO, 1999, p. 32).

Segundo Odette Aslan¹², no teatro, a máscara conserva a noção do sagrado. Ela religa o teatro com as suas origens mais arcaicas, através de duas funções ritualísticas: “tendência espiritual (onde o ator mascarado fica absorto) ou explosão de vitalidade, paródia, sátira de si mesmo ou da sociedade” (ASLAN, 1999, p. 281) (tradução minha). Através da máscara, é possível modificar-se: de personalidade, de sexo, de idade, de aparência.

A máscara é a expressão das transferências, das metamorfoses, das violações das fronteiras naturais, da ridicularização, dos apelidos; a máscara encarna o princípio de jogo da vida, está baseada numa peculiar inter-relação da realidade e da imagem, característica das formas mais antigas dos ritos e espetáculos. O complexo simbolismo das máscaras é inesgotável (BAKHTIN, 1999, p. 35).

A máscara como objeto associa-se ao corpo para tomar vida e necessita do figurino para compor sua silhueta e credibilidade. Pensamos máscara em associação ao conceito de Patrícia Gattepaille¹³ que apresenta uma tríade pertinente para se pensar a máscara, tanto no ritual quanto no teatro: “Máscara = máscara(objeto) + gestualidade + figurino” (GATTEPAILLE, 2002/2003, p. 2) (tradução minha), ou seja, o trabalho de máscara implica a união desses três elementos para tornar viva a figura representada. O objeto máscara traz a face, o rosto; o figurino caracteriza e compõe essa figura e a gestualidade torna verossímil este ser representado.

A máscara é animada por um imaginário mítico que sustenta a chegada e estada do ser (deus, demônio, ser sagrado ou profano) no espaço do ritual. Contudo, apesar de ser um apoio

¹² Pesquisadora da *mise en scène* contemporânea, publicou vários livros sobre o tema entre 1970 a 2002.

¹³ Artista plástica, marionetista e escultora de máscaras. Trabalhou com diversos grupos e fundou a companhia Azur e Aéroplanes, sediada em Paris.

narrativo baseado na mitologia, a maneira de representar esse mito ocorre por meio da dança no espaço e tempo presente.

Os rituais e as máscaras têm uma linguagem privilegiada, a dança. [...] dançar é devorar o espaço e engolir o tempo. [...] quando eles rodam neles mesmos, suas cabeças tornam-se o eixo do cosmo. [...] a dança é o meio de expressão que unifica a história dos homens. [...] a dança é o fundo cultural comum (SAGEL, 2009, p. 26). (tradução minha).

No ritual, por meio da dança, o manipulador da máscara traduz em ações, ritmos e gestos toda a pulsação divina do deus. Deve-se pensar na máscara como resultante da combinação de dinâmicas que modificam o corpo cotidiano do manipulador. E assim, embora pertença a uma estrutura pré-determinada, sua performance se dá dentro dos acontecimentos ocorridos na realização de um ritual específico, com todas suas variantes possíveis.

A máscara age como um espelho da sociedade, refletindo-a num universo onírico, ritualístico, enquanto que o manipulador por baixo da máscara pode ver sem ser reconhecido. O anonimato faz com que o indivíduo possa mostrar o animalesco contido no ser humano (SAGEL, 2009, p. 15). Isso, porque a máscara transforma, protege, esconde, mas ao mesmo tempo libera e revela. À medida que ela anula a identidade do seu manipulador, a máscara “conduz a explorar mais e mais profundamente o ser humano, em suas fontes mais secretas. Tudo o que a sociedade inibe a máscara faz ressurgir”(ASLAN, 1999, p. 280) (tradução minha).

Assim, o corpo no trabalho de máscaras teatrais tem grande importância, pois é através dele que é possível dar vida a personagem representada. É por meio de uma construção plástica do movimento que o ser mascarado sobre o palco torna-se vivo e crível. Uma máscara que não pode transformar e ser transformada pelo estudante/intérprete que a veste pode ser considerada uma máscara morta.

Cada estudante/intérprete, ao usar a máscara, faz surgir uma nova maneira de manipulá-la, gerando assim outras fisionomias na máscara, quebrando a sugestividade de sua expressão que não deve ser rígida, mas deve se modificar de acordo com o trabalho corporal de cada estudante/intérprete. Isso porque, a utilização adequada do corpo transforma a fixidez da máscara: “são os gestos, com ritmo e dimensão variável, que modificam o significado e o valor da própria máscara” (FO, 1999, p. 53).

Uma máscara que não modifica sua expressão com a alternância de ritmo e dinâmica dos movimentos do seu usuário é uma máscara morta, pois se reduz a ser apenas a parte que

cobre a cabeça do seu portador, não provocando a instauração de uma outra realidade, que por consequência, denuncia o ser mascarado como algo inventado. A máscara que modifica sua expressão é sustentada pela tradição imagética e imaginária, tornando crível e real a realidade inventada.

A máscara opera fora e dentro dos limites de representação. É um objeto de ruptura que religa. O usuário da máscara deve “desaparecer”, subtraindo sua humanidade e a religando a um outro estado. Um estado de disponibilidade criativa, que permite a chegada do “deus”, do ser mítico, ou do personagem que será representado durante a cerimônia ou espetáculo.

No espaço do ritual, o manipulador torna-se um médium, que ao esconder seu rosto, se ornamentar com os figurinos e assumir a gestualidade da divindade, religa-se com o sagrado, com seus ancestrais e seus deuses. O indivíduo metamorfoseia a “*persona*” em algo sagrado. “A máscara metamorfoseia, libera, protege, esconde. Sua expressão cristaliza um estado a qual chega o deus ou o personagem representado; ‘fora de si’ dentro do furor ou da alegria” (ASLAN. 1999, p. 279) (tradução minha).

Em minha experiência pessoal, como adepto ao observar as práticas ritualísticas realizadas durante uma festa, percebo que a perspectiva de um estado de metamorfose, fora de si, mas pleno de furor e alegria, pode ser observada no Brasil dentro do candomblé, cuja máscara/ornamento permite que o filho de santo desapareça e recontar, através da dança em transe, o universo mítico do orixá.

Por debaixo da máscara o usuário encontra-se na via negativa, sua primeira negação é a recusa da expressividade facial. Ele não é nem ele nem o outro. Ele esta duplamente negando uma identidade,

[...] ele atua no campo entre o negativo e o duplo negativo, um campo de potencial ilimitado, livre assim da pessoa [não] e da pessoa representada [não não]. Todas as performances eficientes têm em comum essa qualidade “não- não não” [not – not not]: Olivier não é Hamlet, mas ele também não deixa de ser Hamlet: sua atuação está entre a negação de ser outro [= Eu sou eu] e a negação de não ser o outro [= Eu sou Hamlet. (SCHECHNER, 2011, p. 160).

Ou seja, o manipulador trabalha no limiar, entre duas identidades, sem se transformar em outra pessoa. Contudo, dentro do ritual o manipulador empresta seu corpo em carne e osso na dança da representação ritualística. Movido pela música e pela dança, ele representa o sopro do além, revivendo imagens e conceitos conhecidos pela comunidade na qual está inserido o ritual.

A potência de diálogo entre essas duas identidades com a capacidade de anular a personalidade cotidiana em prol da representação divina é o que, indiretamente, ambicionaram alguns mestres pedagogos do teatro¹⁴ no início do século XX, cujo intuito era trazer ao ator a capacidade de representar, através do simbólico, a obra de arte desejada. Ao intérprete mascarado, cabe o papel de vestir a máscara e ser tomado por um fluxo que o conduzirá e o harmonizará com o espaço cênico, fazendo com que a representação torne-se um acontecimento de compartilhamento. O intérprete deve “entrar na performance, fazer o seu papel, vestir a sua máscara – usualmente atuando como agente de forças maiores, ou possuído diretamente por elas – e sair (SCHECHNER, 2011, p. 167). Ou seja, o intérprete deve se adaptar à máscara e se colocar a serviço dessa, e não a máscara ao serviço do intérprete. Esse deve ser capaz de adotar a personalidade da máscara tomando consciência da movimentação necessária pra fazê-la viver.

A máscara é um objeto que está sempre *entre*. Entre o ritual e o teatro, entre o sagrado e o profano, entre o deus/personagem e o intérprete/portador, entre a consciência e o transe, entre a tragédia e a comédia, entre o ridículo e o sublime, entre a identidade e o anonimato.

A aproximação entre teatro e ritual é, talvez, mais perceptível no oriente, em países como o Japão, Índia, China, Bali. Os japoneses têm no Nô toda uma estrutura ritualística para o uso da máscara, sendo essa, “um objeto quase mágico que contem a essência do personagem” (MARTEZEL, 1999, p. 73) (tradução minha). Assim, com a devida transformação, a máscara passa do plano religioso para o plano estético, conservando a pulsação ritualística na representação. A máscara é guardada em uma urna e conservada num altar; sua manipulação é realizada dentro de uma estrutura que exige do seu intérprete, não apenas conhecer o vocabulário corporal do personagem, mas a estrutura de vestimenta da máscara (MARTZEL, 1999, p. 74-75).

Na Índia, há um modelo cerimonial onde, de alguma maneira, as máscaras *escolhem* os seus usuários. Isso porque a máscara no Kathakali é representada através de maquiagem. Cada maquiagem tem uma característica fixa e representa, através de suas cores e traços, os personagens. Os intérpretes que usam essas máscaras/maquiagem são escolhidos de acordo com os traços físicos de seus rostos, que se assemelham a característica do personagem (SALVINI, 1999, p. 93-100).

¹⁴ Esses mestres pedagogos serão estudados no próximo tópico.

Os elementos pré-dramáticos nos apresentam outro ponto de vista sobre a utilização de máscaras teatrais, pois eles remontam aos rituais, situando a máscara dentro de uma cosmologia ancestral que se relaciona com os mitos e o imaginário coletivo. Ao situar a máscara nesse contexto, é possível pensá-la além de um pedaço de pano, papel, tecido ou couro que apenas cobre a face de quem a usa.

Para se tornar viva, a máscara deve responder aos acontecimentos ocorridos no tempo e no espaço durante a performance, por meio da variação de ritmo, respiração e repertório gestual do intérprete. Igualmente, o intérprete deve buscar contato com o espectador, pois, como foi afirmado anteriormente, é a crença do outro ao observar a máscara que torna vivo o personagem sobre o palco. Tanto no ritual quanto no teatro, a função da máscara é mascarar. Contudo, para um bom resultado desse mascaramento é necessário que o usuário adote outra postura gestual que o identifica com a representação do deus ou do ser que ele veste.

2.2 A utilização da máscara na formação de intérpretes teatrais no contexto do teatro contemporâneo

No começo do século XX, inúmeros artistas buscaram compreender o uso da máscara em tradições teatrais do oriente e do ocidente com o intuito de recuperar a teatralidade, que havia praticamente desaparecido sob a vigência do naturalismo.

Como foi desenvolvido anteriormente, a máscara permite que o usuário se dispa de seu gestual pessoal e cotidiano para se submeter à dinâmica física e material da própria máscara, em um exercício de disponibilidade e invocação. Assim, a máscara exige que o estudante/intérprete atue de modo diferenciado, condicionando seu corpo e sua voz a essa nova *persona*. Neste tópico, irei discorrer sobre a contribuição dos principais diretores que tiveram, no centro de suas pedagogias, o trabalho com máscaras como um instrumento para redefinir, intensificar e aprimorar os componentes não verbais da arte do ator.

O inglês Edward Gordon Craig (1872-1966), o russo Vsevolod Meyerhold (1874-1940) e o francês Jacques Coupeau (1879-1949), se preocuparam, no início do século XX, não apenas com a revitalização ou reatralização da cena, mas também, com a formação de intérpretes que pudessem corresponder às expectativas e percepções da cena teatral de sua época.

Craig iniciou seu trabalho como ator na companhia de Henry Irving (1838-1905) porém, seu trabalho como ator durou pouco e ele acabou se direcionando para o trabalho de direção, cenografia e teoria teatral. Além de escrever vários artigos sobre teatro, Craig editou uma importante revista intitulada *The Mask* (1908-1929), que apresentava um pensamento radical: a razão que impossibilitava o teatro de adquirir o status de arte era a presença do elemento humano na cena, ou seja, o próprio ator. Para Craig, o ator era escravo de suas emoções, alguém que poderia ser afetado pelo acaso e pelo descontrole emocional no momento da representação. A fim de contornar esse problema, Craig sugeriu a substituição do ator por uma “supermarionete”. Essa ideia não defendia a anulação ou exclusão do ator no teatro, mas apontava a urgência de se formar atores distanciados de suas próprias emoções. Para Craig, a supermarionete deveria “ser considerada como a metáfora poética de uma nova raça de atores” (CRAIG apud BABLET, 1999, p. 141) (tradução minha).

Craig buscava, com esse pensamento, combater os costumes de atores, atrizes e vedetes que imperavam na sua época. Ele almejava elevar o teatro ao status de “arte verdadeira”, servindo-se da máscara para combater três conformismos de seu período: “contra o ator e seu ‘exibicionismo; contra o autor e suas pretensões literárias; contra a heterogeneidade da linguagem teatral” (FREIXE, 2010, p. 37) (tradução minha).

Na concepção deste diretor inglês, a arte está em representar, por meio de símbolos, a realidade, sem necessariamente a reproduzir tal qual ela se apresenta na natureza. Nesse sentido, tudo o que é excessivamente humano impossibilita a simbolização na arte. Assim, somente neutralizando a humanidade do ator, o teatro poderia alcançar essa simbolização ideal, gerando uma arte produzida pela inteligência do sensível, em oposição à casualidade do momento (CRAIG, 1916, p. 64).

Craig afirmava que os efeitos do acaso transpareciam no rosto mais do que em qualquer outra parte do corpo e, no anseio de afastar a instabilidade facial do ator, fruto de sua inconstância psicológica, a máscara ocuparia um lugar central, pois “ela obriga o ator a desenvolver seu jogo através do conjunto de seu corpo, seu emprego unifica a silhueta do personagem: não mais a cabeça em corpo vestido de figurino, mas uma figura” (CRAIG apud BABELT, 1999, p. 141) (tradução minha). Ou seja, a máscara anula o traço casual e humano da interpretação, fazendo com que o intérprete comprometa todo seu corpo na simbolização e variação do personagem.

Para Craig, a substituição do ator por uma supermarionete é uma metáfora para um intérprete capaz de ser *animado pelo deus*, ou seja, capaz de operar simbolicamente sua representação, distanciando-se da mesma. Em uma breve genealogia das marionetes, Craig

afirmava que as mesmas descendiam dos totens antigos, da representação dos deuses de pedra que foram ganhando tridimensionalidade.

Na imagem abaixo, que pertence a coleção pessoal de Craig, pode-se perceber essa tridimensionalidade sugerida pelo diretor inglês, bem como uma proximidade entre a marionete e o corpo humano, pois “a marionete imita o homem e o ator imita a marionete” (MNOUCHKINE, 2005, p. 117) (tradução minha). Dentro dessa concepção, há uma sugestão de que o trabalho do ator não está embasado nas emoções, mas deve ser animado por uma força superior, ou seja, o sentido da representação.



Figura 2 – Marionete na coleção de Craig.

Fonte: Les utopies du masque sur les scènes européennes du XXème siècle.

O revolucionário russo Meyerhold, discípulo de Constantin Stanislavski e criador da Biomecânica, igualmente buscou uma linguagem cênica que evitava o trabalho de atuação a partir da subjetividade dos intérpretes. Nesse sentido, Meyerhold se distanciou do método de seu mestre Stanislavski, que intencionava encontrar equivalentes emocionais entre o ator e a personagem representada. Assim como Craig, Meyerhold verificou na arte da marionete a possibilidade de um movimento perfeito, puro, livre da emoção e/ou das ilustrações do

cotidiano. Ao mesmo tempo, o diretor russo afirmava que, somente na mais total consciência de suas ações, é possível ao ator emocionar o público.

O objetivo precípua do ator meyerholdiano não é sentir, mas dominar os meios de transmitir ao público uma partitura de emoções, sugestões, questionamentos, impulsões e deslanchar os processos que convocam imaginação e reflexão, pôr em jogo uma forte atividade associativa de seu *parceiro-espectador* sem o qual o espetáculo não existiria: é nele que devem nascer as emoções ligadas aos sentimentos a que o ator, sem experimentar, tem condições de suscitar [sic] (PICON-VALLIN, 2006, p. 30).

A associação com a marionete é uma tentativa de provar que o ator não deve sentir o que vai transmitir ao público. Mas, “embora os bonecos nada sintam, o simples fato de mostrarem o que está determinado de antemão permiti-lhes alcançar com a precisão o objetivo projetado” (PICON-VALLIN, 2006, p. 50).

Acredito que esse paradoxo pode ser traduzido pelo poema de Fernando Pessoa:

O poeta é um fingidor.
Finge tão completamente
Que chega a fingir que é dor
A dor que deveras sente.

E os que lêem o que escreve,
Na dor lida sentem bem,
Não as duas que ele teve,
Mas só a que eles não têm.

E assim nas calhas de roda
Gira, a entreter a razão,
Esse comboio de corda
Que se chama coração.
(PESSOA in MOISÉS, 2007, p. 96-97).

O poeta português desvela o ofício do poeta como alguém que manipula as palavras na construção da emoção verdadeira. Aquela que não é sentida, mas (re)vivida através da dinâmica, do girar das palavras, pontos e vírgulas na construção poética no espaço da escrita.

A máscara direciona ao nascimento de um intérprete-poeta que tem consciência do “valor autônomo da ‘técnica de ator’, que constrói seu personagem a partir de diferentes elementos: a tradição, as leis cênicas, a estrutura da peça, seus dados pessoais, em um princípio de liberdade na submissão” (PICON-VALLIN, 1999, p. 155). Nessa concepção, a máscara é símbolo, pois lida prioritariamente com a forma, rompendo com a necessidade de representar, através da verossimilhança, a cena cotidiana.

Assim, a máscara distancia o intérprete de seus traços humanos e o transporta para o limite do possível, para uma realidade simbólica dotada de uma lógica própria, que é revelada na performance dessas figuras, no espaço-tempo da cena. Não se busca a ilusão ou identificação da realidade, mas há uma reconstrução e recriação de outra realidade: a realidade estabelecida e regradada pela necessidade da estrutura do jogo cênico sobre o espaço de representação.

Meyerhold desenvolveu seu sistema de treinamento através da pesquisa e reelaboração de gêneros teatrais que têm relação direta com a máscara, tais como a *commedia dell'arte*, os palhaços de circo e as marionetes. Porém, segundo Béatrice Picon-Vallin¹⁵ (PICON-VALLIN, 2006, p. 62/65), a biomecânica é um método que se encontra ainda pouco esclarecido, pois poucos de seus discípulos o difundiram. Além disso, essa pesquisa foi interrompida com a morte precoce de Meyerhold.



Figura 3 – Atores dirigidos por Meyerhold executando exercícios de biomecânica.

Fonte: <http://degenerateartstream.blogspot.com.br/2012/09/this-post-wont-be-surprise-to-anyone.html>

Copeau difere-se de Craig e Meyerhold porque não pretendia uma reforma do teatro, e sim, um renascimento do mesmo.

Através de seus exercícios, o mestre francês subtraía temporariamente a fala do intérprete teatral para que este desenvolvesse e ampliasse sua linguagem gestual. Mas, de maneira alguma Copeau pretendia que o ator tentasse, através do gesto, traduzir o sentido de

¹⁵ Diretora do laboratório de pesquisa das artes do espetáculo do CNRS e professora de história do Teatro CNSAD. Picon-Vallin é uma grande referência na pesquisa sobre Meyerhold.

sua fala em cena. Ao contrário, a intenção de Copeau era de que o ator construísse um equivalente simbólico e físico para a sua fala, de maneira que pudesse valorizar cada momento do gesto e/ou do texto quando a palavra fosse utilizada novamente. Dessa forma, Copeau intencionava redimensionar o lugar da palavra em cena.

Com Copeau, vê-se a ambição da criação de uma “Comédia e de uma Tragédia *novas* inspiradas na *Commedia dell’Arte* e na Tragédia Grega.”(BENHAÏM, 2003, p 244) (tradução minha). Entretanto, esse anseio não tinha qualquer caráter museológico, mas sim, um caráter de redescoberta, recriação e inspiração.

Sob a influência da tradição oriental, sobretudo o Japão, Copeau desenvolveu treinamentos com o que veio a denominar de “máscara nobre”. Essa máscara, como pode ser observada na imagem abaixo, é inspirada na máscara feminina do Noh japonês. A “máscara nobre” possui uma inexpressividade que obriga o ator a buscar uma nova expressividade. Para Copeau, através desta máscara, são eliminados todos os clichês embutidos na face e no corpo do ator.



Figura 4 – Máscara Noh feminina (à direita) que inspirou a Máscara Nobre de Copeau (à esquerda).

Fonte: Les utopies du masque sur les scènes européennes du XXème siècle.

É através da *linhagem* francesa de Jacques Copeau que a tradição da máscara ganhou desdobramentos significativos que conduziram a múltiplas metodologias, influenciando o universo teatral e pedagógico contemporâneo. Muitos desses desdobramentos se devem ao impacto de um dos principais legados de Copeau: a escola Vieux Colombier, criada em 1913.

Dessa escola sofreram influências, direta ou indiretamente, uma infinidade de nomes do teatro francês e mundial: Charles Dullin, Louis Joveut, Jean Dasté, Etienne Decroux, Jean-Louis Barrault, Jacques Lecoq, Antonin Artaud e toda uma geração que preza uma formação gestual para o ator, sem renegar a importância da palavra e do texto no teatro. Essa tradição também recupera e enfatiza a importância do jogo e da máscara na formação do intérprete.

Entre os herdeiros de Copeau, Jacques Lecoq (1921-1999) tornou-se uma das principais referências no trabalho com máscaras no contexto do teatro contemporâneo. Discípulo de Jean Dasté, aprendeu com este sobre a “máscara nobre”, proposta desenvolvida anteriormente por Copeau. Como já visto, essa máscara conserva o estado de calma, sem expressão alguma. Lecoq se aprofundou na pesquisa dessa máscara para chegar ao que ele denominava como “máscara neutra”.

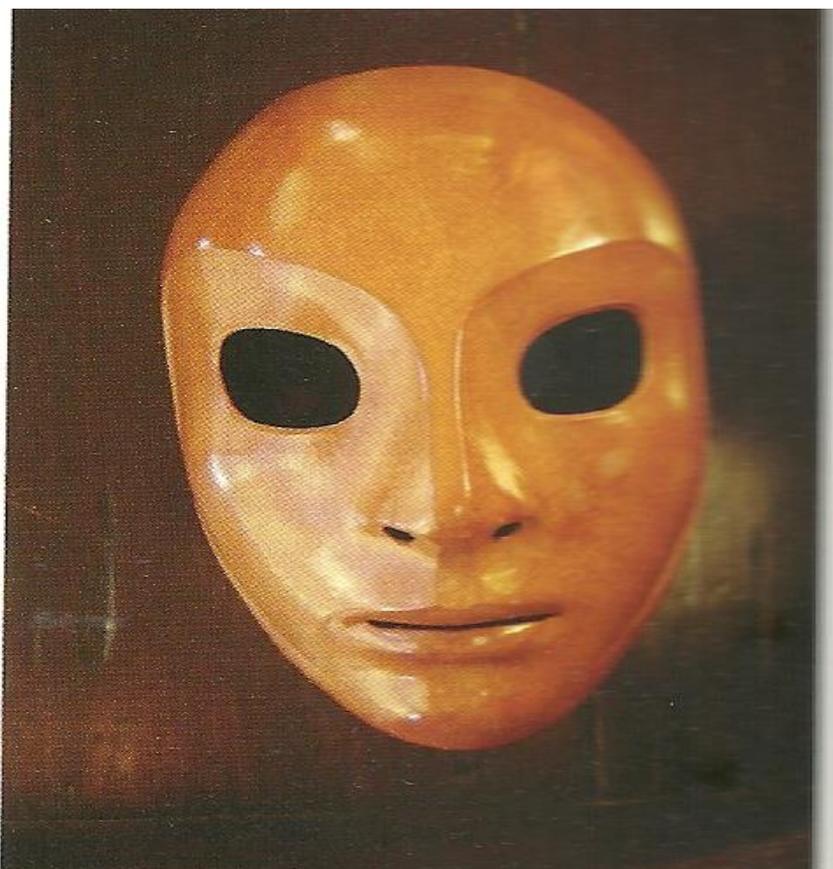


Figura 5 – Máscara Neutra desenvolvida por Lecoq e Sartori, a partir da máscara Nobre de Copeau.

Fonte: Le corps poétique – un enseignement de la création théâtrale.

A máscara neutra, como pode ser vista na imagem acima, está na base da pedagogia teatral da École International Jacques Lecoq, fundada por ele em Paris, em 1956. Essa máscara é utilizada para trabalhar a presença cênica do intérprete, conduzindo-o a uma

sensação de calma. Ela ajuda a sentir o estado de neutralidade anterior à ação: “Quando o aluno sentir o estado neutro, de início, seu corpo será disponível como uma página em branco sobre a qual poderá se inscrever a escritura do drama” (LECOQ, 1997, p. 47) (tradução minha). Lecoq não utiliza o conceito da página em branco como um anular dos conhecimentos do aluno/intérprete, mas como uma metáfora do estado de disponibilidade e abertura para o novo.

Como a luz branca ao passar pelo prisma de cristal deflagra várias luzes que compõem o arco-íris, o intérprete, ao tornar-se uma página em branco, pode colorir-se no espaço segundo as cores que lhe são caras, em caminhos que lhe são necessários, em gêneros que lhe são primordiais, em urgências que lhe são verdadeiras. A preocupação de Lecoq é que o aluno/intérprete se torne disponível para a cena e para o jogo cênico.

O intérprete não trabalha de forma arbitrária, a partir do nada. A máscara conduz a uma moldura gestual, um foco, uma linha geral de conduta. Faz surgir traços da personalidade do intérprete que enriquecem a representação que só se concretizará no espaço de jogo, na descoberta das relações com o espaço e com os elementos que compõem o mesmo (intérpretes, luz, música, objetos, cenário, texto, espectador).

Lecoq não fala de ação, mas de movimento dramático. Isso porque o movimento, retrabalhado de distintas maneiras, pode gerar justificativas dramáticas diferentes, possibilitando uma ampliação de significação do mesmo. O movimento pode ganhar distintas significações porque “não existe nunca uma só justificativa, o contrário é igualmente possível. Todas as grandes atitudes são portadoras de múltiplas possibilidades, e assim, são notavelmente teatrais e pedagogicamente ricas” (LECOQ, 1997, p. 89) (tradução minha).

Etienne Decroux (1898 – 1991), criador da Mímica Corporal Dramática, discípulo de Copeau, atribui a seu mestre a origem de seu sistema de treinamento. Decroux costumava afirmar que sua contribuição para o teatro teria sido “acreditar” nos exercícios desenvolvidos na escola do Vieux Colombier. Muitos desses exercícios foram transmitidos e ensinados a Decroux por Suzane Bing¹⁶ (1885-1967). Para Copeau/Decroux, o corpo é como um teclado que deve ser capaz de dissociar-se, de mover uma parte independente da outra e ser capaz de produzir *som* aos olhos. O diálogo entre as *teclas/partes* do *corpo/teclado* faz produzir *movimento/música* no espaço, que através do ritmo produz sentido. (DECROUX in PEZIN, 2003, p. 65).

¹⁶ Atriz francesa, uma das fundadoras do Théâtre du Vieux Colombier com Jacques Copeau. Era a responsável pelo desenvolvimento do trabalho com máscara dentro a escola de Copeau.

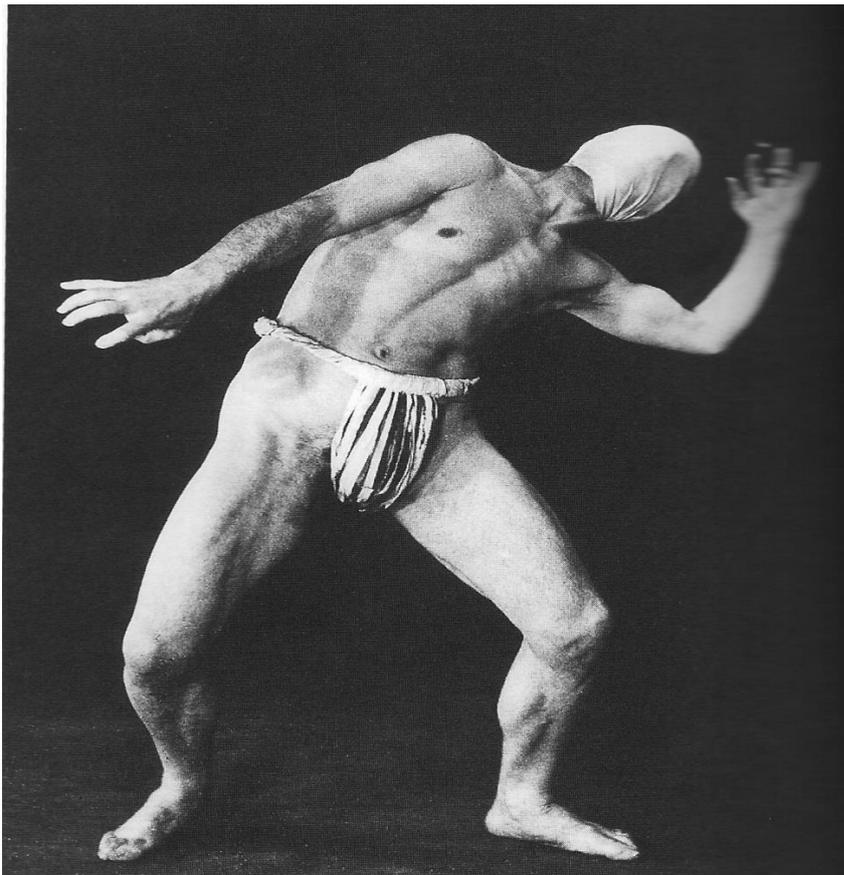


Figura 6 – Etienne Decroux em uma demonstração de mímica.

Fonte: Mime corporel, textes, études et témoignages.

Assim como Meyerhold e Craig, Decroux considera o rosto como um elemento que atrapalha a representação. Para ele o “rosto é algo obscuro” e as mãos são cúmplices por fazerem imprimir a “falsidade” na cena. Dessa maneira, a máscara, como observada na imagem acima, é uma possibilidade de neutralizar o rosto e direcionar o olhar para uma figura corporal. Esta figura aparece quase que abstraída, distanciando-se do ser humano em uma via negativa que, ao negar a expressão facial, ou seja, a expressão humana, ao mesmo tempo aproxima-se do ser humano, representando-o simbolicamente (DECROUX in PEZIN, 2003, p. 134).

Assim como Lecoq, o mestre da mímica dramática considera que a máscara “tem um aspecto que permite ao ator interpretar todos os sentimentos possíveis sem ser ridículo” (DECROUX in PEZIN, 2003, p. 134) (tradução minha). Ou seja, livre dos comentários faciais, o intérprete poderia representar os sentimentos de uma maneira econômica e justa para a cena, sem excessos.

A máscara permite, segundo essa perspectiva, anular características indispensáveis para fazer aparecer características do personagem, do sentimento, da representação. Assim, graças à máscara, o intérprete pode esquecer o seu “eu” e se concentrar no que faz, no que quer, no seu ideal, na personalidade verdadeira (DECROUX in PEZIN, 2003, p.135). Sendo assim, a máscara impulsiona o intérprete para um foco preciso na ação que está executando, transformando a contracena numa potência de gestos, olhares e respiração.

Isso se dá através do jogo que impulsiona as subjetividades de maneira objetiva para um conflito: o dramático. Conforme Copeau, “devemos pensar que o drama, é considerado antes de tudo ação, em sua essência uma dança, operação primordial do ator na sua busca de uma técnica, não intelectual, mas física, corporal” (COPEAU apud BENHAÏM, 2003, p. 244) (tradução minha).

Lecoq aponta duas utilidades para a máscara: a primeira é a serviço da representação, ou seja, uma função teatral propriamente dita, e a segunda está empregada em desenvolver nos atores um nível de jogo, mesmo quando estão sem máscara (LECOQ, 1999, p. 265). Um nível de jogo que, para Ariane Mnouchkine, diretora do Théâtre du Soleil e discípula de Lecoq, permite que o ator se distancie do psicologismo e de toda armadilha interpretativa, pois o ator deve ser capaz de “produzir no espaço uma escritura, ele escreve com seu corpo, é um escritor do espaço. (MNOUCHKINE, 1999, p. 233) (tradução minha).

Esse jogo de máscara “não é uma ciência exata mas é uma arte exata, que clama por um discurso poético (que as palavras não podem traduzir)” (LECOQ, 1999, p. 266) (tradução minha). Assim, como o mestre do Vieux Colombier, Lecoq identifica o dramático no corpo com as ações de “puxar” e “empurrar”. “Pode-se empurrar e puxar, assim como ser empurrado ou puxado [...] psicológico ou físico, tudo consiste nessas duas forças” (LECOQ, 1997, p. 91) (tradução minha).

O dramático é o desacordo, o que não está resolvido, o sintomático, os opostos em conflito. Como afirma Ariane Mnouchkine,

O jogo, é ‘sintomático’, vocês [os atores] são os dissecadores. Se não tem sintoma, não tem mal da alma, não tem sentimento, não tem estado. O trabalho de vocês, é

representar esses sintomas. É preciso se servir da ação para manifestar os sintomas (MNOUCHKINE, 2009, p. 107). (tradução minha).

Mas como dar vida à máscara tornando-a tradutora de sentimentos humanos se não se trabalha com a emoção do intérprete? A fim de solucionar essa desumanização, e, ao mesmo tempo, alimentar a vida do personagem mascarado, Lecoq sugere o “método de transferência”, que “consiste em se apoiar nas dinâmicas da natureza, nos gestos de ações, nos animais, para se servir como fins expressivos a fim de melhor representar a natureza humana” (LECOQ, 1997, p. 55) (tradução minha).

A identificação com materiais possibilitaria resgatar forças primitivas, universais, equivalentes às paixões e humores humanos. Lecoq percebe que a dinâmica e o ritmo desses elementos e materiais podem ser traduzidos corporalmente. Assim, a mudança de ritmo e dinâmica desses materiais gera significados e sentidos diferentes, e com isso, a vida da máscara se potencializa.

Essa constatação possibilita a construção do sentido a partir da manipulação dos materiais em um jogo de ritmo, tempo, dinâmica, densidade, que simbolicamente desvelam os sentimentos humanos, sem que o intérprete necessariamente trabalhe com suas emoções. Dessa forma, a força dos elementos e materiais equivalem e traduzem as paixões humanas e seus humores.

A preocupação desse intérprete é dominar essa dinâmica de ritmos no espaço, e compreender como eles ganham equivalência no seu corpo. Por isso, é tão importante para Meyerhold que o intérprete tenha uma educação musical, pois somente com esse aprendizado poderá sentir o tempo justo de um jogo estabelecido no espaço cênico. Porque “é preciso achar o ritmo [...] o ritmo é orgânico. O ritmo é a resposta de um elemento vivo” (LECOQ, 1997, p. 44) (tradução minha).

O jogo dramático é uma potencialização da contracena. O intérprete aprende corporalmente princípios da contracena. Há uma abertura para o diálogo com todos os elementos da cena, pois, o desacordo, o puxar o empurrar, o sintomático – tudo leva a uma oposição complementar que conduz à contracena, ao diálogo, ao dramático; ou seja, algo que precisa ser resolvido, solucionado no espaço no momento do aqui agora, onde a situação e o gesto acontecem.

Nessa perspectiva, a noção do dramático não está subordinada ao gênero literário do drama, mas está calcada na ação do corpo no espaço do jogo cênico. Dessa maneira, é no corpo do intérprete que se inscreve a dramaticidade representativa, é o encontro da figura mascarada que dialoga com os símbolos, resignificando-os. “A Máscara, no que diz respeito à

sua função de representação, é também um meio de alcançar uma dimensão de jogo, de permitir ao comediante alcançar os grandes textos tal qual àqueles da tragédia grega.” (LECOQ, 1999, p. 268) (tradução minha). Ou seja, o que importa no trabalho com máscaras, dentro dessa concepção, é perceber a clareza das leis e os princípios do jogo cênico. É através dessas leis que o interior do intérprete reflete as provocações do exterior.

A utilização da máscara favorece o jogo dramático, ampliando a relação do corpo do ator com os elementos da cena. Essa situação de interação amplia e intensifica a compreensão das potencialidades expressivas do intérprete. “É a situação que justifica as ações. O mais importante é encontrar sua situação, seu estado” (MNOUCHKINE apud FÉRAL, 2010, p. 63-64) (tradução minha).

A respeito do trabalho com máscaras desenvolvido com o *Théâtre du Soleil*, Mnouchkine afirma que: “a máscara impunha um tal trabalho sobre o signo teatral, no modo de representar as coisas, que ela constituía uma disciplina de base e esta disciplina se tornaria para nós indispensável (MNOUCHKINE, 1999, p. 231) (tradução minha). Porque “atrás da máscara, graças a ela e com a ajuda dela, emergem personagens mergulhados em aventuras extraordinárias” (MNOUCHKINE apud FÉRAL, 2010, p. 65) (tradução minha).

Dessa maneira, acredito que a máscara seja fundamental na formação de um tipo de intérprete, pois ela redescobre a tradição teatral e, ao mesmo tempo, prepara esses intérpretes para a descoberta de caminhos inusitados, combinando tradição e contemporaneidade, disciplina e liberdade de expressão. A máscara desenvolve a dramaticidade contida no gesto e a percepção do diálogo em relação a outros elementos componentes na cena.

3 O TEXTO DE TESSITURA E SUA REPRESENTAÇÃO

Imagem-Ação é um jogo teatral, muito utilizado em encontro de amigos, (ao menos, na minha experiência com os meus), com a finalidade de interação e lazer. Nesse jogo, um participante deve representar, por meio da mímica, imagens que permitam uma associação a filmes conhecidos. Dentro da regra do jogo, é possível uma decupagem de imagens que representam partes do nome do filme. O objetivo é que, por meio de uma justaposição de imagens, seja possível, por associação, chegar ao nome correto pretendido.

O corpo todo se engaja no comprometimento de fazer passar, via imagem em ação, o sentido, construindo uma ponte entre a experiência visual realizada em dado momento e a lembrança real do filme. É uma forma de chamar a memória para participar na narração visual, que se constrói no espaço presente, em um duplo movimento de interpretação, em que as imagens, executadas por mímica e o anseio do espectador em descobrir o que está sendo apresentado geram uma situação dramática, uma escrita realizada no momento em que ação é feita.

Penso que essa maneira de escrever uma situação dramática no espaço com o próprio corpo é parte do ofício do intérprete/autor. Neste tópico, estarei preocupado em discorrer sobre a escrita visual que o intérprete teatral pode realizar. Para tanto, irei discorrer sobre o conceito de Texto de Representação, observando elementos fundamentais de sua composição.

3.1 Texto de representação e a imagem em movimento

Ao se distanciar dos rituais, o teatro ocidental adquiriu uma estrutura dramática fortemente influenciada pela Poética¹⁷ de Aristóteles. Mesmo com inúmeros desdobramentos e modificações, em uma medida ou outra, a maneira de compor um texto dramático parte da influência do filósofo grego.

O teatro ocidental deu ao texto a supremacia da arte teatral. Para Artaud (1999, p. 75), “o teatro tal como o concebemos no Ocidente está ligado ao texto é por ele limitado. Para nós, a Palavra é tudo no teatro e fora dela não há saída”. A aproximação da escrita dramática com a literatura influenciou o status supremo conferido ao texto no teatro.

¹⁷ Obra dedicada ao estudo da poesia e da tragédia que passou a ser cânone do pensamento estético ocidental, onde as unidades de tempo, ação e lugar passaram a ser obrigatórias nas composições dramáticas influenciadas por esse pensamento.

Essa supremacia da palavra no teatro está tão enraizada em nós, e o teatro nos aparece de tal modo como o simples reflexo material do texto, que tudo o que no teatro ultrapassa o texto, que não está contido em seus limites e estritamente condicionado por ele parece-nos fazer parte do domínio da encenação considerada como alguma coisa inferior em relação ao texto (ARTAUD, 1999, p. 75).

Contudo, no século XX inúmeros atores e diretores transformaram essa percepção, entre outros fatores, amparada pela redescoberta da máscara. Igualmente, em resposta a essa hegemonia, apareceu o teatro experimental¹⁸, com o intuito de reavaliar o teatro, tendo o ator como foco e buscando em fontes mais abstratas as construções de suas poéticas.

Esses experimentos geraram outras maneiras de perceber e conceber textos que, distantes da forma literária, podem causar uma estranheza ao serem lidos, porém, adquirem sua compreensão total ao serem colocados em cena. Para Richard Schechner, não é apenas o texto escrito que caracteriza o drama num “texto de representação”, mas toda a rede de ações e interações, incluindo os componentes não verbais que compõem a representação. O texto é “um processo total de comunicação de muitos canais que compõem um espetáculo” (SCHECHNER, 1995, p. 247-248).

Texto de Representação é justo no conceito, mas pode parecer redundante na nomenclatura, pois texto é sempre uma representação. Em sua procedência, a maneira de conceber um texto se dava por meio da representação das ideias, dos mitos e de outros acontecimentos escritos em cavernas por meio de pinturas ou signos, subsequentemente em papiros com hieróglifos, criados a fim de substituir a imagem representativa por símbolos que se referiam à experiência real.

Com o passar dos tempos, a maneira de escrita foi se modificando e os hieróglifos, por exemplo, foram substituídos por outra forma de escrita onde no lugar de desenhos usa-se letras. Segundo Will Eisner (1999, p. 14), “letras são símbolos elaborados a partir de imagens que têm origem em formas comuns, objetos, posturas e outros fenômenos reconhecíveis”.

O desenvolvimento da palavra escrita gerou a literatura, na qual “a representação não constitui uma imagem-cópia, mas uma seleção e uma transposição de imagens que atinge uma visão ou uma interpretação particular do mundo exterior” (PEACOCK, 2011, p. 19). Assim, a

¹⁸ Esse teatro experimental recebeu grande influência do pensamento de Artaud, assim como dos reformadores mencionados no capítulo anterior, no tópico *A utilização da máscara na formação de intérpretes teatrais no contexto do teatro contemporâneo*, onde se pode acrescentar o nome de Bertold Brecht, Peter Brook, entre outros.

literatura deve ser entendida como uma tessitura de acontecimentos que interagem, criando uma série de imagens que evocam objetos, ideias e experiências.

O texto tem a capacidade de realizar evocação de imagens, porém, quando transferido para a prática teatral, as palavras são apenas um dos elementos que compõem a representação, pois dramaturgia, na sua origem grega, pode ser entendida como “*drama-ergon*, o “trabalho das ações” na representação. A maneira pela qual as ações trabalham é a trama” (BARBA; SAVARESE, 1995, p. 68). Conceber a dramaturgia como o “trabalho de ações” é apenas o início do fio de Ariadine. Para ajudar a compreensão do labirinto entre drama/texto e teatro contemporâneo, torna-se necessário um aprofundamento maior sobre o drama.

Ronald Peacock, no seu livro *A Arte do Drama*, traz uma compreensão do drama que me parece pertinente por impulsionar minha pesquisa sobre um texto construído visualmente (também) através do corpo. O pensamento do norte-americano parte de uma noção da arte como “experiência revivida como ideia, sendo o instrumento dessa revivência a fórmula da imagística ou a imagística-dentro-da-linguagem” (PEACOCK, 2011, p. 92). Ou seja, a obra de arte não é criada unicamente da imaginação, mas é representação de uma experiência vivida, que é retrabalhada em uma estrutura estética e visa a provocar e estimular uma reexperiência sensorial no espectador. São interpretações, pensamentos e julgamentos “sobre a vida e as emoções e as ideias que ela evoca” (PEACOCK, 2011, p. 94).

Segundo Peacock a arte implica uma tessitura de interpretações feitas pelo artista na reconstrução de sua representação do real. O drama, por sua vez é uma arte que possui uma intertessitura, nela há uma interação entre distintas formas de artes que só ganham intensidade quando representadas.

[O drama] É uma arte, uma imagística dirigida aos olhos e aos ouvidos e evidencia uma intertessitura característica. Existem nele elementos de representação e de expressão. Incorpora as imagens visuais de cenas e de pessoas, usa palavras no diálogo, que podem, entretanto, incluir muitas utilizações da fala, emotiva, analítica, declamatória, exclamatória, retórica, descritiva, lírica, musical e assim por diante. [...] é uma interpretação da experiência por meio de imagens e de palavras nas quais o figurativo e o expressivo se entrelaçam e na qual, na verdade, a lei de assimilação funcional é respeitada em relação a todas as espécies de imagens utilizadas (PEACOCK, 2011, p. 205).

Aceitar o drama como um intertessitura de distintas imagens é perceber que a característica literária dele é apenas uma das suas tessituras e sua potência só se realiza por meio do acontecimento cênico, bem como perceber que por meio do diálogo entre distintos elementos realiza a representação de uma realidade.

“A palavra “drama” é derivada da raiz grega *dra*: fazer, construir, criar” (SCHECHNER, 2011, p. 168). Assim, o drama pode ser visto como uma intertextura que cria, faz, constrói – por meio da interação com outras artes figurativas, – uma imagem maior, em que todos os elementos são unificados, assimilados, com o objetivo de realizar um quadro total, no caso, a cena.

Contudo, o que caracteriza o drama? Como posso afirmar que algo é dramático? Em senso comum, pensa-se que um drama é causado por uma situação de conflito, “porém surpresa e, particularmente, tensão são os indícios mais verdadeiros. Embora nem sempre, ambas nascem do conflito, e o conflito só é dramático quando isso acontece” (PEACOCK, 2011, p. 208). Por meio da tensão, é possível sustentar o interesse e por meio da surpresa provocar uma nova cadeia de tensão. Esse jogo permite ao drama construir o seu universo, tornando crível a série de acontecimentos realizados sobre o palco.

Muitas coisas, às vezes operando separadamente e às vezes em conjunto, podem ser dramáticas numa peça: a ação, se complicada, tensa ou impetuosa; as falas, revelando dilemas e conturbações individuais e uma gama explosiva ou tempestuosa de emoções e de paixões; as surpresas de toda espécie, como confrontos, descobertas, confissões e mudanças de conceitos e de situações; os ritmos de várias espécies, cujas modulações, captadas na linguagem e no desenvolvimento da ação, estão entre os elementos dramáticos mais potentes; e a dialética das ideias, das cenas e das situações (PEACOCK, 2011, p. 210).

A palavra aproxima o drama da literatura, porém, considerando todos os demais elementos que compõem a estrutura dramática no palco, (cenário, figurino, luz, maquiagem, som e movimentação dos atores), tudo está ligado a uma imagística visual. O próprio uso da palavra se dá por meio de diálogo. E, para ser uma representação de um diálogo, é preciso que atores digam as palavras em movimento, construindo um quadro da representação cênica.

Entender o drama como uma intertextura de imagens de distintas formas artísticas, distancia-o da literatura e aproxima-o do que se convencionou chamar de “teatro performativo”. Esse conceito é desenvolvido pela franco-canadense Josette Féral, que é influenciado pela concepção de performance do diretor norte americano Richard Schechner.

Féral afirma que, no “teatro performativo”, “o espetáculo se centra na imagem e na ação e não mais no texto”, assim, o ator transforma-se em um performer que rompe com a ilusão do palco e passa a descrever os acontecimentos em um diálogo que necessita de uma receptividade do espectador (FÉRAL, 2011, p. 109) (tradução minha).

A autora apresenta como uma importante reflexão sobre performance o pensamento de Schechner, que amplia o conceito para além do domínio artístico e inclui todos os domínios

da cultura. “A expansão da noção de performance sublinha então (ou quer sublinhar) o fim de um certo teatro, do teatro dramático particularmente e, com ele, o fim do próprio conceito de teatro tal como praticado há décadas” (FÉRAL, 2011, p. 110) (tradução minha). Porém, como questionamento da própria autora: “este teatro [o dramático] está verdadeiramente moribundo apesar de todas as declarações afirmando seu fim?” (FÉRAL, 2011, p. 110) (tradução minha).

É justo, a partir da indagação de Féral, ressaltar como a noção de drama contribui para o pensamento sobre performance de Schechner. As afinidades com a antropologia tornaram-no grande colaborador de Victor Turner¹⁹ (1920 – 1983), pensador igualmente fundamental para o desenvolvimento do conceito de performance na antropologia. Entendendo performance como um espaço *entre*, o diretor teatral propõe o algarismo oito deitado como uma quadro no qual se pode visualizar a relação entre os dois dramas (estético e social) em um funcionamento cíclico e de autoalimentação constante.

A volta infinita ilustra a positividade da dinâmica de intercâmbio(troca). Os dramas sociais afetam os dramas estéticos e vice-versa. As ações visíveis de um dado drama social são sustentadas – moldadas, condicionadas, guiadas – por processos estéticos subjacentes e técnicas teatrais/retóricas específicas. De maneira recíproca, a estética teatral numa dada cultura é sustentada – moldada, condicionada, guiada – por processos de interação social subjacentes (SCHECHNER apud FÉRAL, 2011, p. 110). (tradução minha).

Nessa zona de troca localizada na volta infinita schechniana, está incluída a ideia de Turner: ruptura, crise, ação reparatória e retorno. Isso se aproxima do pensamento de Peacock de que o drama, para ocorrer, necessita da tensão e da surpresa. A tensão provoca a linha que sustenta o limite antes da ruptura. Na ruptura, aparece a surpresa que pode conduzir à crise e, por fim, à resolução desses acontecimentos. Essa estrutura é estabelecida por meio de imagens em ação.

Féral afirma que a execução de uma ação, no pensamento de Schechner, é uma das características do performativo, deslocando o sentido dos signos para a “inter-relação que liga o performer, os objetos e os corpos [...] O performer joga com os signos, os transformando, dando-lhes uma significação outra” (FÉRAL, 2011, p. 118-119) (tradução minha), tudo isso se torna possível por meio do verbo “fazer”.

O fazer na performance cênica ocorre no “palco”, no momento de realização, por isso distancia-se do dramático no sentido literário, porque é preciso “romper a sujeição do teatro

¹⁹ Antropólogo estudioso da performance, reconheceu, a partir da análise dos ritos de passagens desenvolvidos pelos povos Ndembu da África, elementos que possuem uma estrutura estética na vida social dos mesmos. Verificou também que através da “estrutura” e do “drama social”, os “atores” sociais vão desenvolver seus papéis para uma plateia (os outros), na busca de convencê-la de seu ponto de vista.

ao texto e reencontrar a noção de uma espécie única, a meio caminho entre o gesto e o pensamento” (ARTAUD, 1999, p. 101).

Essa concepção requer a interação entre os elementos da cena na construção da performance, produzindo uma escrita cênica não “mais hierárquica e ordenada; ela é desconstruída e caótica [...] Ela opera os limites do simbólico, num evento puro (FÉRAL, 2011, p. 116) (tradução minha). Ou seja, o evento produzido evoca a leitura da cena por meio da interação de todos os elementos presentes em uma realização dramática no sentido do fazer o acontecimento cênico por meio de imagens.

Estabeleço essa aproximação entre o “teatro performativo” com o drama refletido por Peacock, para retornar ao pensamento de Schechner sobre texto de representação e para identificar uma escrita dramática para além do texto, focada em todos os elementos que compõem a cena. Assim, pretendo relacionar esses conceitos ao conceito de dramaturgia proposto por Eugenio Barba, segundo qual:

As ações (isto é, tudo o que tem haver com a dramaturgia) não são somente aquilo que é dito ou feito, mas também os sons, as luzes e as mudanças no espaço. [...] Todas as relações, todas as interações entre as personagens ou entre as personagens e as luzes, os sons e o espaço, são ações. Tudo aquilo que trabalha diretamente com a atenção do espectador em sua compreensão, suas emoções, sua cinestesia, é uma ação (BARBA; SAVARESE, 1995, p. 68).

A partir dessas reflexões, é possível ampliar o conceito de dramaturgia, podendo ser entendido como a tessitura das ações de uma representação, ou seja, a tessitura das interações realizadas na *mise-en-scene*. Essa concepção é fundamental para o intérprete criador que compõe seu texto de representação, pois esse texto só se realiza no fazer, a partir da interação dos vários elementos que configuram a cena, entre eles, a máscara.

Texto de representação, em certa medida, não subjuga ou superestima um elemento em relação ao outro, pelo contrário, necessita da sua interação para fluir. Construir um texto de representação, não necessariamente quer dizer que se deve construir uma composição textual ou coreográfica. Construir um texto de representação é elaborar uma interação com todos os elementos da cena. O estudante/intérprete que elabora seu texto de representação, no contexto do teatro contemporâneo, realiza uma rede de tessitura ou intertessitura, ou seja, estabelece seu corpo em cena da melhor maneira de se interagir com o todo na cena.

3.2 Quadrinhos: composição espacial e percepção dos princípios do corpo

Os conceitos de “teatro performativo”, “drama como imagem”, “texto de representação”, verificados no tópico anterior, apontam para uma dramaturgia na qual a palavra é parte integrante de um universo que utiliza a imagem como potência cênica, em que todos os componentes se somam e contribuem entre si a fim de construir uma imagem total. Essa imagem total é construída por meio do texto de representação, que se realiza por meio da interação, intertextura, dos distintos elementos que compõem a cena.

A máscara, em seus inúmeros desdobramentos, pode ser reconhecida em algumas manifestações artísticas, dentre elas, “a História em Quadrinhos, que coloca em cena todas as vidas impossíveis [...] Ela fervilha máscaras identificadas [...] Ela usa as características de máscaras” (SAGEL, 2009, p. 126) (tradução minha).

Uma dessas características que os quadrinhos usam da máscara é a “síntese expressa por meio de estereótipos [...] em uma sequência de imagens” (FO, 1999, p. 101). Outra característica é o uso da plasticidade do movimento e do gesto na construção de cenas e personagens.

As Histórias em Quadrinhos²⁰ são uma forma de contar história que, por serem consideradas como não literárias, foram durante muitos anos consideradas como uma forma de narrativa menor, associadas a leituras fáceis e despretensiosas. Contudo, com a apropriação de novas tecnologias, houve um desenvolvimento dessa arte que tem se renovado e ganhando cada vez mais espaço na contemporaneidade (EISNER, 2001, p. 5).

Assim como o teatro, as Histórias em Quadrinhos se constituem de uma intertextura entre várias linguagens:

A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutualmente. A leitura da revista de quadrinho é um ato de percepção estética e de esforço intelectual (EISNER, 2001, p. 8).

O artista gráfico constrói sua narrativa por meio de imagens que ocupam o espaço de uma página em que há uma subdivisão em quadrinhos. Will Eisner afirma que “a criação do quadrinho começa com a seleção dos elementos necessários à narração, a escolha da perspectiva a partir da qual se permitirá que o leitor os veja e a definição da porção de cada

²⁰ “Histórias em quadrinhos são, essencialmente, um meio visual composto de imagens. Apesar das palavras serem um componente vital, a maior dependência para descrição e narração está em imagens entendidas universalmente” (EISNER, 2001, p. 5).

símbolo ou elemento a ser incluído” (EISNER, 2001, p. 41). Esses símbolos e elementos não são dispostos arbitrariamente na cena gráfica, mas são elaborados com o intuito de trazer ao espectador/leitor o reconhecimento da situação apresentada. Isso se dá por meio dos estereótipos, pois nas Histórias em Quadrinhos os estereótipos são usados por se utilizarem de “características físicas comumente aceitas e associadas a uma ocupação. Eles tornam ícones e são usados como parte da linguagem na narrativa gráfica” (EISNER, 2008, p. 22).

Porém, também

[...] é definido como uma ideia ou um personagem que é padronizado numa forma convencional, sem individualidade. Como um adjetivo, “estereotipado” se aplica àquilo que é vulgarizado. O estereótipo tem uma reputação ruim não apenas porque implica banalidade, mas também por causa do seu uso como arma de propaganda ou racismo (sic) (EISNER, 2008, p. 21).

Da mesma forma, no Teatro de Mentira, partilha-se desse princípio de apropriação dos estereótipos, por esses estabelecerem uma aproximação do espectador por meio de elementos reconhecíveis.

O trabalho com esses elementos reconhecíveis é evidente, dentro dos quadrinhos, na representação da expressão humana. A construção física das personagens das Histórias em Quadrinhos parte de posições que regem a ideia de grandes sentimentos e emoções humanas, em um universo de identificação que vai ao encontro da metodologia teatral de Lecoq, em que “o principal resultado do trabalho de identificação, são os traços que se inscrevem no corpo de cada um, os circuitos físicos deixados no corpo, em que paralelamente circulam as emoções dramáticas que encontram assim seus caminhos para se expressar”. (LECOQ, 1997, p. 56) (tradução minha).

A anatomia expressiva humana está conservada na memória. Servir-se dessas posturas é trazer à cena imagens reconhecíveis que informarão, em certa medida, o caminho e dinâmica da emoção. Lecoq lembra que, em seu sentido epistemológico, a palavra emoção tem o sentido de “colocar em movimento” (LECOQ, 1997, p. 51) (tradução minha). Ou seja, valer-se dessas posturas é descobrir o caminho da dinâmica do movimento. “O corpo humano, a estilização da sua forma, a codificação dos seus gestos de origem emocional e das posturas expressivas são acumulados e armazenados na memória, formando um vocabulário não verbal de gestos” (EISNER, 2001, p. 100).

Para se compor uma narrativa visual, é preciso descobrir o ritmo do verbo, das ações, sua duração. É a aproximação do ritmo das aparências físicas que remete a determinadas características humanas. Assim sendo, “quando uma imagem é habilidosamente retratada, ao

ser apresentada ela consegue deflagrar uma lembrança que evoca o reconhecimento e os efeitos colaterais sobre a emoção” (EISNER, 2001, p. 100).

Para melhor entender sobre essas posturas que expressam a emoção do corpo humano em distintos níveis, faz-se necessário observar o microdicionário de gestos proposto por Eisner.

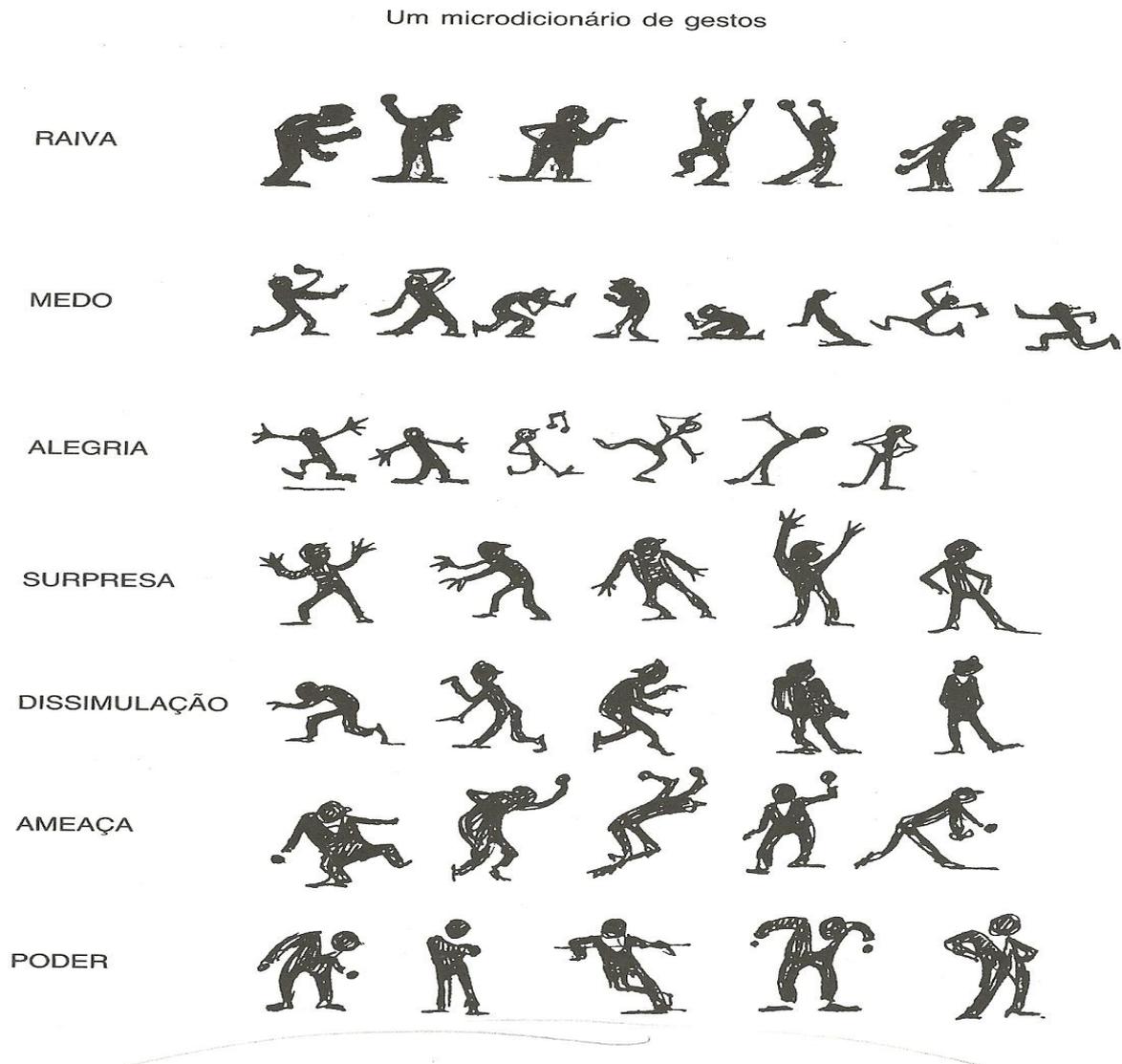


Figura 7 – Microdicionário de gestos de Will Eisner.

Fonte: Quadrinhos e arte sequencial.

Esse quadro demonstra uma série precisa de imagens em ação, que tocam a memória e tornam possível reconhecer como a ação sugerida comunica o que se sabe desses distintos tons emocionais, pois “existem centenas de gestos convencionais que são utilizados na linguagem cotidiana para proporcionar uma comunicação rápida” (FO, 1999, p. 268). Assim, percebe-se um domínio da anatomia humana dentro desses estados. Isso faz com que o

leitor/espectador verifique e reconheça os pontos expressivos do corpo humano. Talvez por isso, o desenho tenha-se mostrado uma ferramenta tão potente para reconhecer e compreender o caminho do movimento. Lecoq, por exemplo, também se utiliza da arte sequencial para demonstrar alguns de seus exercícios.

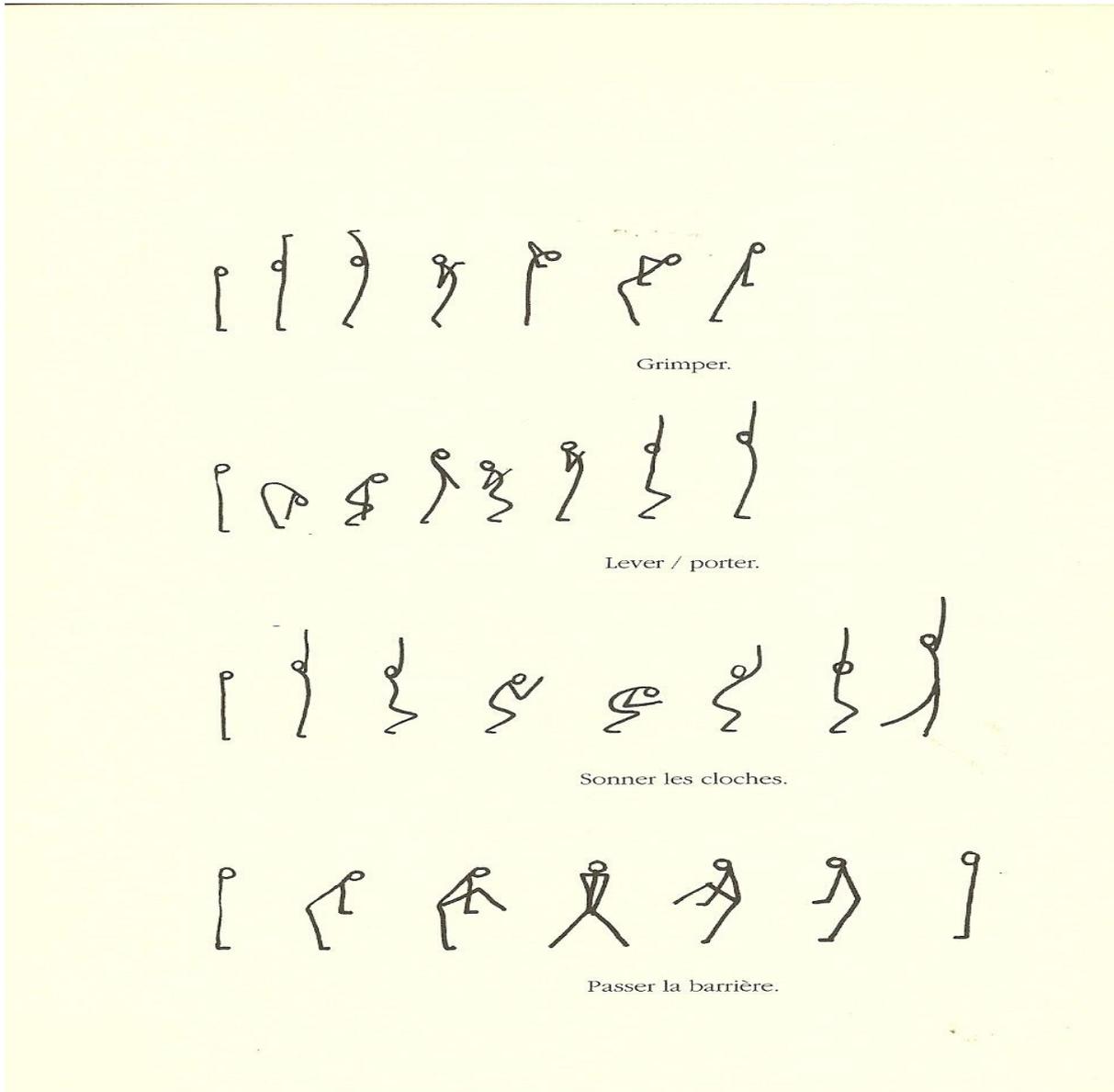


Figura 8 – Ilustração utilizada por Lecoq para demonstrar uma ação do ponto zero ao ponto de chegada.

Fonte: *Le corps poétique – un enseignement de la création théâtrale.*

Ao observar o quadro, é possível ver como, por meio de linhas gerais, Lecoq sugere atitudes e posturas para traduzir a dinâmica em cena de uma ação real. Abaixo, está a demonstração de um exercício básico inspirado no Arlequim da *Commedia Dell'Arte*, que explora distintos níveis de ação no plano espacial.

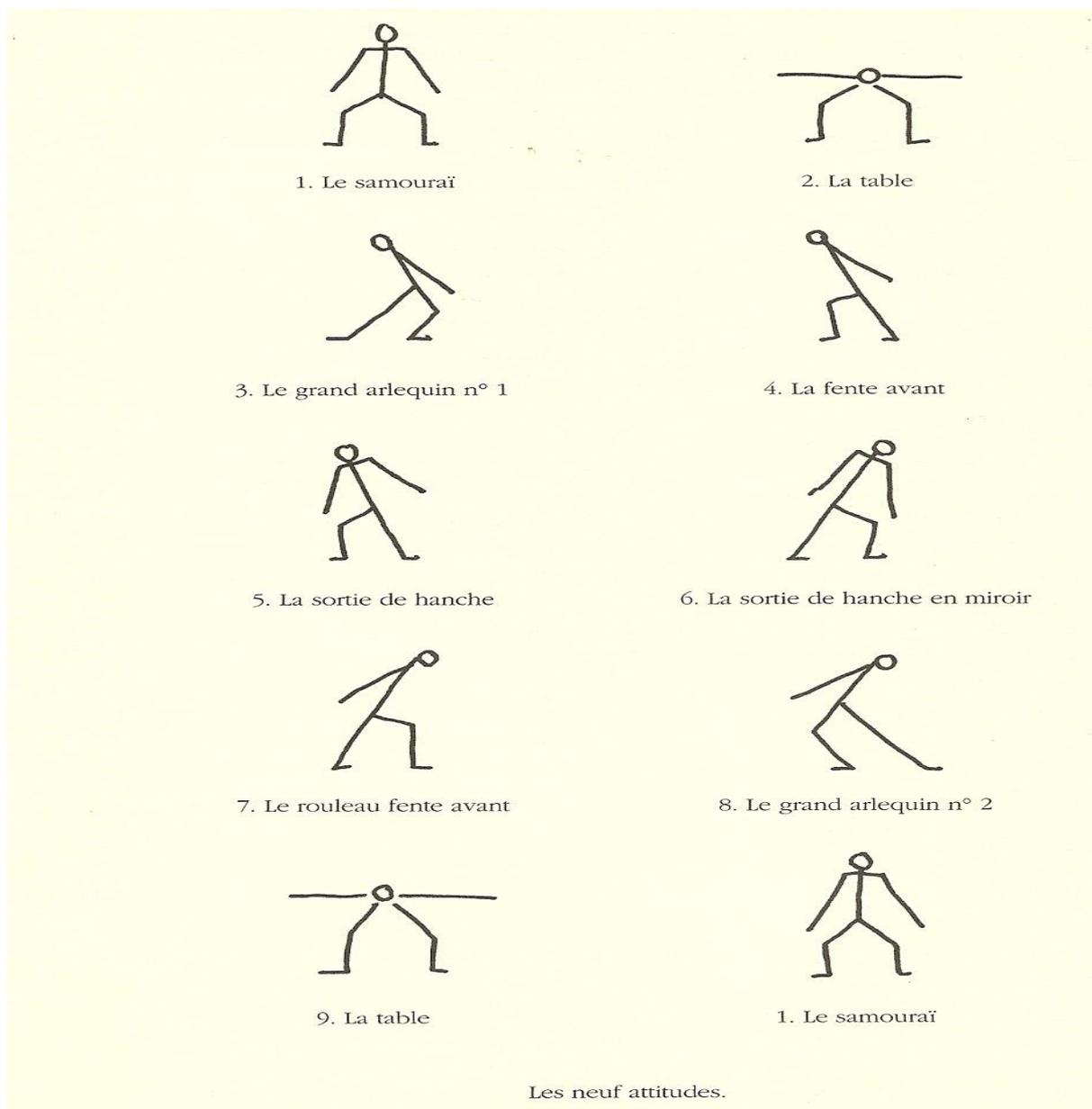


Figura 9 – Ilustração utilizada por Lecoq para demonstrar um exercício inspirado no Arlequim da *Commedia Dell'Arte*.

Fonte: *Le corps poétique – un enseignement de la création théâtrale*.

A utilização da imagem gráfica como um recurso que permite um aprendizado do trabalho de máscara pode ser verificado, igualmente, no trabalho do inglês Craig.

Craig aprendeu com a gravura as leis essenciais da arte que ele aplicara no teatro: o lugar inconstante, de informação e de alterações, a linha estruturante e de força dos planos. O lugar do rosto, a máscara! Craig sai assim do alvoroço da sua vida e assegura um domínio onde pode reinar: o teatro 'do lado do Pai', o teatro da Arte. A máscara será a fiadora. Uma máscara que no entanto ele pesquisará mais pelo desenho e pela gravura que pela modelagem (FREIXE, 2010, p. 35) (tradução minha).

Eugenio Barba, ao estudar as oposições no seu livro *A Arte Secreta do Ator*, igualmente, se utiliza do desenho como um recurso para o intérprete compreender a dinâmica de sua ação. O diretor italiano, sugere que o intérprete deve se valer do teste da sombra, que é “uma regra com a qual os desenhistas de quadrinhos e desenhos animados estão familiarizados. Eles usam isso para verificar se seus desenhos são compreensíveis e eficientes” (BARBA; SAVARESE, 1995, p. 184). Assim, Barba exemplifica a eficiência de uma ação com o exemplo visual colocado abaixo. Nele, ao aplicar o teste da sombra, é possível perceber através da silhueta qual a postura mais perceptível e eficaz.



Figura 10 – Teste da sombra utilizado por ilustradores para verificar a melhor posição da ação gráfica a ser realizada.

Fonte: A arte secreta do ator – Dicionário de antropologia teatral.

A partir das posturas expressivas, pode-se trabalhar na construção de uma narrativa, utilizando uma junção entre exercícios teatrais com construção da narrativa gráfica. Essa junção é trabalhada dentro do Teatro de Mentira nos exercícios descritos nas pgs 54 à 79. Experienciar esse tipo de exercício traz ao intérprete um vocabulário de posturas “que servirá para expressar um contexto, tecendo toda uma trama de interação emocional” (EISNER, 2001, p. 16).

As relações humanas ou da natureza estabelecem dinâmicas que podem provocar ressonâncias comuns, tanto nos intérpretes, como nos espectadores. Nesse sentido, é possível realizar uma escrita que é uma estrutura em movimento. Segundo Lecoq, o movimento deve ser trabalhado com o intuito de elaborar o ritmo em uma dinâmica interna e orgânica que

conduz o intérprete a relacionar-se com o espaço em três grandes direções: vertical, horizontal e oblíqua.

Esses três movimentos se ligam a três mundos dramáticos diferentes. O “puxar/empurrar” [horizontal] de cara corresponde o “você e eu”. Ele dialoga com o outro, que a gente encontra na *Commedia dell’Arte* ou nos palhaços. O movimento vertical inscreve o homem entre o céu e a terra, [...] em um acontecimento trágico. A tragédia é sempre vertical: os deuses estão no Olimpo. Os bufões também, mas em outro sentido: os deuses são subterrâneos. Quanto ao oblíquo, ele é sentimental, lírico, ele escapa sem que nós saibamos onde ele recairá. Nós estamos então dentro dos grandes sentimentos do melodrama.

Todos os territórios do teatro podem ser situados no espaço, de maneira muito precisa e os movimentos físicos que nós estudamos dos mais simples aos mais complexos, se inscrevem dentro dessas dimensões dramáticas (LECOQ, 1997, p. 92-94). (tradução minha).

No movimento não é o percurso que importa e sim a dinâmica. A locomoção de um ponto ao outro. O que importa é como é feita esta locomoção. Ritmo, espaço, força. “Os temas podem mudar, eles apoiam as ideias, mas as estruturas do jogo continuam ligadas ao movimento e a suas leis imutáveis” (LECOQ, 1997, p. 32) (tradução minha).

Pode-se verificar, no exemplo abaixo, como é possível modificar a possibilidade de leitura, a partir da mudança de dinâmica na interação da estrutura corporal com os elementos cênicos.



Figura 11 – Ilustração utilizada por Will Eisner para demonstrar o quanto a mesma posição pode ganhar outro contexto de acordo com os diversos elementos que compõem a cena.

Fonte: Quadrinhos e arte sequencial.

O rosto é uma das partes do corpo humano que mais se deixa afetar pela emoção. Tal especificidade do rosto, em relação a outras partes do corpo, caracteriza a individualidade e a personalidade de cada um.

Seus gestos são mais sutis do que o corpo, porém mais prontamente compreendidos. Também é a parte mais individual do corpo. A partir da leitura do rosto, as pessoas fazem julgamentos diários, arriscam o seu dinheiro, o seu futuro político e as suas relações emocionais (EISNER, 2001, p. 111).

Portanto, as Histórias em Quadrinhos buscam máscaras faciais que permitem registrar uma emoção e sensação corporal.

Assim como as máscaras da *Commedia dell'Arte*, o quadrinho utiliza uma aproximação do rosto com as feições dos animais. Essas imagens zoomórficas reforçam traços de personalidade, remetendo o personagem representado a determinado animal; essa aproximação com a natureza faz que o leitor possa ler de maneira clara e rápida as características e pensamentos do personagem, uma vez que (o leitor) passa a habitar um território conhecido – seus próprios instintos animais.



Figura 12 – Quadro utilizado por Will Eisner para demonstrar a ligação do rosto humano com animais na composição do personagem das histórias em quadrinhos.

Fonte: Narrativas gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos.

No cinema, a arte sequencial possibilita um espaço de experimentação e teste através do *story boards*²¹, que explora a combinação de imagens, ângulos, luz, movimentação, enquadramento e perspectiva, além das posturas físicas e máscaras faciais adotadas pelas personagens. Esse exame pormenorizado pode facilitar e auxiliar a composição fílmica, evitando, ou diminuindo, erros e surpresas.

Dário Fo, por exemplo, utiliza-se desse mecanismo em seus trabalhos de direção. Através de *story boards*, Fo observa a dinâmica e o ritmo das imagens em cena, retirando sua dramaturgia do domínio literário e aproximando-a da prática do palco, em diálogo com todos os outros elementos que compõem a cena. “Da mesma forma que, quando desenha, delineia os corpos sobre uma fotocópia ou sobre manchas feitas anteriormente, Dario desenha os atores no espaço e reescreve falas, combinando-as com o tipo físico e com a voz de cada um” (VENEZIANO, 2002, p. 208). Pode-se verificar na imagem abaixo a transposição que Fo realiza da cena em imagem gráfica.

²¹ *Story boards* são usados no processo de composição de filmes. São cenas dispostas em quadros pintados ou desenhados. Assim, por meio do *story board* é possível sugerir ângulos de câmera, bem como a encenação e a iluminação.



Figura 13 – Croqui feito por Dario Fo, para testar o efeito da composição da cena em uma de suas montagens.

Fonte: A cena de Dario Fo – O exercício da imaginação.

Enfim, os diferentes modos de se conceber e equilibrar imagem e texto nas histórias em quadrinhos podem auxiliar intérpretes teatrais a compreender a importância da plasticidade do movimento, principalmente no trabalho do intérprete que utiliza máscaras. Essa percepção pode auxiliar atores-autores na composição de textos de representação, uma vez que

Devemos aprender a nos fazer entender sempre com clareza e utilizando cada meio disponível (com a constante preocupação de exprimirmo-nos com estilo, por favor). Ou seja, método, racionalidade e uma bela carga emocional [...] controlada [...], mas principalmente sempre atentos ao espectador (FO, 1999, p. 223).

Dessa maneira, o conhecimento dos princípios das histórias em quadrinhos pode auxiliar os intérpretes teatrais a pensar e experimentar diferentes modos de compor estratégias de composição física em texto de representação.

4 ESTRATÉGIAS DE COMPOSIÇÃO FÍSICA EM TEXTO DE REPRESENTAÇÃO

O percurso conceitual realizado nesta dissertação buscou compreender como a utilização de máscaras pode amparar e desenvolver estratégias de composição física em textos de representação.

Como desenvolvido no capítulo anterior, o texto teatral pode ser considerado como uma tessitura de ações que se dá por meio da combinação de distintos elementos da cena. Assim, as estratégias de composição física em texto de representação direcionam o intérprete para compor e interagir com esses variados elementos, de maneira que ele possa compreender sua atuação em parâmetros de tempo e espaço cênico.

Essas estratégias podem ser desenvolvidas através de exercícios práticos, conduzidos por um orientador para um grupo de intérpretes que pode ou não usar máscaras, uma vez que os princípios de interpretação que regem a máscara é que são o foco principal dessa pesquisa/prática.

Quando utilizadas, as máscaras são de caráter expressivo, ou seja, representam expressões humanas (triste, alegre, bravo, desconfiado, atônito etc.) e podem ser feitas de papel machê, propileno e até mesmo caixotes de papel. Esses tipos de máscara é muito usado por grupos teatrais em oficinas para desenvolver as habilidades dos intérpretes, mas também em cena, como opção de linguagem, como se pode nos grupos Trestle , *Complicité* e Aurora (Inglaterra) Familie Floez (Alemanha) James Thiérree (França), Moitará (Brasil), entre tantos outros.

Assim, não foram contempladas experiências com máscaras larvárias, animais, ou simbólicas, pois o nível de atuação explorado nestes exercícios relaciona-se a formas farsescas de interpretação que prezam o disfarce, o exagero e a caricatura. Daí porque tipos sociais reconhecíveis foram privilegiados, ao invés de seres ou criaturas que extrapolam a representação do ser humano (deuses, mitos, entidades etc.). Neste sentido, a farsa, a comédia, os clowns, os tipos fixos relacionados à *commedia* e a várias formas de sátira social foram os estilos escolhidos para essas experimentações. Essa escolha também se relaciona ao Projeto de Extensão e Ação Contínua Teatro de Mentira, mais especificamente, à preparação de atores desenvolvida no espetáculo Cabeça Sem Mente, como será explicitado mais adiante.

As estratégias de composição física, desenvolvidas dentro do Teatro de Mentira, podem ser divididas em cinco categorias apenas para serem melhor exemplificadas, uma vez que todas elas são interdependentes e intercambiáveis. São elas: aquecimento, triangulação, *mimese*, máscara corporal e narrativa visual.

O aquecimento objetiva o trabalho com a disponibilidade e a prontidão dos intérpretes para o desenvolvimento das atividades. São exercícios que preparam o corpo, tornando-o mais flexível, pronto e disposto para a exploração física da cena, com ou sem máscaras. Os exercícios de aquecimento também preparam o intérprete e o grupo para o espírito do jogo e da brincadeira. A triangulação desenvolve a cumplicidade do ator, uma vez que intérpretes com máscaras comunicam suas ações para o espectador, que reflete e devolve o sentido do que foi comunicado para o outro intérprete. Estratégias de *mimese* desenvolvem a economia e funcionalidade dos gestos, aprimorando qualidades de movimento como o controle, a clareza e a precisão. A estratégia de “máscara corporal” objetiva o trabalho com tipos fixos, bufões e clowns, ampliando, ainda mais, o conceito de máscara para a linguagem física dos intérpretes e seus personagens. Finalmente, exercícios de narrativa visual objetivam um trabalho de dramaturgia que focaliza prioritariamente a linguagem física dos intérpretes que utilizam máscaras inteiras.

Todas essas estratégias de composição e interpretação, desenvolvidas por meio de exercícios específicos, se relacionam também ao aperfeiçoamento da improvisação teatral, aqui vista como a capacidade de criação e composição dos intérpretes no mesmo momento em que a cena está acontecendo.

Os exercícios com máscaras e improvisação igualmente atualizam procedimentos historicamente relacionados à *Commedia Dell'Arte*. Como afirma Dario Fo, os atores desse estilo específico,

Sabiam de cor e salteado os assuntos de abertura e encerramento, isto é, as frases e gestos convencionados que indicavam aos outros intérpretes variantes, as mudanças de situação ou aproximação do final de um quadro, do ato ou espetáculo” (FO, 1999: 19/20).

A afirmação de Fo destaca que os cômicos *dell'arte* não atuavam “do nada”, mas cada um conhecia um vasto vocabulário que se referia a sua máscara em várias situações.

Meyerhold também ambicionava essa flexibilidade de improvisação no jogo da máscara. Ele via a improvisação como uma série de estratégias: “Será um extraordinário improvisador aquele que, no teatro, for capaz de construir o maior número de combinações desses esquemas e de truques específicos” (MEYERHOLD, 2005, p. 58) (tradução minha).

Ou seja, o improvisador mente que está criando no momento presente, quando na realidade está (re)organizando seus “esquemas” e “truques específicos” no ato de sua performance.

Estratégias de composição física em texto de representação permitem ao intérprete elaborar sua capacidade de mentir em cena, ou seja, de elaborar esquemas e truques específicos para representar com sua máscara no momento da cena. Pois como visto, cada intérprete ao usar a máscara, desperta uma nova forma de manipulá-la.

Assim, os exercícios aqui descritos pretendem auxiliar o estudante/intérprete em sua composição de textos de representação, aprimorando sua linguagem gestual, sua capacidade para improvisar e se relacionar com os outros elementos da representação teatral.

4.1 Aquecimento

Em minha experiência com interpretação, participei de vários cursos e estágios, tanto no Brasil como na França, que me auxiliaram a desenvolver estratégias de composição físicas em texto de representação.

Em alguns desses cursos e estágios havia aquecimento, geralmente um alongamento físico, seguido de movimentos inspirados na dança contemporânea. Em outros, no entanto, não havia aquecimento algum.

Porém, houve experiências que me fizeram crer que os jogos dramáticos são uma forma de aquecimento que proporcionam um aproveitamento maior das potencialidades dos participantes para compor e interpretar cenas.

O aquecimento, na rotina de trabalho do Teatro de Mentira, é feito com o intuito de transpor a realidade cotidiana, reinstaurando outra ordem a partir do lúdico. Assim, utilizamos de um princípio pré-dramático que é fundamental dentro dessa metodologia, ou seja, a roda. A roda serve para estabelecer trocas, em um espaço em que estão todos trabalhando juntos, em prol dos mesmos objetivos, sem hierarquias pré estabelecidas. Na roda, “encontram-se, lado a lado, o mais velho e o mais novo” (BARROS, 2005, p. 76).

Através do jogo de roda, os estudantes/intérpretes se aquecem para o início das atividades, entrando num estado que permite a realização do trabalho de modo espontâneo, sem bloqueios físicos e psicológicos relacionados ao cotidiano.

Muitos desses exercícios trabalham o ritmo coletivo, fazendo com que o grupo desenvolva a noção de coro, presente em várias formas e gêneros teatrais. No coro, todos os intérpretes respondem aos estímulos da cena em grupo, como se fossem um só intérprete.

Além disso, os exercícios de aquecimento visam desenvolver o espírito de jogo, ou a ludicidade, tão presentes na infância, mas muitas vezes esquecidas em nossa vida adulta. São exercícios herdados da linhagem de Copeau – Lecoq²², que aproximam a prática teatral dos jogos das crianças. Pois, “as crianças que sabem brincar são ‘modelos de verve, de naturalidade e de invenção. São mestres em improvisação” (COPEAU apud FALEIROS, sem data, p. 01).

4.1.1 Sequência de exercícios

a) Exercício 1: ritmo

- **Objetivo:** Trabalhar ritmo individual e em grupo; diálogo corporal, escuta e percepção.
- **Formação:** Em roda, todos de pé.
- **Passo 1:** Todos os participantes trabalham com um ritmo comum criado da seguinte maneira: o orientador deve bater o pé direito primeiro, em seguida bater uma palma, e por fim, bater o pé esquerdo. Deve-se manter um ritmo comum, sem acelerar, nem diminuir.
- **Passo 2:** Também se inicia com o orientador que começa batendo o pé direito no chão; em seguida bate uma palma e por fim bate o pé esquerdo, como no passo anterior. Porém, quando orientador bater o pé esquerdo, o participante localizado a sua esquerda deve bater seu pé direito, ao mesmo tempo. Assim, há sempre dois participantes batendo o pé conjuntamente, embora as palmas sejam individuais. Dessa maneira, o movimento e o ritmo devem ser compartilhados, envolvendo a concentração e a coordenação de todo o grupo, sempre em roda.
- **Problemas potenciais ou desafios:** Por ser um exercício que lida com ritmo e decupagem do movimento, a tendência dos participantes é juntar dois movimentos, por exemplo: bater o pé direito junto com a palma. É importante controlar a ansiedade e executar um movimento de cada vez. É um exercício que pode ser visto como uma preparação para exercícios mais complexos de mímica por desenvolver o princípio de executar um movimento de cada vez, com clareza e precisão.

²² Esses exercícios foram aprendidos por meios de oficinas que participei ou que Felícia participou. Muitos foram se modificando devido o cruzamento de informações, uma maneira que eu aprendi difere da que Felícia aprendeu. Essa diversidade enriqueceu a pesquisa.

- **Desdobramento 1:** Realizar o mesmo movimento começando pela esquerda.
- **Desdobramento 2:** Realizar o mesmo movimento começando pela direita e quando chegar na vez orientador, retornar pela esquerda.
- **Desdobramento 3:** Acrescentar uma palma a mais à sequência básica de movimentos.
- **Problemas Potenciais:** Exercícios de ritmo são fundamentais para criar um sentimento de cumplicidade no grupo, onde todos respondam aos estímulos coletivamente, como um coro. Em muitos grupos há enorme dificuldade em se chegar a um ritmo comum, nesse caso, exercícios básicos de ritmo deve ser feitos repetidamente até que exercícios mais complexos possam ser desenvolvidos, sem que ninguém se sinta excluído por causa de suas dificuldades individuais.

b) **Exercício 2: Palmas**

- **Formação:** Em roda, todos de pé numa distância que permite a abertura dos braços na lateral.
- **Objetivo:** Trabalhar ritmo individual e coletivo. Desperta concentração e presença.
- **Descrição:** Em roda, bate-se uma palma e abre-se o braço para realizar uma palma coletiva, ou seja, com o parceiro da esquerda e da direita simultaneamente. A palma coletiva sempre ocorrerá aumentando e diminuindo, tendo uma palma individual (no centro do corpo) no intervalo de cada palma coletiva (com os dois parceiros laterais). A palma coletiva aumenta na contagem de um a quatro e depois vai decrescendo. Assim, a dinâmica que se estabelece é palma individual – uma palma coletiva – palma individual – duas coletivas – palma individual – três coletivas – palma individual – quatro coletivas – palma individual – três coletivas – palma individual – duas coletivas – palma individual – uma coletiva – palma individual – duas coletivas – palma individual – três coletivas – palma individual – quatro coletivas – palma individual – três coletivas – palma individual – duas coletivas – palma individual – uma coletiva – e assim sucessivamente.
- **Observação:** Esse exercício se inicia com um ritmo lento que vai gradativamente aumentando, até se tornar o mais rápido possível.
- **Problemas potenciais:** Há uma tendência, devido à ansiedade, de começar a realizar o exercício em um ritmo demasiadamente rápido, dificultando sua progressão. Cabe ao orientador interromper e alertar para a percepção rítmica, reforçando o estágio lento como necessário para a progressão no estágio rápido.

c) Exercício 3: Bolinha

- **Formação:** Uma roda bem aberta, todos de pé.
- **Objetivo:** Trabalhar concentração, atenção, cumplicidade, descontração e princípios de contra cena. Pode ser usado em dinâmicas de apresentação dos participantes, e introdução ao *grammelot*²³.
- **Descrição:** Os jogadores devem passar entre si uma bola de tênis, sempre se olhando olhos no olhos antes de lançar a bola. Em seguida é pedido que se lance e se pegue a bola apenas com o mão esquerda: depois, apenas com a mão direita; finalmente, pegase a bola com uma das mãos e joga-se com a outra.
- **Desdobramento 1:** Lança-se a bola com poses diversas. Pode ser acrescido som, imitações de vídeos games ou de desenhos. Pode-se, igualmente, se acrescentar a voz, usar princípios de *grammelot*, onde os estudantes/intérpretes brincam com a sonoridade de diferentes línguas, tais como: inglês, francês, espanhol, italiano, japonês, chinês.
- **Desdobramento 2:** Lançar a bola e se direcionar para o lugar da pessoa que vai receber a bola e assim por diante. Esse exercício pode manter o trabalho com o som, e igualmente, pode ser usado em um grupo que não se conhece, para que as pessoas possam se apresentar. Sempre que se lança a bola é preciso dizer o próprio nome, além de ir para o lugar da pessoa que irá receber a bola. Assim, por meio dessa dinâmica é possível conhecer e gravar os nomes das pessoas.
- **Problemas potenciais:** Pode haver uma inibição ao se trabalhar com a voz, sobretudo na exploração de sons onomatopeicos comuns ao *grammelot*. Neste caso, o orientador deve, ele mesmo, se dirigir aos intérpretes em *grammelot*.

d) Exercício 4: Valsa

- **Formação:** Em roda bem aberta, com todos de pé.
- **Objetivo:** Trabalhar com ritmo, contra tempo e coordenação motora. Trabalhar, igualmente, com exaustão.
- **Descrição:** Uma roda que se desloca para a direita realizando dois passos, em contra tempo. Como no passo básico da valsa, um passo para o lado direito, um para o lado esquerdo; um com a perna direita para frente, um com a perna esquerda para trás.

²³ É uma sequência de sons onomatopeicos ou que podem aludir a línguas estrangeiras. Suas cadências e inflexões geram o sentido do discurso.

- **Desdobramento 1:** Realizar o exercício começando pela esquerda: dois passos, em contra tempo para a esquerda; um passo para a direita; um passo com a perna esquerda para frente; um passo com a perna direita para trás.
- **Desdobramento 2:** Realizar dois passos para a direita, em contra tempo; um passo para a esquerda; um passo com a perna direita para frente; um giro para a esquerda que volta ao ponto inicial para recomeçar. Pode-se fazer o mesmo, iniciando a mesma sequência em direção à esquerda.
- **Problemas potenciais:** Aceleração do ritmo. Confusão no uso das pernas ou no tempo e contra tempo dos passos, podendo haver tropeço entre os participantes. Dispersão devido às dificuldades, podendo algum participante optar em transformar o erro em algo engraçado para sair do embaraço. Neste caso, o orientador deve recomeçar o exercício até que todos consigam exercer o passo em grupo, fluentemente, como se estivessem em um baile, valsando.

e) **Exercício 5: *Tock patock***

- **Formação:** Em roda, todos de pé.
- **Objetivo:** Trabalhar ritmo em grupo, coordenação motora, aquecimento vocal.
- **Descrição:** Uma roda. Inicia-se o canto: TOQUE PATOQUE PATOQUE TÁQUI TIQUETÊ TIQUETÊ TUMBA TUMBA TUMBA TUMBA. Quando o grupo já está acostumado com a melodia e a letra e todos estão cantando juntos, faz-se uma coreografia simples, caminhando para a direita, no ritmo da música. Logo, vai-se ampliando essa dinâmica, direcionando a roda também para a esquerda. Trabalha-se a roda indo de um lado para o outro, em oito tempos; depois, em quatro; depois, em dois tempos.
- **Problemas potenciais:** Demora em aprender a melodia, podendo haver inibição. O orientador pode então dividir o grupo em vários grupos, onde os que têm mais facilidade em aprender o ritmo e a música possam ensinar aos outros. Depois, o grupo todo volta a se reunir.

f) **Exercício 6: *Samurai***

- **Formação:** Em roda, todos em pé.
- **Objetivo:** Trabalhar respiração, diálogo corporal, escuta, percepção, vigor físico.

- **Descrição:** Uma roda, todos os participantes estão em uma posição denominada como “Samurai”: pés paralelos abertos na distância do quadril, joelhos levemente flexionados. Os braços ficam na altura do esterno com as palmas das mãos juntas e os cotovelos abertos, formando um triângulo. Uma pessoa começa a atacar, primeiramente subindo os braços e apontando as mãos para o céu. Depois, como se fosse lançar algo para frente, corta o ar com os braços, ao mesmo tempo em que pronuncia vigorosamente o som “RÁ!” A pessoa que foi atacada deve se defender, levantando os braços para o céu e ficando na mesma posição de quem a atacou, igualmente pronunciando a palavra “RÁ!”. Imediatamente, os dois que estão à direita e à esquerda de quem foi atacado, realizam um movimento de defesa, direcionando os braços na altura de quem recebeu o ataque. Os defensores também pronunciam o “RÁ!” A dinâmica deve aumentar à medida que os participantes se tornam fluentes na movimentação e familiares com as regras do jogo.
- **Problemas Potenciais:** A posição do Samurai é semelhante à postura do Arlequin, pois as pernas levemente abertas e flexionadas garantem, ao mesmo tempo, solidez e força para resistir a pressões, e prontidão para realizar movimentos acrobáticos, escapes e fugas. Esta posição-base também libera os braços do tronco, ampliando o gestual do ator que pode manter seus cotovelos levemente levantados, o que também promove maior agilidade e rapidez. Mas, muitos intérpretes têm demasiada dificuldade em realizar essa posição. Sendo assim, o orientador deve desenvolver vários exercícios de alongamento, eixo e flexibilidade até que os intérpretes se sintam confortáveis o suficiente para brincar e desenvolver exercícios nessa postura extracotidiana.

4.2 Triangulação

A triangulação é um recurso característico do jogo de máscara, pois é por meio dela que o intérprete se comunica com o espectador, demonstrando através do ritmo da ação o “pensamento” da máscara, ou seja, os objetivos e motivações da personagem mascarada. Assim, a triangulação abre um canal de comunicação com o espectador, construindo um diálogo intérprete-cena-espectador. A triangulação “contribui para a quebra da continuidade lógica sugerida pelo realismo e a inclusão da plateia no jogo teatral, há micro momentos de vazios, nos quais o espectador preenche com a imaginação” (COSTA, 2005, p. 38).

A triangulação associa-se a uma regra básica do jogo de máscaras: a regra dos três segundos, onde não se deve executar um comando antes que se transcorra esse pequeno espaço de tempo. Aqui, entende-se por comando, qualquer resposta a qualquer estímulo/evento que ocorra em cena (seja a fala ou o movimento de outros intérpretes, um som incidental, uma música, ou mesmo a orientação de um diretor/orientador que não esteja participando da cena). Assim, para a triangulação ser eficaz, o intérprete deve aguardar três segundos para responder a qualquer comando.

4.2.1 Sequência de exercícios

a) **Exercício 1:** Mudança de foco

- **Formação:** Em dupla, um intérprete do lado do outro, voltados para a mesma frente.
- **Objetivo:** Preparar para a triangulação, contracena e troca de foco.
- **Descrição:** Um ator inicia virando o rosto para a direção do colega. Este mesmo ator deve voltar para frente quando o colega virar o rosto em sua direção.
- Este é um exercício simples e fundamental para desenvolver a noção de triangulação. Os intérpretes, ao experimentarem esse exercício, são tomados por uma descontração que conduz ao riso e à surpresa, pois apenas com a mudança de ritmo dos movimentos, o jogo se estabelece entre os parceiros. Esse exercício é mais eficaz quando os intérpretes estão concentrados em trabalhar com mudanças de dinâmica, de maneira a surpreender os parceiros. Não se deve buscar uma interpretação das situações que surgem ao longo do jogo, pois o próprio jogo acaba por evocar e desenvolver situações cômicas e dramáticas a partir da simples movimentação e alteração de ritmos dos intérpretes.
- **Problemas potenciais:** Podem ocorrer crises de riso com as surpresas de ritmo do parceiro. Se ocorrer, devem ser aproveitadas no contexto da cena.

b) **Exercício 2:** Mudança de foco com um objeto

- **Formação:** Intérpretes em duplas.
- **Objetivo:** Preparar para a triangulação, contracena e troca de foco.
- **Descrição:** Em dupla, a mesma posição, um do lado do outro, imagina-se que há um objeto a frente (pode-se usar um objeto real). Os dois atores olham para o objeto. Um ator olha para o colega de cena, triangula com a plateia e por fim volta a olhar para o

objeto. Somente quando o primeiro voltar a olhar para o objeto é que o segundo ator realiza o mesmo procedimento.

c) **Exercício 3:** Cumprimento Chapéu.

- **Formação:** Um biombo, painel ou cortina; dois chapéus dispostos atrás.
- **Objetivo:** Trabalhar triangulação, contracena, coordenação, escuta e percepção.
- **Descrição:** Um biombo, painel ou cortina. Dois atores, vestindo chapéus, saem de trás do painel. Um personagem tenta cumprimentar o outro, estendendo a mão e/ou tirando o chapéu, mas o outro personagem faz a mesma coisa, embora em ordem diferente, impossibilitando o cumprimento. Ex: Um estende a mão e o outro levanta o chapéu. Quando o que levantou o chapéu resolve estender a mão, o que estendeu a mão levanta o chapéu e assim por diante, alternadamente. Sempre quem estende a mão realiza a triangulação, ou seja, olha para o público, externando sua reação à impossibilidade de realizar o cumprimento.
- **Problemas potenciais:** Por se tratar de um exercício que é estabelecido na hora, por meio de improvisação e sem combinação prévia, pode ocorrer um encontro onde os dois atores se cumprimentem do mesmo modo, com as mãos ou com os chapéus, impossibilitando a continuidade do exercício que deverá, então, ser recomeçado.

4.3 Mimese

Em sua origem grega a palavra *mimese* tem o sentido de imitar. Segundo Pavis, “a *mimese* é a imitação ou representação de uma coisa. Na sua origem, *mimese* era a imitação de um pessoa por meios físicos e linguísticos, porém essa ‘pessoa’ podia ser uma coisa, uma idéia, um herói ou um deus” (PAVIS, 2003, p. 241).

Pavis, em outro verbete de seu dicionário, afirma que a narrativa realizada no Mimo, se valia de imitação direta, contando histórias por meio de gestos onde a palavra só era utilizada para anunciar as mudanças de quadros. (PAVIS, 2003, p. 243). Desta maneira, Pavis reafirma, em certa medida, a concepção que se tem de *mimese* como imitação, e mímica como a representação de algo por meio do gesto, sem o uso de palavras.

Contudo, a partir das colaborações de Decroux e Lecoq, não se deve pensar em *mimese* apenas como a imitação de algo. Deve-se pensá-la como um elemento de identificação e reconhecimento, pois há uma diferença entre mimetismo e *mimese*.

“Mimetismo é a representação da forma, mimese é a busca pela dinâmica interior do sentido” (LECOQ, 1997, p. 33) (tradução minha).

Nesta percepção o trabalho com mimese não busca uma imitação, mas uma busca por identificação, em que o intérprete deve-se apoiar nas dinâmicas da natureza, animais, materiais, objetivando um nível de transposição teatral fora do jogo realista para assim representar a natureza humana (LECOQ, 1997, p. 51).

Essa compreensão de uma representação poética, que não objetiva apenas a cópia da forma, pode ser encontrada também em Decroux, que fundamenta sua mímica na busca por um corpo metafórico, um corpo que é capaz de produzir poesia aos olhos. Assim como a poesia se vale da metáfora para dizer algo, aludindo a compreensão que se tem, Decroux deseja que o corpo produza metáforas com os gestos, em um jogo corporal estilizado e antinatural, ou antirrealista.

4.3.1 Sequência de exercícios

a) **Exercício 1:** Elementos da natureza

- **Formação:** Participantes distribuídos pelo espaço em distância que permita uma exploração ampla dos movimentos.
- **Objetivo:** Trabalhar várias qualidades de movimento, partindo da associação com os elementos da natureza.
- **Descrição:** O orientador evoca os quatro elementos da natureza, lembrando suas características específicas em termos de consistência, dinâmica, ritmo, temperatura, entre outras qualidades. Os atores devem explorar fisicamente o espaço como se fossem esses elementos, mimetizando suas dinâmicas e buscando atingir as diferentes sensações físicas que os quatro elementos evocam.
- **Problemas potenciais:** Os intérpretes podem mimetizar diferentes elementos com o mesmo tônus corporal, sem diferenciá-los. Ao explorarem o ar e água, por exemplo, podem não comunicar a diferença de densidade dos dois elementos. Nesse caso, é importante que os próprios alunos vejam os exercícios uns dos outros e tentem adivinhar os elementos que estão sendo representados.

b) **Exercício 2:** Oposições

- **Formação:** Inicia-se em roda para, aos poucos, ocupar o espaço todo.

- **Objetivo:** Trabalhar coordenação motora, ritmo, precisão, clareza de movimentos e capacidade de isolar e separar partes diferentes do corpo. Os desdobramentos desse exercício podem conduzir a composição de cenas estáticas.
- **Descrição:** Em uma roda, se inicia uma exploração de tempo rítmico, utilizando uma contagem cíclica de quatro tempos. O orientador marca o tempo contando os números em voz alta (1, 2, 3, 4). Aos poucos, o orientador solicita que movimentos sejam realizados em números específicos, por exemplo: no número 2 deve-se realizar um movimento com a cabeça; no número 4, um movimento com a bacia; no número 1, um movimento com o braço; no número 3, uma careta. Os comandos vão crescendo progressivamente.
- **Problemas potenciais:** Podem surgir risos e brincadeiras para esconder a dificuldade em coordenar o exercício. Porém, esse exercício é fundamental para se destacar e isolar diferentes partes do corpo de maneira a articular a linguagem gestual com mais clareza e precisão.
- **Desdobramento 1:** Em duplas, o orientador pede que um intérprete realize um movimento na contagem ímpar e o outro na contagem par. Esses movimentos devem se completar, ou seja, um movimento deve agir de maneira que dialogue com o do colega.

c) **Exercício 3:** Bola imaginária

- **Formação:** Participantes distribuídos pelo espaço.
- **Objetivo:** Trabalhar fluidez de movimento e fé cênica, comunicando por meio da linguagem gestual, a realidade de um objeto imaginário.
- **Descrição:** Manipulação de uma bola imaginária que passa por todas as partes do corpo. Os intérpretes podem realizar esse exercício parados ou se deslocando pelo espaço.
- **Desdobramento 1:** A bola deixa de passar pelo corpo do intérprete e passa a se deslocar por todo o espaço. O orientador pode sugerir diferentes dinâmicas: pequena, leve, ágil, vagarosa, pesada, escorregadia, de sabão, etc.
- **Desdobramento 2:** Os intérpretes passam a jogar a mesma bola conjuntamente, em duplas ou em grupos. Este exercício simples é fundamental para que os intérpretes aprendam a compartilhar a imaginação e trabalhar foco com objetos imaginários, preparando-os para realizar improvisações mais complexas.

d) **Exercício 4:** Dublagens físicas de Música

- **Formação:** Duplas distribuídas pelo espaço.
- **Objetivo:** Trabalhar percepção musical e ritmo, aliados à composição dramática.
- **Descrição:** O orientador coloca uma música para ser escutada em duplas e, em seguida, os intérpretes criam cenas inspirados por esses sons, compondo personagens ou situações estimuladas pela sensação que os sons sugerem à imaginação de cada intérprete.
- **Desdobramento 1:** Sem palavras, criam-se tipos a partir de músicas de cinema. Primeiro, individualmente, estabelecendo tipos e improvisações a partir (ou contra) as músicas. Depois, em duplas. Um intérprete entra em cena e estabelece um tipo; depois, outro intérprete deve entrar em cena e contracenar com esse tipo.
- **Desdobramento 2:** A partir de uma música, improvisa-se uma dança, a princípio individualmente. Depois, o intérprete deixa-se contagiar pela dança do outro. A partir dos movimentos criados, em dupla e em trio, cria-se uma pequena cena para apresentar aos outros.

e) **Exercício 5:** Ritmos externos.

- **Formação:** Uma pessoa improvisa em cena enquanto os demais participantes ficam sentados na assistência, tocando instrumentos musicais.
- **Objetivo :** Trabalhar estados de tensão, percepção de ritmo e capacidade de síntese.
- **Descrição:** Um participante improvisa a partir de trilha sonora executada por quem não está em cena. É possível trabalhar com instrumentos inventados ou de brinquedo, caso não existam instrumentos/músicos de verdade. A trilha pode conduzir à improvisação ou ser conduzida por ela, uma vez que tanto atores, como músicos, estão criando a cena concomitantemente.
- **Problemas potenciais:** Pode haver uma empolgação por parte de quem está realizando a trilha sonora e essa perder conexão com a improvisação que está sendo realizada em cena. Neste caso, o orientador deve atentar para o fato, pedindo que trilha e cena voltem a se corresponder, mesmo que exibam relações tensas e conflituosas.

f) **Exercício 6:** Campo de visão.

- **Formação:** Grupo de até 7 pessoas se deslocam pelo espaço.

- **Objetivo:** Trabalhar em grupo, despertar visão periférica ou a capacidade de dialogar com o movimento dos outros intérpretes sem se valer do olhar direto.
- **Descrição:** A partir da proposição de um líder que propõe movimentos, deve-se tentar apreender o movimento, a atmosfera e o estado do corpo do guia, que pode ser estimulado por músicas ou não.
- **Observação:** Este exercício é fundamental para se desenvolver a visão periférica dos atores em cena, uma vez que o campo de visão do intérprete fica extremamente limitado ao usar máscaras de qualquer tipo. Assim, é preciso 'ver' com o corpo todo.

g) **Exercício 7:** Intensidade de sentimentos opostos Riso- Choro).

- **Formação:** Uma cadeira no centro, um biombo ou cortina.
- **Objetivo:** Trabalhar com progressão de emoção.
- **Descrição:** Entrar em cena, sentar na cadeira e estabelecer contato direto com o público através do olhar. Executar cinco níveis de riso e cinco de choro, do mais brando ao mais intenso.
- **Problemas potenciais:** Pode haver inibição. Por outro lado, os intérpretes podem ser dominados pela emoção, não conseguindo realizar a cena.

h) **Exercício 8:** Roubo ao Banco

- **Formação:** Grupos de cinco a sete participantes que se movimentam do fundo da sala até a frente, atravessando o espaço por meio de uma diagonal.
- **Objetivo:** Trabalhar foco, contracena e comunicação gestual.
- **Descrição:** Um participante se desloca até um ponto específico. Então, chama outro colega do grupo, utilizando apenas o olhar, para ir ao seu encontro. Ao chegar nesse mesmo ponto, o intérprete que foi chamado chama outro participante do grupo, também utilizando apenas o olhar. Esse ciclo continua até que todos possam realizar uma "travessia", ou fuga coletiva, sem utilizar nenhuma palavra.
- **Problemas Potenciais:** Este exercício é fundamental para desenvolver a capacidade dos intérpretes de conduzir o foco da cena por meio do olhar. Um dos maiores problemas das improvisações sem máscara é que todos os atores costumam falar e gesticular ao mesmo tempo, sem estabelecer diálogos ou atuações de resposta. Com esse exercício, é possível treinar os atores a trabalhar com mais cumplicidade e sentimento de grupo.

4.4 Máscara corporal

Como visto anteriormente, escolas como a de Jacques Lecoq trabalham com os bufões como parte de sua metodologia de atuação com máscaras. Nessa metodologia pode-se trabalhar as deformações físicas dos bufões de maneira artificial por meio de diferentes materiais, podendo ser consideradas como máscaras de corpo inteiro.

Lecoq (1997, p. 17) denomina de “máscaras de corpo inteiro” o corpo inventado e artificial dos bufões, elaborado pelos intérpretes com enchimentos e materiais diversos. Essas deformações físicas alteram radicalmente a linguagem gestual do intérprete que passa a ter um corpo completamente transformado, diferente de seu corpo habitual.

Através da máscara corporal o intérprete compõe um tipo sustentado pelo espírito sintético que caracteriza o trabalho de máscara, construindo assim um vocabulário gestual que pode “recorrer ao mimodrama, e chegar a tocar o sentimento nos limites da expressão, em uma estilização que se aproxima mais de uma ação da arte de máscara” (COPEAU apud FREIXE, 2010, p. 138) (tradução minha). A busca por um corpo estilizado remonta aos anseios de Craig, Meyerhold e Copeau, como desenvolvido no Capítulo II do presente estudo.

Dois exemplos de máscaras corporais são os personagens de Charles Chaplin e Buster Keaton, cuja estilização corporal despertou a admiração de Copeau e Meyerhold, respectivamente. Copeau “percebe no jogo corporal e sugestivo de Carlitos os princípios fundamentais de um comico popular ligado com o espírito de infância” (FREIXE, 2010, p. 138) (tradução minha). Por outro lado, Meyerhold admira a estilização corporal de Keaton: “Buster Keaton! Pela precisão da interpretação, a sagacidade do desenho cênico, o tato da caracterização e o controle estilístico do gesto, ele constitui um fenômeno totalmente extraordinário” (MEYERHOLD, 2005, p. 94) (tradução minha).

Dessa maneira o trabalho com a máscara corporal possibilita a construção de um personagem/ tipo que pode ser alimentado pelo imaginário do intérprete. Seguem abaixo, exercícios, alguns de Lecoq, outros recriados por mim, que considero fundamentais para desenvolver e aprimorar a estratégia de “máscara corporal”.

4.4.1 Sequência de exercícios

a) **Exercício 1:** Máscara Corporal

- **Formação:** Os participantes encontram-se distribuídos pelo espaço, pois o exercício implica em locomoções.
- **Objetivo:** Trabalhar construção de tipos físicos, diálogo corporal e exploração do espaço.
- **Descrição:** Andar no espaço da sala seguindo os comandos dados pelo orientador dos exercícios, tais como: andar na ponta dos pés; andar com os calcanhares; andar com a parte de “dentro” dos pés; andar com a parte de “fora ” dos pés; andar com os joelhos flexionados; andar com os joelhos hiperestendidos; andar com o esterno para frente (convexo); andar com o esterno para dentro do peito (côncavo); andar como se fosse puxado pelo nariz; andar como se o nariz estivesse para dentro; andar com o “nariz para cima”; andar como se fosse guiado e/ou puxado pelo topo da cabeça; andar com o quadril inteiramente projetado para trás; andar com o quadril projetado para a frente.
- **Observação:** Todos esses comandos devem ser experimentados com variações de velocidade, ritmo, direção e dinâmica, exagerando e/ou minimizando as modificações do corpo.
- **Problemas potenciais:** Pode ser que os participantes realizem a exploração de maneira mecânica, sem entusiasmo. Deve-se pedir, então, que os intérpretes explorem cada máscara imaginativamente, buscando desencadear reações e atitudes emocionais a partir de cada transformação física. Para tanto, o orientador deve desenvolver vários questionamentos ao longo do exercício, tais como: andar com os ombros encolhidos pode gerar que tipo de atitude emocional? Que tipo de pessoa costuma andar com o nariz para cima? Como nos sentimos ao andar com os joelhos para dentro?
- **Desdobramento 1:** A partir de uma escolha de máscara corporal, é possível experimentar diferentes estados emocionais, tais como: faminto, apaixonado, em missão secreta, com raiva e alegre.
- **Desdobramento 2:** Pedir aos intérpretes que se aproximem das máscaras que se assemelhem à sua, buscando uma interação. Pode-se, igualmente, pedir que essa interação ocorra com máscaras completamente diferentes ou opostas à sua, como exemplo: um intérprete que anda com os ombros encolhidos e o esterno para dentro

deve dialogar fisicamente com um intérprete cuja máscara corporal tem o peito estufado e os ombros bem abertos. Destas interações costumam surgir situações cômicas e/ou dramáticas que podem ser desenvolvidas, acrescidas de fala, encenadas de modos diversos enfim.

b) **Exercício 2:** Cinema Mudo

- **Formação:** Intérpretes distribuídos pelo espaço.
- **Objetivo:** Trabalhar com estereótipos veiculados pelo cinema.
- **Descrição:** Os participantes exploram posturas físicas típicas do cinema mudo, de acordo com os comandos dados pelo orientador: vilão, mocinha, herói. Uma trilha sonora pode ser utilizada. Da mesma maneira que no exercício anterior, a mesma máscara pode ser desenvolvida por meio de diferentes ritmos e dinâmicas. Elementos da linguagem cinematográfica também podem ser explorados: câmera lenta, câmera rápida, cenas estáticas.
- **Problemas Potenciais:** os intérpretes podem não conhecer suficientemente os estereótipos do cinema mudo. Neste caso, recomenda-se uma sessão com diversos trechos das principais referências do gênero.
- **Desdobramento:** os intérpretes passam a interagir uns com os outros, desenvolvendo situações cômicas ou dramáticas, sem fala.

c) **Exercício 3:** Marionete

- **Formação:** Intérpretes distribuídos pelo espaço.
- **Objetivo:** Desenvolver linguagem física tendo como referência as marionetes.
- **Descrição:** Cada participante deve se movimentar pelo espaço explorando a sensação da marionete, como se estivesse sendo manipulado e articulado por cordões. Em seguida, pede-se que se formem duplas, onde um manipula a marionete e o outro é a marionete manipulada. Pode haver interação entre as marionetes.
- **Desdobramento:** Trabalhar o mesmo exercício, sendo que o manipulador deve fazer a voz da marionete enquanto o outro faz a dublagem.

4.5 Narrativas visuais

Conforme exposto no Capítulo III apresentado anteriormente, as narrativas visuais partilham com as máscaras de princípios comuns, tais como economia e funcionalidade, pois dependem da capacidade de síntese para comunicar sentido. A síntese trabalha com ‘sugestão’ ao invés de ‘descrição’, valendo-se de cortes e compactações. Nesse sentido, estereótipos desencadeiam a compreensão prévia do leitor/espectador que pode, facilmente, compreender a narrativa. Para Dario Fo, a síntese é “a invenção que impõe a fantasia e a intuição ao espectador. É a maneira de conceber a representação da grande tradição épica popular: limar todo o supérfluo, toda a descrição entediante”. (FO, 1999, p. 175).

Descreverei a seguir alguns exercícios, recriados por mim a partir de exercícios de Lecoq, são destinados a aprimorar a capacidade do intérprete de compor e encenar histórias. Muitos desses exercícios podem ser feitos sem a utilização da máscara propriamente dita, mas de acordo com os princípios que regem sua interpretação.

4.5.1 Sequência de exercícios sem máscara

a) **Exercício 1:** Contar histórias

- **Formação:** O exercício é trabalhado com dois intérpretes que devem alternar suas funções (A e B).
- **Objetivo:** Trabalhar composição dramática por meio de linguagem gestual com precisão, economia, funcionalidade, capacidade de síntese.
- **Descrição:** Dois intérpretes em cena. A tem o papel de traduzir corporalmente uma história contada por B. Os papéis e a história não são conhecidos previamente, mas, ao contrário, são construídos conjuntamente pelos intérpretes por meio de improviso.

No primeiro momento, trabalha-se com uma história contada na língua natal e nenhuma indicação é dada. Somente são estabelecidas as regras do jogo, onde A não pode valer-se da fala para se expressar e B deve contar a história de costas, sem ver o que é realizado por A.

Em um segundo momento, a história deve ser contada por A, usando uma máscara inexpressiva (uma meia calça no rosto) e B usando o *grammelot* para narrar a história. Para Veneziano (2002, p. 185), o *grammelot* é “uma sequência de sons aparentemente sem sentido, mas totalmente onomatopaicos (ou que imitam línguas estrangeiras) e alusivos na cadência e nas inflexões para fazer intuir o sentido do discurso”. Assim, o *grammelot* pode também ser considerado uma máscara vocal que trabalha com economia e funcionalidade, evocando pensamentos e ideias por meio da sugestão.

Na segunda fase do exercício, ambos os intérpretes se mascaram com a função de contar a história. Com a máscara inexpressiva, A é obrigado a usar da economia de movimentos para realizar sua função. Por outro lado, B utiliza uma estratégia vocal que mascara o sentido semântico da palavra, apostando em sua dinâmica sonora, rítmica e sugestiva.

- **Problemas potenciais:** Ao utilizar o *grammelot*, o intérprete pode não conseguir comunicar o sentido da história, inviabilizando sua dublagem/tradução física pelo outro intérprete. Assim, antes de se fazer o exercício de improvisação em duplas, é necessário brincar bastante com o grupo todo de *grammelot*, até que todos se sintam mais fluentes em línguas inventadas.

b) **Exercício 2:** Cenas estáticas

- **Formação:** Participantes distribuídos pelo espaço
- **Objetivo:** Trabalhar composição dramática, capacidade de síntese, plasticidade.
- **Descrição:** Pede-se que os participantes escolham uma história e a organizem em várias cenas que devem ser interpretadas estaticamente, uma de cada vez, como em uma sequência fotográfica. A composição deve comunicar, de modo sucinto, aquilo que é essencial à história, sem utilizar palavras, movimentos ou legendas. Uma vez que a sequência de fotos/imagens/quadros foi estabelecida, os intérpretes devem ser convidados a realizar a transição de um quadro a outro de várias maneiras, como se estivessem em um filme: em câmera lenta, de modo acelerado, cena a cena, pulando quadros, de trás para frente, etc.
- **Problemas potenciais:** Geralmente, as transições tornam-se rápidas demais, embaralhando as cenas. É preciso manter a clareza dos quadros, apesar das mudanças de ritmo e dinâmica.

c) **Exercício 3:** Dez posições

- **Formação:** Participantes distribuídos pelo espaço. Formação palco/plateia ao mostrar o exercício.
- **Objetivo:** Trabalhar composição dramática, capacidade de síntese, plasticidade, linguagem gestual.
- **Descrição:** Esse exercício é inspirado nos quadros desenhados por Lecoq, conforme ilustração apresentada anteriormente (pgs. 47-48). Primeiramente as posições devem ser desenvolvidas pelos intérpretes pose a pose, com o orientador corrigindo cada postura em termos de linha, eixo, equilíbrio. Depois que a sequência de posturas estiver memorizada, os intérpretes devem propor diferentes ritmos e dinâmicas para a mesma. Aos poucos, os intérpretes devem se apropriar completamente da sequência, alterando a sua ordem e imprimindo novas possibilidades a cada movimento. Ao mostrar o exercício, o orientador deve atentar para as múltiplas possibilidades que cada intérprete constrói a partir das mesmas posturas. Uma mesma posição pode sugerir surpresa, terror ou reverência, apenas por causa da alteração de ritmo, ou estado de tensão (calmo, alegre, aterrorizado etc.). Embora feito sem máscara, este é um clássico exercício de Lecoq, inspirado nas posições utilizadas por intérpretes que vestem a máscara de Arlequim em formas tradicionais de *Commedia Dell'Arte*.
- **Desdobramento:** Depois que os intérpretes se apropriaram completamente da sequência, cada Arlequim pode desenvolver sua própria história.
- **Problemas Potenciais:** as posições iniciais são bastante difíceis de serem feitas e podem desanimar intérpretes menos preparados fisicamente. Mesmo assim, é possível brincar com as intenções de cada postura, apostando mais em variações de ritmo do que de forma.

4.5.2 Sequência de exercícios com máscara

a) **Exercício 1:** Puxar e se deixar puxar

- **Formação:** Intérpretes distribuídos pelo espaço.

- **Objetivo:** Trabalhar fé cênica, precisão, princípios de mímica e composição dramática através de improvisação.
- **Descrição:** Primeiramente, cada intérprete experimenta a sensação de puxar um objeto. O orientador pode sugerir imagens como, por exemplo, um armário, uma geladeira, um tronco de árvore. Depois, o orientador sugere que esses mesmos objetos sejam puxados, utilizando uma corda. Quando o corpo dos intérpretes estiver bastante familiarizado com a dinâmica de puxar, pede-se que os objetos sejam animais. Assim, os intérpretes devem realizar uma improvisação onde puxam um cachorro, ou qualquer animal, utilizando uma corda.
- **Desdobramento:** Os intérpretes devem ser puxados por estes mesmos animais.
- **Observação:** Como visto anteriormente, Lecoq busca identificar a dramaticidade no corpo do ator por meio de ações simples como puxar ou empurrar. Para ele, acessar a memória do corpo é fundamental para traduzir fisicamente as emoções e paixões humanas, preparando o intérprete para atuar nos mais diversos gêneros teatrais. Essa forma de desenvolver e aprimorar a linguagem física dos intérpretes ampara-se no uso da máscara. Ao subtrair o rosto do intérprete, essas ações físicas devem ser vivenciadas primeiramente por meio do corpo todo, sem auxílio de expressões faciais e sem voz. Apesar disso, todos os exercícios realizados para/com máscaras podem ser realizados sem máscaras também, em uma etapa posterior.

b) **Exercício 2:** Tomada dupla

Essa é uma estratégia amplamente utilizada em exercícios de máscara e nos mais diversos gêneros de comédia. Infelizmente, há poucas referências bibliográficas a respeito da “tomada dupla”. O termo advém da linguagem cinematográfica (*double take*) e consiste em enquadrar o mesmo elemento pela segunda vez, oferecendo ao espectador um novo olhar sobre o mesmo quadro (*take*). Em exercícios com máscaras, é uma estratégia fundamental para alterar o ritmo da ação e, principalmente, direcionar o olhar do espectador para determinado fato ou elemento.

- **Formação:** Dois biombos dispostos separadamente, um ao lado do outro
- **Objetivo:** Trabalhar precisão, triangulação e efeito cômico.
- **Descrição:** Um intérprete parte de um ponto da sala em direção a outro. No meio do caminho, vê algo sem verdadeiramente perceber o que é, ou do que se trata. Então, por

meio da tomada dupla, torna a olhar para o mesmo objeto/fato/acontecimento, evidenciando sua reação.

- **Desdobramento 1:** Ver algo, realizar a segunda tomada dupla, evidenciando surpresa e curiosidade e seguir adiante como se não fosse nada.
- **Desdobramento 2:** Ver algo, mas na hora de seguir adiante hesitar entre partir ou ficar para usufruir do que foi visto.
- **Desdobramento 3:** Ver algo, realizar tomada dupla, mas, de repente, cada parte do corpo quer ir para um lado diferente.
- **Problemas potenciais:** Os intérpretes costumam não conseguir comunicar o sentido de olhar/ver, tendo o rosto coberto por máscaras. O orientador deve lembrar que, ao se exercitar com máscaras, os intérpretes devem comunicar o olhar com o corpo inteiro. Neste sentido, vale relembrar a importância que Decroux e Lecoq conferem ao tronco do intérprete mascarado: ele passa a ser o rosto. Este é um dos exercícios que melhor desenvolvem a importância de se refletorizar, por meio do tronco, aquilo que a personagem vê e sente.

c) **Exercício 3:** Procura

- **Formação:** Dois intérpretes, vestidos com chapéus de cores diferentes. Um painel na sala, onde eles possam ficar escondidos.
- **Objetivo:** Trabalhar precisão, linguagem física, máscara corporal.
- **Descrição:** Sempre que um dos intérpretes passa por trás do painel ele muda de personagem, trocando o chapéu (ou não). O intérprete deve deixar claro para o público que o objetivo da cena é encontrar o seu parceiro. O desfecho da cena não deve ser previamente estipulado, mas encontrado ao longo da improvisação.
- **Problemas potenciais:** Os intérpretes não devem se deixar levar por interpretações psicológicas de seus personagens, compostos apenas pela alternância de atitudes corporais, estados de tensão e diferentes e figurinos (chapéus). O foco deve ser na ação física de procurar e não nas motivações das personagens/máscaras.

d) **Exercício 4:** Mal entendido

- **Formação:** Duas cadeiras, distantes uma da outra.
- **Objetivo:** Trabalhar composição dramática, triangulação, precisão, improvisação.

- **Descrição:** Um dos intérpretes começa a buscar contato visual com o outro, através de pequenas ações físicas que indicam interesse em se aproximar. Aos poucos, o segundo intérprete se entusiasma e começa a responder discretamente às investidas do colega. Finalmente, o primeiro intérprete se levanta, mas, ao contrário do que se espera, dirige-se a outra pessoa, fora de cena. O outro intérprete pode reagir de várias maneiras a esta situação, sentindo-se desiludido, raivoso, surpreso etc.
- **Problemas Potenciais:** Um dos maiores desafios é trabalhar pequenos gestos e sensações discretas com o uso de máscaras, sem utilizar a expressão facial. Dúvida, hesitação, tédio, introspecção, timidez, incerteza, todos esses sentimentos devem ser comunicados por meio do corpo com verdade e fé cênica, no contexto fantasioso da máscara.

e) **Exercício 5:** Chiclete

- **Formação:** Um biombo, ou cochias laterais.
- **Objetivo:** Trabalhar diálogo, contracena, triangulação, quebra de ritmo.
- **Descrição:** Andando com um objetivo o personagem fica grudado em algo e ao tentar se desgrudar outras partes do corpo ficam grudadas nisso há a entrada da figura autoritária e a pessoa que esta grudada tem que continuar tentando se desgrudar, mas sem deixar a outra pessoa perceber.
- **Descrição:** Um intérprete entra em cena com um objetivo qualquer, mas, de repente, vê-se grudado em algo no chão. Ao tentar se desgrudar, outras partes do seu corpo também ficam grudadas. Nisso, entra o outro intérprete no papel de autoridade (policial, professor, chefe etc). O personagem que está grudado tem que continuar tentando se desgrudar, mas sem deixar que a outra pessoa perceba.
- **Problemas Potenciais:** O orientador deve atentar para que o intérprete nunca perca contato com a plateia, mesmo nas situações mais difíceis. Assim, apesar das poses (grude), é necessário manter contato visual com o espectador, ou a ação se perde completamente, pois o que mantém a máscara viva em cena é a estratégia de triangulação. Em exercícios com máscaras, o topo da cabeça e o pescoço do intérprete não devem ser vistos para preservar a ilusão e a funcionalidade da máscara.

f) **Exercício 6:** Entrevista de emprego

- **Formação:** Duas cadeiras no centro do palco.
- **Objetivo:** Trabalhar composição dramática, triangulação, precisão, improvisação.

- **Descrição:** Dois personagens disputam uma vaga de emprego. Um de cada vez entra na sala de espera, aguardando a sua vez de ser entrevistado. Cada um tenta demonstrar que é mais seguro, apto, inteligente, bonito, enfim, melhor do que o outro. Porém, ao sinal do orientador, os dois ficam sabendo que a vaga já foi preenchida, criando outra situação/interação dramática a partir dessa notícia.
- **Problemas Potenciais:** A cena de disputa é um exercício clássico muito utilizado por clowns, palhaços e personagens com máscaras para desenvolver a linguagem gestual. Um dos maiores desafios é evitar que os dois intérpretes desenvolvam suas cenas concomitantemente, confundindo a plateia e a si mesmos. Para que o conflito seja comunicado claramente, os intérpretes devem sempre contracenar, aguardando a sua vez de responder às provocações do outro. Neste sentido, a máscara funciona como um filtro gestual, pois é literalmente impossível se comunicar com o outro intérprete ao mesmo tempo em que ele está executando suas ações, uma vez que o campo de visão da máscara é extremamente limitado. Acima de tudo, como já foi dito anteriormente, somente a triangulação máscara-plateia-máscara consegue transmitir efetivamente o que se passa em cena. Portanto, o orientador deve estar atento para evitar ações paralelas e confusas por parte dos intérpretes.

g) **Exercício 7:** Nem tudo que reluz é ouro

- **Formação:** Um biombo ou cortina
- **Objetivo:** Trabalhar composição dramática, triangulação, precisão, improvisação.
- **Descrição:** Um intérprete sai do biombo ou da cortina para realizar uma ação, mas, no meio do caminho, percebe um objeto que acredita ser ouro, ou algo de valor. Então, cria estratégias para pegar o objeto sem ser notado. Quando finalmente consegue pegar o objeto, percebe que este não tem valor algum. O intérprete deve então improvisar uma reação e sair de cena.
- **Desdobramento:** Alguém aparece. Este alguém pode querer roubar/dividir/denunciar o outro, entre tantas outras possibilidades para continuar e finalizar a cena.
- **Problemas Potenciais:** Como em qualquer exercício de improvisação com máscaras, o orientador deve evitar que os intérpretes desenvolvam suas cenas concomitantemente, reforçando o sentido da contracena e a noção de diálogo, sem palavras. Mais uma vez, a máscara age como um elemento que reforça a percepção do outro, o autocontrole e a capacidade de observação e resposta.

h) **Exercício 8:** Lavando uma cadeira

- **Formação:** Uma cadeira no centro da sala.
- **Objetivo:** Trabalhar composição dramática, triangulação, quebra de ritmo, precisão, improvisação.
- **Descrição:** Um personagem está lavando uma cadeira tranquilamente, mas é interrompido por uma sucessão crescente de eventos estranhos. A sequência deve ser pré-estabelecida e os ‘acontecimentos estranhos’ indicados pelo orientador, por meio de palmas. Assim, na primeira vez que o orientador bate palmas, o personagem apenas registra o ocorrido, sem alterar em nada sua movimentação/ação de lavar a cadeira; na segunda vez, o personagem interrompe a ação, mas logo a retoma no mesmo ritmo; na terceira vez, o personagem registra o som, olha em volta, procura por algo e volta a lavar a cadeira com um ritmo absolutamente diferente, preocupado com o que está acontecendo ao redor; na quarta vez, a personagem interrompe sua ação, desloca-se pelo espaço, procura mais ativamente por algo ou alguém, mas não encontra nada e retorna a sua ação absolutamente desconfiado, com o ritmo bastante alterado; na quinta e última vez, o intérprete se desloca pelo espaço, vê algo terrível e foge desesperadamente.
- **Problemas Potenciais:** Esse é um exercício fundamental para se perceber a importância das alterações de ritmo na interpretação com máscaras. Os intérpretes não podem alterar seu estado de tensão sem necessariamente modificarem o ritmo com que realizam suas ações. O ritmo refletoriza o estado de apreensão, surpresa, preocupação do personagem mascarado, mais uma vez suprimindo o que o rosto não pode comunicar. Portanto, o orientador deve atentar para que as transições entre um estado de tensão e outro sejam perceptíveis por meio das alterações de ritmo nas ações dos intérpretes.

i) **Exercício 9:** Jornal

- **Formação:** Uma cadeira, biombo.
- **Objetivo:** Trabalhar composição dramática, triangulação, quebra de ritmo, precisão, improvisação.
- **Descrição:** Um intérprete mascarado entra em cena, carregando um jornal. Escolhe um local e se senta para realizar sua leitura matinal. Abre o jornal e dá uma leve folheada. Não vê nada de interessante e triangula com a plateia, demonstrando sua

insatisfação. Recomeça a ler e finalmente acha algo interessante, novamente triangulando com a plateia de maneira a expor seu estado de espírito. Daí por diante, a personagem pode experimentar diversas alterações em conformidade com o que lê no jornal, sempre triangulando com a plateia suas reações. A personagem pode ler as piadas, os anúncios fúnebres, a coluna de fofocas ou as últimas notícias sobre uma grande tragédia. O importante é comunicar as alterações de humor com clareza.

- **Problemas Potenciais:** Este exercício é fundamental para aprimorar a linguagem gestual, indicando os mais diferentes estados de espírito em um breve espaço de tempo. Por isso mesmo, o orientador deve atentar para que as cenas não se misturem e as emoções não se tornem embaralhadas, perdendo-se em meio a transições mal feitas por excesso de ansiedade ou falta de concentração.

5 EXERCÍCIOS APLICADOR NO PROCESSO DO ESPETÁCULO CABEÇA SEM MENTE

Cabeça Sem Mente é inspirada na peça *Sonho de Uma Noite de Verão*, de William Shakespeare, que conta a história de amores e desamores de quatro casais em uma noite de verão. Na concepção de Felícia Johansson, a dicotomia razão-sentimento, no momento em que o ser humano se encontra extasiado pela paixão, pode ser representada pela imagem da cabeça sem mente, que é regida por outra lógica.

A adaptação é ambientada em uma escola, onde vários alunos tentam ensaiar a peça de Shakespeare, sem perceber que estão vivenciando as mesmas situações dramáticas das personagens que intencionam representar. Assim, as duas peças se entrecruzam para descrever o percurso de jovens amantes que, no calor de uma noite de verão, atravessam um rito de passagem.

Sonho de Uma Noite de Verão é considerada por vários críticos como uma típica “mascarada”, ou farsa musical, com inúmeras coreografias e quadros dançantes. *Cabeça Sem Mente* quis preservar o espírito desses gêneros, celebrando a máscara e a mentira em um contexto bem brasileiro. Por isso, todos os personagens têm nomes dobrados, sendo eles mesmos, mas também o que desejam ser ou devem representar.

O espetáculo foi desenvolvido ao longo de 2012, sendo apresentado pela primeira vez no projeto *Idas e Vindas*²⁴, no auditório do Campus da UnB, Gama-DF. Atualmente, encontra-se em fase de reelaboração para ser reapresentado no final de 2013. A seguir, discorrerei sobre alguns exemplos de aplicação das estratégias de composição física em texto de representação, explicitando de que maneira elas contribuíram para a construção dos personagens de *Cabeça Sem Mente*.

5.1 Máscaras Comportamentais

Dentro do treinamento desenvolvido junto ao do Teatro de Mentira e sua aplicação no processo de construção do espetáculo *Cabeça Sem Mente*, as estratégias de composição física conduzem a um aprimoramento gestual desenvolvido pela máscara, dando ao intérprete consciência de seus movimentos no espaço cênico, permitindo elaborar seu texto de

²⁴ Projeto de Extensão Ação Contínua que objetiva levar trabalhos do departamento de Artes Cênicas da Universidade de Brasília, campus Darci Ribeiro, para outras unidades da universidade situadas em Regiões administrativas do Distrito Federal.

representação com mais liberdade. Freixe, ao comentar Brecht, menciona que, para o diretor alemão, o intérprete deve ter a liberdade de escolher o que ele quer mostrar em cena, provocando o espectador. Enquanto os personagens estão presos dentro de uma engrenagem, o jogo teatral deve fazer circular a liberdade de escolhas (FREIXE, 2010, p. 219).

No trabalho com máscaras, distintas máscaras são utilizadas para diferentes níveis ou gêneros de representação, ocasionando uma linguagem gestual específica para o tipo de máscara utilizado, em um constante jogo entre liberdade e restrição.

Para desenvolver todo o treinamento dos atores em *Cabeça sem Mente* o projeto de pesquisa Teatro de Mentira adquiriu um conjunto de máscaras da Trestle Theatre Company, da Inglaterra. Esta companhia foi formada pelos discípulos de Jacques Lecoq Toby e Amanda Wilsher, que ministraram oficinas e aulas ao longo do doutorado da Profa. Felícia Johansson, na Universidade de Middlesex (2002-2007). A Trestle tem desenvolvido suas pesquisas, tanto através da criação de espetáculos, como no desenvolvimento de material didático sobre máscara. As máscaras da Trestle são muito utilizadas em escolas de ensino médio na Inglaterra, no ensino de teatro.

Para mim, estas máscaras são um cruzamento entre as máscaras expressivas e as máscaras Larvárias. Lecoq, em sua pedagogia de trabalho com máscaras, utiliza além da máscara neutra, do bufão e do nariz de palhaço, máscaras que ele nomeia como expressivas. Essas máscaras representam características retiradas da vida cotidiana, tipos e pessoas comuns, porém, não são caricaturas. Por outro lado, as máscaras Larvárias, são grandes e simples e se aproximam dos desenhos humorísticos, por representar “esboços” de seres humanos, cuja fisionomia se limita a um grande nariz, queixo ou boca. Ou seja, ambas são máscaras inteiras que impossibilitam a fala, contudo, as Expressivas trabalham com os grandes sentimentos e representações humanas, podendo ser utilizadas na representação de obras clássicas ou mesmo em situações realistas, enquanto que as Larvárias podem elaborar textos absurdos em suas representações, justamente por apresentarem uma outra lógica, menos realista.

As oito máscaras adquiridas são feitas de propileno, com características de comportamentos humanos. Porém, essas máscaras, além de representarem tipos retirados da vida cotidiana (como as Expressivas) também conservam um tom humorístico a caricatural das máscaras Larvárias. Desta maneira, são bastante funcionais no treinamento voltado para a farsa, por mesclar em si a caricatura a tipos sociais. Seguem abaixo, as máscaras utilizadas no processo de treinamento da peça *Cabeça Sem Mente*.

5.1 .1 – Espanto



Figura 14 – Espanto.

Fonte: Do autor.

Esta máscara, pelo formato da sua boca, de suas sobrancelhas convexas e dos olhos, representa espanto e surpresa. Uma fisionomia repleta de humor, onde é perceptível o comentário de estupefação diante do mundo.

Ela contribuiu na construção da personagem Robin, de Kael Studart. A aproximação entre máscara e personagem foi escolha do próprio Kael, que percebeu o quanto essa fisionomia de espanto dialoga com os questionamentos de Robin/Puck, sempre em oposição ao sistema estabelecido. Igualmente, sugere uma agilidade corporal, uma prontidão para atender aos impulsos desse estado emocional de espanto.

5.1 .2 – Dúvida



Figura 15 – Dúvida.

Fonte: Do autor.

Aparentemente, essa máscara é muito semelhante à anterior, porém, suas sobrancelhas côncavas provocam um sutil franzir na testa, expressando uma fisionomia que parece não compreender as ações que lhe passam pela frente. Também, traz consigo uma lentidão de movimentos e pensamentos, como se estivesse sempre a duvidar de tudo e de todos.

Essa máscara serviu de estímulo para a atriz Ana Monteiro compor seu texto de representação. O tom perplexo e de dúvida da máscara ajudaram a enriquecer o vocabulário de ações e ritmos da personagem Shirlane/Hérnia, que não compreende as súbitas mudanças de humor de seus amantes, que ora se encontram incrivelmente apaixonados por ela, ora a negligenciam completamente. Shirlane também não compreende as atitudes de sua melhor amiga, Raylene/Helena. O desafio da atriz foi expressar, com essa mesma máscara, o lado voluntarioso, sensual e manipulador de sua personagem.

5.1 .3 – Sério



Figura 16 – Sério.

Fonte: Do autor.

Esta máscara traz traços retos e horizontais, fechando a expressão e remetendo à representação de seriedade. Pode ser associada a uma autoridade, ou figura de poder. Seus traços sem curvas inspiram uma movimentação mais seca e dura, menos sinuosa.

Em *Cabeça Sem Mente*, ela foi associada à personagem Sra. Polisse/Hipólita, interpretada por Felícia Johansson. Esta personagem funciona como um clown branco, que oprime, controla e reprime o Augusto, representado na peça por todos os outros personagens/alunos da escola, é a representação da razão sob a emoção. Quanto maior a autoridade dessa personagem, maior a sede de liberdade de seu séquito. Daí, a importância da rigidez da máscara e da linguagem gestual dessa figura, que por outro lado, também deve proteger e “educar” seus pupilos. Uma movimentação sinuosa e sensual também pode conferir a essa máscara resultados inusitados e divertidos.

5.1 .4 – Tímido



Figura 17 – Tímido.

Fonte: Do autor.

As sobrancelhas em diagonais direcionadas para baixo e também o formato da boca derrubam a fisionomia dessa máscara, remetendo a um tipo tímido que está no limiar do pranto. Deslocado da sociedade, o tipo sugerido por essa máscara causa grande empatia por lidar com a fragilidade do ser humano.

Esta máscara reflete em vários aspectos a personagem Railene, cuja timidez está em diálogo com a sensibilidade e fragilidade que a colocam num lugar reflexivo e pueril, instigando a cumplicidade com o espectador.

Em uma primeira abordagem, essa máscara sugere um ritmo mais lento em consequência da extrema inércia provocada pela timidez. Porém, esta máscara foi utilizada por Karine Ribeiro de distintas maneiras. A atriz explorou ritmos que modificaram a feição da máscara, dando uma agilidade para a mesma e adentrando outro território de investigação

para sua personagem: uma figura que pode ser movida pela timidez, mas que também se vale desse estado para manipular todos que a rodeiam.

5.1 .5 – Desprezo



Figura 18 – Desprezo.

Fonte: Do autor.

Com uma sobrancelha côncava e outra convexa e o formato da boca que possui uma curvatura no lado esquerdo, essas linhas produzem uma fisionomia de desprezo e superioridade, um comentário de desdém perante qualquer situação. A personagem Tatienny, de Clarisse Johansson, foi associada a esta máscara por evocar um sentimento de superioridade em relação às demais personagens. Pertencente ao reino sobrenatural, Tatienny é um duplo de Titânia, a Rainha das Fadas, portanto, um ser superior aos simples mortais. Ela também é uma paródia das grandes divas do teatro que se sentem superiores ao resto do elenco, embora sejam detestadas por todos. Por tudo isso, Tatienny é a personagem mais tola e menos consciente de todas, representando a ambivalente relação entre complexo de

superioridade e idiotice, presente em tantas duplas de palhaços e tipos com máscaras. Por exemplo, o Doutor na *Commedia dell'arte*, que tudo sabe, sem nada saber.

5.1.6 – Dentuço



Figura 19 – Dentuço.

Fonte: Do autor.

Esta máscara apresenta um traço diferente das anteriores, pois mostra dois dentes proeminentes que, em associação com as sobrancelhas convexas, acabam por remeter a um tipo social comumente denominado de *nerd*, devido a influência de filmes estadunidenses.

O *nerd* pode ser considerado como uma pessoa que possui uma incrível capacidade para o estudo, ficando mergulhado nesse universo de tal maneira que se ausenta de questões que não pertençam a essa natureza, chegando a não se importar com a sua própria aparência física. Esta máscara sugere uma desenvoltura corporal mais establanada, um domínio gestual menos preciso, e por isso mesmo, exige do ator um grande trabalho corporal.

Associada ao personagem Demêncio, de Tiago Medeiros, esta máscara contribuiu para o aprofundamento da linguagem gestual do ator, porém, houve um fator inusitado: a máscara não atingiu o mesmo grau expressivo criado pela própria máscara facial de Tiago, que consegue projetar os próprios dentes para frente, sumir com o lábio superior e manter-se

completamente vesgo ao longo de toda sua interpretação, sem o uso de qualquer prótese ou máscara artificial. Para o ator, o desafio foi aprimorar sua linguagem gestual sem utilizar a sua própria expressão, ou seja, mantendo seu rosto relaxado, sob a máscara.

5.1.7 – Feliz



Figura 20 – Feliz.

Fonte: Do autor.

As sobrancelhas convexas e o formato da boca côncava provocam um volume nas bochechas, aparentando um estado de felicidade plena nessa máscara. Um excesso de alegria que pode resultar quase que em um deboche e também em um estado de letargia e contentamento.

Xico Bruno se utilizou dessa máscara no processo de treinamento do *Cabeça Sem Mente* por lhe trazer uma aproximação de sua personagem Lisanderson/Lisândro. A expressão de contentamento vai ao encontro do sentimento de paixão correspondida, vivenciado por sua personagem. Igualmente, esta máscara sugestiona uma felicidade sem arrebatamento, e uma euforia moderada e passiva. O desafio para o ator foi manter-se com essa máscara quando a

sua situação amorosa se inverte completamente. A transformação, como sempre, só pôde se realizar através de mudanças substanciais de ritmo e movimentação da personagem.

5.1 .8 – Atento



Figura 21 – Atento.

Fonte: Do autor.

Muito semelhante à anterior, esta máscara transforma completamente sua fisionomia por causa da inclinação das sobrancelhas. A testa se fecha, conferindo uma sensação de esperteza e atenção aos acontecimentos. Um leve sorriso indica que este personagem tudo percebe e, ao mesmo tempo, imprime movimento e agilidade diante do que é observado.

Assim como a personagem de Clarisse Johansson pertence a categoria dos seres sobrenaturais, a personagem de Rogério Luiz, Robério, faz parte desse reino, sendo o duplo de Oberon, um personagem que tudo observa. Dessa maneira, usar essa máscara nos exercícios impulsionaram Rogério a uma linguagem corporal com gestos precisos que atendem ao tom enérgico de sua personagem. Mas, essa máscara também evoca uma certa

leveza. Enfim, uma forma híbrida onde a austeridade e a complacência interagem na mesma face, provocando o ator a alternar ritmos e dinâmicas.

5.2 Enchimentos

Apesar dos intérpretes de *Cabeça Sem Mente* não usarem máscaras, o processo de experimentação e composição das personagens foi realizado a partir de exercícios com máscaras. O conceito de Máscara Corporal, por exemplo, permitiu experimentar uma série de transformações no corpo dos intérpretes que afetaram radicalmente a composição das personagens e seus respectivos textos de representação.

Antes mesmo de usar enchimentos, a atriz Karine Ribeiro, por exemplo, realizou a composição física de sua personagem Raylene/Helena, explorando formas de andar com a borda interna do pé. Isso fez com que seus joelhos, e conseqüentemente sua bacia, se voltassem para dentro, alterando radicalmente o modo de seu caminhar. Dessa forma, seus ombros se recolheram ainda mais, denotando a timidez e o complexo de inferioridade da personagem. Ao adotar essa postura acrescida de enchimentos ou proeminências nos joelhos, sua personagem ganhou uma aproximação ainda maior das personagens de Histórias em Quadrinhos, uma vez que seu estado emocional passou a ser comunicado prioritariamente pela silhueta de seu corpo.

Como visto anteriormente, a silhueta funciona como síntese da atitude emocional da personagem, uma forma exterior (estereótipo), não necessariamente pejorativa, mas mimeticamente funcional, muito utilizada em desenhos animados, teatro de sombras, entre outras formas de narrativas visual.



Figura 22 – Karine em uma sequência de gestos que executa no espetáculo Cabeça Sem Mente.

Fonte: Do autor.

O ator Xico Bruno (Lisânderson/Lisândro) também teve seu corpo transformado pelos enchimentos que utilizou durante alguns exercícios com máscara. Por exemplo, o uso de um peito exagerado que deformou seu torso, dando a impressão de um peito de pombo. Esse fator foi norteador para a compreensão da personagem que interpreta, pois através da modificação corporal, Xico concebeu uma postura física e vocal que valorizam a lógica de superioridade do seu personagem.

O peito exagerado obrigou Xico a se erguer, mantendo a cabeça alta e um olhar ‘por cima’. Ao mesmo tempo, seu caminhar foi regido pelo coração, gerando uma atitude

desprendida e corajosa que sintetiza sua personagem: um jovem que não teme o amor e abre caminhos pelo peito (coração/sentimento).

Assim como ocorrido com Xico, exercícios com enchimentos permitiram que Ana Monteiro descobrisse possibilidades de construção física de sua personagem Shirlaine/Hérnia. Por possuir uma estrutura magra e esguia, Ana Paula inicialmente concebeu sua personagem de modo mais etéreo e delicado. Ao usar o enchimento de uma nádega gigante, Ana foi obrigada a modificar sua composição, estabelecendo uma conexão maior com a terra, pois o avantajamento da nádega a puxou para baixo, favorecendo uma composição física bufonesca, onde o baixo corporal é priorizado em detrimento dos movimentos graciosos ou etéreos da cabeça e dos braços. Essa tensão entre contrários ampliou ainda mais a sensualidade da personagem. Isso porque o trabalho com oposições cria uma resistência que “aumenta a densidade de cada movimento, dá ao movimento uma maior intensidade energética e tônus muscular” (BARBA; SAVARESE, 1995, p. 184).

O exagero da nádega também colaborou para uma oposição entre cabeça e quadril, criando um balanço que opõe o cabelo (artificial) de Shirlane a seus quadris, gerando uma movimentação sinuosa e sensual para o seu caminhar, que traduz o espírito da personagem.

Também a Sra. Polissem, interpretada por Felícia Johansson, recorreu aos enchimentos para construir seu tipo. No caso, Sra. Polissem é a figura autoritária, a professora, a policial, a diretora do grupo que exige ser respeitada por todos. A figura também se relaciona à Rainha das Amazonas, Hipólita na peça de Shakespeare, cujo espírito guerreiro fundou a Ilha de Lesbos. Para atribuir essas características a sua personagem, a atriz trabalhou inicialmente com enormes ombreiras. Esse tipo de enchimento fez com que os ombros crescessem de tal forma que a personagem tinha que andar roboticamente, sem nenhum balanço, pois era impossível movimentar os braços. Assim, os típicos ombros largos, estereótipos nos heróis masculinos e também dos uniformes militares, terminou por guiar a composição física desta personagem.

Os enchimentos trouxeram, sobretudo nestes casos, uma ligação com o bufão (p. 13), pois as personagens satirizam e parodiam tipos sociais contemporâneos por meio de máscaras corporais, construídas pelos figurinos dos intérpretes.

Neste caso, os enchimentos foram uma estratégia de composição física para conduzir os intérpretes a elaborarem textos de representação coerentes a uma “cabeça sem mente”, onde se supõe a regência do corpo em relação à razão. O exagero gerado pela ampliação desmesurada de determinada parte do corpo contribui para uma composição mais física do que psicológica dos personagens interpretados.

5.3 Entradas e saídas

Os quipriquós²⁵ das trocas de casais, cena marcante na peça *Sonho de uma Noite de Verão*, foi transposto para a peça *Cabeça Sem Mente*, partindo da lógica da máscara, e fundamentado nos exercícios de Procura (p. 75), onde há entradas e saídas, encontros e desencontros entre personagens que se procuram e se perdem.

Assim, o exercício da procura com dois chapéus (p. 75), reelaborado dentro de uma situação dramática específica, gerou um texto de representação que se configurou nas movimentações e interações realizadas a partir da improvisação dos intérpretes, sendo depois fixado em forma coreográfica.

Desse modo, em *Cabeça Sem Mente* Raylene procura Demêncio que procura Shirlane que procura Lisanderson que procura Shirlane. Essa situação dramática, reestruturada a partir do exercício da procura, gerou uma sequência coreográfica dinâmica que transpõe para o nível simbólico e físico o jogo de palavras de Shakespeare. É uma sequência que exige economia e funcionalidade dos intérpretes, que devem comunicar, a partir de ritmos e gestos empregados, a intensidade de sua paixão e o anseio do encontro do ser amado.

Ressalto que, na concepção dessa cena, todo o trabalho realizado se desenvolveu sem insinuação do rosto, uma vez que utilizamos máscaras inteiras para executar os exercícios que a originaram. Assim, o corpo dos intérpretes se comprometeu inteiramente para comunicar, via imagem em ação, o sentido desses encontros e desencontros.

5.4 Triangulação e tomada dupla

O intérprete Tiago Medeiros, cujo personagem Demêncio/Demétrio resume o título da peça (*Cabeça Sem Mente*), se utilizou de vários princípios de interpretação com máscaras para elaborar seu texto de representação.

Demêncio perdeu sua cabeça por Shirlane e, desde então, não compreende nada, nem é compreendido por ninguém. Para comunicar esse sentimento de estar sempre à deriva do mundo, Tiago reelaborou vários exercícios de triangulação, inicialmente desenvolvidos com máscaras inteiras. A triangulação possibilita que o intérprete compartilhe com a plateia os sentimentos da personagem. Quando confrontado pela professora, por exemplo, Demêncio

²⁵ O quiproquó é uma fonte inesgotável se situações cômicas e por vezes trágicas. “O quiproquó é uma situação que apresenta ao mesmo tempo dois sentidos diferentes [...]. Aquele que lhe é atribuído pelos atores [...] e o que é lhe dado pelo público (BERGSON apud PAVIS, 2011, p. 319).

não pronuncia mais que duas palavras, contudo, suas reações de perplexidade e espanto mostrados através do recurso da triangulação, comunicam a complexidade de sensações e sentimentos vividos pela personagem.



Figura 23 – Tiago Medeiros e Felícia Johansson (Demência e Senhora Policem).

Fonte: Do autor.

Além da triangulação, Tiago utilizou o princípio do corpo como teclado (p. 34). Isso se configura através de uma contenção de movimentos e um modo processual de se mover, evitando excesso de gestos desnecessários e explicativos. O corpo como teclado igualmente otimiza recursos como a triangulação e a tomada dupla, por refinar a linguagem gestual. Através da tomada dupla, Demência reforça e pontua os desacordos e/ou surpresas que sua personagem tem em relação às outras.

Com o ator Tiago Medeiros, a elaboração física em texto de representação é mais evidente por se tratar de uma personagem sem muitas falas na peça. Trata-se de uma atuação de resposta, celebrada pelos clowns Augusto. Conforme Dario Fo, nos espetáculos de clowns há sempre um clown de grande loquacidade em contraposição a outro “quase sempre mudo, que escuta, assente apenas, discorda com muito garbo, lança olhares perdidos, fica estupefato por quase qualquer coisa, até a mais banal” (FO, 1999. p. 208). O clown Augusto, apesar de não falar e de contrariar todas as aparências, é o personagem mais importante. É o caso de Demência, cuja cabeça sem mente simboliza a peça.

Porém, todos os outros intérpretes de *Cabeça Sem Mente* igualmente se utilizaram estratégias de composição física para gerar seus próprios textos de representação. Essas estratégias inspiraram a dramaturgia da peça. Nesse contexto, nem sempre é a personagem que surge do texto, mas o texto que surge da personagem.

CONCLUSÃO

Esta dissertação partiu da suposição de que por meio do uso da máscara é possível desenvolver estratégias de composição física para texto de representação. Essas estratégias seguem uma linhagem teatral que descende das pesquisas de Jacques Copeau e Jacques Lecoq, e são uma aproximação entre dois elementos teatrais: a máscara e a dramaturgia. Acredito que esses elementos possuem especificidades que podem se complementar no contexto do teatro contemporâneo.

A partir de todo o estudo realizado, considera-se por texto de representação o texto que o intérprete realiza para interagir com todos os elementos da cena, ou seja, a tessitura de ações e reações que o intérprete utiliza para estabelecer e manter a realidade de sua máscara no momento da representação. Elaborar um texto de representação está para além de compor um texto que será falado pelo intérprete. O texto de representação é uma forma de estabelecer diálogos. Diálogos esses que se reorganizam e geram sentidos que ampliam e perpassam o sentido empregado pela palavra.

Vale lembrar que a pesquisa de máscara de Jacques Copeau, voltada para o ator falante, pretendia instrumentalizá-lo para se manter presente mesmo quando não estivesse com a fala.

A pesquisa iniciada por Copeau e em seguida aprimorada por seus discípulos transformou o trabalho de máscara em um grande instrumento de educação gestual do intérprete. Contudo o aprimoramento gestual desenvolvido pelos discípulos de Copeau não se assemelha ao trabalho corporal destinado a dançarinos.

A diferença primordial é o caráter dramático da gestualidade gerada a partir da máscara. Uma forma de perceber essa diferença é a visão de Decroux acerca de sua mímica corporal dramática, onde ele afirma que enquanto o corpo na dança está em acordo com o mundo exterior, gerando o movimento de dança, na mímica dramática o movimento está em desacordo com o mundo exterior, ou seja, produz resistência, oposição. Este conflito provoca uma série de tensões corporais que configuram a representação metafórica da mímica. “O homem carrega em si um drama bem antes de estar em conflito com outro homem: gostaria de ter vantagens sobre tudo, ir pra direita indo para a esquerda. Esse drama, o corpo, conta apenas para ele mesmo” (DECROUX in PEZIN, 2003, p. 103) (minha tradução). A dramaticidade do movimento surge dessas tensões corporais.

A máscara, ao ampliar e aprimorar a gestualidade do intérprete, reforça ou conduz uma percepção do valor imagético na representação cênica, ou seja, a máscara ressalta a importância que a imagem assume dentro do discurso teatral.

Elaborar, compor um texto de representação é interagir por meio do corpo com os elementos da cena, imbuindo-se da precisão do gesto, de sua ação no espaço e do ritmo empregado na manipulação da máscara. É essa interação que irá gerar o sentido da cena, pois a medida que o intérprete se utiliza de uma determinada maneira para dar vida a máscara, também está produzindo significado a cada movimento que realiza, desenvolvendo uma escrita no espaço que se constrói no próprio momento da representação.

Isso porque a máscara pode ser compreendida como uma expressão pulsante e, em certa medida “neutra”, pois, por mais expressiva que seja a máscara, essa expressão só ganha vida ao ser manipulada no tempo e espaço da representação. Ela torna-se então uma fonte “neutra” de expressão, pois pode ir tanto para o arrebatamento como para o recolhimento, para a extroversão como para a introversão, tudo dependendo de como será manipulada. Conforme Lecoq, uma mesma máscara pode ser utilizada de duas maneiras, a favor ou contra, e em ambos os casos pode gerar um sentido diferente. (LECOQ, 1997. p. 68)

Dessa forma, as estratégias físicas geram uma linha geral de situação, onde o intérprete tem a máscara e uma estrutura básica que lhe oferecem possibilidades de ação, porém, é a sua manipulação da máscara em cena, por meio do corpo em situação de improviso, que determinará a vida e produzirá o texto de representação.

Para que o intérprete possa ter um ponto de partida e elaborar de maneira mais complexa sua representação, a interação entre os vários elementos da cena deve partir sempre de uma estrutura simples, quase infantil.

Os temas desses exercícios, destinados a construir uma espécie de vocabulário e de gramática do jogo com máscaras, deverão ser, no começo, extremamente simples. Será evitado tudo o que for anedótico, tudo o que se prestar a desenvolvimentos poéticos e literários, e já construir “um número (CHANCEREL, Léon)

Igualmente, Lecoq afirma a necessidade de o intérprete experimentar a máscara sem a necessidade de partir de histórias ou narrativas pré-estabelecidas. Usar uma máscara teatral “é no início mudar de corpo mudando de rosto. É entrar num jogo maior que aquele do jogo cotidiano. É também tornar essencial a expressão filtrando das anedotas” (LECOQ, 1999. p. 265). (minha tradução)

Diferentemente das ações físicas propostas por Stanislavski, o texto de representação não é elaborado em cima de um texto composto por um autor. Ele se constrói justamente no lugar não verbal, na máscara, que pode impulsionar a fala e sua intenção, a partir de uma base não verbal construída pelo intérprete.

Italo Calvino em seu livro *Seis Propostas para o Próximo Milênio* (1991), ao analisar a leveza, afirma que para esta se tornar mais evidente é necessário do seu contraponto, o peso. E assim, através do peso a leveza torna-se mais perceptível. Também no teatro, esse elemento de complementariedade entre opostos pode ser verificado na relação entre gesto e fala, pois, para se tornar mais perceptível a voz é necessário que o não verbal seja bem construído.

A precisão e o aprimoramento gestual desenvolvido pela máscara são estratégias físicas que servem como condutoras de uma educação dramática do intérprete. Ao livrar-se de movimentos supérfluos e periféricos o intérprete pode verificar ou compreender o núcleo de sua ação.

A relação entre máscara, texto de representação e Histórias em Quadrinhos, por exemplo, além de evidenciar o aprimoramento do gesto para o intérprete, igualmente indica um registro de representação que vai além do realismo. Um registro que aborda a farsa e o estereótipo, dentro de uma perspectiva que rompe com o senso comum em que os estereótipos são vistos como uma linguagem vulgar e simplória. Ao contrário deste pensamento,

Lecoq ensina que, para o ator, usar estereótipos não é a opção mais fácil, mas a mais difícil: a validação emocional interna do movimento exterior deve ser extrema, e a interação entre essas duas dinâmicas deve ser igualmente extrema em intensidade (RUDLIN, 1994, p. 201).

Dentro desta concepção, o uso de estereótipos a partir do aprimoramento da linguagem gestual desenvolvido por meio da máscara, é uma possibilidade que o intérprete tem de desenvolver um texto de representação que provoque no espectador a identificação, pois, como já mencionado neste trabalho, o estereótipo lida com símbolos reconhecíveis.

O estereótipo pode ser visto como uma máscara que concentra em si um excesso de comportamento generalizante que impossibilita a particularização de um personagem. Trata-se da essencialização de características e comportamentos humanos, como exemplo: o Vilão, a Mocinha, o Amante, a Fofqueira, o Avaro.

Vale lembrar que o estereótipo também serviu de base para grandes gêneros cênicos como a *Commedia dell'Arte*, o cinema mudo, as Histórias em Quadrinhos, e o Teatro de Revista. No Brasil, por exemplo, o Teatro de Revista gerou estereótipos como o Malandro, a

Mulata, a Vedete e o Caipira, que povoam o imaginário brasileiro, representando sua população.

O estereótipo como resultante de uma estratégia física gerada pela máscara se concretiza por meio do corpo, apropriando-se de posturas físicas e gestos conhecidos para recriar a base da representação. Porém, como o intérprete tem a precisão e percepção de seus gestos, pode controlar em alguma medida o sentido que é gerado por este tipo.

A partir desta pesquisa pude ampliar minha percepção de composição de texto. Diversos exercícios descritos nesse trabalho conduzem o intérprete ao desenvolvimento de sua gestualidade, colocando-o em contato direto com pelo menos quatro elementos: o próprio corpo, a máscara, o espaço cênico e o espectador.

Compor um texto de representação é elaborar no espaço uma série de ações e reações que geram um sentido. Porém, essa escrita não se realiza de forma arbitrária, mas em cada estratégia há limites, que funcionam como guia, ou parâmetros a serem extrapolados. Sendo assim, essas estratégias abrem caminho para compreender percursos de composição de textos de representação, ampliando as possibilidades de criação cênica.

O estudo de caso da aplicação dessas estratégias no espetáculo *Cabeça Sem Mente*, serve como um exemplo de possibilidades, sem um aprofundamento maior que pudesse tornar esse processo muito focado, haja visto que a intenção desta pesquisa é a máscara em uma estrutura mais ampla. O estudo aprofundado de composição de texto de representação em um espetáculo servirá para futuros trabalhos.

Desta forma, este trabalho se conclui como um caminho de desdobramentos, onde a máscara pode ser usada como uma estratégia de composição física em texto de representação para o teatro contemporâneo, pois à medida que o intérprete se vale da precisão gestual para desenvolver sua representação, igualmente, pode se valer desse recurso para atingir criações complexas e abstratas que atendem as inquietações do homem contemporâneo.

REFERÊNCIAS

Documentos

ARTAUD, Antonin. **O teatro e seu duplo**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

ASLAN, Odete. Du rite au jeu masqué. In: ASLAN, Odete; BABLET, Denis (Org.). **Le masque du rite au théâtre**. Paris: CNRS EDITIONS, 1999.

BABLET, Denis. D'Edward Gordon Craig Au Bauhaus. In: ASLAN, Odete; BABLET, Denis (Org.). **Le masque du rite au théâtre**. Paris: CNRS EDITIONS, 1999.

BAKTHIN, Mikhail. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento – O contexto de François Rabelais**. São Paulo; Brasília: Editora HUCITEC/Ed. UnB, 1999.

BARBA, Eugenio. **Além das ilhas flutuantes**. Campinas, SP: Ed. da UNICAMP/HUCITEC, 1991.

_____.; SAVARESE, Nicolas. **A arte secreta do ator – Dicionário de antropologia teatral**. Campinas, SP: Ed. da UNICAMP/HUCITEC, 1995.

BENHAÏM, Guy. Étienne Decroux, ou la chronique d'un siècle. In: PEZIN, Patrick; DECROUX, Étienne (Orgs.). **Mime corporel, textes, études et témoignages**. Saint-Jean-deVédas: L'entretemps Editions, 2003.

_____. Le style dans le mime corporel. In: PEZIN, Patrick; DECROUX, Étienne (Orgs.). **Mime corporel, textes, études et témoignages**. Saint-Jean-deVédas: L'entretemps Editions, 2003.

BREU, Joana. **Teatro e culturas populares – diálogos para a formação do ator**. Brasília: Teatro Caleidoscópio/Editora Dulcina, 2010.

CALVINO, Italo. **Seis propostas para o próximo milênio**. São Paulo: Companhia das Letras, 1991.

COHEN, Renato. **Performance como linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 2009.

CRAIG, Edward Gordon. **De l'art du théâtre**. Paris: Editions Lieutier et Libraire, 1916.

DECROUX, Étienne. L'interview imaginere ou les « dit » d'Étienne Decroux, mis en forme par Patrick Pezin. In: PEZIN, Patrick; DECROUX, Étienne (Orgs.). **Mime corporel, textes, études et témoignages**. Saint-Jean-deVédas: L'entretemps Editions, 2003.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos**. Trad. de Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir, 2008.

_____. **Quadrinhos e arte sequencial**. Trad. de Luis Carlos Braga. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FASSOLA, Jacques. **Le théâtre masqué "Topeng" de Bali**. In: ASLAN, Odeti; BABLET, Denis (Org.). **Le masque du rite au théâtre**. Paris: CNRS EDITIONS, 1999.

FÉRAL, Josette. **Théorie et pratique du théâtre, au-delà des limites**. Montpellier: L'Entretemps, 2011.

FREIXE, Guy. **Les utopies du masque sur les scènes européennes du XXème siècle**. Montpellier: L'Entretemps, 2011.

FO, Dario; RAME, Franca (Orgs.). **Manual mínimo do ator**. São Paulo. Editora SENAC, 1999.

HARTMANN, Luciana. A memória na pele: performances narrativas de contadores de causos. **Ilha – Revista de Antropologia**, v. 9, n. 1-2, p. 197-214, 2007:2009.

LANGDON, E. J. A fixação da narrativa: do mito para a poética da literatura oral. **Horizontes Antropológicos**, a. 5, n. 12, p. 13-36, 1999.

_____. Performance e sua diversidade como paradigma analítico. **Ilha – Revista de Antropologia**, v. 8, n. 1-2, p. 163-184, 2006:2008.

JOHANSSON, Felícia. Apropriações Paródicas e Teatrais de Estereótipos Veiculados pela Mídia : Algumas Considerações. P. 102 – 106 .In **Anais do 2º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Pós-Graduação em Artes Cênicas**. Salvador, 2001

LEBHART, Thomas. Je ne vens que des choses chères. In: PEZIN, Patrick; DECROUX, Étienne (Orgs.). **Mime corporel, textes, études et témoignages**. Saint-Jean-deVédas: L'entretemps Editions, 2003.

_____. Paroles des sagesse du vendredi soir. In: PEZIN, Patrick; DECROUX, Étienne (Orgs.). **Mime corporel, textes, études et témoignages**. Saint-Jean-deVédas: L'entretemps Editions, 2003.

LECOQ, Jacques. **Le corps poétique – un enseignement de la création théâtrale**. Paris : Actes Sud-Papiers, 1997.

_____. Rôle du masque dans la formation de l'acteur. In: ASLAN, Odeti; BABLET, Denis (Org.). **Le masque du rite au théâtre**. Paris: CNRS EDITIONS, 1999.

ORELLE, Yves. **Dullin-Barrault, L'éducation dramatique en mouvement**. Paris: Éditions de l'Amandier, 2007.

MARINIS, Marco de. Copeau, Decroux... In: PEZIN, Patrick; DECROUX, Étienne (Orgs.). **Mime corporel, textes, études et témoignages**. Saint-Jean-deVédas: L'entretemps Editions, 2003.

MARTZEL, Gérard. Fêtes rituelles et danses masquées de l'ancien Japon. In: ASLAN, Odeti; BABLET, Denis (Org.). **Le masque du rite au théâtre**. Paris: CNRS EDITIONS, 1999.

MATO, Daniel. **Cuentos afrovenezuelanos en acción. Oralidade – lenguas – identidad y memoria de America**. La Habana: N2, 1990.

MEYERHOLD, Vsevolod. **Vsevolod Meyerhold. Dirigé par Béatrice Picon-Vallin**. Paris, Actes Sud – Papiers, 2005.

MOISÉS, Carlos Felipe. **Conversa com Fernando Pessoa. [entrevista e antologia]**. São Paulo: editora ática, 2007

MNOUCHKINE, Ariane. Le masque, une discipline de base. In: ASLAN, Odeti; BABLET, Denis (Org.). **Le masque du rite au théâtre**. Paris: CNRS EDITIONS, 1999.

_____. **Ariane Mnouchkine. Dirigé par Béatrice Picon-Vallin**. Paris: Actes Sud – Papiers, 2009.

PALLEIRO, M. I.; FISCHMAN, F. (Orgs.). **Dimé como cuentos... narradores folklóricos y narradores urbanos profesionales**. Buenos Aires : Miño y Davila, 2009.

PAVIS, Patrice. Decroux et la tradition du théâtre gestuel... In: PEZIN, Patrick; DECROUX, Étienne (Orgs.). **Mime corporel, textes, études et témoignages**. Saint-Jean-deVédas: L'entretemps Editions, 2003.

PEACOCK, Ronald. **A arte do drama**. Trad. de Barbara Heliodora. São Paulo: Realizações Editora, 2011.

PICON-VALLIN, Béatrice. A arte do teatro, entre tradição e vanguarda. Meyehold e a cena contemporânea. In: SAADI, Fátima (Org.). **Teatro do pequeno gesto**. Rio de Janeiro, 2006.

_____. Les Annés 10 a Petersburg Meyerhold, La Commedia dell'Arte et le Bal Masqué. In: ASLAN, Odeti; BABLET, Denis (Org.). **Le masque du rite au théâtre**. Paris: CNRS EDITIONS, 1999.

RUDLIN, John. **Commedia Dell'Arte: an actor's handbook**. London: Routledge 1994.

SAGEL, Paul-André. **Le théâtre du monde, une histoire des masques**. Paris: Les Belles Lettres/Archimbaud, 2009.

SALVINI, Milena. Les Masques vivants du Kathakali. In: ASLAN, Odeti; BABLET, Denis (Org.). **Le masque du rite au théâtre**. Paris: CNRS EDITIONS, 1999.

SCHECHNER, Richard. "O que é Performance?". **Percevejo – Revista de Teatro, Crítica e Estética**, a. 11, n. 12, p. 25-50, 2003.

_____. Treinamento Intercultural. In: BARBA, Eugenio; SAVARESE, Nicolas. **A arte secreta do ator – Dicionário de antropologia teatral**. Campinas, SP: Ed. da UNICAMP/HUCITEC, 1995.

_____. **Performers e espectadores – Transportados e transformados**. Trad. Selma Treviño. João Pessoa: Moringa Artes do Espetáculo, 2011.

TURNER, Victor. Betwix and Between: o período limiar nos ritos de passagem. In: **Floresta de Símbolos: aspectos do ritual Ndembu**. Niterói, RJ: EDUFF, 2005.

VENEZIANO, Neyde. **A cena de Dario Fo – O exercício da imaginação**. São Paulo: Códex, 2002.

Eletrônicos:

COSTA, Felisberto Sabino da. A máscara e a formação do ator. In **Móin Móin: Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**, Jaraguá do Sul, SCAR/UDESC, a. 1, v. 1, 2005.

NEUSCHÄFER, Anne. 1970-1975: écrire une Comédie de notre temps – La filiation avec Jacques Copeau. Maio de 2004. In : Theatre du Soleil. Disponível em: <<http://www.theatre-du-soleil.fr/thsol/a-propos-du-theatre-du-soleil,1/1-historique,163/1970-1975-ecrire-une-comedie-e?lang=fr>>. Acesso em 01 jan. 2013.

ORIGEM da Palavra. Disponível em: <<http://origemdapalavra.com.br/palavras/empulhar/>>. Acesso em: 01 jan. 2013.

Filmes:

CARASSO, J. G.; LALLIAS, J. C. **Les deux voyages de Jacques Lecoq**. Scérén (CNDP) & ON line productions. 1999.

PETRUSHANSY, Boris. **Semianyki**. Collection COPAT. 2007.

HOUBEN, Jos. **L'Arte du rire**. Collection COPAT. 2011