

A SOMBRA E OS SEUS TEATROS

Marionetas de sombra da Índia, Indonésia e Tailândia

21 de Junho 2018 a 2 de Setembro 2018

O teatro de sombras é uma das mais conhecidas e apreciadas formas de teatro de marionetas.

Tendo-se expandido por todo o mundo é no Oriente, especialmente no sudeste asiático e Índia, que tem as suas origens e raízes mais profundas, mantendo-se vivo até aos dias de hoje.

Esta exposição apresenta marionetas da Índia, Tailândia e Indonésia (Java e Bali) uma vez que, nestes países, o teatro de sombras segue uma linha comum sustentada pelos seus repertórios, cuja base é praticamente a mesma: os épicos hindus *Ramayana* e *Mahabharata*. Para além destes dois grandes pilares da cultura e da filosofia, localmente são também adaptadas e representadas lendas locais.

As diferenças nas representações acentuam-se nos aspectos que se referem à interpretação e estética dos espectáculos e das próprias marionetas. Nestes casos as diferenças locais são já acentuadas, tendo cada região criado as suas próprias linguagens estéticas, tornando bastante fácil a sua identificação geográfica.

Para além do seu carácter lúdico, o teatro de sombras tem também uma importância religiosa, social, política e artística que acentua a sua relevância e o preenche de significados diversos sendo possível fazer a sua leitura em diversas áreas do pensamento. Cada actuação pode ser vista como um elo de ligação ao mundo espiritual e está presente nos principais acontecimentos da vida, como casamentos, festas religiosas, cerimónias de circuncisão, entre outros.

A imagética das silhuetas tem, desde sempre, influenciando outros contextos artísticos, dando continuidade ao repertório base que a sustenta e permitindo que se renove através de outras linguagens. Actores criam danças e dramatizações baseadas nos espectáculos de sombra, enquanto pinturas, esculturas, livros de banda desenhada e mesmo jogos de vídeo recriam as histórias das marionetas.

Nesta mostra o Museu da Marioneta exhibe parte da sua colecção assim como algumas peças em depósito pertencentes à colecção Francisco Capelo. Os núcleos estão organizados em torno dos dois épicos hindus que constituem base do repertório, assim como de tipologias de personagens permitindo, por um lado, ficar a conhecer melhor as histórias e por outro, constatar as distinções entre os vários locais. São estas diferenças e semelhanças que aqui pretendemos apresentar.

OS NÚCLEOS

ORamayana

O herói do *Ramayana* é Rama, considerado uma reencarnação do deus Vishnu. Legítimo herdeiro do trono de Ayodhya acaba por ser enviado para o exílio por influência da sua madrasta, que pretende entregar o trono ao seu próprio filho. Durante catorze anos, Rama vive numa floresta acompanhado pelo seu irmão Laksmana e pela sua mulher Sitaque entretanto é raptada pelo demónio Ravana.

A história relata os esforços do rei Rama para recuperar sua mulher, Sita, raptada pelo rei-demónio Ravana ou Tosakhan. Nesta luta, com inúmeros episódios, Rama é ajudado pelo exército de macacos, chefiados pelo seu general Hanuman, e contando ainda com a ajuda da ave mitológica, a Garuda.

O texto apresenta variações regionais, tendo Rama como herói na Tailândia e na Indonésia, sendo na Malásia e sul da Índia enfatizado o papel de Ravana.

O *Ramayana* é um conto épico com origem na Índia antiga e atribuído ao poeta Valmiki. Disseminou-se pelo Sudeste Asiático onde podemos encontrar variações regionais, por exemplo, na Malásia e sul da Índia é enfatizado o papel de Ravana, ao contrário do que acontece na Tailândia e na Indonésia onde Rama assume preponderância.

O Mahabharata

A história do *Mahabharata*, um conto épico hindu com mais de 2500 anos, relata a luta pela soberania do reino de Hastinapur entre duas facções da mesma família, os Pandava e os Korava.

Yudhistira é o mais velho dos irmãos Pandava e herdeiro do reino de Hastinapur, embora a coroa seja injustamente atribuída ao seu primo Duryudana (o mais velho dos irmãos Korava). Como forma de apaziguar os Pandava, o seu tio Dhritarashtraoferece-lhes a floresta de Amarta para que construam o seu próprio reino, do qual Yudhistira se torna rei.

Yudhistira simboliza o ideal do homem hindu: é culto, humilde, educado, calmo, com coração puro e sempre justo. No entanto, os Korava tiram partido dele desafiando-o para uma partida de dados onde perde o direito ao trono de Amarta, as suas possessões, a sua liberdade, a dos seus irmãos e a da sua mulher. No fim, os irmãos Pandava ganham a guerra e com ela o direito ao trono de Hastinapur.

Os cinco irmãos do lado Pandava - Yudhistira, Arjuna, Bima, Nakula e Sahadeva - representam valores como a lealdade, a serenidade e a autenticidade, são todos casados com a mesma mulher, Draupadi. Prevaecem juntos na guerra contra os primos Korava, que representam o lado mais negativo da humanidade: a falta de ética, a imoralidade e a desonestidade.

Juntos, os irmãos lutaram e prevaleceram na grande guerra contra os seus primos, os Koravas, que veio a ser conhecida como a Guerra de Kurukshetra.

MUSEU DA MARIONETA DE LISBOA

Os Koravas são os 100 filhos do rei de Hastinapur, Dhritarashtra e sua esposa Gandhari. Duryodhana foi o primeiro a nascer, seguido dos seus 99 irmãos, dos quais Dushasanase destacou como favorito da mãe.

Mais do que uma história de rivalidade familiar, o *Mahabharata* é uma representação dos valores morais pelos quais a humanidade se deve reger. O *BhagavadGita*, texto essencial para o hinduísmo, é um dos seus livros mais conhecidos. Neste episódio, Arjuna hesita em dar início à batalha contra os Korava, vendo no outro lado familiares, amigos e mestres. Então, o deus Krishna, condutor da sua carruagem, faz parar o tempo e tem com ele um longo diálogo em que revela a razão de ser do que está a acontecer e o caminho para o autoconhecimento e autorealização.

Relatado de várias formas, o *Mahabharata* assume particular importância em Java, na Indonésia, em particular no teatro de sombras, não sendo tão popular noutras zonas da região.

Bima

Bima é o segundo e mais forte dos irmãos Pandava no épico *Mahabharata*. Quando jovem o seu nome era Bratasena. É uma poderosa figura, unha do polegar afiada, coxas musculadas e senhor de uma passada gigante. Representa a combatividade, a energia, a elevação de carácter, características associadas à cor preta, com a qual ele é frequentemente representado.

É filho do Deus do Vento e, portanto, meio-irmão do macaco Hanuman, tendo algumas características em comum com ele, nomeadamente o polegar em forma de garra e a roupa de um tecido axadrezado, considerado sagrado.

Bima, embora pertença à realeza e ao lado virtuoso do épico, não é representado com as características iconográficas que lhes estão associadas. Para demonstrar o seu enorme poderio e força física tem características físicas mais próximas dos Korava, personagens mais agressivas e rudes: nariz proeminente e olhos redondos.

Kerala

Kerala é uma região da Índia onde se apresenta um tipo específico de teatro de sombras denominado *Tholpava Koothu*. Representa-se em exclusivo o *Ramayana* e dedica-se o espectáculo à deusa Kali.

Figuras sagradas e divindades

No teatro de sombras existem três grupos principais de personagens: os deuses, os seus inimigos (os demónios ou gigantes) e os humanos.

Tal como no panteão grego, a diferença entre deuses e humanos não é tão significativa como isso pois, embora os deuses possuam poderes divinos, mostram as mesmas fraquezas que os humanos nas suas vidas terrenas. O poder dos deuses vem sobretudo do seu conhecimento do

MUSEU DA MARIONETA DE LISBOA

cosmos e os deuses mais poderosos têm um conhecimento profundo das forças primordiais do universo, *karma* e *dharma*.

O panteão de deuses hindus é deveras complexo, mas o *Ramayana* e o *Mahabharata* consolidam Brahma, Shiva e Vishnu como as divindades mais importantes.

O teatro de sombras é uma forma de comunicar com o divino. Deuses e figuras sagradas, como os eremitas desempenham diferentes e rituais papéis. As representações funcionam como um momento protector da comunidade e o *dalang*, na Indonésia, para além de manipulador, é também considerado como um intermediário entre o mundo divino e o terrestre.

Demónios

Os gigantes, demónios e ogres são antagonistas dos heróis e servem o mal. Normalmente são marionetas grandes, de aspecto grotesco, face vermelha e quando estão em cena, gritam e rogam pragas. Têm um temperamento forte e uma luxúria incontrollável.

Quase todos os espectáculos incluem uma batalha com os demónios que, embora não seja muito relevante para o desenvolver da história, serve como entretenimento e dá ritmo à performance.

Entre os demónios encontramos algumas diferenças: Kali e Durga são ogres divinos, enquanto Ravana e o seu irmão Kumbakarna pertencem à realeza.

Ravana é o mais conhecido entre eles pois, com o rapto de Sita, torna-se o principal inimigo de Rama. A rivalidade entre eles é o motor de todo o *Ramayana*. É uma das marionetas mais facilmente reconhecida pois apresenta dez cabeças e vários braços. Na Tailândia adopta o nome de Thosakan.

Nem todos os demónios são inerentemente maus. Por exemplo, no *Ramayana*, Kumbakarna era um nobre gigante que viveu sempre de acordo com a sua interpretação do código de comportamento Kesatria.

Set completo de *Wayang Kulit*, Java

Este conjunto de marionetas está disposto junto a um ecrã tal como se estivesse preparado para se iniciar um espectáculo. O *dalang* é o manipulador, director de cena, maestro, cantor narrador e intérprete que se coloca junto à tela e faz aparecer as silhuetas junto ao ecrã.

A disposição das personagens no *debog* (tronco de bananeira) tem uma ordem específica a que se dá o nome de *tanceban* ou *simpingan* e obedece tanto a critérios artísticos como ao carácter e o estatuto das personagens, estando presentes especificidades como a cor da face. A organização das marionetas pode também variar conforme o *dalang* e a zona geográfica.

Do ponto de vista do *dalang*, que se coloca junto ao centro do ecrã, as marionetas são alinhadas gradualmente das mais pequenas para as maiores e a olhar para fora. A quantidade de marionetas colocadas no *debog* pode variar entre a meia centena e as duas centenas.

Para além destas silhuetas existe ainda um outro conjunto que, não estando colocadas no tronco, se mantêm ao alcance da mão do manipulador no *kothak* (caixa de madeira). Encontram-se neste grupo os animais, os exércitos, as armas e os veículos.

MUSEU DA MARIONETA DE LISBOA

Não devemos ainda esquecer que atrás do *dalang* se encontra o gamelão, uma orquestra de gongos, taças e xilofones que marca o ritmo do espectáculo.

Carruagens e exércitos

Um dos acessórios utilizados no teatro de sombras é o *perampogan*, um rectângulo com um exército representado. Os soldados são apresentados em linha com as lanças a apontar para cima ou para a frente. Por vezes aparece também um canhão.

Os exércitos do lado “bom” são bem organizados e têm soldados humanos, enquanto os exércitos do lado “mau” são mais desordenados e têm soldados humanos e monstros.

As carruagens são também utilizadas pois são o veículo utilizado para levar algumas personagens para a batalha.

Seres assustadores e Durgas

Para o hinduísmo, o universo é constituído por forças antagónicas que devem buscar o equilíbrio. É com esse fim que nos teatros de marionetas de sombra aparecem os ogres, demónios, fantasmas e *zombies* a acompanhar os deuses e heróis. Ou seja, apenas a existência do lado “mau” possibilita que exista uma harmonia com as forças do “bem”.

As marionetas de seres assustadores permitem a manifestação das ansiedades humanas e devem ser controlados para assegurar a harmonia do mundo espiritual. Algumas destas personagens têm nomes, como Durga, encarnação de Parvati, mulher de Shiva, enquanto outras são tipos genéricos sem uma identidade definida.

Durga comanda um pelotão de *setanans*, espíritos demoníacos cuja função é atormentar os heróis. No *Mahabharata* são derrotados não directamente pelos irmãos Pandava, mas pelo seu criado Semar.

Em Java, Indonésia, acredita-se que os seres humanos podem ser possuídos por *setanans* o que provoca febres altas e alucinações.

Cómicos e criados

As personagens dos criados diferem de todos os outros por pertencerem à tradição popular, uma vez que não entram nos épicos. São eles que fazem a ligação entre o que está a acontecer e a audiência, falando na língua local e não em sânscrito. São também eles que assumem o papel de cómicos, o que os torna muito populares entre o público.

Os criados mais conhecidos são Semar (em Java) ou Tualen (em Bali) e o seu filho Merdah. Semar é o criado dos Pandavas e, embora às vezes aja de forma tola e com umas maneiras um pouco rudes, tem poderes sobrenaturais. O seu filho Merdah também é criado dos Pandava ou de outras personagens que actuem de acordo com a vontade dos deuses. É muito inteligente e por vezes guia o seu pai.

Outros dos criados são: Condong, uma criada da corte; Délem, criado dos irmãos Korava, conhecido por gostar de bens materiais e não conseguir distinguir o bem do mal; Sangut,

MUSEU DA MARIONETA DE LISBOA

irmão de Dèlem mas mais esperto que ele (embora simpatize com os Pandava, mantém-se fiel aos Korava).

Animais

No teatro de sombras, as personagens de animais têm características próprias dos homens. Tanto os pássaros como a Garuda, Sempati ou Jatayu como os macacos Hanuman ou Sugriwa são seres humanos descendentes dos deuses mas com forma de animal.

As serpentes e os dragões também podem ter qualidades humanas, mas geralmente representam ameaças à vida dos heróis. Elefantes simbolizam poder e estatuto elevado. Os leões estão também relacionados com a realeza e, na Tailândia, são guardas de Buda. As nagas, cobras mitológicas, estão associadas à água e ao submundo actuando também como pontes entre as regiões superiores e inferiores do cosmos.

Alguns animais são o veículo de transporte dos deuses: Shiva monta um touro; Vishnu, um búfalo e Durga, um tigre.

Sendo criaturas semidivinas são essenciais ao desenrolar dos ciclos agrários e funcionam também como entidades simbólicas indicativas de estatuto ou ainda de relacionamento com o mundo espiritual.

Macacos

Os macacos são personagens decisivas em todo o épico *Ramayana*, destacando-se entre eles o macaco Hanuman, comandante do exército de Rama.

Dois dos macacos mais conhecidos são Subali e Sugriva que, tendo nascido humanos, se transformaram em símios quando saltaram para um lago à procura de uma caixa mágica que o seu pai tinha atirado à água num acesso de raiva. A sua irmã, Anjaji (mãe de Hanuman) apenas toca na água, assumindo a forma de macaco parcialmente. No *Ramayana*, Subali junta-se ao exército de Ravana, enquanto Sugriva se alia a Rama.

São normalmente personagens muito queridas pelo público, assumindo muitas vezes um carácter cómico e brincalhão. As características físicas que os distinguem são o focinho, os grandes dentes e uma longa cauda que serpenteia pelas costas acima.

Hanuman e Garuda

Hanuman é o macaco branco semidivino que tem um papel preponderante no épico *Ramayana*. Fiel servidor de Rama, torna-se o general do seu exército de macacos que, com a ajuda da ave mitológica Garuda, resgata Sita das mãos do demónio Ravana.

Filho do Deus do Vento e da mulher-macaco Anjaji, Hanuman simboliza a dedicação, a pureza e a bravura. Aparece normalmente representado com cara branca, mas também pode surgir com uma face vermelha indicando que está numa versão mais agitada e pronto para uma batalha. Tem a capacidade de se transformar fisicamente num ser maior e ganhar poderes extraordinários através da meditação.

MUSEU DA MARIONETA DE LISBOA

A Garuda é uma ave mitológica inimiga das serpentes nagas. Conseguiu roubar aos deuses a mítica poção *amrita*, o elixir da imortalidade, que lhe permitiu libertar a sua mãe do cativeiro das nagas. É a montada do deus Vishnu e aliada de Rama no resgate a Sita. Simboliza a luta eterna entre o bem e o mal.

UM POUCO DE HISTÓRIA

O fabrico das marionetas de sombra

Antes de serem utilizadas nos espectáculos, as marionetas de sombra já percorreram um longo caminho que consiste no seu processo de fabrico e que pode durar anos. O ofício mantém-se geralmente na mesma família e o conhecimento é passado de geração em geração.

As silhuetas são feitas a partir de pele de animal, geralmente búfalo ou vaca, mas também veado, que é tratada, lavada, esticada e seca. De seguida é feito o desenho da marioneta sobre a pele, sendo depois cortada ou picotada a figura. Posteriormente é pintada com pigmentos vegetais aplicados em camadas e são-lhe colocadas varas de manipulação.

Dada a complexa iconografia das personagens, tanto o recorte como a pintura obedece a regras muito específicas que têm de ser do conhecimento do artesão. Por isso, normalmente, os artistas especializam-se numa fase do processo.

Para a construção das varas que suportam as marionetas são utilizados vários materiais. Na Indonésia valoriza-se o chifre de búfalo, que se torna mais translúcido quando as sombras são projectadas no ecrã. Na maioria dos outros locais é utilizada madeira.

As marionetas podem ser opacas, como em Kerala ou na Indonésia, ou translúcidas como em partes da Tailândia e da Índia.

Wayang Kulit, o teatro de sombras da Indonésia

Na Indonésia o manipulador - *dalang* - é só um tendo a seu cargo a animação, a récita e o canto.

Os aspectos religiosos do teatro de sombras em **Java** podem ser observados através da preparação do próprio *dalang* que passa por um ritual de limpeza, meditação e oração antes do espectáculo, de modo a criar uma ligação entre o mundo terrestre e o mundo dos deuses e dos espíritos.

As personagens *wayang* podem influenciar a vida das pessoas, funcionando como modelos morais. Cada personagem pode ser adoptado por uma geração em particular, consoante o momento histórico que está na altura a ser vivido no país. Também os nomes das crianças são atribuídos conforme os atributos das personagens *wayang*: se o nome for mal escolhido, a criança pode ser alvo de acidentes ou doenças.

Em Java o teatro de sombras está mais ligado à vida da corte do que em Bali e foi influenciado pela islamização da ilha, motivo pelo qual as silhuetas se tornaram mais estilizadas afastando-se do realismo. O reportório sofreu também alterações com a introdução da nova religião.

MUSEU DA MARIONETA DE LISBOA

O espectáculo começa com a apresentação da árvore da vida – o *gunungam* – e a primeira cena passa-se na corte. Muitas representações são encomendadas por famílias para festejar um casamento ou uma circuncisão, mas acontecem também por ocasião do Dia da Independência. A representação dura toda a noite, começando com o pôr-do-sol e terminando com o nascer do dia.

É em Java que o gamelão, orquestra que acompanha os espectáculos e que é constituída por gongos, metalofones e taças, assume maior importância.

Em **Bali**, o teatro de sombras aparece mais ligado à tradição popular, dando atenção aos valores éticos dramatizados nas histórias, oferecendo um modelo para a vida e para a identidade pessoal. Quando está em cena o *dalang* está em contacto com o mundo divino.

As marionetas são um pouco maiores do que em Java e pintadas de cores mais vivas. As histórias do *Mahabharata* são mais comuns, mas também aparecem episódios dos *Ramayana* e da vida do príncipe Panji. É comum apresentarem-se espectáculos de marionetas de sombra sem ecrã nas cerimónias de cremação.

O teatro de sombras na Índia

A Índia tem uma longa e rica tradição de teatro de sombras, fazendo parte integrante da cultura hindu mais antiga.

As marionetas de sombra prevalecem nos estados do sul, assumindo diferentes nomes. No estado de Andhra Pradesh, chama-se *Tholu Bommalata*; em Karnataka, *Togalu Gombelata*; em Kerala, *Tholpava Koothu* e em Tamil Nadu, *Tholu Bommalatan*, referindo apenas as que se apresentam nesta exposição.

Os épicos hindus dominam o repertório, mas existem variações regionais, tanto nas histórias como no desenho das próprias silhuetas. As marionetas de Kerala, Orissa e Maharashtra são opacas e recorrem em exclusivo ao *Ramayana*. As de TamilNadu e de Andhra Pradesh são translúcidas, coloridas e com os membros articulados.

Cada trupe leva consigo para um espectáculo cerca de cem marionetas. As apresentações começam com a invocação de Ganesh, o filho de Shiva com cara de elefante, considerado o patrono do teatro de marionetas. Frequentemente Saraswati, a deusa da sabedoria, aparece na abertura para acompanhar Brahma, o criador do universo que conduz o espectáculo.

Uma mesma marioneta pode ser usada para diferentes papéis, por exemplo Lakshmana, do *Ramayana*, aparece como Arjuna no *Mahabharata*; por outro lado, podem existir várias marionetas para uma só personagem de modo a representar diferentes fases da história.

O teatro de sombras na Índia ainda segue as tradições e observa diferentes costumes relacionados com tradições ritualistas. Tal como nos outros países, a música desempenha um papel muito importante nos espetáculos.

A tradição de teatro de sombras típico de **Andra Pradesh** é chamada de **Tholu Bommalata**. Nesta região os espectáculos são realizados ao ar livre e podem durar até oito horas. Atrás do ecrã posicionam-se seis manipuladores, entre os quais duas mulheres. Dada a grande dimensão das silhuetas – cerca de um metro e meio de altura – são necessários dois marionetistas para cada sombra, enquanto um manipula a cabeça o outro faz movimentar as

MUSEU DA MARIONETA DE LISBOA

mãos e os braços. As marionetas têm frequentemente articulações na cabeça, pescoço, ombros, cotovelo e pulsos.

Também a nível iconográfico existem algumas diferenças em relação a outras regiões: Rama não tem necessariamente que ser azul, mas tem bigodes, como o seu irmão Laksmana; o macaco Hanuman é azul e vermelho, ao contrário de outras zonas geográficas onde é branco; Ravana, o rei-demónio, é vermelho enquanto os restantes ogres são pretos; as personagens femininas usam âmbar claro, laranja, amarelo ou tons de castanho claro. As figuras são representadas de perfil, à excepção de Ravana que aparece de frente para mostrar as suas dez cabeças.

Togalu Gombatta é o nome dado ao teatro de sombras na zona de Karnataka. *Togalu* significa “pele”, *gombe*, “boneco” e *atta*, “dança”, podendo traduzir-se livremente por “a dança dos bonecos de pele”.

Também aqui os épicos hindus e as lendas locais são a base do reportório. O espectáculo é realizado em vários episódios e a sua apresentação dura um total de nove dias. No centro da aldeia é construído um estrado de madeira onde um grupo de seis ou oito manipuladores vai dar vida a um conjunto que varia entre a centena e o meio milhar de marionetas. As marionetas são manipuladas por varas de bambu e os marionetistas encontram-se sentados atrás do ecrã fazendo surgir as sombras quando coloca as silhuetas à frente de lâmpadas de barro, ferro ou bronze alimentadas por óleo de castor. Uma pequena orquestra com cerca de cinco músicos acompanha a acção com instrumentos de percussão.

Aqui, as marionetas pertencem a diferentes categorias: divindades e as suas carruagens animais; demónios e gigantes; figuras humanas como príncipes, princesas nobres, funcionários, padres, criados; soldados macacos e outros animais; cómicos e criados; árvores e plantas.

A maioria das marionetas não é articulada, embora algumas possam movimentar apenas um braço. Construídas em pele de gamo, são suficientemente translúcidas para que as cores utilizadas (maioritariamente vermelho, azul, verde e preto) apareçam no ecrã.

Tholpava Koothu é o nome dado ao teatro de sombras nos arredores da cidade de Palghat, em Kerala.

O espectáculo representa o *Ramayana* e pode durar vinte e um dias. É dedicado à deusa Kali e, por vezes, apresentado em frente aos templos dedicados à mesma. Os aldeãos acreditam que a deusa Kali observa as representações, especialmente a cena em que Rama mata Ravana, pois quando a cena de facto se passou, Kali estava ocupada a matar o demónio Danika.

Os manipuladores são originalmente de TamilNadu e por isso recitam os versos em Tamil e dão explicações em Malayam, o idioma de Kerala. Uma trupe é composta por oito membros, sendo o seu líder o Pullavar ou Pandit: é ele o principal narrador, quem canta a história e a explica através de perguntas e respostas, apresentando argumentos e contra-argumentos.

O grupo atua num palco permanente, embora por vezes seja construída uma estrutura temporária à frente do templo de Kali. A tela é um pano preto e um branco, representando a parte de cima o céu e a de baixo a terra. Atrás do ecrã colocam-se os manipuladores que ficam

MUSEU DA MARIONETA DE LISBOA

de pé, assim como os quatro músicos que acompanham o espectáculo. O palco é iluminado por vinte e uma lamparinas feitas em cascas de coco e cheias do óleo do mesmo fruto.

Depois do hastear da bandeira no templo, começa o espectáculo com a invocação a Ganesh e oração a Vishnu e Saraswati. As representações podem durar entre catorze e vinte e um dias e terminam com a encarnação de Rama e Sita. As mulheres não participam nas celebrações.

Depois da cena da morte de Ravana por Rama, o espectáculo pára durante dois ou três dias e o ecrã é lavado pois considera-se que foi profanado pelo derramamento de sangue.

É interessante reparar que os marionetistas em geral, e os de Kerala em particular, comentam diferentes aspectos da religião e filosofia, recorrendo a um complexo *corpus* da literatura.

Tolu Bommalatané é o nome dado ao teatro de sombras da zona de Tamil Nadu, no sul da Índia.

Nesta região as troupes são nómadas e compõem-se por membros da mesma família, normalmente num número que varia entre três a nove. O manipulador principal fala com uma voz de ventríloquo e é assistido na manipulação por familiares seus.

Os espectáculos podem durar até dez noites, dependendo da capacidade económica da aldeia.

São os próprios manipuladores que fabricam as marionetas em pele de cabra ou ovelha que é mergulhada numa solução de cal e posteriormente posta a secar ao sol. Passadas algumas semanas a pele pode ser perfurada conforme a iconografia pertencente a cada personagem. As silhuetas são translúcidas de vivas cores e apresentam a cara de perfil, com um só olho visível.

Tailândia

Nang Yai e *Nang Talung* são as duas formas de teatro de sombras da Tailândia. *Nang* significa “pele”; *Nay*, “grande” e *Talung*, “pequeno”. O reportório base é o Ramakien, versão tailandesa do Ramayana.

O ***Nang Yai*** é realizado tradicionalmente em espaços abertos. Um conjunto que varia entre seis a dezasseis ecrãs são colocados lado a lado e fixados por postes de bambu ou madeira. A tela é dividida por fios vermelhos e por detrás dela, uma pequena fogueira ou archote ilumina a cena. Cada marioneta *Nang Yai* pesa entre três a quatro quilos e as que representam um local ou cenário podem chegar aos sete quilos.

O ***Nang Talung*** é popular no sul da Tailândia e visto com frequência em cerimónias festivas. As marionetas têm geralmente um braço e o maxilar inferior móveis. Algumas personagens especificastêm os dois braços articulados, como Rishi, o eremita e os cómicos como Tua Talok.

As marionetas são feitas maioritariamente **em** pele de búfalo e a história é narrada por cânticos e música.

Actualmente, as adaptações dos épicos hindus podem incluir histórias de cow-boys americanos e artistas contemporâneos ocidentais.