



GARATUJAS ANIMALESCAS: Experimentação de Figurinos Grotescos

Guilherme Peres Falcão

Para citar este artigo:

FALCÃO, Guilherme Peres. GARATUJAS ANIMALESCAS: Experimentação de Figurinos Grotescos. *A Luz em Cena*, Florianópolis, v.5, n.10, dez. 2025.

 DOI: <http://dx.doi.org/10.5965/27644669051020250209>

Este artigo passou pelo *Plagiarism Detection Software* | iThenticate



GARATUJAS ANIMALESCAS: Experimentação de Figurinos Grotescos

Guilherme Peres Falcão¹

Resumo

A presente pesquisa tem como objetivo investigar as relações que podem ser estabelecidas entre a linguagem do figurino e a estética do grotesco. Para tal, elaborei Garatuja Animalescas, uma série de figurinos criados a partir de animais considerados asquerosos. Para o desenvolvimento deste projeto, realizei uma revisão de literatura a fim de compreender as proposições teóricas acerca da estética do grotesco, bem como uma busca por conhecer e identificar trajes grotescos em diferentes contextos. Em seguida, relatei o processo de criação da garatuja inspirada na mosca (*Musca domestica*) e os obstáculos e soluções encontrados. Por fim, questiono a necessidade de um espetáculo para o desenvolvimento de figurinos.

Palavras-chave: Figurino. Grotesco. Mascaramento.

ANIMALISTIC SCRIBBLES: Experimentation With Grotesque Costumes

Abstract

The present research has the objective of investigating the relations that can be established between the language of costume and the aesthetic of the grotesque. To do so, I have developed *Garatuja Animalescas*, a series of costumes created inspired by animals that are considered disgusting. For the development of that project, I did a literary review in order to understand the theoretical proposals about the aesthetic of the grotesque, as well as a search to know and identify grotesque costumes in different contexts. Next, I report the process of creation of the *garatuja* inspired by the fly (*Musca domestica*) as well as the obstacles and the solutions found. Lastly, I question the necessity of a show in order to develop costumes.

Keywords: Costume. Grotesque. Mask.

¹ Possui Mestrado pelo Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (2025) e graduação em Licenciatura em Teatro pela Universidade Federal da Paraíba (2022). Participou do Laboratório Permanente de Figurino da UFPB (2017-2025). Tem experiência na área de Artes, com ênfase em Teatro, atuando principalmente nos seguintes temas: Figurino, Máscara, Teatro, e Estética do Grotesco.

✉ gperesfalcao@gmail.com | 🌐 <http://lattes.cnpq.br/0918225703421338> | 🆔 <https://orcid.org/0000-0003-3811-6060>



GARABATOS ANIMALISTAS: Experimentación Con Trajes Grotescos

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo averiguar las relaciones que pueden ser establecidas entre el lenguaje del vestuario y la estética de lo grotesco. Por lo tanto, elaboré *Garatuja Animalescas*, una serie de vestuarios creados a partir de animales considerados desagradables. Para el desarrollo de este proyecto, realicé una revisión de literatura para comprender las proposiciones teóricas acerca de la estética de lo grotesco, así como una busca por conocer e identificar trajes grotescos en diferentes contextos. En seguida informé a respecto del proceso creativo de la *garatujain* inspirada en la mosca (*Musca domestica*) y los obstáculos y soluciones encontrados. Finalmente, contesto la necesidad de un espectáculo para el desarrollamiento de vestuarios.

Palabras clave: Vestuario. Grotesco. Máscara



A presente pesquisa de mestrado foi realizada no âmbito do Programa de Pós-Graduação da UFRN e tem como objeto de estudo o figurino cênico e a estética do grotesco. Este estudo teórico-prático está centrado no projeto *Garatujas Animalescas*, processo criativo no qual desenvolvi caracterizações inspiradas em animais asquerosos, buscando investigar as possibilidades de construção do grotesco no figurino cênico.

Para tal, iniciei por uma revisão de literatura sobre o conceito do grotesco e também sobre algumas caracterizações cênicas que corporificam essa categoria estética.

Dentre os teóricos que versam sobre o grotesco, destaco os posicionamentos de Wolfgang Kayser (2013), Mikhail Bakhtin (2010), Muniz Sodré e Raquel Paiva (2014). Cada uma dessas proposições analisa o fenômeno grotesco a partir de recortes particulares, que resultam em compreensões diversas sobre o assunto.

Em Kayser (2013), o foco é a pintura e a literatura erudita, em especial o grotesco do riso sarcástico e do drama interior. Sua análise propõe o grotesco como a alienação do mundo, em que a percepção da normalidade é suspensa ou deturpada por um elemento que a desafia.

Para Bakhtin (2010), no entanto, é a cultura popular da Idade Média e do Renascimento que é o centro da discussão. Sua análise se dá a partir da obra de François Rabelais. A partir disso, propõe o conceito de Realismo Grotesco, em que os corpos não conhecem fronteiras entre si e entre o mundo. Daí decorrem os temas fisiológicos, como as excreções, as relações sexuais, a gravidez e o parto (BAKHTIN, 2010).

Sodré e Paiva (2014) realizam uma revisão acerca de teóricos e conceitos sobre o tema e formulam que o grotesco acontece quando a humanidade e o animalesco, estando em liminaridade entre si, estão associados ao riso.

Sendo assim, abordarei essas proposições a partir de relações que podem ser estabelecidas entre os conceitos teóricos e as indumentárias cênicas.

Dentre as figuras que compõem o rol dos trajes grotescos estão os *Wildmen* (“Homens selvagens”). A pesquisadora Donatella Barbieri (2017) descreve esses mascaramentos da seguinte forma:

Quando não usam pelo, os trajes dos Wildmen capturados nas fotografias de Fréger foram feitos de têxteis transformados em texturas peludas. Esses poderiam ser juntados com materiais de diferentes cores e tipos, picados, feitos em tufo,



sobrepostos, desfiados, ou feitos por fitas enroladas e fileiras de franjas fixadas em superfícies que estendiam movimento, reverberando com o ritmo dos corpos que escondiam (BARBIERI, 2017, p. 69; tradução e destaque nossos).

As materialidades dos trajes sugerem relações com a natureza, por meio de elementos animais e uso de matéria orgânica. Algumas dessas vestimentas se assemelham a animais, podendo ser feitas de peles, ossos, chifres e até penas.

Os *Wildmen* fotografados por Charles Fréger e compilados em seu livro “*Wilder Mann*” (2012) podem ser considerados como grotescos justamente pelo tensionamento das fronteiras entre o animalesco e o humano. O hibridismo desses seres transgride os limites entre as categorias físicas e morais, permitindo as transformações (ROBLE; ARAÚJO, 2016). Assim, o uso de materiais orgânicos ou que simulam a organicidade permitem a configuração de corpos que ameaçam as fronteiras rígidas do ser, sendo a indumentária a chave dessa transmutação.

Os *Wildmen* europeus apresentam semelhanças com alguns tipos de mascaramentos presentes na cultura popular brasileira. Dentre as figuras brasileiras que apresentam o hibridismo dos *Wildmen* está a La Ursa nordestina. Sendo assim, compreende-se que a vestimenta híbrida não é um fenômeno restrito a um povo específico.

A La Ursa é um folguedo carnavalesco, presente em cidades como João Pessoa e Recife. Geralmente a La Ursa, figura central que dá o nome à brincadeira, é representada por um brincante vestido de urso, mas também existem La Ursas que se apresentam como macacos ou mesmo como personagens de filmes de terror (ARANHA, 2015).

Há grupos de “la ursa” do bairro Rangel e de outras comunidades periféricas que constroem seus folguedos na cidade de João Pessoa/PB, utilizando recursos improvisados. a partir de roupas velhas, sacos de estopa ou nylon, cortados em tiras e presas por costuras umas às outras, ou a uma calça e a uma camisa usada e cheia de buracos. Com máscaras compradas em lojas ou produzidas a partir de papelão, papel marche ou sacos plásticos, nos quais são feitos furos ou buracos para os olhos, para a boca e para o nariz do personagem e um cordão utilizado como rédeas para segurar ou guiar o urso (ARANHA, 2015, p. 130).

A inventividade dos brincantes para montar seu folguedo demonstra a capacidade de adaptação frente à escassez de recursos. É possível perceber um paralelo com as técnicas e materiais usados na confecção dos trajes dos *Wildmen*.



O uso de materiais disponíveis localmente e a criatividade no uso de recursos improvisados é algo que se repetirá no projeto *Garatuja Animalescas*, que abordarei mais adiante.

Na brincadeira da La Ursa, a figura mascarada do urso é usada para brincar o carnaval de forma provocativa e zombeteira para conquistar doações (ARANHA, 2015). O jogo entre o medo provocado pelo urso e a ludicidade do folguedo pode se configurar como um “espantalho cômico”, conforme conceituado por Bakhtin (2010), ou seja, trata-se de uma figura que causaria terror, nesse caso o animal selvagem, sendo subvertida pelo riso popular.

Apesar da distância geográfica, a La Ursa e os *Wildmen* apresentam alguns elementos em comum, seja na forma de construção das vestimentas, seja na conexão com contextos festivos ligados aos ciclos anuais. O elemento do animalesco também é um indício de uma aproximação temática. Vale destacar que não se trata necessariamente de um parentesco direto, podendo ser simplesmente o caso de uma convergência.

Fugindo um pouco do campo das manifestações populares e trazendo a discussão para o âmbito da arte contemporânea, cito ainda a performance NAAM YAI, desenvolvida pela artista Tori Wrânes e apresentada na Bienal da Tailândia entre 2018 e 2019. Na obra em questão, *performers* vestem trajes de grandes criaturas peludas que parecem ter saído de uma obra de ficção científica:

Em uma pequena ilha cercada por água, vivem criaturas peludas sentadas em rochas como se elas tivessem nascido das lágrimas gotejantes da montanha. Elas vivem e se movem de uma maneira devagar e sutil, seguindo a maré, movendo-se entre água alta e baixa tentando sobreviver à monção.

A menos que você venha de caiaque ou a nado, pode ser difícil descobrir elas já que se mesclam à paisagem rochosa e quase nunca saem de suas cavernas. As criaturas possuem sua própria linguagem e rituais. Neste período do ano, estação de muita água, elas saem e se reúnem para celebrar a natureza. Entre o som das ondas e dos ventos você pode escutar a emocionante melodia de suas flautas e seu cantar místico (WRÂNES, [2019?]; tradução nossa)

Trata-se da representação poética de um povo fictício, com seus próprios costumes, linguagem e música. As criaturas representadas suscitam estranheza no espectador, pois desafiam a visão de mundo considerada “normal”. Esse movimento de tornar a realidade algo desorientador é o que Kayser (2013) chama de “o mundo alheado”, algo característico da estética grotesca. NAAM YAI nos faz repensar as possibilidades da nossa realidade e nos confronta com a



estranheza dessas criaturas, ora semelhantes a nós, ora completamente incompatíveis.

Essas criaturas apresentam ainda aspectos do grotesco teratológico, isto é, possuem aparência monstruosa e aberrante, que carrega em si aspectos risíveis (SODRÉ; PAIVA, 2014). É válido notar que essa monstruosidade se dá pela comparação com a “normalidade” humana idealizada, caracterizando as criaturas como a fuga do padrão.

Os *Wildmen*, a La Ursa e as criaturas de NAAM YAI carregam entre si similaridades no campo da animalidade e das materialidades orgânicas (ou que simulam o orgânico). Habitam, entretanto, contextos distintos, possuindo objetivos e usuários diferentes. Essa diversidade explicita algumas possibilidades que a indumentária grotesca pode assumir.

GARATUJAS ANIMALESCAS

A partir do estudo das possibilidades de trajes grotescos e das elaborações conceituais acerca dessa categoria estética, desenvolvi o projeto de criação de figurinos chamado *Garatuja Animaleasca*. Esse processo de criação durou sete semanas, durante as quais eu me desafiei a construir uma caracterização por semana, sempre inspirado em animais considerados asquerosos.

A escolha dos animais se deu a partir de uma tentativa de abarcar um imaginário coletivo acerca de quais seres são considerados repulsivos ou nojentos. A percepção de cada animal como asqueroso ou não asqueroso dependerá sempre das experiências singulares de cada indivíduo, não sendo possível o estabelecimento de uma visão universal. Assim, dois espectadores podem ter discordâncias acerca de qual animal é asqueroso ou não.

Tendo em vista que as criações foram realizadas em curtos períodos de tempo, faz-se necessário também destacar dois fatores para a compreensão do modo de produção desse processo: a dificuldade de realizar acabamentos pormenorizados e a utilização criativa de recursos facilmente acessíveis. O curto tempo impõe a tomada de atalhos nos momentos de confecção, o que pode resultar em acabamentos precários ou mesmo em soluções criativas.

Em vez de rejeitar essa condição, compreendo essa realidade como parte integrante do processo criativo das garatuja. Se nos *Wildmen* ou na La Ursa são utilizados materiais



localmente disponíveis, no projeto em análise não é diferente. Assim sendo, a precariedade e a falha se inscrevem como elementos fundamentais para entender a criação das garatujas.

O objetivo em *Garatujas Animalescas* não foi, portanto, construir caracterizações perfeitamente acabadas, mas, sim, a criação de “esboços” ou “protótipos” de figurinos a partir de animais asquerosos. O mais importante era a transmissão do conceito e da exploração dos temas e dos materiais. O erro e a imperfeição permitem reflexões a partir da falha e, com isso, o aprendizado.

Nesse processo, segui algumas regras para a produção dos figurinos e dos registros fotográficos, que posteriormente foram publicados no Instagram do projeto:

- I. Um figurino por semana, criado de forma manual, a partir de materiais reutilizados ou não;
- II. Cada criação representa um animal asqueroso;
- III. As criações devem se relacionar com as concepções sobre o grotesco;
- IV. O processo deve ser registrado em um diário;
- V. O artista trabalha sozinho na confecção, mas pode ser ajudado no registro final em foto.
- VI. Todas as criações devem ser registradas em foto e compartilhadas via rede social até o final da semana.

A partir dessas diretrizes e do acompanhamento do processo por meio de um diário de bordo, destaco algumas características que constituíram o projeto. Primeiramente, é válido destacar que cada animal escolhido teve como base uma espécie única de animal, partindo do geral para o específico. Sendo assim, os urubus foram representados pela espécie urubu-de-cabeça-preta (*Coragyps atratus*), os morcegos pelo morcego-vampiro (*Desmodus rotundus*), as moscas pela mosca doméstica (*Musca domestica*) e assim por diante. Por meio do breve estudo das características dessas espécies, pude coletar informações e detalhes relevantes para a construção de cada caracterização, buscando ir além da representação feita a partir de um senso comum.

Como o ciclo semanal de cada garatuja se encerrava sempre no registro fotográfico e na publicação em rede social, veículo esse que transmitia a ideia da obra aos espectadores digitais,



utilizei alguns truques e atalhos para conseguir expor a concepção das caracterizações. A durabilidade do material, por exemplo, não foi uma preocupação, já que os elementos não seriam manipulados fora do ateliê. Essa é uma questão que precisaria ser revista caso esse projeto fosse transposto para a ação cênica.

Outro truque que utilizei foi jogar com o ângulo da câmera para esconder ou revelar detalhes. Um casaco peludo, por exemplo, poderia ser vestido de um jeito em uma garatuja, mas de outra forma em outra, permitindo o reaproveitamento do material para expressar o conceito. O uso dessas caracterizações em cena demandaria adaptações, a depender de cada caso.

Para abordar melhor o processo de criação, utilizarei a garatuja da mosca (*Musca domestica*) como exemplo.

Figura 1 – Mosca (*Musca Domestica*)



Fonte: acervo pessoal/fotografia por Ana Paula Campos

Para essa garatuja a ideia era criar uma mosca motoqueira. Para tanto era necessário encontrar um capacete para moto. Eu ainda estava trabalhando em outra garatuja quando visitei um brechó para procurar material para um espetáculo não relacionado com essa pesquisa. Em meio às peças notei um capacete quebrado, o que achei que poderia ser perfeito para a



caracterização da mosca. Sendo assim, foi por acaso que acabei encontrando a peça que serviu de base para essa garatuja.

Esse achado foi possível graças ao que tenho chamado de serendipidade, que é a habilidade de descobrir soluções ou estratégias de forma “acidental”. Encontrar um objeto que soluciona um problema durante a busca por outro material não relacionado, por exemplo, é um caso de serendipidade. Sendo assim, ter em mente as questões a serem solucionadas e se manter aberto ao acaso é uma ferramenta possível para a criação artística. Não se trata somente de sorte ocasional, mas de estar atento às possibilidades.

Tendo o capacete de moto em mãos, foi possível iniciar o trabalho de construção da cabeça da mosca. O capacete foi modificado, lixado e higienizado. O trabalho principal esteve na confecção dessa máscara. Depois de pintar o capacete, recortei dois grandes olhos em papelão e preendi nas laterais. Além disso, esculpi detalhes em espuma no rosto da mosca. A boca foi feita com um rolo de papelão. Para manipular a durabilidade e a textura em alguns pontos, utilizei a técnica da papietagem, que consiste em aplicar camadas de papel unidas por cola e água.

Figura 2 – Processo da máscara da mosca



Fonte: acervo pessoal



Para os olhos, eu queria dar um efeito brilhoso usando glitter, porém minhas tentativas foram falhas e ao final não obtive o resultado desejado. Inicialmente realizei algumas experimentações misturando glitter com tinta vermelha, o que ofuscou o brilho. O melhor resultado foi obtido com a mistura de cola branca e glitter, mas a essa altura já estava ficando sem material, o que resultou na minha insatisfação com a opacidade do acabamento final.

Essa falha, entretanto, me permitiu aprender de forma prática algo novo e que poderá ser utilizado em projetos futuros. Sobre isso, a pesquisadora Beatriz Mendes (2024) explica que muitas técnicas utilizadas na confecção de adereços cênicos são descobertas na prática, ou seja, no erro e no acerto cotidianos.

Depois da cabeça da mosca, o maior trabalho se concentrou na confecção das asas. Esse adereço foi criado a partir das pás de um antigo ventilador de teto que tinha guardado em meu acervo; sendo assim, o hábito de guardar materiais interessantes para projetos futuros pode beneficiar a criação de figurinistas, contanto que praticado com parcimônia.

O restante da caracterização foi desenvolvido com roupas que integram meu acervo pessoal, algumas sendo reutilizadas em outras garatuja, a exemplo do casaco peludo, que foi usado de outra forma para a criação do morcego (*Desmodus rotundus*). A reutilização dessas peças não é um problema no momento de criação e experimentação desses protótipos, mas é algo que pode ser revisto quando se busca traduzir essas criações para a cena teatral.

O grotesco presente na garatuja da mosca pode ser percebido principalmente pelo viés teratológico proposto por Sodré e Paiva (2014), visto que se trata de uma mosca em proporções humanas e com características de hibridismo. Entretanto é válido ressaltar que nem sempre um figurino grotesco se alinha perfeitamente a uma concepção teórica específica, visto que se trata de uma categoria com fronteiras de difícil definição.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O processo de *Garatuja Animalescas* traz à tona o questionamento da indissociabilidade entre o figurino cênico e a produção de um espetáculo. De modo geral, compreende-se que o figurino deve servir ao propósito da peça que está sendo encenada. Não sou opositor dessa linha de pensamento, mas compreendo que existem outras possibilidades



para a criação de figurinos sem que estejam, necessariamente, vinculados a um espetáculo.

Defendo que a composição de caracterizações pode servir como exercício de criação para o figurinista, exercendo função de treinamento ou mesmo de prática pedagógica. Em *Garatujas Animalescas*, esse exercício se deu a partir de regras e objetivos específicos, utilizando materiais simples e de fácil acesso. A restrição do tempo impõe mais um limite, permitindo o estabelecimento de um improviso estruturado. Esse exercício permite ainda a exploração de temáticas específicas, nesse caso o grotesco e os animais asquerosos.

Compreender a possibilidade de criação de figurinos de forma autônoma não significa romper com o processo colaborativo da encenação, mas, sim, abrir novas oportunidades para o exercício da criatividade e da experimentação de figurinistas. Essas experimentações podem permanecer privadas ou ser tornadas públicas, a depender de cada processo individual. Assim, pode-se exercitar a criação e a pesquisa na linguagem do figurino sem a necessidade de um produto final voltado para um espetáculo.

Referências

ARANHA, Camilo de Figueiredo. A brincadeira la ursa, visualidades e peripécias. **Revista Digital do LAV**, Santa Maria, v. 8, n. 4, p. 122-135, 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/revislav/article/view/17857>. Acesso em: 10 nov. 2025.

BAKHTIN, Mikhail Mikhailovitch. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais**. Tradução de Yara Frateschi Vieira. 7ª. ed. São Paulo: Hucitec, 2010.

BARBIERI, Donatella. **Costume in performance: Materiality, Culture, and the Body**. Londres; Nova York: Bloomsbury Academic, 2017.

FRÉGER, Charles. **Wilder Mann**. [S. l.]: Dewi Lewis Publishing, 2012.

KAYSER, Wolfgang Johannes. **O grotesco: configuração na pintura e na literatura**. Tradução de J. Guinsburg. 1ª. ed. São Paulo: Perspectiva, 2013.

MENDES, Beatriz. Adereçando fragmentos da história: o processo criativo de aderecistas no teatro paulistano. **Rebento**, São Paulo, v. 1, n. 19, p. 219-232, 2024. Disponível em: <https://www.periodicos.ia.unesp.br/index.php/rebento/article/view/766>. Acesso em: 10 nov. 2025.



ROBLE, Odilon José; ARAÚJO, Raíssa. G. de S. Introdução ao Grotesco nas Artes da Cena. **PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG**, Belo Horizonte, v. 6, n. 11, p. 148-159, 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15786>. Acesso em: 10 nov. 2025.

SODRÉ, Muniz; PAIVA, Raquel. **O império do grotesco**. 2ª. ed. Rio de Janeiro: Mauad, 2014.

WRÅNES, Tori. NAAM YAI. In: WRÅNES, Tori. **TORI WRÅNES**. [S.l.]: [s.n.], [2019?]. Disponível em: <https://www.toriwraanes.com/naam-yai>. Acesso em: 10 nov. 2025.

Recebido em: 30/09/2025

Aprovado em: 30/12/2025

Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC
Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas – PPGAC
Centro de Arte, Design e Moda – CEART
A Luz em Cena – Revista de Pedagogias e Poéticas Cenográficas
aluzemcena.ceart@udesc.br