As Máscaras de Arlequim: Figurino e Simbologia na Commedia Dell'Arte

The Arlequim's Mask: Costume and Simbology in the Commedia Dell'Arte

Brígida Menegon Scarpini
Bacharelado em Moda – CUML.
briscarpini@yahoo.com.br

Resumo: Este trabalho vem demonstrar de uma forma geral a relação entre figurino e personagem, buscando primeiramente seu significado através de um estudo bibliográfico e iconográfico, atentando para os significados simbólicos de cada elemento encontrado em um determinado figurino, traçando então, um paralelo entre a influência do vestuário referente a seus símbolos com a personalidade de quem a usa. Esta pesquisa fundamentou-se no Arlequim, uma das personagens da companhia da Commedia Dell'Arte, abordando sua história, desde o surgimento da companhia até o aparecimento da personagem, relatando também seu modo de interpretar, suas características e seus apetrechos utilizados para a formação do personagem. Deste modo, podendo observar pontos essenciais para um trabalho fundamentado na análise de que um personagem só existe enquanto figurino.

Palavras-chave: Figurino, Arlequim, Simbologia**.**

Abstract: This work comes to demonstrate the relation between a costume and a theatrical character, searching firstly its meaning through a bibliographic and iconographic study, focusing on the symbolical meanings of each found element on the Arlequim costume, one of the characters of the "Commedia Dell' Arte", tracing then, a paralel between the influence of the clothing referring to its symbols with the personality of whom wears it, approaching its history since the appearing of the company until the appearance of the character, reporting also its ways of interpretating, its characteristics and used supplies to the formation of the character. In that way, having the possibility to observe essential points for a work based on the analysis of a person who wears not its clothing, but a costume that makes you assume a character.

Keywords: Costume, Arlequim, Symbolical.

Introdução: Este trabalho tem o propósito de explanar os aspectos simbólicos relacionados entre o figurino e o personagem Arlequim, demonstrando que esta relação não acontece ao acaso. O surgimento de um determinado personagem implica na criação, na percepção e na simbologia de cada um dos elementos que compõe seu figurino, assim, os significados

simbólicos encontrados em cada elemento, faz surgir um ser imaginário, interferindo definitivamente na interpretação do mesmo.

O trabalho apresenta de maneira geral a história da Commedia Dell'Arte para entendermos sua finalidade e conceito.

Foi feita também uma pesquisa sobre a ligação existente entre atores e personagens baseado na forma de atuação que era fundamentada na improvisação, sendo tipos cômicos especificando a personalidade e a personagem interpretada de cada ator. Por fim, foi feita uma análise sobre o personagem Arlequim com os significados simbólicos encontrado em cada elemento de seu figurino. A partir desses dados foi desenvolvida uma coleção com base em todos os significados simbólicos determinados no personagem Arlequim, defendendo que a caracterização do ator como um ser imaginário depende totalmente do vestuário e seus símbolos.

Desenvolvimento: Surgem na Itália os primeiros grupos de atores profissionais, atores que viviam somente para a arte, em que exploravam todas suas técnicas artísticas sem amadorismo, fazendo do teatro uma profissão. Como esses atores dominavam extremamente a arte de representar, essa forma de apresentação ficou conhecida como *Commedia Dell'Arte*.

O nascimento da *Commedia Dell'Arte* segundo Scala (2003) e Berthold (2006), data em meados do século XVI na Itália, e marca-se como ponto final da *Commedia Dell'Arte* o fim do século XVIII. A *Commedia Dell'Arte* teve várias denominações devido aos elementos que a caracterizam como *Commedia Delle Maschere*, que seria a Comédia de Máscaras, ou *Commedia All'Improviso*, comédia baseada no improviso e ainda *Commedia a Soggeto*, comédia desenvolvida através de um roteiro.

A *Commedia Dell'Arte* não só influenciou no desenvolvimento de novos grupos de teatro como também na direção cinematográfica, com os filmes *A viajem do Capitão Tornado* de 1990 do diretor *Ettore Scola* e *Marquise* de 1997 pela diretora *Véra Belmont*.

Com a entrada das mulheres, surge uma grande modificação, passa a entrar em cena a erudição, a improvisação de tradição acadêmica, improvisação poética e conceitual, cantada ou em rima.

As histórias apresentadas eram inspiradas nas situações mais populares. Cada um deles tinha um tipo bem característico, com personalidades, sotaques marcantes, e com roupas, que facilitavam a identificação com o público. Alguns eram caracterizados por serem ingênuos, fofoqueiros ou por seu temperamento. Entre patrões, empregados, uns feios, outros bonitões, enfim, a platéia sempre se identificava com alguns desses personagens. O *Doutor Pantaleão* (rico e pão-duro), o *Capitão Espavento* (exagerado e falastrão) ou o advogado

Tartaglia (gago e míope), tiveram muito destaque. Mas os três personagens mais famosos acabaram sendo o *Pierrô* (rapaz simplório e crédulo), a *Colombina* (empregada pobre e intrigante) e o *Arlequim* (empregado trapalhão).

Passou a ser adotada na arte teatral as Máscaras, criando uma outra face, falsa, no entanto mais expressiva, grotesca ou horrível servindo também para representações de tipos fixos. A meia-máscara utilizada na Commedia Dell'Arte possui um duplo significado, em que a parte superior representa o passado, a tradição das máscaras, já a parte baixa do rosto com a boca exposta, representa a racionalidade e a sensualidade. As máscaras da *Commedia Dell'Arte*, remetem ao mundo animal, ou seja, são zoomórficas, fazendo com que os personagens interpretem os movimentos dos animais que cada máscara se refere.

O personagem *Arlequim* é encontrado pela primeira vez, segundo Dario Fo (1997), no final do século XVI, em Paris, em um teatro de responsabilidade da companhia italiana dos *Raccolti*.

O termo *Arlecchino* que foi adotado ao personagem da *Commedia Dell'Arte*, nasce de um personagem medieval chamado *Hellequin* ou *Helleken*, se tornado posteriormente em *Harlek-Arlekin*. Sendo o mesmo demônio citado por Dante, o *Ellechino*.

Ao passar do tempo este personagem sofre variações devido ao ator que o interpretava. Tristano Martinelli interpretava um personagem desprovido de recursos e ingênuo, mas por vários momentos esperto, ágil e violento. Gestos grosseiros e insultos durante as cenas, muitos deles feitos sem a mera preocupação, devido sua proximidade e afinidade com o rei Henrique III, grande fã de seu personagem. A interpretação do segundo *Arlequim* feita por *Biancolelli*, na companhia de *Molière*, colocava em cenas situações e temas embaraçosos, como o problema da prática da injustiça e da justiça.

Em meados do século XVII, *Arlequim* era um personagem mais pesado e um intenso selvagem, denominado *Arlequim-gato*, até mesmo por ser arcaico, ele executava saltos acrobáticos e nunca dançava em forma de bailado. Já o *Arlequim* do século XVIII é clássico, movendo-se com o ventre para frente e os glúteos para fora, em que impunha a necessidade de uma dança contínua com saltos e trote, originário das batidas regularmente espaçadas das patas dos cavalos. Diferentemente de *Martinelli* e de *Biancolelli*, o *Arlequim* de *Goldoni*, é um satanás cheio de mobilidade e esperteza, porém desprovido de qualquer brutalidade, gestos provocatórios ou obscenos.

> “Servo espertalhão, preguiçoso e insolente que se fazia de ingênuo. Costumava entrar em cena pulando, dançando e fazendo acrobacias. Sempre pregava peças nos outros e se livrava das confusões com sua agilidade”. (Anita Martins).

Independente do ator que o interpretava, o *Arlequim* era o segundo *zanni*, cujo objetivo era o de divertir o público ridicularizando os costumes, extravagâncias e esquisitices da sociedade burguesa, destacando-se por sempre aparecer em cena com a sensação de absoluta urgência. É um criado paciente, crédulo, leal e apaixonado pela *Colombina*. Vive num mundo que os conceitos de moralidade não existem e de certo modo suas ações e palavras não possuem maldade, fazendo com que seu personagem se torne uma mescla de simplicidade, ingenuidade, ignorância e graça.

Esses adjetivos que são incorporados ao personagem, podem ser traduzidos e interpretados de uma outra forma. Uma ligação entre os significados simbólicos de seu figurino com a identidade do personagem que o *Arlequim* representa nos palcos em suas interpretações teatrais. O figurino está diretamente ligado ao modo de agir e interpretar do personagem *Arlequim*, assim, começaremos analisando os principais significados transmitidos por sua máscara, que surge em meados do século XII, negra e cobre somente metade do rosto fazendo alusão a junção de gato, animal malicioso e ao macaco, animal ágil. Também apresentam uma espécie de selo vermelho, um sinal semelhante as das máscaras orientais que representa ser um personagem de classe inferior, um servo.

Figura 1: Arlequim – cena feita pelo ator Vasco de Campo.
Fonte: (http://www.filipecrawford.com/hist/i_arlequim.htm, 2007)

O primeiro figurino encontrado do *Arlequim*, foi confeccionado em tela rústica com fundo branco, salpicado de silhuetas cortadas em forma de folhas que representam no extremo Oriente um dos símbolos da felicidade e da prosperidade. Foi confeccionado também de diversas cores, como o vermelho, o verde, o ocre e o marrom. Com o passar do tempo, a roupa do *Arlequim* de tanto ser consertada, começa a ganhar remendos de cores diferentes, cada vez mais numerosos em forma de retângulos, losangos e outras combinações simétricas. Com esses aspectos contidos em sua vestimenta, o *Arlequim* encarnava papéis de jovem gaiato, transmitindo uma imagem de irresoluto e de incoerente, que não se prende a idéias, sendo sem princípios e sem caráter. Outro elemento forte que caracteriza a personalidade do *Arlequim*, é a disposição dos pedaços remendados em xadrez, símbolo que evoca uma situação conflitiva. As cores também exercem um número indeterminado de significados que podem ser analisados na roupa do personagem, sendo as cores elementos indispensáveis na criação de qualquer figurino.

O simples ato do vestir parte de uma idéia que se materializa pelo objeto roupa e tudo aquilo que se relaciona com a atitude de se ornamentar, de penteados a intervenções feitas sobre o próprio corpo, construindo um sistema de representação. De modo que o vestuário incorpora-se tal qual uma segunda pele, com a propriedade de transmudar a figura original, assim, o traje aparece como peça fundamental de um jogo teatral.

Enfim, o surgimento de um personagem implica definitivamente na criação, na percepção e na simbologia de como será seu figurino, interferindo também no modo de interpretar, representar e caracterizar um ser imaginário, já que ao vestir um figurino, o ator assume um outro ser, um personagem.

Figura 2: Parte da Coleção Desenvolvida – As Máscaras de Arlequim.
Fonte: Arquivo Pessoal.

Materiais e Métodos: A coleção desenvolvida foi composta por vinte e cinco looks conceituais inspirados no tema escolhido com base em todos os significados simbólicos determinados no personagem Arlequim. Por sua agilidade acrobática e de leves movimentos, o uso de tecidos de facilmente construção dos volumes como o tafetá e o filó, e musselina que transmite a leveza da personagem, são utilizados constantemente em toda coleção. O xadrez e a fita de cetim também são fortemente reverenciados na criação, em que enfatizo os remendos e a disposição de numerosas formas assimétricas. Para ressaltar os movimentos e a sutileza da personagem, foram utilizados volumes, suavidade e algumas transparências ao longo da coleção nas golas, mangas, saias, vestidos, calças, blusas e shorts.

Conclusão: O trabalho apresentado demonstrou o universo do personagem Arlequim dentro da fabulosa Commedia Dell'Arte, analisando seu modo de interpretar e de dar vida ao personagem que só existe devido aos elementos que compõe o seu figurino.

O personagem Arlequim é definitivamente o resultado da criação, da percepção e dos significados simbólicos que remetem ao seu figurino, pois, cada elemento e cada significado esta diretamente ligado a sua personalidade, a sua forma de interpretação, de como será este personagem e o seu caráter, deste modo, todos estes elementos já analisados e incorporados ao personagem, faz dele uma figura adorável por sua ingenuidade e esperteza, mas também divertido por suas trapaças, intrigas e confusões, não se esquecendo é claro por ser um criado leal e amigo.

A pesquisa se concretizou com o desenvolvimento de uma coleção conceitual focando personagem, figurino e seus simbolismos.

Esta pesquisa, portanto, defende que o figurino possibilita o surgimento de um personagem, transformando o ator em uma outra figura a partir do momento que o próprio se traja de um outro ser, com outras roupas e elementos, adquirindo então, toda a personalidade daquela figura dramática, passando a fazer parte de um outro universo, o universo da interpretação de seres imaginários.

Referências:

BERTHOLD, Margot. Commedia Dell'Arte e Teatro Popular. In: _____. **História Mundial do Teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2006, p. 353-367.

CHEVALIER, Jean. **Dicionário de Símbolos**: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números. 15. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2000.

FERREIRA, Felipe. A Comédia dell'Arte. In: _____. **O Livro de Ouro do Carnaval Brasileiro**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004, p. 48.

FO, Dario. Primeira Jornada. In: RAME, F. (Org). **Manual Mínimo do Ator**. São Paulo: Senac, 1997, p. 15-95.

MARTINS, Anita. **Conheça os personagens mais famosos do Carnaval brasileiro**. Disponível em: <http://www.abril.com.br/noticia/diversao/no_207679.shtml>. Acesso em: 10 mar. 2007.

SCALA, Flamínio. **A Loucura de Isabella e outras Comédias da Commedia Dell'Arte**. São Paulo: Iluminuras, 2003.

Brígida Menegon Scarpini

Graduada em Moda – Centro Universitário Moura Lacerda (Janeiro/2004 – Dezembro/2007)