

Buscas e processos com base na cultura popular

Tácito Borralho

Universidade Federal do Maranhão – UFMA (São Luís)



Figura 1 - Izabela Brochado, Tácito Borralho e Chico Simões. Conferência: *Processos criativos em diálogo em as tradições*. 3º PRO-VOCAÇÃO, 2019, UDESC. Foto: Jerusa Mary.

DOI: <http://dx.doi.org/10.5965/2595034702212019488>

Resumo: O texto apresenta fundamentalmente um relato sobre o trabalho de pesquisa e extensão desenvolvido pelo projeto *Casemiro Coco*, do Departamento de Artes Cênicas do Centro de Ciências Humanas da Universidade Federal do Maranhão – UFMA, no que se refere aos processos criativos, decorrentes dos resultados de investigações sobre os elementos animados presentes e atuantes nos folguedos maranhenses (máscaras, bonecos e bonecos/máscaras), desde os procedimentos de coleta desse material até a elaboração de produtos com base no estudo destes.

Palavras chaves: Tradição. Elementos animados. Máscaras. Bonecos. Folguedos.

Abstract: The text presents fundamentally a report about the research and extension work developed by the project “Casemiro Coco”, of Federal University of Maranhão - UFMA’s Performing Arts Department, on what refers to creative processes, occurring from investigation results about animated elements presenting and operating in folguedos maranhenses (masks, puppets and puppet/masks), since the material’s collecting procedures until the products elaboration based in studies.

Keywords: Tradition. Animated elements. Masks. Puppets. Folguedos.

Neste trabalho entrego-me à tarefa de especular, de forma direta, as ações a que se propõe um projeto de extensão, dentro da academia, que consegue respirar com autonomia, ao mesmo tempo que se compromete em apresentar resultados de interesses mais exigentes para uma universidade, como a produção de artigos, livros etc.

O Projeto Casemiro Coco ainda não se impõe estabelecer teorias apoiadas pela análise dos objetos de estudo já catalogados. Há sim, desde o início, uma preocupação em alimentar um arquivo de acervo robusto e fértil que proporcione ligação entre as práticas documentadas e aquelas que serão as práticas documentais.

Mesmos assim os resultados alcançados propiciam de qualquer forma, outros produtos que, embora aceitos e respeitados pela

instituição, não dispõem de apoio financeiro direto, mas podem ser acudidos vez ou outra por uma agência de financiamento e que integram a existência de um Departamento de Artes Cênicas. Me dedicarei a relatar os procedimentos de desenvolvimento das ações pertinentes ao projeto de extensão Casemiro Coco (com grafia diferenciada daquela utilizada pelos mestres cassimireiros), que utiliza o nome do boneco patrono, mas que tem como proposta, compor e atuar como um grupo de estudo e pesquisa, encenação e difusão do teatro de bonecos popular do Maranhão.

Em se tratando de um projeto que pertence a um Departamento de Artes Cênicas, cujo curso de graduação é de licenciatura em teatro, os apelos a uma dedicação à pedagogia do teatro são bastante fortes, o que provoca uma eficaz busca por construção de saberes que respondam aos processos educativos, especialmente aqueles contidos na transmissão de conhecimentos e procedimentos de ensino dos modelos e técnicas de mestres dos diferentes folguedos, que ajudam a manter ou contribuem para os processos evolutivos das brincadeiras populares maranhenses.

Esse trabalho empírico, desenvolvido pelo grupo responsável pela execução do projeto, que busca elaborar paradigmas de construção, animação, gestuária, coreografia, de objetos e seus usos na cena, nos encanta e nos incita a compreender seus esquemas, partituras e nos move a registrá-los e voltar a investigar mais amiúde.

A percepção de que uma investigação somente sobre a construção dos objetos, do conhecimento de ritmos, toadas, e apontamentos de partituras de passos coreográficos, havia se tornado numa superficial e rasa forma de contato com o conhecimento desses produtores populares e de que a mera transmissão dos registros e o ensinamento de um arremedo bizarro dos seus comportamentos cênicos era um trabalho já esgotado, evidenciou-se que seria preciso investir em outras práticas de pesquisa, outros modelos e métodos de investigação que levassem a resultados com espectros mais amplos, ao mesmo tempo em que nos proporcionassem a aquisição de um conhecimento mais estreito e aprofundado de cada item ou dinâmica investigada.

Com a definição de metas de trabalho e a organização de equipes por interesse de foco, o projeto teve sua proposta ampliada para trabalhar em função da construção de um conhecimento sobre Teatro de Formas Animadas, com base nas tradições populares e seus folguedos no Maranhão, que privilegiasse o estudo dos processos de construção do objeto, seus modos de animação/operação; seus usos na cena, formas de atuar, dançar ou simplesmente de animá-los; definição de partituras de gestos, passos e ritmos, principalmente, o repertório de métodos de ensino de todos esses procedimentos.

Com esse propósito, o projeto se aproximava adequadamente daquele conhecimento popular e, em laboratório acadêmico, o desconstruía e recriava, transformando os resultados obtidos em oficinas para professores e artistas, capítulos de livros, artigos, livros, exposições e espetáculos, mesmo porque concordamos com Godovsky (2015, p. 249) quando assevera que “a essência da criatividade consiste no conhecimento e no domínio da tradição, de um lado, e no esforço para criar algo novo, de outro”.

O primeiro contato real com o Teatro de Formas Animadas foi com o boneco popular Cassimiro Coco, boneco de luva do mesmo estilo, forma de construção e animação do Mamulengo nordestino. O Cassimiro, personagem negra protagonista da brincadeira, no Maranhão, tem a cabeça esculpida geralmente por um marceneiro e vestimenta e mãos confeccionadas pelo cassimireiro que o utiliza nas funções do brinquedo. Apresenta o mesmo repertório de gestos do Mamulengo, do João Redondo e de outros heróis do mesmo estilo, mantendo sua força interpretativa, no potencial vocal e verve de piadas do seu operador, que consegue estabelecer a perfeita triangulação necessária para manter um espetáculo vivo e duradouro.

As peripécias dessa personagem boneco, surpreende tanto o público como estudiosos, pela simplicidade e poder de encantamento. Isso despertou nas equipes do projeto um grande interesse de observação e de expectativas pedagógicas.

A realização de um estudo detalhado da brincadeira, suas personagens, fundamentada no acompanhamento de cassimireiros

na elaboração final do objeto para cena, e uma profícua coleta de informações com base nas entrevistas e depoimentos dos mestres, sobre a transmissão desse conhecimento de construção do boneco, desde a coleta do material (da escolha da madeira, como tecido, tintas) à confecção final, a roteirização dos espetáculos, mecanismos e espaços para apresentações, garantiram aos participantes um aprendizado amplo desse tipo popular de boneco de luva.

É necessário ter em conta que nosso objeto de estudo está lá, num campo aberto e disponível, sem nenhuma guarda ou defesa, e que a abordagem aos artistas populares em seus territórios deve ser recoberta de cuidados e atenções especiais, que impliquem a abertura do investigador para a totalidade de coisas que envolve a produção da pessoa que se dispõe a fornecer todos os dados do seu conhecimento. Isso nos leva a buscar entender muito além da construção de objetos e sua utilização cênica, leva-nos a todos os fenômenos que cercam essa pessoa, sua vida, sua experiência cultural, suas tradições, sua compreensão a respeito dos seus estímulos criativos, das emoções que provoca em quem participa com ela, tanto como contribuinte direto ou como simples apreciador.

No aprendizado com o cassimireiro, a observação constante e profunda se desdobra em um diálogo, quando permitido, em que as técnicas, se assim o consideramos, nos são transmitidas por meio de “aconselhamentos” de como não fazer ou de como fazer melhor para “abismar” mais o público receptor, atingindo a sua plena participação interativa. Eugênio Barba (1995) contribui com essa reflexão, quando ressalta que esse processo pode ser compreendido por meio de formas ou procedimentos como: “convivência - método de aprendizagem coletiva”; “técnicas codificadas/princípios que retornam”; “comportamento restaurado e comportamento vivo”; “variações de equilíbrio”; “técnicas de mimese corpórea”; “aprendizado com a tradição”; “observação”; “técnicas herdadas e acréscimos de saberes”.

Finalizado o processo de estudo das técnicas de construção e animação, pensamos em como se poderia aproveitar desse material

para a elaboração de uma proposta pedagógica, que fosse capaz de transmitir o conhecimento sobre esse boneco, com base numa metodologia adequada para alunos das escolas públicas.

A primeira clientela foi de discentes da UFMA, licenciados em teatro e de professores das redes escolares interessadas (pública e privada), que participaram de cursos e oficinas, em que as experiências já testadas no laboratório do projeto puderam ser disseminadas.

O projeto mais adequado para a experiência com a linguagem do teatro de animação foi a criação do Casipet, boneco elaborado com cabeça modelada em garrafinha pet e com corpo executado em luva de molde simples e colado, ao invés de costurado.

O principal objetivo com essa forma de fazer um boneco de luva é proceder um modo acessível de construção do objeto e mais rapidamente poder desenvolver a experiência com as técnicas básicas da animação, utilizando empanadas simples e luz natural. O resultado da disposição do alunado em brincar com os casipets, motiva-os a participar de um aprendizado consequente, tal como a cooperação do trabalho em grupo, o desenvolvimento e desinibição da fala e dos processos de metáforização, a atenção ao realizar um jogo, no qual a triangulação se faz necessária e surge até espontaneamente. É necessário observar que, além disso, deve-se ter em conta que, embora essa clientela esteja iniciando no processo de aprendizado do boneco de luva, precisa estar atenta para os processos de animação desse boneco. Desse modo,

A manipulação do objeto deve investigar pontos chaves para que essa matéria tenha vida independente de quem a maneja e, ao mesmo tempo, seja verossímil. Não se trata de emular gestos humanos ou buscar o realismo no boneco. (LOREFICE, p. 75-76).

Coube-nos então observar atentamente a reflexão de Nicolas Gousseff:

Quando vestimos um boneco de luva, a mão, o punho, o antebraço se tornam seu esqueleto. A fonte da manipulação está oculta no boneco, tanto para o manipulador quanto para o público. Com isso, quando o cotovelo está em contato com uma parte do corpo do bonequeiro, parece que o boneco se mantém nessa parte. A auto ilusão quanto à autonomia do boneco é espetacular, seja para o público, seja para o manipulador, o qual, *ipso facto*, também é espectador. (GOUSSEFF, 2015, p.108).

Satisfeitos com essa etapa do projeto, os participantes (que na verdade são artistas-docentes e bonequeiros) resolveram iniciar um novo processo criativo para o grupo, atento a uma proposta do projeto. Foi elaborado então um espetáculo de boneco de luva, em que pusemos em prática todo o aprendizado adquirido com os cassimireiros e que serviu de espetáculo ilustrativo para o trabalho desenvolvido nas escolas. O espetáculo recebeu o título de *As peripécias de Casipet e seu papagaio mágico*, cujo o enredo é a história de dois garotos que brincam todos os jogos infantis que conhecem e, ao ficarem enfadados, resolvem empinar papagaios (ou pipas). Neste último jogo, apesar de já acontecer nas cenas anteriores, a malandragem e a esperteza de um dos garotos são insuperáveis e conseguem driblar a confiança do outro. A avó de um deles entra na trama e resolve o imbróglio.

A segunda etapa do projeto de extensão enveredou por um caminho mais provocador: estudar os elementos animados existentes nos folguedos maranhenses. Como se descortinou um cenário muito vasto, foi necessário definir que elementos e que folguedos seriam escolhidos. Decidimos que seriam o Bumba-Meu-Boi, os Caretas de Caxias, o Cordão de Urso, o Fofão. Restava então definir o período da pesquisa, o que não poderia escapar aos ciclos junino, carnavalesco e natalino.

Foi no ciclo junino que ocorreram as primeiras investidas em campo, com um problema a mais: embora o folguedo junino escolhido tenha sido o Bumba-Meu-Boi, somente em São Luís,

ele se apresenta em cinco sotaques diferentes e cada sotaque com dezenas de conjuntos. O ciclo carnavalesco foi menos problemático, pois foram escolhidos os Cordões de Urso e os Fofões. O ciclo natalino representou uma pesquisa mais exaustiva, pois os Caretas são componentes de um folguedo cujos conjuntos se encontram em Caxias, na Região Leste do Estado.

Como os folguedos apresentam uma variação de elementos que nos proporciona definir objetos de estudos específicos, foi acordado que seriam agrupados em bonecos; boneco/máscaras e máscaras.

Iniciamos com a categoria boneco e boneco/máscara, no folguedo Bumba-Meu-Boi, observando que em todos os sotaques, as figuras animadas comuns a todos são o boi e a burrinha. Alguns sotaques apresentam em suas comédias (matanças de terreiro) as Caiporas e alguns Bichos, de acordo com o enredo da comédia do ano.

O Boi, como as outras figuras aqui descritas, poderá apresentar características de um boneco/máscara, entretanto ao observarmos seus processos de animação, o seu operador, o miolo, não se comporta como um ator mascarado, e sim, manifesta uma precisa ilusão de vida gerada pela manipulação/operação, resultado da energia do brincante-animador-dançarino que, neste caso, age como um ator-animador, pois.

O teatro de animação trabalha com a matéria concreta, que pela energia do ator, torna-se animada, faz-se personagem. Matéria animada como a própria palavra diz, é todo e qualquer corpo físico que no contato com energias sutis do espírito, adquire outros significados. A alma é o não material, “o que não tem peso” e se manifesta através de elementos físicos e sua manifestação mais sutil é o movimento. Quando a matéria se move por energia própria ou acionada por impulso humano, imediatamente provoca novos fenômenos (...) a energia que se desprende da matéria cria força que a transcende. A tudo isso chamamos: Vida. Quando a energia cessa, aparentemente aparece a imobilidade. E, o corpo assim “imóvel” suscita outra realidade. Ao cessar total a energia, chamamos: morte. (AMARAL, 2005, p. 16 -17).

Essa reflexão vem contribuir para o entendimento da animação do boneco Boi em seu teatro e atuação do Miolo em todo o processo de encenação. Convém ressaltar que o conceito de “alma”, ali utilizado por Amaral (2005), não deve ser confundido com o conceito de Miolo, já que a “alma” é a energia desprendida do próprio no ato da animação.

Brincante/animador/dançarino, o Miolo passa a ser, ao seu modo, um co-protagonista do teatro de animação inerente ao folgado do Bumba-meu-boi, sendo o animador da figura principal do espetáculo. Além de emprestar-lhe os membros e os mecanismos articulatórios que completam a imagem do Boi, sem imprimir-lhe nenhum aspecto realístico completo e, por meio de seus membros, facultar-lhe que possam lembrar, para quem os vê, um Boi vivo, em nenhum momento expõe as características de uma imitação ou representação do animal real. E sua imagem, sua feição, sua impressão, só poderia ocorrer através de um animador que alcançasse um espaço “entre” que é o estado de devir.

Nessa função de animador, o Miolo é homem e boi, sem que quimicamente se tenha transformado em um boi molar.

Sua energia é que o faz mostrar-se um boi molecular, resultante de um avizinhamo constante desses estados. Age como alguém que faz uma escolha anômala. E é “por essa escolha anômala que cada um entra em seu devir – animal” (DELEUZE, 2008, p.26 apud BORRALHO, 2012). Para Deleuze, o anômalo não é nem indivíduo nem espécie, “ele abriga apenas afectos, não comporta nem sentimentos famílias ou subjetivos, nem características específicas ou significativas, considerando-se um fenômeno de borda”. (BORRALHO, 2012, p.132).

No caso da atuação do Miolo, em estado de devir, tem-se a constatação de que sua condição de devir-animal lhe dá possibili-

dade de animar o boneco-máscara imprimindo-lhe uma carga de energia especial, que transcende a energia empregada normalmente para executar a animação de outros bonecos e objetos. Na verdade, o Miolo, em alguns momentos, procura dançar como um boi, brincar como se fosse um boi. Isso é resultado de uma precisão de técnica adquirida, reconstruída e bem executada. Mas não se trata da tentativa de imitar um animal vivo (até porque seu simulacro contém um arcabouço que o cobre, o esconde – e aí, é um boneco-máscara). O miolo procura assim “compor com a imagem, com a velocidade da imagem” algo que tem a ver com o boi.

Portadores dessa reflexão, os participantes do grupo retomam o trabalho de campo e aguçam a observação na partitura de gestos comuns aos Míolos de Boi de todos os sotaques e constroem uma partitura única, resultando das análises rítmicas e de passos coreografados que sustentam a interpretação do boneco Boi, com base na execução de sua animação em cena pelo Miolo, um brincante/ator-animador-dançarino.

Percebemos, então, que as ações corporais do Miolo revelam como o observado por Rudolph Laban, por meio do exame sistemático dos principais tipos de ações corporais, que cada um dos movimentos realizados se origina de uma excitação interna dos nervos, que resulta um esforço interno voluntário ou involuntário, ou impulso para o movimento. Verificamos a partir daí que no processo da operação/animação de um boneco, especialmente um de grande porte e que envolve fisicamente ator-animador, principalmente se ele agrega a essa animação um trabalho de dançarino, e que por isso precise utilizar-se de todo o corpo, mesmo que as mãos sejam as guias dos movimentos, essa animação transcende a utilizada com bonecos de outras técnicas, cujo esforço é menor e concentrado mais nos membros superiores.

O fato de o esforço e suas várias modalidades não apenas poderem ser vistos ou ouvidos, mas também imaginados,

é de muita importância para a sua representação tanto visível como audível, pelo ator-dançarino. Este se inspira nas descrições de movimentos que despertam sua imaginação. (LABAN, ULLMANN, 1978, p. 52).

As ações corporais simples foram vistas por ele como conteúdo em estado de espírito, que resulta em situações de lirismo, solenidade, dramaticidade, grotesca e séria no trabalho de animação do miolo. Podemos observar a determinação de sua ação corporal por meio dos seguintes fatores de movimentos: “posição”, “transferência de peso ou passos”, “direções e planos dos gestos”. Assim, no trabalho de animação do Boi, o Miolo terá que os gestos das pernas “podem anteceder o passo” e podem, também, “se seguir a um passo”. A “mudança de plano (ou nível) espacial” pode ocorrer durante uma única ação do corpo ou em suas partes. Já a “extensão dos gestos”, que significa o alcance normal de nossos membros quando se esticam ao máximo para longe do nosso corpo (atividade frequente e usual do miolo), sem que se altere a posição, “determina os limites naturais do espaço pessoal ou cinesfera no seio do qual nos movimentamos”.

Após serem analisados todo material de partituras coletados e de revisão de imagens em vídeo, detectados os pontos comuns, foi possível esboçar uma partitura que apresentasse as duas formas de operação/animação do Boi em cena, solilóquio e dialogação.

No Solilóquio, quando o miolo elabora atitudes e gestos em ações cênicas e que recebem a nomenclatura de passos, a descrição e análise dos movimentos correspondentes, por uma liberdade e independência de dançar dentro e fora da roda da brincadeira, sem o necessário compromisso de relacionar-se com a atuação ou dança de outras personagens. No solilóquio, os passos e movimentos são: levantar; balancear ou balançar; corrida; giro, tremelicar; rodada ou rodada; valsar; pinotar; banzeiro ou sereno.

Na Dialogação, dança com outras personagens, o miolo tem a atenção de corresponder aos movimentos solicitados e/ou ofertados

por elas. São eles: desvencilhar, gingado ou cortejamento, visgar (com a cabeça). Uma outra partitura precisa ser composta, à parte, por se tratar da animação do boneco fora das rodas da brincadeira, mas durante a morte do Boi, no encerramento do ciclo da brincadeira. Foi denominada de “do Sacrifício”, cujos passos e movimentos são: “quebra-peia, esbanejar e prostração”.

Do aprendizado das técnicas de animação do boi e o comportamento cênico do seu animador, foi possível definir material para utilização de espetáculos. Um deles, “O processo das formigas”, aproveitando dessas técnicas para a realização de dança com máscaras grotescas.

O outro boneco que é comum em todos os sotaques é a Burrinha. Embora sua forma e estrutura possam assemelhar-se a tantas outras existentes no País, como no Cavalo Marinho, nos Caretas etc., por exemplo, no Maranhão eles possuem um perfil delgado e sua carcaça (ou capoeira) é construída geralmente do mesmo material do Boi. Mesmo que tenhamos encontrado alguma semelhança, com a operação/animação do Boi, os estudos das ações corporais são quase os mesmos, mas apresenta pontos de diferenças significativos. A Burrinha não apresenta um ator/animador da mesma forma, aqui ele não é um Miolo que se cobre. Ele veste o boneco até a cintura, ele é um vaqueiro. Sua dança alcança a virtuosidade do Boi e seus passos e movimentos são sempre executados em Dialogação.

Sem muita novidade no aproveitamento deste boneco/máscara em espetáculos populares, pois a matriz corporal do boneco simula uma montaria e seus suportes de animação são suspensórios que sustentam o boneco, dependurando-o dos ombros do ator-animador, o boneco tem sido útil no treinamento de atores e atores-animadores-dançarinos, para danças e espetáculos populares.

A Caipora (boneco gigante), ou boneco-máscara, com correspondentes similares, em forma e matrizes corporais, em outros folguedos nacionais, figura feminina com limitações de movimentos articulatórios, exige, mesmo assim, do seu ator-animador a mesma preparação para atuação que os Miolos do Boi e da Burrinha.

Essa estrutura vem sendo recriada em alguns espetáculos de bonecos e bonecos e atores, desde a década de 70 (no Maranhão), como a Manguda em *O Cavaleiro do Destino*.

Os Bichos são bonecos/máscaras mais utilizados no Boi de Zambumba de Santa Helena, Maranhão, e têm a forma e estrutura que imitam as do Boi, da Burrinha e da Caipora (em menor tamanho). O material de construção apresenta uma variação curiosa, pois os Bichos como figuras-personagens que participarão das apresentações de comédia de um ano apenas, mesmo com acabamento e feições caprichadas, são elaborados com caixas velhas de papelão, embalagens de isopor, sem a preocupação com a sua durabilidade.

Com referência à utilização do estudo dessas figuras e objetos em reconstrução de visualidades cênicas, observamos que segue o mesmo método utilizado para os bonecos e bonecos/máscara anteriores.

Ao iniciarmos a narrativa sobre o estudo das máscaras, na construção e na utilização em espetáculos, vale ressaltar que, paralelamente à investigação de campo que implicou em elaborar e manter roteiros de acordo com os ciclos festivos, acompanhamento de artesãos em suas oficinas, registro da utilização cênica desses objetos, uma consulta permanente às fontes secundárias, permearam a pesquisa do grupo. A cada tipo de máscara encontrada e registrada, processamos um cotejamento necessário com autores disponíveis.

Após a desconstrução de cada molde, forma e da análise do material de construção e acabamento, levando-se em conta sua variedade, o importante era percebermos como se comporta cenicamente esse objeto-signo visual. Nossa investigação desceu até o público receptor das mensagens por elas transmitidas, quando participantes das brincadeiras em que essas máscaras transitam, buscando perceber a situação do ator-animador desses objetos em cena.

Na relação ator-espectador, a interpretação do objeto estabelece uma nova configuração cênica. O ator passa à condição de ator-manipulador ou animador. Como signo visual, o objeto torna-se protagonista, estabelecendo uma relação dinâmica com o ator e a platéia. (COSTA, 2016, p. 51)

Esse fenômeno pode ser observado em todas as situações de atores-animadores-dançarinos das brincadeiras investigadas, desde seus compromissos em construir o objeto, como guardá-lo após uma brincada e como utilizá-lo em cena. Nisso, catalogar máscaras por ciclo, foi mais produtivo. Iniciamos no São João com as máscaras de Cazumba que por si só já apresentam uma variedade considerável: esculpida em madeira ou modelada em tecido, essa é a parte que representa a feição geralmente zoomórfica do rosto do Cazumba. As de tecido tem como acabamento amplas orelhas de feltro bordadas e uma cabeleira de astracan ou lã pluma. As esculpida em madeiras são encimadas com torres gigantescas que são elaboradas com varões de ferro fino soldados e decorados com coberturas que variam de igrejas a radiolas de reggae. Alguns cazumbas já constroem suas torres com placas de isopor, tornando-as mais leves.

As outras máscaras presentes em alguns personagens do Bumba-meu-boi são as de pai Francisco e mãe Catirina, geralmente de tecido com cabeleira de perucas de cabelo natural ou nylon. Em alguns conjuntos, os pais Franciscos trazem máscaras de couro cru bastante grotescas. O que não falta em quaisquer dessas máscaras de pais Franciscos é um nariz fállico em formato de charuto. Máscaras de Bichos completam trajes que os imitam, em alguns sotaques. No sotaque de Matraca ou Boi-da-ilha, nos surpreende o uso de uma máscara de palha com acabamento rústico de couro cru usada pela personagem Panducha.

Do ciclo natalino, durante as festas de Santos Reis na cidade de Caxias e outras daquela região, a brincadeira de Reisado apresenta os Caretas, personagens que agem em cena como palhaços e trazem

sobre suas máscaras, coroas toscas. Nesse folguedo, também brinca uma personagem mascarada que traz na cabeça uma grande cabaça encimando uma máscara geralmente de tecido. A cabaça tem uma luz no seu interior e essa personagem, de acordo com o conjunto a que pertence, pode ser chamada de Nega Velha (e seu traje é de pano remendado) ou de cabeça-de-fogo ou cabeça-de-cabaça (e seu traje é todo de franjas longas de palha de buriti).

No ciclo carnavalesco, duas máscaras grotescas, construídas sobre forma de argila crua, com cobertura de papel e cola, servem a dois folguedos distintos: o Cordão de Urso (e aí são construídas as máscaras do urso, do cachorro e do macaco) e o Fofão, personagem independente que em geral junta-se a outros e forma blocos carnavalescos.

O grande desafio do projeto sempre foi transformar o conhecimento desse material em produto de uso pedagógico e teatral. Os resultados obtidos em laboratórios foram disseminados para estudantes, professores e artistas e isso se deu de forma bastante prazerosa, pois os processos criativos aí despertados proporcionaram uma descoberta de formas e materiais variados que podem ser utilizados em experiências cênicas as mais exigentes ou em sala de aula, as mais carentes.

As máscaras construídas sobre caixas de papelão reciclado como formas ou chassis, com preenchimentos e acabamentos em papel e cola, são as mais solicitadas tanto por licenciandos em teatro como por professores da rede pública especialmente.

Em oficinas que trabalhamos as construções das máscaras e o estudo de sua animação, a utilização de lençóis coloridos como trajes das personagens criadas completam essa proposta do simples, acessível e despojado, assegurando o resultado estético almejado.

Ana Maria Amaral (2002, p. 41) nos lembra que “a máscara é como um rosto sem interior. Ao vesti-la, o ator assume sua parte racional e sensitiva, assim como constrói o seu corpo”. Essa experiência tem sido conduzida em todas oficinas e cursos que o projeto oferece, como treinamento básico, não apenas das respostas físicas aos estímulos silenciosos, mas também fundamentado no

que aprendemos com os brincantes dos folguedos estudados: há máscaras que te amordaçam, te silenciam, mas há máscaras que te proporcionam um outro caráter vocal que extrapola o murmúrio, o grunhido. Que contém o berro, mas transforma palavras e exhibe uma voz grotesca, estranha, e por isso, é dramática, teatral. O importante é que ela, a máscara, proporciona aos brincantes e público uma interação plena. O entendimento das cenas fica claro.

Os estudos em laboratório e as experiências de aplicação dos resultados com a clientela variada motivaram a criação de exercícios públicos e espetáculos com atores-em-máscara. O mais significativo foi *O Processo Das Formigas*, em que as experiências com máscaras neutras, grotescas e expressivas, seguindo mesmo os ensinamentos de Lecoq e baseando-se no aprendizado das formas populares na utilização de modelos e sonoridades, resultou num espetáculo bem concebido e bem aceito pelo público.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Ana Maria. **O Ator e seus duplos**. São Paulo: Edusp, 2002.

_____. O inverso das coisas. In: BELTRAME, Valmor; MORETTI, Gilmar (Org.). **Móin-Móin Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**, ano 01, nº 01. Jaraguá do Sul: SCAR/UEDESC, 2005, p. 12-24.

BARBA, Eugenio; SAVARESE, Nicola. **A arte secreta do ator - dicionário de Antropologia Teatral**. São Paulo: Editora HUCITEC e Editora da UNICAMP, 1995.

- BORRALHO, Tácito Freire. **O teatro do boi do Maranhão:** brincadeira, ritual, enredos, gestos e movimentos. Tese doutoramento, ECA/USP. São Paulo, 2012.
- COSTA, Felisberto Sabino. **A poética do ser e não ser.** São Paulo: Edusp, 2010
- GOLDOVSKY, Boris. Tradição como condição de desenvolvimento. In: BELTRAME, Valmor; MORETTI, Gilmar (Org.). **Móin-Móin Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**, ano 11, nº 14. Jaraguá do Sul: SCAR/UEDESC, 2015, p. 246-53.
- GOUSSEFF, Nicolas. Aprender a aprender. In: BELTRAME, Valmor; MORETTI, Gilmar (Org.). **Móin-Móin Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**, ano 11, nº 14. Jaraguá do Sul: SCAR/UEDESC, 2015, p.100-12.
- LABAN, Rudolf. **Domínio do movimento.** São Paulo: Summus, 1978.
- LOREFICE, Tito. Reflexões sobre a formação e o vínculo entre Professor e Aluno, Mestre e Aprendiz. In: BELTRAME, Valmor; MORETTI, Gilmar (Org.). **Móin-Móin Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**, ano 11, nº 14. Jaraguá do Sul: SCAR/UEDESC, 2015, p.71-85.