



## **Máscaras Larvárias *Online*: desafios pedagógicos**

Cláudia Müller Sachs<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, Porto Alegre/RS, Brasil

**RESUMO – Máscaras Larvárias *Online*: desafios pedagógicos** – O presente artigo apresenta procedimentos pedagógicos relacionados ao trabalho de pesquisa com as máscaras larvárias, enfatizando-se as adaptações realizadas para o modo remoto devido à pandemia de Covid-19 no Brasil. A partir da experiência prática de uma oficina *online* realizada em 2021, o estudo visa examinar as especificidades da linguagem dessa máscara, compartilhar exercícios práticos, atualizar e disseminar esse conhecimento. Com base na pedagogia de Jacques Lecoq (1921-1999), abordam-se aspectos históricos, conceituais e técnicos sobre a utilização dessas máscaras.

Palavras-chave: **Máscara Larvária. Jacques Lecoq. Pedagogia Teatral. Atuação.**

**ABSTRACT – Online Larval Masks: pedagogical challenges** – This article presents pedagogical procedures related to research work with larval masks, emphasizing the adaptations of the remote mode due to the COVID-19 pandemic in Brazil. Based on the practical experience of an online workshop held in 2021, the study aims to examine the specifics of the language of this mask, share practical exercises, and update and disseminate this knowledge. Based on the pedagogy of Jacques Lecoq (1921–1999), historical, conceptual and technical aspects of the use of these masks are addressed.

Keywords: **Larval mask. Jacques Lecoq. Theatre Pedagogy. Acting.**

**RÉSUMÉ – Masques Larvaires en Ligne: défis pédagogiques** – Cet article présente les démarches pédagogiques liées au travail de recherche avec les masques larvaires, insistant sur les adaptations apportées au mode à distance en raison de la pandémie de Covid-19 au Brésil. S'appuyant sur l'expérience pratique d'un atelier en ligne organisé en 2021, l'étude vise à examiner les spécificités du langage de ce masque, partager des exercices pratiques, mettre à jour et diffuser ces connaissances. En s'appuyant sur la pédagogie de Jacques Lecoq (1921-1999), les aspects historiques, concepts and techniques of l'utilisation of masques sont abordés.

Mots-clés: **Masque Larvaire. Jacques Lecoq. La Pédagogie du Theatre. Jeu de L'Acteur.**

## Introdução

O presente artigo trata dos desafios pedagógicos encontrados no ensino do jogo com as máscaras larvárias, tanto por suas características específicas como por sua transposição para o modo virtual. Resultante da pesquisa com as máscaras larvárias, o problema aqui examinado é sobretudo de ordem prática, e trata dos procedimentos de ensino dessa técnica teatral específica e das adaptações metodológicas necessárias para o modo remoto. O objetivo de compartilhar essa experiência é, especificamente, de divulgar o conhecimento sobre essas máscaras, instrumentar aqueles que se interessam em desenvolver tal prática, analisar e comparar procedimentos presenciais com virtuais.

Início com um breve panorama histórico e conceitual sobre o uso de máscaras, salientando a abordagem pedagógica de Jacques Lecoq (1921-1999), de modo a estabelecer o foco da perspectiva trabalhada. Em seguida, apresento a metodologia desenvolvida tanto na preparação quanto na execução de uma oficina *online* realizada durante a pandemia de Covid-19, cujos procedimentos pedagógicos serão analisados. Procurei descrever os exercícios e as improvisações de modo detalhado no intuito de servir como propostas práticas para quem desejar empreender experimentos com essa linguagem.

O interesse pelas máscaras larvárias iniciou quando estudei com o professor Jacques Lecoq em sua *École Internationale de Théâtre de Jacques Lecoq*, na temporada de 1992/93 em Paris. A pesquisa em andamento atualmente envolve estudos históricos e técnicos sobre essas máscaras, assim como encontros presenciais e virtuais enfocando o jogo com elas. A pergunta que me mobilizou desde o início desta pesquisa: por que máscaras no século XXI? E em plena pandemia, com isolamento social e dificuldade na realização das artes do palco? Acima de tudo, porque somos artistas e precisamos seguir fazendo arte para existir, para dar sentido à vida, para dialogar com a sociedade. Acredito que as máscaras promovem uma conexão com o público que ultrapassa as fronteiras culturais e salta os séculos. Assim, a oportunidade de dar continuidade a essa tradição do teatro, pela transmissão desses conhecimentos, mostrou-se como um espaço de respiro e alento nesses tempos de falta de silêncio e de escuta. Tempos de rejeição às artes, ao conhecimento, ao artesanal, ao delicado. A linguagem das máscaras, especialmente as larvá-

rias, pode suscitar interesse e inspiração àqueles e àquelas que sintam a necessidade de uma linguagem poética de outra natureza, não cotidiana, uma chance de viajar no mundo da imaginação.

Em 2021, fui convidada a ministrar uma oficina<sup>1</sup> prática com as larvárias. Minha proposta inicial, que visava desenvolver um trabalho voltado para a exploração do jogo cênico a partir do corpo, da improvisação, da composição teatral e de práticas corporais com esse tipo de máscara, não mudou. Porém, com a decisão de migrar para o digital, vários desafios surgiram: como trabalhar a relação do corpo no espaço? Como estabelecer a comunicação da máscara com o público e entre elas? Como estimular o desenvolvimento de um corpo próprio para portar essa máscara tão grande? Como realizar os deslocamentos em espaços tão diversos? Como trabalhar a triangulação? E o foco? Como trabalhar os aspectos fundamentais dessa linguagem sem compartilharmos o mesmo espaço, sem a presença dos corpos? Enfim, esses são os desafios que procuro analisar, apontando problemas e soluções encontradas.

Ao invés de lamentar, resolvi apostar na expansão que o alcance dos sentidos humanos vem desenvolvendo a partir dos usos das mídias tecnológicas mais recentes e no fato de que, as manifestações de arte, especialmente aquelas do teatro, já não se separam. Animada por estas colocações de Fusaro (2021), propus-me a encarar as novas tecnologias como “interceptadoras de agenciamentos potencializadores de seus ambientes sógnicos”, como “[...] novas possibilidades de reflexões atualizadoras solicitadas para a arte e a educação e como potência por novas ações criativas”. Em se tratando especificamente do teatro de animação, serviu-me como estímulo o posicionamento de Farias (2021), que reforça a importância desse trabalho nesses tempos de isolamento social por nos permitir escapar e ao mesmo tempo elaborar algo que foge à realidade. Para ele, o cruzamento entre o Teatro de Animação e as novas tecnologias pode ser uma oportunidade de repensar o ciberespaço como uma nova maneira de produção de conhecimento e de arte. Assim, busquei encarar a oficina como pesquisa também nesse aspecto de experimentar novos modos de expressão para as máscaras.

A metodologia de preparação e adaptação para o modo *online* envolveu, primeiramente, a confecção de mais máscaras com a técnica de papietagem e sua distribuição para oito alunos e alunas com quem já havia desenvolvido, anteriormente, trabalho prático baseado na pedagogia de Lecoq.

De posse das máscaras, reuni esse grupo em encontros *online* nos quais experimentamos diferentes atividades e jogos. Essa experimentação prévia foi fundamental para ajustar minhas propostas de trabalho para aquele meio, testar possibilidades que o aplicativo oferecia e para ter um retorno pontual sobre quais exercícios lhes pareciam mais eficazes para os objetivos traçados. Percebendo perdas e ganhos com essa adaptação, organizei a abordagem pedagógica como descrevo a seguir, de modo que se possa conhecer, comparar e atualizar o trabalho com máscaras larvárias no cenário atual.

### Breve Panorama Histórico

Para situar a principal fonte do trabalho com máscaras realizado, inicio apresentando um brevíssimo histórico sobre a abordagem pedagógica de Lecoq. Jacques Lecoq (1921-1999) foi altamente influenciado pelo ensinamento da *École du Vieux Colombier*, coordenada por Jacques Copeau (1879-1949), como diversos estudos apontam: Sachs (2004), Murray (2003), Sachs (2013), Scheffler (2014), Freixe (2014), Evans (2016), entre outros, além do próprio Lecoq (1997). Como esses estudos abrangem outros ensinamentos, deter-me-ei apenas nos aspectos relacionados ao trabalho com as máscaras, especialmente as larvárias.

Jacques Copeau iniciou suas experiências com máscaras no *Vieux Colombier* em 1915, visando eliminar os vícios de interpretação do *naturalismo*, que ele abominava, assim como ampliar o potencial expressivo do ator<sup>2</sup>. Ele acreditava que o uso da máscara suscitava o controle e a soltura, a partir da perda do rosto, possibilitando ao ator o autoconhecimento e o desenvolvimento de outras possibilidades corporais, normalmente adormecidas, sob o que denominava de *ditadura do rosto*. O mestre buscava encontrar uma máscara que produzisse no ator um estado de neutralidade, de silêncio, de imobilidade, que viria a ser a base do seu treinamento. Iniciou cobrindo a cabeça dos atores com um pano, passando depois para a máscara nobre, que viria a se tornar a máscara neutra de Lecoq. Com esses procedimentos, percebeu que, tão logo o ator via-se privado de seu rosto, todo seu corpo despertava, como se um outro ser passasse a fluir dentro dele, permitindo outras emoções e até mesmo outra personalidade, o que vinha ao encontro de sua busca por uma atuação mais genuína e apartada do ser social e cotidiano.

Largamente baseado nos ensinamentos de Copeau, a máscara está na base do ensinamento da *École Internationale du Théâtre Jacques Lecoq* desde seus primórdios, em 1956<sup>3</sup>. Com os mesmos objetivos mencionados, ela serve de referência para o jogo cênico como um todo, visando a sua ampliação, ao engajamento do corpo inteiro na ação, à “essencialização do propósito, da personagem e da situação” (Lecoq, 1987, p. 115). O uso da máscara auxilia a definição dos gestos do corpo, permitindo encontrar uma expressão mais evidente do gesto e das atitudes do corpo, filtrando o essencial, evidenciando a ação. Estando desprovido do rosto e das palavras, o ator pode permitir-se uma maior liberdade, já que lhe resta apenas o corpo para poder comunicar-se. Pouco a pouco, sentindo-se *protegido*, o aluno arrisca-se a fazer o que jamais fez na vida, acessando uma dimensão do jogo que tem sua fonte no mais profundo de seu ser. O uso da máscara exige uma coragem de experimentar um outro modo de fazer, de ousar, de se lançar numa outra esfera de jogo.

A utilização de máscaras está enraizada na tradição do teatro. Na *Commedia dell'arte*, por exemplo, quando a improvisação era a base do jogo mascarado, havia regras precisas para o seu uso, embora sem gestos fixados e codificados como no teatro oriental (Sachs, 2004, p. 90). Para conhecer o valor de uma máscara, é preciso conhecer o comportamento pelo jogo dos movimentos que ela possibilita. Trata-se de “procurar *entrar* na máscara, sentir onde ela ressoa no ator e jogar a partir do interior dela” (Lecoq, 1997, p. 66). É definitivamente um corpo não cotidiano que a máscara suscita, com movimentos precisos, gestos claros, como que desenhados no espaço. Trata-se do corpo poético, como propõe Lecoq, que inicialmente incita os alunos a encontrar aquilo que é comum a todos, trabalhando com a noção de Fundo Poético Comum<sup>4</sup>, para que, a partir daí, possa-se encontrar o que lhe é particular, cujo diferencial criará seu próprio teatro, seu próprio texto, compor as próprias personagens e dramaturgias (Sachs, 2013, p. 74).

As máscaras inteiras são sempre jogadas<sup>5</sup> em improvisações silenciosas: falar com a máscara posta é considerado uma heresia. Já a meia-máscara, que deixa livre a parte inferior do rosto, permite a utilização da palavra. As máscaras expressivas compreendem as de personagens, as larvárias e as utilitárias (aquelas utilizadas na vida diária – para nadar, para andar de moto, etc.)<sup>6</sup>. Como o próprio nome indica, são aquelas que apresentam alguma expressão, ficando a cargo do ator encontrar o jogo adequado para ela, pro-

curando a identificação com aquilo que ela propõe, organizando seu corpo e atuação nesse rumo. Diferentemente da neutra, que é uma só, as máscaras expressivas são bem variadas. Como esclarece Gaines (2016, p. 138)<sup>7</sup>, enquanto as larvárias são “seres” que nos lembram a nós mesmos através de seu comportamento, as expressivas são claramente humanas. Seus traços faciais são mais reconhecíveis e são razoavelmente proporcionais, ainda que mantenham um efeito de exagero.

Descobertas por Lecoq nos anos 1960, no carnaval da Basileia, Suíça, as máscaras larvárias, também chamadas *Basel Masks*, são formas simplificadas da figura humana. Podem ser redondas, pontudas, curvas, nas quais o nariz tem uma grande importância e dirige toda a face. Geralmente são brancas, grandes, exageradas, com olhos pequenos, nariz e sem boca, com a aparência de rostos ainda inacabados. As larvárias provocam um jogo amplo, simples, elementar e altamente poético. Algumas permitem até mesmo serem usadas de cabeça para baixo, quando apresentam uma outra possibilidade de jogo.

Dos poucos registros sobre o trabalho de transposição dessas máscaras para o universo teatral realizado em sua escola, destaca-se a declaração de Lecoq (1997, p. 68), de que sua pesquisa com as larvárias conduziu à descoberta de uma população indefinida, desconhecida, bizarra, que remete a um corpo inacabado, necessariamente diferente, que provoca o imaginário. Em consonância com sua pedagogia, considerava-a importante para o ator se abrir para o jogo, para a brincadeira, algo que lembra a lógica dos desenhos animados, onde tudo é possível.

A máscara larvária descobre o mundo, mas não o entende obrigatoriamente... Ela pode ser inconstante e potencialmente anárquica de uma forma cativante, mas a característica marcante dessa máscara é seu apetite insaciável pelo jogo e pela brincadeira. A máscara larvária requer mais sensibilidade do que precisão, e jogos mais do que exatidão (Wright, 2002, p. 79 apud Murray, 2003, p. 119).

A abordagem de Lecoq parte da observação das máscaras, do que cada uma suscita enquanto forma, linhas, estado de humor, expressão emocional. Busca-se encontrar o tipo de movimento que corresponde a ela, qual a dinâmica, o ritmo, a direção que aquela forma sugere. O movimento é a fonte de inspiração, a imaginação é o músculo a ser trabalhado tanto metafórica como fisicamente<sup>8</sup>. É a partir daí que trabalhamos, no primeiro momento:

como colocar essa forma em movimento? Como acompanhar essa forma a partir de suas linhas, seu volume, seu peso? Que corpo porta essa cabeça? Como ela joga? Como se relaciona com as outras em cena, com os objetos, com o espectador?

### **Adaptando para o modo *online*: a tela como espelho**

Como bem destaca Costa (2010, p. 22), não há um caminho único para se trabalhar com a máscara. Assim como Figueira (2021), não pretendo instituir uma metodologia de trabalho remoto com máscaras, mas compartilhar um caminho possível para seu aprendizado, alinhada à autora quando propõe “[...] uma prática voltada para a produção de novos territórios de sensibilidade, em que a liberdade e a produção de vida são referência para a criação de práticas e procedimentos pedagógicos, independente das circunstâncias instauradas”, em que as máscaras se tornam grandes aliadas para isso.

Normalmente o trabalho pedagógico com máscaras inicia pela máscara neutra, visando a um primeiro *esvaziamento*, um modo de estabelecer algumas normas em relação ao movimento, à noção de neutralidade e de economia, um estado de alerta e de presença como preparação para portar qualquer outra máscara. Como os participantes dessa oficina de larvárias já haviam realizado anteriormente um curso de máscara neutra<sup>9</sup>, com a mesma carga horária, dentro desse projeto do Laboratório de Estudos de Máscaras do Vale do Itajaí (LEMVI), não precisei me ocupar disso.

O primeiro exercício que propus para a transposição do presencial para o remoto visava *ajustar* o espaço para o trabalho em vídeo. Para tanto, cada participante deveria *travar*<sup>10</sup> sua tela de modo que enxergasse apenas sua própria imagem, como um espelho, sem ver os outros participantes. A tela como espelho passa a ser o espaço da cena, por isso a importância de escolher o que vai ser mostrado ali naquela janela, agora considerada o palco. Passamos a experimentar possibilidades de entrar e sair de cena, diferentes modos de *atacar*, como costumava dizer Lecoq, enfatizando o primeiro momento em que a máscara é vista. Escolher o que será mostrado, se apenas sua cabeça, uma parte ou todo seu corpo. O objetivo aqui era o de estabelecer seu espaço de jogo, a relação entre aquilo que aparece para o público e o espaço físico real de seu quarto, sua sala, sua casa. Definir seu cenário, estabelecer o espaço de cena e o de bastidores, experimentar entradas pelos la-

dos, por baixo, por cima, lenta ou bruscamente, perto ou longe da câmera, brincando com sua própria imagem ainda sem máscara.

O uso do espelho costuma ser um ponto controverso no trabalho de atuação e da máscara. Assim como aprendido na escola de Lecoq, sempre trabalhei sem o espelho, acreditando sê-lo um inibidor para a atuação, ou algo que leva a uma superficialidade no trabalho. Aprendi e cultuo a arte de atuar a partir de nossa presença, nossa respiração, nosso olhar, nossa relação com o espaço, com o(s) colega(s) de cena, com o cenário, figurino, enfim, sempre na relação de dentro para fora. No trabalho com máscaras, especificamente, trabalha-se a partir da sensação daquele objeto, seu peso, sua forma, a sensação que nos causa, como uma espécie de imagem projetada. Aqui, portanto, o espelho será uma ferramenta para estabelecer a relação com o público.

A corrente de Michel Saint Denis (1897-1971), sobrinho e discípulo de Jacques Copeau, por exemplo, utiliza o espelho como parte fundamental do trabalho com máscaras. Nessa mesma linha, uma das precursoras do trabalho com máscaras no Brasil, a professora Elisabeth Lopes (2010, p. 39), também considera o espelho um elemento indispensável para o uso de máscaras. Segundo ela, “[...] o impacto do aluno mascarado é de extrema importância para acelerar o processo psicofísico, porque a máscara representa, antes de tudo, uma realidade interna para ser manifestada através de ações externas”.

Importante ressaltar que todos esses procedimentos iniciais foram necessários para nos ajustarmos à linguagem virtual e às possibilidades do aplicativo *Zoom*, especificamente. Num curso presencial, iniciamos normalmente com a observação das máscaras expostas na sala e, logo após uma breve conversa sobre seus traços, suas formas, suas linhas, estados de humor e emoções que suscitam, vestimos a máscara e vamos diretamente para a cena experimentar. Imediatamente o corpo inteiro é convocado a encontrar a dinâmica que essas características suscitam e que são o ponto de partida desse ser-máscara. A máscara entra em cena e vai percebendo essas limitações do olhar, com auxílio da professora que vai orientando, e com todo o seu corpo como apoio para colocá-la em jogo. A partir daí o ator vai experimentando reações de acordo com a resposta que o público vai dando, com risadas e com silêncios, assim como em relação ao que o/a companheiro/a de cena propõe.



## Triangulação

Estabelecido o limite de sua cena, passamos para a próxima ferramenta de trabalho da máscara: a triangulação. Técnica característica do jogo cômico, notadamente conhecido na *Commedia dell'arte*, por exemplo, a triangulação consiste na comunicação direta com o público, um comentário que o ator realiza à parte da cena, que visa estabelecer uma cumplicidade com ele, quebrando a quarta parede que o separa do espectador. Como à máscara inteira não é permitida a fala, a triangulação apresenta-se como uma possibilidade de discurso diferenciada para ela, que, por meio de uma narrativa não verbal, consegue estabelecer a comunicação direta com o público. O foco e o compartilhamento de suas reações é o que permitirá que o público estabeleça relação com esses seres e embarque na sua lógica, muito própria e inusitada, capaz de transitar em diferentes mundos com total liberdade. Nesse sentido, a triangulação é considerada uma ferramenta crucial para o jogo dentro dessa linguagem, ainda que não seja obrigatória.

É importante destacar que podemos trabalhar a máscara sem a relação direta com o público também. No entanto, entender o mecanismo da triangulação torna-se fundamental como recurso pedagógico para o jogo da máscara e suas possibilidades de comunicação, mesmo considerando a limitação instaurada pelo modo remoto. “Trata-se de um mecanismo capaz de potencializar o encontro, uma vez que o público é convidado a participar da cena, estabelecendo uma relação de cumplicidade, uma abertura para uma comunhão entre os envolvidos”, aponta Padilha (2011), ao estabelecer relações entre a triangulação e a noção de encontro convivial do pesquisador argentino Jorge Dubatti. Mais recentemente, Dubatti (2020) apresentou o conceito *tecnovívio*, que abarcaria a experiência a distância, a presença virtual através de intermediação tecnológica, mais próxima do que estamos vivenciando na pandemia. Desse modo, apostamos na triangulação como recurso potencializador do encontro *tecnovivial*.

Aqui surge, então, o próximo desafio: como trabalhar a triangulação *online*? Experimentamos, inicialmente, o exercício de triangulação ainda sem máscara, com diretrizes bem específicas: 1. o ator entra em cena; 2. olha para a tela, foco no espectador; 3. vê algo fora da tela; 4. pega um objeto imaginário *fora de cena*, trá-lo para a cena, compartilha com o público,

ou seja, olha para a tela; 5. devolve o objeto para fora do nosso campo de visão.

Extremamente técnico, o exercício suscitou uma reconfiguração do espaço individual, da relação com a tela, e dos corpos dos atuantes. Figueira (2021) menciona sua dificuldade em abarcar os códigos e princípios do jogo da máscara em si e da linguagem audiovisual, dois territórios a serem desbravados. No nosso caso, buscando abarcar essas duas instâncias, percebi a importância de dedicarmos um tempo largo nessa questão da triangulação *tecnovivial*. Esse exercício foi fundamental para o entendimento da linguagem da máscara, tornando-se o *modus operandi* da oficina.

Outra diferença importante entre a oficina *online* e a presencial, que cabe ressaltar, é que normalmente o aluno pode experimentar diferentes máscaras, buscando modos de *vesti-las* e de dar vida a cada uma delas, algo que causa diferenças significativas no seu jogo e na relação com o espaço. Em nossa experiência *online*, cada participante possuía apenas uma máscara que lhe havia sido enviada por correio, com a qual jogou ao longo de todo o curso. Uma limitação, por um lado, mas um ganho ao poder aprofundar o jogo daquela máscara em especial.



Figura 1 – Registro da oficina: *espelho como tela*. Fonte: Registro da autora.

### As Larvárias *Online*

Definido o espaço de cena e a triangulação nesse modo de janelas virtuais, passamos à realização desses mesmos exercícios, agora portando a máscara. Com o objetivo de um primeiro contato com a máscara, para sentir o objeto no rosto, seu peso e tamanho, a alteração na respiração e as possibilidades de movimento, a primeira proposta foi *a máscara se descobre*: a máscara<sup>11</sup> entra em cena, percebe o espaço onde está, descobre-se no espelho, experimenta suas habilidades e a liberdade de se olhar, a sua intimidade.

Aparentemente simples, o exercício de entrar e sair de cena evidenciou a primeira dificuldade com a linguagem das larvárias: a limitação na visão. Tanto presencial como virtual, os olhos minúsculos dessa máscara são um desafio para o ator, fazem com que ele enxergue muito pouco do espaço ao redor. Porém, essa limitação é justamente o que gera uma expansão sensorio-motora, aguça a percepção espacial, seja do entorno, da presença do colega e do público. Sem o apoio do olhar, o corpo passa a agir e a deslocar-se com todos os sentidos, agora apurados devido à necessidade. A escuta torna-se fundamental, tanto dos mínimos sons que se possam perceber, quanto do corpo como um todo, que necessita entrar em sintonia com o entorno. No modo *online*, esse desafio se acirrou, pois, além de não terem muito espaço real, por estarem trabalhando em casa, o espaço cênico era ainda menor, apenas a tela do computador ou do telefone. Experimentamos essas entradas e saídas alternando momentos nos quais todos a executavam ao mesmo tempo, quando apenas eu e os ouvintes da oficina víamos o que acontecia, com momentos em que todos fechavam suas telas para assistirmos e analisarmos apenas uma máscara trabalhar. O trabalho individual permitia que nós, público, pudéssemos comentar e orientar os participantes. Desde o início, todos os participantes foram incentivados a expressar seus comentários e percepções como uma maneira de aproximar as questões teóricas e históricas que havíamos visto anteriormente, numa busca de estreitar a relação entre nós, o *tecnovívio*.

Partimos, então, para a triangulação com máscara. Repetimos o mesmo exercício realizado anteriormente, agora com a máscara. Para estimular esse jogo, coloquei uma trilha sonora de passarinhos cantando e propus a seguinte sequência: a máscara escuta o passarinho; pega-o (objeto imaginário) *fora* da cena; trá-lo para a cena, ou seja, para o campo de visão do pú-

blico; olha o animal; reage; olha para o público mostrando o que se sentiu, o que está acontecendo; volta a olhar o passarinho; encontra um modo de tirá-lo de cena.

Aqui apontamos outro grande desafio da larvária, o foco! Como toda a máscara enxerga com o nariz, é necessária uma adequação da cabeça inteira para que ela olhe para o objeto e, depois, para a câmera, para a tela, de modo que a triangulação possa acontecer. Além disso, precisamos trabalhar outra especificidade do trabalho com máscaras: evidenciar a diferença entre olhar e ver. Para indicar que a máscara viu algo, é necessário que haja um movimento, ainda que pequeno, do nariz em direção ao objeto. O nariz conduz a cabeça naquela direção, um movimento realizado a partir da mobilização do pescoço. *Eu olho, eu vejo, eu vou*, sequência que vamos gradualmente internalizando por meio do trabalho técnico e minucioso, ponto de partida para o jogo da máscara. Repetimos o procedimento de exercitar todos ao mesmo tempo, num primeiro momento, e depois individualmente ou em pares, de modo que pudéssemos orientar e entender o modo como a máscara vê e identificar quando ela nos olha diretamente. Outra vez me alinho a Lecoq (1997, p. 31), que costumava chamar atenção à importância de aprender a observar, referindo-se a sua pedagogia como uma “escola do olhar”, buscando desenvolver no aluno uma compreensão da organização orgânica do movimento e da cena como um todo.



Figura 2 – Registro da oficina: *Improvisação com a caixa – triangulação*. Fonte: Registro da autora.

O desafio seguinte é o de *não perder a máscara*. O jogo é sempre frontal, já que lateralmente a máscara normalmente não chega a cobrir a orelha. Isso pode variar de acordo com o mascareiro e a origem da máscara, mas mantemos sempre o cuidado de não deixar revelar a cabeça do ator. Nesse sentido, parte do trabalho de atuação consiste em descobrir estratégias para conseguir se deslocar sem virar o rosto completamente, usando o corpo inteiro para acomodar as mudanças de níveis, de direção, de foco. Quando duas máscaras estão em cena presencialmente, por exemplo, convém que uma esteja ligeiramente à frente da outra para que entre no campo de visão daquela que está mais atrás. Assim, elas vão se deslocar e agir de modo que possam ser vistas uma pela outra sem ter-se que virar a cabeça e quebrar a magia mostrando o ator. Essa percepção do espaço é fundamental para o jogo da máscara e contribuirá extraordinariamente para o trabalho de atuação sem máscaras também, no desenvolvimento de uma inteligência corporal-cinestésica. Potencializamos a propriocepção, a capacidade de localização espacial, a posição e a orientação em relação ao seu entorno, ao seu próprio corpo e de cada parte com as demais.

Para trabalharmos este aspecto, de *não perder a máscara* no modo *online*, solicitei uma voluntária para demonstrar movimentos que fui propondo, de modo que pudéssemos observar e definir os limites possíveis para sua máscara. Com comandos simples de olhar para cima, para baixo, para um lado e para o outro, logo ficou evidente o instante no qual ela *perdia* a máscara. Para que cada um/uma tivesse tempo para fazer essa experiência e perceber os limites possíveis para seu jogo de acordo com sua máscara e seu espaço de trabalho, separei duplas de participantes em salas simultâneas do *Zoom*. Ali eles se alternaram entre jogar e assistir ao colega para lhe dar um retorno externo, já que esse trabalho não podia ser feito no modo de espelho.

### **Máscaras em jogo**

Uma vez estabelecido o espaço de trabalho e de cena, a sensação de portar o objeto e os limites da máscara em relação ao jogo frontal, começamos a improvisar. Fizemos uma série de caminhadas com a máscara, sempre atentando para o *ataque* da cena e para não perder a máscara. De acordo com cada uma das máscaras, devia-se encontrar a caminhada que combinasse com sua forma, suas linhas, sua sensação, sua emoção, sua velocidade e seu ritmo de movimento. Realizamos o exercício de atravessar a sala: a) Tra-

jetória de A à B reconhecendo todo seu espaço, inclusive aquilo que o público não está vendo. b) Trajetória de A à B, no meio do caminho descobre o público (curiosidade, reação com o corpo todo). c) Trajetória de A à B, no meio do caminho, um barulho (feito por mim), que provoca uma emoção; segue a caminhada nessa outra emoção.

Alguns pontos importantes ressaltados ao longo das improvisações, que seriam os mesmos no modo presencial e seguiram até o fim da oficina: foco (nariz) em direção ao objeto, a alguma coisa; reação a esse objeto, essa coisa, esse colega. Isto lhe causa interesse ou aversão? Trata-se de algo grande ou pequeno? Como podemos perceber a diferença? Experimente diferentes ritmos de deslocamento, aproximação rápida ou lenta? Como tornar essa reação evidente para o público? Num primeiro momento incentivei os alunos e alunas a fazerem todos os gestos grandes, que se permitissem exagerar, mudar de ritmo, de maneira a se afastarem do corpo e de gesto cotidianos.

A diferença no modo *online* é que as trajetórias são curtas, limitadas pelos móveis da peça onde estão e pelo ângulo da câmera, o que dificulta a experimentação. Ainda que não impeça o exercício, como pudemos constatar na prática, essa limitação evidencia um limite do modo remoto, já que os deslocamentos são essenciais para a experimentação e a descoberta de características da máscara em cena, especialmente por seus modos de caminhar e definir sua postura. Já quanto às questões de foco, conseguimos trabalhar bem, usando o efeito da aproximação da câmera como um ponto alto, em que a máscara consegue pontuar algumas ações de modo claro e também divertido.

Gradualmente, começamos a experimentar improvisações com situações um pouco mais complexas. Competição de dança: duas máscaras, cada uma numa janela. A partir de provocações que vou fazendo, as máscaras vão reagindo, competindo. Quem é a mais talentosa? Quem sabe dançar algo que ninguém jamais viu antes? Qual a sua especialidade? E ao mesmo tempo vou tecendo comentários positivos e negativos, de modo que a máscara possa reagir com diferentes emoções, como alegria, orgulho, mas também tristeza, constrangimento, competitividade, inveja, etc. Esse exercício é o mesmo tanto presencial quanto *online*. A diferença é que, neste último, as máscaras não conseguem acompanhar o que a outra está fazendo, pois é muito difícil enxergá-la na tela, ainda que não seja impossível. As máscaras jogam *no escuro* e quem assiste é que vai dando sentido à cena. Assim que os

alunos entenderam a proposta, incentivei-os a participarem ativamente com comentários e sugestões para os colegas. Esse procedimento resultou muito produtivo, o grupo foi ficando mais à vontade e livre para improvisar também, com diferentes leituras do que estava acontecendo e sugestões que incentivavam as máscaras em cena.

Esse modo de trabalho foi o que mais resultou em engajamento, prazer e entendimento do jogo das larvárias. Ao provocar uma competição entre elas, trabalhamos diferentes humores, (a alegre, a triste, a enciumada, a orgulhosa), e tipos (a esportiva, a acadêmica), construindo uma *galeria de fotos* para que se percebessem na qualidade de figura, como ser-máscara. A ingenuidade que essa máscara propõe inicialmente vai dando espaço para todas essas outras possibilidades de emoções e, conseqüentemente, de discursos. Nesse sentido, percebe-se que as larvárias se aproximam bastante do jogo do *clown*, o que facilitou o entendimento para aqueles e aquelas que conheciam essa linguagem.

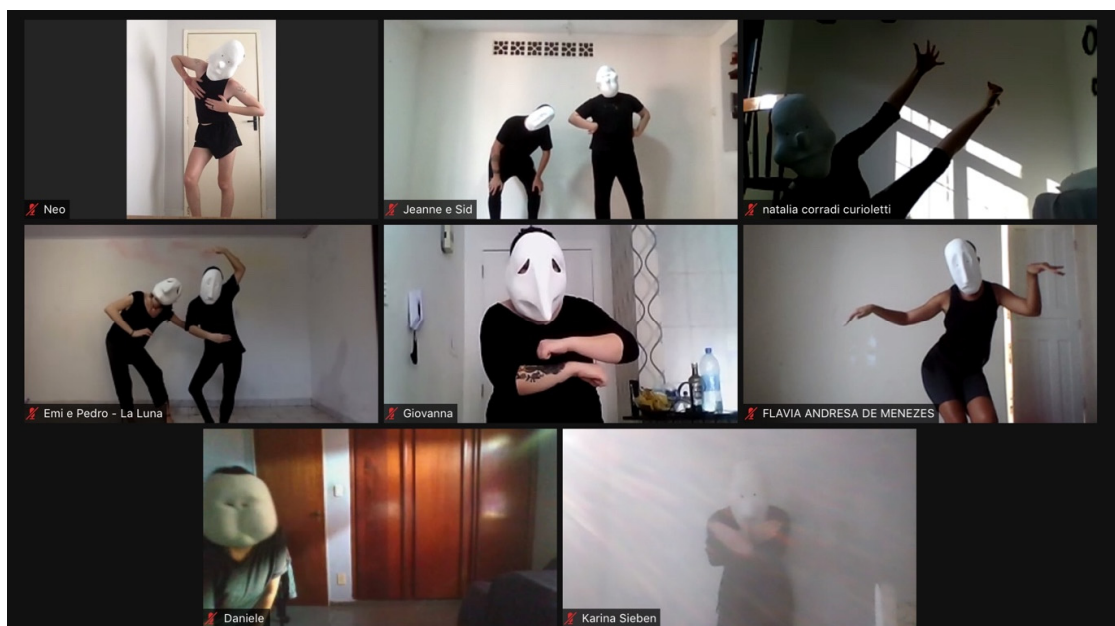


Figura 3 – Registro da oficina: Improvisação *Fotos para os anais do concurso*. Fonte: Registro da autora.

## Exercícios de Improvisação

Para a última etapa da oficina, incentivei os participantes a repetir as improvisações e filmarem-nas para análise do grupo. Pedi que trouxessem uma caixa com alguns objetos dentro, os quais, se possível, deveriam ser escolhidos por outra pessoa, para que realmente causassem surpresa. Além dis-

so, solicitei que trouxessem também algum acessório, como um chapéu, uma roupa, um xale, o que quisessem.

Assim, iniciamos nosso encontro seguinte assistindo às cenas gravadas, a partir das quais pudemos identificar os elementos que havíamos visto anteriormente. Em seguida, entramos nas improvisações, agora usando sempre a abordagem de “cadeira quente”, como apresenta Wilsher (2017, p. 71), que vai provocando a máscara que está em cena a jogar com diferentes emoções. Além de comentários sobre o que ela está fazendo, para que ela saiba se está *funcionando*, fazemos perguntas como disparadores de reações, às quais as máscaras devem dar uma resposta emocional e que possam oferecer oportunidades para que descubram características sobre seu personagem e ações pertinentes. É sempre interessante incentivar que a máscara se sinta confiante, exagere, exiba-se, para depois quebrar aquele fluxo de modo que ela possa evidenciar a mudança em seu corpo e suas ações.

Na primeira cadeira quente, a máscara entra em cena, reconhece o espaço. “Olá. Você está bem?”. Ela responde a seu modo. “Isso é ótimo! Encontre o melhor lugar para estar na tela”. Ela olha em volta e escolhe um local. “Você tem certeza que esse é o melhor lugar para você ficar?”. Ela olha novamente, pode surgir algum constrangimento, tenta em outro lugar. Vamos avançando, sempre com essa dinâmica de pergunta e tempo para a reação, a partir da qual vamos provocando. “Você tem certeza agora? Você está feliz por estar aqui? Sério? Achei que você odiasse o dentista! Como você sabe, pode ser muito doloroso, muito sangue e coisas assim. Achei que você estava sendo muito corajosa. Você é corajosa? Mostre-nos então. Vamos fazer uma foto mostrando como você é corajosa! As pessoas estão gostando muito! Opa, foram todas embora!”.

Na improvisação seguinte, iniciamos de modo diferente, para que o ator não pudesse preparar o que fazer de antemão. Colocamos uma cadeira na cena e pedi que iniciassem fora, sem serem vistos. Então comecei a propor: “Olá, tem alguém aí? Entre, por favor. Eu falei para sentar? (ou qualquer outra ação que tenham proposto). Bem, não faça isso de novo, por favor. Ok, você pode se sentar agora, se quiser. Você não parece muito feliz hoje. Bem, experimente fazer algo que lhe deixe mais feliz. Pense em algo feliz. Ah, isso está agradando o pessoal aqui. Atraia a atenção deles. Acho que está funcionando! Ah, desculpa, não era para você que estavam olhando!”.



Desse mesmo modo, a próxima proposta também inicia com as máscaras fora de cena: “Hoje é o seu aniversário, que maravilha! Vai ter festa? Ouvi falar que vai ter uma festa surpresa, mas não é para você ficar sabendo. De qualquer modo, é bom se preparar, né? Olha, estou ouvindo barulho, eles devem estar chegando! Disfarça, ou eles pensarão que você já sabia!”. Após deixar a máscara super entusiasmada com a possibilidade da festa, passamos a desconstruir a situação para que ela possa variar suas reações. “Olha, o João e a Denise falaram que não podem vir. Recebi uma mensagem agora dizendo que desistiram da festa!”. Nesse momento, quando a máscara já estava triste e frustrada, uma das participantes sugeriu pelo chat que cantássemos parabéns para ela. Isto foi incrível, pois começamos todos juntos a cantar, causando uma grande virada no jogo! Aqui podemos perceber a potência do trabalho conjunto *online*, que a essa altura já nos era bastante familiar.

Esse modo de agir deixou todos empolgados tanto para jogar como para participar como público criador de uma possível dramaturgia. Em consonância com Costa (2010, p. 22), “[...] o trabalho [das máscaras] com níveis energéticos, jogo de oposições e tensões compõe um espaço dramático no qual o espectador é coparticipante”, aqui conseguimos realmente estabelecer essa relação *online*.

Assim, com esse tipo de dinâmica de interação, passamos para as seguintes propostas de jogo:

a) Gerações: a mesma máscara vai experimentar ser criança, ser adulta, ser velha. Antes de entrar em cena, escolha uma das idades e experimente como a máscara se comporta: como ela afeta seu peso, seu ritmo, suas ações e reações? Após todos experimentarem, pedi que escolhessem uma das idades de que mais gostaram e experimentamos duas janelas ao mesmo tempo para ver como se relacionavam.

b) O Concurso: duas ou três janelas ao mesmo tempo. Parecido com o exercício da competição de dança realizado anteriormente, a máscara agora entra em cena com um acessório, reconhece o espaço e se coloca no lugar em que se sente melhor. “Você está muito bonita com esse chapéu/lenço/peruca! Interessante como você conhece muitas maneiras de usar esse seu acessório! Bem, estão prontas para o concurso? Vamos fazer fotos, preparem-se! Quem é a mais bonita? A mais feia? A mais corajosa? A mais

forte? A mais inteligente? Quem tem mais habilidade com seu acessório? Mostre o que você consegue fazer!”. Surgem aqui jogos de poder que vão evidenciando sentimentos como arrogância, sedução, opressão, inveja, compaixão e tantos outros. O objetivo é levar as máscaras a extrapolar suas possibilidades, permitirem-se agir de modos singulares para assim encontrarem a lógica única da larvária e se lançarem no universo particular que ela suscita. Incentivei também que usassem outros acessórios, sempre como gatilho quando o jogo estivesse caindo, quando não soubessem o que fazer, mas que o uso do acessório não fosse aleatório, que causasse uma mudança no jogo, que colaborasse para que a cena avançasse. A cada acessório algo tem que mudar!

c) Outra variação: “Oi, tem alguém aí? Pode entrar! Pois é, não chegou ninguém ainda..., mas fique à vontade! Não, mas aí não. Não toque em nada, por favor. Em breve o juiz vai chegar. É a primeira vez que fazemos esse tipo de reunião aqui. Não se preocupe, vai dar tudo certo, esperamos...”. Após uns instantes de incômodo, quando os atores têm que lidar com aquele silêncio, quando nada aparentemente está acontecendo, proponho: “Veja, no meio da sala tem uma nota de R\$100! O que você vai fazer?”. Essa proposta propicia claramente o jogo da contra-máscara, quando o ator joga o oposto do que a máscara sugere.

d) Improvisação com a caixa, a partir da ideia de Wilsher (2017, p. 48): As instruções são todas apresentadas antes de iniciarmos: a máscara entra em cena e encontra uma caixa. Surpresa, emoções, curiosidade. O que é? O que se pode fazer com esse objeto? Como abrir? O que tem dentro corresponde ou frustra sua expectativa? Diferentes emoções podem aflorar: medo, alegria, paranoia, ciúme, ganância, paixão, deixe que a máscara reaja, não pense antes! A caixa também pode estar cheia dessa emoção dentro! Uma caixa cheia de paixão! A máscara é tomada por essa emoção. Esses objetos são presentes especiais de uma pessoa querida. Deixe a máscara desembulhá-los. O que a máscara pensa deles? Ela está satisfeita? Gostaria de trocar? Para que mais ela poderia usar esse presente? Na posição de público, incentivei os participantes a observarem o que há no jogo daquela máscara que a torna mais interessante? Por que gostamos mais de uma do que de outra? Normalmente, o que mais apreciamos é a verdade, a prontidão, a imaginação, a surpresa, a falta de inibição.



Figura 4 – Registro da oficina: Improvisação *Terror*. Fonte: Registro da autora.

No último dia retomamos algumas das propostas anteriores, de acordo com a preferência dos atuantes: a) *Terror*: jogo com duas máscaras em janelas separadas. Em cada uma a máscara entra, reconhece o espaço, ouve barulhos no apartamento ao lado. O que será? Quanto mais ela tenta se proteger, mais assusta a outra. O público interfere a partir do que vê para alimentar o jogo das máscaras; b) *Encontro*: jogo com duas máscaras em duas janelas. Uma velha e um velho se preparando para ir ao baile de domingo na expectativa de um encontro amoroso; c) *Improvisação da caixa solo e em duplas*: a maioria das propostas foi designada para o jogo solo, já que a quase total maioria dos participantes estava sozinho em sua tela. Entretanto, havia duas duplas trabalhando presencialmente juntas. Para elas, sugeri que se relacionassem com o objeto, com o colega e com o público, mantendo a triangulação! Aqui pudemos nos aproximar um pouco do jogo como conhecemos, presencial, no qual apareceram os outros desafios do trabalho sobre o espaço, a limitação da visão e o foco, agora incluindo os objetos, o público e as máscaras.

Ao longo do trabalho enfatizei aquilo que considero fundamental no jogo da máscara, especialmente para as larvárias: valorizar a triangulação, as oposições, o ponto fixo que vai valorizar o objeto. Lembrar que todo movimento parte da máscara, e ela mostra sua vida a partir do movimento! Perceber a qualidade da energia, a intensidade do corpo e da cena, a precisão, as pausas!! Pausar é também um desafio! A tendência do ator é a de emendar uma ação na outra, um movimento no outro, não há pausa entre uma proposição e outra. É preciso pontuar a ação! O que justifica seu deslocamento? Sua ação? Como tirar proveito dessa visão limitada? Pensar nas tensões da cena, nos possíveis conflitos que serão o motor da ação. Dar o tempo de es-

tabelecer o problema e de reagir a ele. Trabalhar sempre o foco, localizar algo, demonstrar seu interesse e o que aquilo gera na máscara. O que justifica sua ação? Ainda que seja absurda, não deve ser gratuita. Importante perceber as possibilidades de jogo, aproveitar tudo que *não dá certo*, permitir-se embarcar na dificuldade e tentar outras formas de resolver aquilo.



Figura 5 – Registro da oficina: Improvisação *Encontro*. Fonte: Registro da autora.

## Considerações Finais

Adaptar o ensino para o modo remoto é um enorme desafio. A experiência da pesquisa nessa forma de oficina *online* apresentou-se como uma grande oportunidade de rever todo o trabalho com as larvárias. Desde a preparação até o último momento do curso, precisei rever e adaptar toda a abordagem pedagógica, o que me exigiu sair da zona de conforto e expandir

o modo de pensar nessas práticas. A grata surpresa foi de perceber que era possível! Procurei pontuar aspectos principais do jogo da máscara, os desafios que foram surgindo ao longo dos encontros e os modos de contorná-los, acreditando na contribuição para professores e alunos interessados nessa linguagem, já que se encontra aqui um grupo de diretrizes para o trabalho prático poucas vezes reunido de modo assim objetivo.

Alguns comentários dos participantes sobre a oficina, e o modo como a conduzi, ressaltaram o valor e profundidade do trabalho, a realização de uma real investigação, o respeito com as pessoas e com o conhecimento que cada um trazia, a escuta, a possibilidade de participação de todos e todas. Mencionaram também a sensação de espaço seguro, de que faz parecer “que a gente consegue”, devido ao modo como incentivo o trabalho, passando a paixão que tenho pelas máscaras e a generosidade com que ofereci esse conhecimento. Por último, mas não menos importante, o acolhimento num momento delicado da pandemia, gratidão pelos organizadores, pela oportunidade da oficina, pela possibilidade de ter ouvintes.

A escuta se faz presença e a palavra da professora também se inscreve produzindo o efeito que dá corpo ao encontro; assim, as tecnologias, sejam elas digitais, analógicas ou impressas, ganham terreno como novo espaço a ser ocupado de forma inédita, tanto pelo docente quanto pelos alunos, como lugar de laço entre professor, aluno e conhecimento (Charczuk, 2020).

Em consonância com o que apresenta Charczuk (2020), percebo o ensino remoto como uma “[...] uma ação pedagógica, na qual se processa certa transposição do ensino presencial para o ensino mediado por ferramentas digitais”. Ainda que não se possa negar a diferença que faz a presencialidade do corpo físico, podemos perceber o valor dos encontros realizados, compreendendo que “consistem em modos diferentes de estar com o outro”, algo que estamos cada vez mais acostumados a vivenciar. Ainda que a autora acima se refira ao ensino remoto nas escolas, o mesmo questionamento sobre como promover a passagem do presencial para o remoto se aplica aqui, enfatizando a importância do laço entre professor, aluno e conhecimento que “[...] produz efeitos de reconhecimento dos sujeitos e de autoria nos processos de ensino e aprendizagem. [...] pois, ao trabalhar com pessoas, a profissão exige dele que se ocupe das relações estabelecidas com essas pessoas e não somente conhecer o conteúdo a ser ensinado, elegendo uma proposta metodológica para transmitir conhecimento”.

Nessa experiência apresentada, procurei pontuar os desafios que foram surgindo ao longo dos encontros e os modos de contorná-los, acreditando na contribuição para professores e alunos interessados nessa linguagem. Diante das estratégias pedagógicas apresentadas, podemos perceber que a oficina *online* possibilitou efetivamente um avanço em nosso entendimento conceitual, nosso trabalho prático na linguagem das máscaras larvárias e caracterizou-se como encontro efetivo entre professora e alunos.

O trabalho com as larvárias encanta por sua característica não humana, de um ser em formação, ingênuo, curioso e aberto ao mundo, pronto para se surpreender com este planeta. Como apontam Carmona e Barbosa (2004, p. 184), “[...] as larvárias espelham – de forma não ilustrativa e, sim, mágica e poética – as turbulências do dia-a-dia atravessadas por uma fresta contida no tempo e no espaço”. Assim, a linguagem das larvárias pode suscitar interesse e inspiração àqueles e àquelas que sintam a necessidade de uma linguagem poética de outra natureza, não cotidiana, uma chance de viajar no mundo da imaginação, algo valoroso em meio à aridez criativa gerada pelas restrições de convívio no período da pandemia de Covid-19 desde março de 2020.

## Notas

- <sup>1</sup> Oficina de máscaras larvárias *online* a convite do grupo de pesquisa em máscaras L.E.M.V.I. (Laboratório de Estudos de Máscaras do Vale do Itajaí), com a carga horária total de 24 h. Participantes: Daniele Rocha Viola, Emeli Bruna Barossi, Flavia Andresa Oliveira de Menezes, Geovana Mangiavacchi, Giovana Bittencourt Moastoni, Karina Sieben, Maria Eugênia Santos Monção Caldas, Natália Corradi Curioletti, Neo da Silva, Pedro Torres dos Anjos, Sidney Michael Dietrich, Jeanne Martins Speckart.
- <sup>2</sup> Escolhemos usar o gênero masculino sempre que nos referimos ao trabalho de atuação, para facilitar a fluidez do texto.
- <sup>3</sup> Para mais informações sobre a Escola de Lecoq, seja sobre aspectos históricos quanto conceituais, ver Sachs (2004) e Scheffler (2014).
- <sup>4</sup> Fundo Poético Comum é uma noção fundamental na pedagogia de Lecoq, uma busca de essencialização dos fenômenos naturais. Para mais informações, ver Sachs (2004; 2013; 2016).

- <sup>5</sup> Usamos o termo *jogar* alinhado ao original do francês *juer*. Apesar do estranhamento que possa causar em português, destacamos a importância do uso do termo *jogar* a máscara, já que está na base da pedagogia de Lecoq, e determinou a correção da tradução na publicação da 2ª edição do livro *O corpo poético: uma pedagogia da criação teatral*, realizada pela autora desse artigo (Lecoq, 2021).
- <sup>6</sup> Não incluímos aqui as meia-máscaras, usadas quando do estudo da *Commedia dell'arte* no segundo ano da escola. Aqui enfocamos aquelas usadas no primeiro ano apenas.
- <sup>7</sup> David Gaines estudou e mais tarde trabalhou como professor na escola de Lecoq, além de fundar e atuar na prestigiosa companhia inglesa *The Moving Picture Mime Show*.
- <sup>8</sup> Em minha tese de doutorado, exploro a questão do trabalho sobre a imaginação, tanto num viés físico como subjetivo. Ver Sachs (2013).
- <sup>9</sup> A oficina sobre máscara neutra foi realizada com a prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Tiche Viana, Barracão Teatro/Campinas/SP, em junho de 2021, também de modo *online*.
- <sup>10</sup> Proposta de trabalho sugerida por minha colega de pesquisas, a atriz, cantora e professora doutora Bárbara Biscaro. Em inglês, *pin*.
- <sup>11</sup> Ressaltamos que o termo “máscara” pode ser usado tanto para indicar o objeto máscara, quanto o ator usando a máscara, como explicita Gaines (2016, p. 135), referindo-se ao ser ou ao personagem que o público reconhecerá em cena.

## Referências

CARMONA, Daniela; BARBOSA, Zé Adão. **Teatro**: atuando, dirigindo e ensinando. Porto Alegre: Ed. Artes e Ofícios, 2004.

CHARCZUK, Simone Bicca. Sustentar a Transferência no Ensino Remoto: docência em tempos de pandemia. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, UFRGS, v. 45, n. 4, 2020.

COSTA, Felisberto da. Máscara: corpo. Artíficio. In: BELTRAME, Nini; ANDRADE, Milton (Org.). **Teatro de Máscaras**. Florianópolis: UDESC, 2010. P. 11-26.

DUBATTI, Jorge. Experiencia teatral, experiencia tecnovivial: ni identidad, ni campeonato, ni superación evolucionista, ni destrucción, ni vínculos simétricos. **Revista Rebento**, São Paulo, UNESP, n. 12, p. 8-32, jan./jun. 2020.

EVANS, Mark; KEMP, Rick. **The Routledge Companion to Jacques Lecoq**. London; New York: Routledge, 2016.

FARIAS, Igor Gomes. Em busca de um olhar animado: reflexões sobre o Teatro de Animação e o cotidiano em tempos pandêmicos. **Móin-Móin - Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**, Florianópolis, UDESC, v. 1, n. 24, p. 131-152, ago. 2021.

FIGUEIRA, Livia Maria Vieira Pinto de Andrade. Entre a máscara, a casa, a tela: frestas para o encantamento. **Móin-Móin - Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**, Florianópolis, UDESC, v. 1, n. 24, p. 110-130, ago. 2021.

FREIXE, Guy. **Copeau, Lecoq, Mnouchkine**. Une lignée théâtrale du jeu de l'acteur. Paris: Entretemps, 2014.

FUSARO, Márcia. Teatro, tecnologias e educação em perceptos e afectos inovadores. **Revista OuvIUver**, Uberlândia, UFU, v. 17 n. 2 p. 257-268, jul./dez. 2021.

GAINES, David. Masks, pantomime blanche, cartoon mime. In: EVANS, Mark; KEMP, Rick. **The Routledge Companion to Jacques Lecoq**. London; New York: Routledge, 2016.

LECOQ, Jacques. **Le théâtre du geste**. Mimes et acteurs. Paris: Bordas, 1987.

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

LECOQ, Jacques. **The Moving Body**. Translated by David Bradby. New York: Routledge, 2001.

LECOQ, Jacques. **O corpo poético: uma pedagogia da criação teatral**. 2. ed. São Paulo: Sesc, 2021.

LOPES, Elisabeth. A magia das máscaras: o ator e seu duplo. In: BELTRAME, Nini; ANDRADE, Milton (Org.). **Teatro de Máscaras**. Florianópolis: UDESC, 2010. P. 27-55.

MURRAY, Simon. **Jacques Lecoq**. New York; London: Routledge, 2003.

PADILHA, Priscila Genara. Convívio e triangulação clownesca na potencialização do evento teatral: substratos de uma montagem. **Revista Cena em Movimento**, Porto Alegre, UFRGS, n. 2, 2011.

SACHS, Cláudia Müller. **A metodologia de Jacques Lecoq**. Estudo conceitual. 2004. Dissertação (Mestrado em Teatro) – Programa de Pós-Graduação em Teatro, Universidade Estadual de Santa Catarina, Florianópolis, 2004.



SACHS, Cláudia Müller. **A Imaginação é um músculo**. A contribuição de Lecoq para o jogo do Ator. 2013. 225 f. Tese (Doutorado em Teatro) – Programa de Pós-Graduação em Teatro, Universidade Estadual de Santa Catarina, Florianópolis, 2013.

SACHS, Cláudia Müller. Bachelard, Jousse and Lecoq. In: EVANS, Mark; KEMP, Rick. **The Routledge Companion to Jacques Lecoq**. London; New York: Routledge, 2016. P. 51-58.

SCHEFFLER, Ismael. **O laboratório de estudo de movimento e o percurso de formação de Jacques Lecoq**. 2013. 591 f. Tese (Doutorado em Teatro) – Programa de Pós-Graduação em Teatro, Universidade Estadual de Santa Catarina, Florianópolis, 2014.

WILSHER, Toby. **The mask handbook**. A practical guide. London; New York: Routledge, 2017.

**Cláudia Müller Sachs** é atriz, diretora, professora e preparadora corporal. Doutora em Teatro pela Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC, 2014), Mestra em Teatro (UDESC, 2004) e com Especialização em Teoria do Teatro Contemporâneo na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS, 2002). Estudou na École Internationale de Théâtre Jacques Lecoq, cuja pedagogia pesquisou no mestrado e doutorado. Bolsista PNPd/Capes no Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da UFRGS (2014 a 2016). Professora adjunta na UFRGS desde 2016.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6701-1124>

E-mail: [clasachs@gmail.com](mailto:clasachs@gmail.com)

Este texto inédito também se encontra publicado em inglês neste número do periódico.

*Recebido em 30 de setembro de 2021*

*Aceito em 25 de fevereiro de 2022*

*Editores responsáveis: Rossana Della Costa; Gilberto Icle*

Este é um artigo de acesso aberto distribuído sob os termos de uma Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional. Disponível em: <<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>>.