



**UNIVERSIDADE DO ALGARVE**  
**Faculdade de Ciências Humanas e Sociais**

**O Teatro de Marionetas como elemento didáctico/pedagógico motivador para a  
disciplina de Educação Visual e Tecnológica**

**Mestrado em Educação Artística**  
**Especialização em Teatro e Educação**

**Maria de Fátima Coelho dos Mártires**

**Faro**

**2009**

## **Resumo**

Nesta dissertação é apresentado um conjunto de ferramentas de apoio técnico-pedagógico e a sua aplicação no desenvolvimento de actividades, em torno da exploração do Teatro de Marionetas, de modo a motivar os alunos para a expressão plástica, no âmbito da disciplina de Educação Visual e Tecnológica e, por conseguinte, promover e desenvolver os domínios afectivo, cognitivo e social.

Para conhecer a variedade das formas animadas e o modo como as podemos explorar no contexto de ensino/aprendizagem, é necessário conhecer um pouco da história, das origens da marioneta e da sua capacidade dramática. Procura-se, então, explorar os pormenores da sua construção através da história, despertando a curiosidade das crianças e promovendo experimentações, através das suas múltiplas abordagens estético-pedagógicas. Espera-se, ainda, que o aluno compreenda que a evolução da tecnologia resulta do processo histórico.

## **Palavras-chave**

**Teatro; Marionetas; Motivação; Alunos; Experiências; Aprendizagens.**

---

## **Abstract**

This work presents a set of technical and pedagogical tools to support its application in the development of activities around the exploitation of the Puppet Theater in order to motivate students for artistic expression within the discipline of Visual and Technological Education and, therefore, promote and develop the affective, cognitive and social domain.

To meet the variety of animated forms and how we can explore the context of teaching and learning, we need to know something about the history, the origins of the puppet and its dramatic ability. The aim is then to explore the details of its construction through history, arousing the curiosity of children and promoting experimentation, through its many aesthetic and pedagogical approaches. It is hoped that the student also understands that the evolution of technology follows the historical process.

## **Key-words**

**Theater; Puppets; Motivation; Students; Experiences; Learning.**

## ÍNDICE

<b>1 – Introdução .....</b>	<b>1</b>
<b>2 – Problemática. ....</b>	<b>4</b>
<b>3 – Definição de Marionetas e de Formas Animadas .....</b>	<b>9</b>
<b>4 – Breve História do Teatro de Marionetas</b>	
<b>4.1 – Origens .....</b>	<b>11</b>
<b>4.2 – As Marionetas no Oriente .....</b>	<b>13</b>
4.2.1 – Índia .....	13
4.2.2 – China .....	15
4.2.3 – Japão .....	16
4.2.4 – Pérsia ou Irão .....	18
4.2.5 – Turquia .....	19
4.2.6 – Indonésia.....	20
4.2.7 – Vietname.....	22
4.2.8 – Myanmar .....	23
<b>4.3 – Do Oriente ao Ocidente.....</b>	<b>24</b>
4.3.1 – Pulcinella .....	25
4.3.2 – Punchinela .....	27
4.3.3 – Kasperl .....	27
4.3.4 – Jan Klaassen .....	28
4.3.5 – Guignol .....	30
4.3.6 – Pupi.....	31
4.3.7 – Toone.....	32
4.3.8 – Marionetas de Leslie Trowbridge.....	33
<b>4.4 – Marionetas no Brasil</b>	
4.4.1 – Mamulengo.....	33
<b>4.5 – Marionetas em África.....</b>	<b>36</b>
<b>4.6 – Marionetas Portuguesas.....</b>	<b>39</b>
4.6.1 – Bonecos de Santo Aleixo .....	41
4.6.2 – Companhias que exploram o tradicional e o traduzem numa linguagem contemporânea.....	45
<b>4.7 – Transformação e desenvolvimento do Teatro de Marionetas a partir do século XX.....</b>	<b>51</b>

<b>5 – Abordagem Técnica</b>	
<b>5.1 – Tipos de Manipulação</b> .....	57
<b>5.1.1 – Manipulação Inferior</b>	
5.1.1.1 – Marioneta de Luva.....	57
a) Construção da Cabeça .....	58
b) Construção da Luva .....	61
c) Construção das Mãos .....	62
d) Apontamentos Técnicos .....	63
5.1.1.2 – Manipulação de Vara.....	65
<b>5.1.2 - Manipulação Frontal</b>	
5.1.2.1 – Marioneta de Sombra .....	67
a) Construção .....	68
5.1.2.2 – Teatro Bunraku .....	70
<b>5.1.3 – Manipulação Superior</b>	
5.1.3.1 – Marioneta de Fio .....	71
a) Construção e Articulação da Cabeça .....	71
b) Construção e Articulação do Corpo e Membros .....	72
c) Cruzetas para Manipulação .....	73
5.1.3.2 – Marioneta de Varão .....	74
<b>5.2 – Espaços de Representação</b> .....	76
5.2.1 – Barraca/Guarita/Retábulo .....	76
a) Guaritas para Marioneta de Luva .....	77
b) Guaritas para Marioneta de Fio .....	78
c) Suporte para Marioneta de Luva e de Fio .....	79
d) Cenários .....	80
<b>6 – Aplicação Pedagógica do Teatro de Marionetas na Disciplina de Educação Visual e Tecnológica</b>	
6.1 – A Disciplina de Educação Visual e Tecnológica .....	81
6.2 – Abordagem do Teatro de Marionetas nos Conteúdos Programáticos e Áreas de Exploração na Disciplina de Educação Visual e Tecnológica .....	84
6.2.1 – Conteúdos Programáticos	
a) Comunicação .....	85
b) Energia .....	85
c) Espaço.....	85
d) Estrutura .....	86

e) Forma .....	86
f) Geometria .....	89
g) Luz/Cor .....	89
h) Material .....	90
i) Medida .....	91
j) Movimento .....	91
k) Trabalho .....	92
<b>6.2.2 – Áreas de Exploração</b>	
a) Alimentação .....	92
b) Animação .....	94
c) Construções .....	95
d) Desenho .....	95
e) Fotografia .....	96
f) Hortofloricultura .....	97
g) Impressão .....	97
h) Mecanismos .....	98
i) Modelação/Modelagem .....	99
i) Pintura .....	100
k) Recuperação e Manutenção de Equipamentos .....	101
l) Tecelagens e Tapeçarias .....	101
m) Vestuário .....	102
<b>7 – Conclusão .....</b>	<b>104</b>
<b>Bibliografia.....</b>	<b>106</b>
Anexo 1 – Planificações de Unidades de Trabalho da disciplina de Educação Visual e Tecnológica .....	
	114
Anexo 2 – Massas para modelagem / moldagem .....	
	125
Anexo 3 – Método de Resolução de Problemas .....	
	129
Anexo 4 – Campos de Trabalho / Finalidades.....	
	132

## 1.Introdução

Pretendo, com esta dissertação, apresentar um conjunto de ferramentas de apoio técnico-pedagógico. Demonstrar a sua aplicação no desenvolvimento de actividades, em torno da exploração do Teatro de Marionetas, de modo a motivar os alunos para a expressão plástica, no âmbito da disciplina de Educação Visual e Tecnológica e, por conseguinte, promover e desenvolver os domínios afectivo, cognitivo e social.

Para conhecer a variedade das formas animadas e o modo como as podemos explorar no contexto de ensino/aprendizagem, é necessário também conhecer um pouco da história e das origens da marioneta, que é, através das suas mais variadas representações e construções, o fio condutor do teatro de marionetas. Procura-se, então, explorar os pormenores da sua construção através da história, despertando a curiosidade das crianças e promovendo experimentações, através das suas múltiplas abordagens estético-pedagógicas. Espera-se, ainda, que o aluno compreenda que a evolução da tecnologia resulta do processo histórico (C.N.E.B., 2001).

A pesquisa, os materiais, a construção, a manipulação e a apresentação, explorados e trabalhados em conjunto, constituem a base de unidades de trabalho e de projectos para a leccionação dos conteúdos programáticos e das áreas de exploração da disciplina de Educação Visual e Tecnológica. Esta estratégia pedagógica visa a

promoção e o desenvolvimento da comunicação individual, cooperação e participação no trabalho colectivo.

Na construção, procura-se as mais variadas formas de criar uma marioneta, desde as massas para a elaboração da cabeça aos materiais que a suportam; o modo como articula os membros; os mecanismos de manipulação e articulação; o espaço de apresentação; regras de manipulação e de representação. Pretende-se com esta abordagem técnica dar a conhecer ao aluno a variedade técnica, estética e multidisciplinar que engloba um projecto de teatro de marionetas.

Esta dissertação irá funcionar como instrumento de trabalho e como ponto de partida para a criação e construção de marionetas, promovendo o sentido de observação, a exploração dos vários materiais, a criatividade, gerindo e aproveitando o *erro*, de modo a que qualquer elemento criado/construído se transforme numa personagem animada. É importante não esquecer a função dramática do objecto a criar.

Foi solicitado a alguns professores de Educação Visual e Tecnológica, planificações de unidades de trabalho sobre marionetas<sup>1</sup>, nas quais se verificou uma lacuna, ao nível das *regras básicas* de aplicação desta forma de teatro e da função que é dada à marioneta. Assim, devemos respeitar as *regras* que envolvem o processo de construção e apresentação de um projecto de teatro de marionetas. Pretende-se também apresentar essas *regras* para fazer uma correcta utilização desta forma de teatro, tal como a sua integração na planificação da unidade de trabalho e desenvolvimento das áreas de exploração, de acordo com os conteúdos e competências da disciplina de Educação Visual e Tecnológica.

Os exemplos de actividades, para integrar nas unidades de trabalho, que são abordados nos conteúdos programáticos e nas áreas de exploração, servem também

---

<sup>1</sup> Ver ANEXO 1



para relembrar aos professores, a quantidade e variedade de formas de trabalhar o teatro de marionetas na disciplina de Educação Visual e Tecnológica. Assim, o teatro de marionetas pode ser apresentado como uma forma de cruzamento entre o lúdico e o pedagógico, valorizando o interesse e curiosidade dos alunos, motivando, também, aqueles que se mostram mais reticentes a uma aprendizagem formal.

Assim, para uma prática motivadora, criativa e eficaz, é procurada uma explicação teórica simples, concisa e objectiva.

## 2. Problemática

*De que forma podemos motivar a criança, que inicia o 2º ciclo do ensino básico, para não perder o interesse pela Expressão Plástica?*

O desenho é uma das primeiras formas de expressão da criança e vai acompanhá-la durante todo o seu desenvolvimento.

Para observar os diferentes níveis em que os alunos se encontram no desenvolvimento e aprendizagem do desenho, pintura, criatividade, utilização de materiais riscadores, entre outros parâmetros básicos que devemos considerar, como pré-requisitos, para alunos que iniciam o 2º ciclo do Ensino Básico, é-lhes proposto que, numa folha branca e utilizando vários materiais riscadores, façam um desenho livre.

Por vezes, é surpreendente ver trabalhos de crianças de dez anos<sup>2</sup> semelhantes aos de crianças de quatro/cinco anos. Em contrapartida, também é possível observar trabalhos muito complexos, rigorosos, criativos, em busca do conceito de perfeição.

Por que existe tanta discrepância no trabalho plástico entre as crianças daquela idade? Será que estas crianças não passaram todas pelas mesmas fases de desenvolvimento? Ou durante o seu desenvolvimento não foi promovida a aprendizagem e o treino da expressão plástica?

Questionando alguns alunos (aqueles que apresentam maior dificuldade em iniciar um trabalho) se desenhavam ou faziam trabalhos de expressão plástica quando eram mais pequenos, quase sempre a resposta obtida é que não podiam desenhar, nem experimentar materiais para não sujar, nem desarrumar a casa e os adultos não tinham tempo para os acompanhar nas experiências.

A criança deve começar a ter contacto com vários materiais riscadores, suportes e outros materiais plásticos, desde que começa a garatujar. Vai conhecendo,

---

<sup>2</sup> Média da idade das crianças com as quais trabalho

progressivamente, as suas características, como aplicá-los e como interligá-los. A forma como as crianças descobrem e são ajudadas a explorar estas aprendizagens é muito importante no seu desenvolvimento (Coquet, 2003).

Sempre que a criança elabora uma actividade plástica está a aprender. Aprende a observar o que a rodeia e a memorizar os momentos passados. Estes momentos passados formam uma história que fornece à criança um conjunto de acções expressivas e acções representativas que aplica nos seus trabalhos. Desenhar, para a criança, pode representar o seu estado de espírito, criar ou ajudar a intensificar um estado que já existia (Idem, 2003), porque as crianças não desenharam ou constroem só aquilo que vêem, mas também o que sabem acerca dos objectos e das pessoas (Vigotsky, 1982).

Se a criança, nos primeiros anos de vida, com pouco ensino formal, consegue manifestar a sua auto-expressão, alguns anos mais tarde, depois de adquirir a noção de que não tem habilidade para desenhar, torna-se necessário a presença desse ensino no seu desenvolvimento, para que não perca o interesse, nem desista das actividades de expressão plástica (Cox, 2001). Assim, é fundamental que o professor que ministra esse ensino o faça de um modo interessante e motivador (Bassan, 1978).

É importante facultar à criança a oportunidade de auto-expressão nas actividades plásticas, por ser um meio de desenvolvimento criativo. Mas é também importante que o professor não interfira, nem direcione o processo para não inibir a auto-expressão, nem reprimir a criatividade. O professor, ao exemplificar ou conversar sobre o assunto, pode direccionar o trabalho da criança, não a deixando criar a sua solução (auto-expressiva e criativa) (Cox, 2001).

O desenho é a actividade plástica preferida das crianças desde que começam a conseguir pegar nos materiais riscadores. No entanto, podemos verificar que esta actividade nem sempre é a preferencial ao longo do desenvolvimento da criança.

É certo que a criança passa por várias fases de desenvolvimento e também não há dúvidas em relação à existência de quatro fases, o que não parece muito definido é a idade exacta da mudança de fases.

Vigotsky (1982) faz referência ao estudo de Luquens, que diz que o desinteresse pelo desenho tem início por volta dos dez anos e prolonga-se até aos quinze anos. A partir desta idade e até aos vinte anos, os jovens com maior aptidão para a expressão plástica voltam a ter o desenho como actividade preferencial. Já os adultos, que nunca revelaram gosto pelo desenho, apresentam esboços ao nível da fase do desinteresse oito/nove anos.

Vigotsky (1982) refere também a conclusão de Barnés, que diz que a idade em que deixa de haver interesse pelo desenho é aos treze anos, para as raparigas, e aos catorze anos, para os rapazes.

Para Robert Gloton e Claude Clero (1997) ao apresentarem a divisão, também em quatro fases, do desenvolvimento do desenho infantil, afirmam que entre os seis e os onze anos surgem as primeiras frustrações gráficas (terceira fase), e que a partir dos doze anos surge o papel do fracasso (quarta fase). As duas primeiras fases situam-se entre os zero e os três anos e os três e os seis anos, respectivamente.

Assim, constatamos que é em plena fase do desinteresse, (em média, entre os nove e os onze anos), que as crianças iniciam a frequência do 2º ciclo do Ensino do Ensino Básico e, como tal, iniciam a disciplina de Educação Visual e Tecnológica. É nela que observamos dificuldade em motivar grande parte dos alunos para a Expressão Plástica. Embora, algumas crianças, consigam captar, sem esforço, o trabalho plástico pretendido, a maioria não consegue e, com frequência, reconhece que precisa de ajuda. Estas crianças necessitam de um apoio mais dirigido e estruturado. Quando não o recebem para satisfazer os padrões que exigem a si mesmas, concluem que não sabem desenhar (Cox, 2001). Sendo o desenho a base de todas as actividades plásticas, os

alunos têm dificuldade em progredir na execução dos trabalhos. Surgem, então, as frustrações gráficas e plásticas e o medo de fracassar (Gloton, 1997).

Nesta disciplina trabalhamos o desenvolvimento, não só do desenho, como também de toda uma variedade de técnicas de Expressão Plástica. Entre as actividades lectivas, o teatro de marionetas é a forma mais completa de leccionar os conteúdos da disciplina.

Sendo o Teatro, de um modo geral, uma actividade globalizadora que contempla as várias áreas da educação artística, é um *“meio expressivo para explorar conteúdos e temas de aprendizagem que podem estar articulados com outras disciplinas do currículo escolar. Através de situações semelhantes à vida real, as práticas dramáticas fornecem processos catalisadores que podem motivar os alunos para o prosseguimento de investigação e aprendizagens na sala de aula e fora dela”* (Abrantes, 2001: 177).

O teatro de marionetas pode ser utilizado como uma ferramenta para promover e desenvolver o sentido de observação, a criatividade, a atenção/concentração, a motricidade e todo um conjunto de regras básicas para um bom desenvolvimento e relacionamento interpessoal da criança, contribuindo para o sucesso do ensino/aprendizagem.

O teatro de marionetas é utilizado como um método pedagógico para o ensino de vários conteúdos programáticos, nas várias disciplinas que constituem o currículo do 2º ciclo do Ensino Básico, porque para além de promover a observação/atenção/concentração, promove também o respeito em contexto social, cultural e histórico.

A construção das personagens está incluída nos conteúdos programáticos da disciplina de Educação Visual e Tecnológica e é ideia generalizada que é muito fácil construir “fantoques”, como tal, nem sempre são respeitadas as regras que envolvem

esta forma de teatro. Pretende-se, também, apresentar essas regras para fazer uma correcta utilização do teatro de marionetas, tal como a sua integração na planificação da unidade de trabalho, promovendo, assim, as regras da sala de aula inculcando nos alunos a importância de regras sociais em qualquer projecto.

### 3. Definição de Marioneta e de Formas Animadas

O termo *marioneta* designa todo o boneco articulado, directa ou indirectamente animado por mão humana, ou controlada por intermédio de fios, arames ou varetas, diante de um público (Chorão, 1997). Estão excluídos os autómatos, os bonecos mecanizados ou qualquer tipo de boneco electrónico, usados no teatro de marionetas contemporâneo como formas animadas (Amaral, 1996). Pode ser construído em madeira, pedra, cartão, tecido ou outros materiais plásticos, com uma forma antropomórfica ou zoomórfica e destina-se a participar numa acção dramática. É volumétrico ou recortado em superfície plana.

A manipulação de uma marioneta é sempre ao vivo, ou seja, é feita no acto da apresentação, esteja o actor visível ou não.

A marioneta, embora muitas vezes esculpida, não pode ser considerada uma peça de escultura, pois tem movimento. Este movimento consciente é dado pelo actor-manipulador à marioneta, que assim adquire a energia necessária para ser um objecto dramático (Idem, 1996).

*“A Marioneta é um artefacto criado no contexto de uma dramaturgia e cujo conceito de animação está estreitamente ligado ao corpo daquele que dá **anima** – alma”* (Vieira, 2001: 25).

A palavra *marioneta* é a definição popular e diminutivo de Maria, mãe de Jesus. Figura central das representações medievais de temática religiosa (Chorão, 1997), que se encontra obrigatoriamente no presépio natalino, desde a sua criação, em 1223, por São Francisco de Assis (Amaral, 1996).

Considerado um meio de expressão popular, as marionetas têm sido, ao longo dos tempos, uma forma de transmitir lendas, contos tradicionais, folclore e as características das sociedades da sua proveniência e nas quais são heróis.

A arte de construir e manipular marionetas vem da mais remota Antiguidade e atinge o seu ponto alto na Itália do século XVIII (Chorão, 1974). Durante o século XIX o teatro de marionetas passa por um momento de declínio, iniciando-se uma fase de renovação no final deste século. No início do século XX, esta fase de renovação deu lugar ao aparecimento de novidades técnicas e começam a surgir companhias de teatro de marionetas que utilizam formas animadas nas suas criações teatrais, com novas técnicas de construção e manipulação (Amaral, 1996).

Analisando o teatro de marionetas numa perspectiva mais contemporânea, observamos que este inclui uma grande variedade de formas animadas – objectos variados, máscaras, bonecos. Todos têm em comum o movimento e podem ser trabalhados e apresentados em conjunto, entre eles ou com as marionetas tradicionais (Vieira, 2001). Assim e segundo Otter (2001) o teatro de marionetas contemporâneo *inclui todos os objectos que sejam animados pelo Homem* (idem, 2001:91) de forma directa ou indirecta perante uma audiência. Audiência que espera ser levada a entrar num mundo de ilusão, que a faz reflectir sobre a realidade (Passos, 1999).

Passos (1999) aponta a marioneta como um veículo que transporta, através da história, a arte, o folclore, os rituais e a magia. Serve de diversão e de fonte de aprendizagem. As personagens que a marioneta interpreta, entretêm, fascinam e sobretudo, inquietam.

O teatro de marionetas reúne novas e diversas linguagens artísticas, elevando-se a sua complexidade cénica (Cardoso, 2008) e o seu grau de interesse para novas experiências e descobertas, assim sendo, a marioneta é um objecto pedagógico, por excelência.

A expressão **Teatro de Marionetas** será a forma escrita, que irá ao longo da dissertação, definir Teatro de Marionetas, de Objectos e de Formas Animadas.



## 4. Breve História do Teatro de Marionetas

### 4.1 Origens

Dar vida ao inanimado, tem sido um desejo humano constante ao longo da história. “Desde os tempos mais remotos, o teatro de marionetas coloca a sua essência na magia da imagem e do movimento; com o fogo aprendemos a evocar a luz e a criar a sombra” (Vieira, 2001: 26).

Edward Gordon Craig elaborou um estudo das formas de teatralidade do passado, com particular incidência na *Commedia dell'arte*. Estudou também a arte Egípcia e as suas esculturas, a arte Asiática e Africana e concluiu que a primeira marioneta foi uma estátua sagrada destinada a glorificar a criação entre os hindus. Por isso, criou a teoria do actor “super-marioneta”, que aplica na cena ocidental, essa imagem sagrada como símbolo da Divindade. O seu modelo era baseado no Teatro Hindu, com uma técnica exigente que trabalhava a expressão e a espiritualidade (Raposo, 1997).

Comecemos, então, pelo que se pensa ser a primeira marioneta conhecida. É uma marioneta grega de vareta. Outras descobertas arqueológicas indicam que também no Egito e Roma já se utilizavam marionetas. Tal como nas civilizações chinesas e indianas.

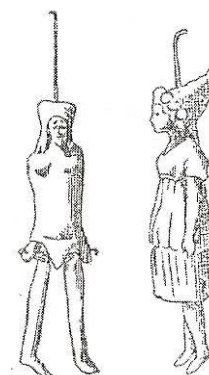


Fig. 1 - Marionetas de varão, grega e romana. A mais primitiva manipulação. (Passos, 1999)

Desde o século XIX a.C., no Egito, os Padres animavam, com a ajuda de cordas, as estátuas sagradas nos templos no decorrer de algumas festividades. Há, entre outras, uma passagem do II Livro de Heródoto que, quando descreve as cerimónias da festa de Osíris, faz referência a pequenas figuras que se fazem mover

com uma corda. Descobriu-se também, na cidade de Antígona, uma barca de madeira e de marfim tendo a bordo uma cabine fechada com duas portas. Os fios serviam, através de um mecanismo muito simples, para abrir as portas e para manipular as figuras que se encontravam no interior da cabine. Era um pequeno teatro de marionetas.

As primeiras representações com marionetas tinham um carácter divino, sempre baseados em textos sagrados - *Dramas Sacros* - embora ao longo de séculos, se verifique uma profanação dos conteúdos das representações (Costa, 1998).

O teatro de bonecos popular está ligado aos actos cómicos de teatro popular grego e romano, acrescentando o diálogo e sempre presente o conflito no enredo da história contada.

Marioneta é a definição popular de Maria, mãe de Jesus, cuja figura se encontra no presépio natalino, desde a sua criação, em 1223, por São Francisco de Assis (Amaral, 1996).

Um pouco mais tarde, durante o Concílio de Trento (1546-1563), foram proibidas as representações com marionetas nas igrejas, os conteúdos apresentados nos repertórios já estavam demasiado profanados, que poderiam pôr em causa todas as escrituras sagradas. Os manipuladores, depois de expulsos das igrejas, fixaram-se nas suas proximidades, continuando as suas representações. Não modificaram o repertório, mas os materiais utilizados empobreceram. A cenografia e as dimensões dos bonecos foram reduzidas, não só para facilitar as deslocações do teatro ambulante, como também para reduzir os custos. Desta forma, o teatro de marionetas foi sendo apresentado nas feiras livres e nas festas laicas.

No séc. XVI, no reinado filipino, surgiram os primeiros Títtereiros, que manipulavam e construíaam os títeres.

Nos dados históricos recolhidos até ao século XVIII, verificamos que as representações do teatro de marionetas, fossem elas sagradas ou profanas, apresentadas em igrejas, em salas de espectáculo ou na rua, eram destinadas à população em geral e nunca visavam o público infantil. A marioneta, como personagem dramática para as crianças, é um fenómeno cultural recente.

## **4.2 Marionetas no Oriente**

O teatro de marionetas nasceu como forma de representação do divino. Ao longo dos séculos, foi perdendo algumas características religiosas e foi sendo adaptado às realidades sociais, económicas e geográficas. Embora no Oriente, os espectáculos de teatro de marionetas, ainda hoje, mantêm a sua espiritualidade.

As suas formas de representação mais antigas datam da era das civilizações Egípcia, Chinesa e Indiana (Costa, 1998).

### **4.2.1 Índia**

Na Índia, desde o século XIX a.C., os manipuladores de marionetas, como as marionetas de vara, as silhuetas e as sombras animadas tiveram o dom de improvisar sobre o tema das grandes epopeias mitológicas, tais como o Bala-Ramayana, o Maha-Bharata ou o Brhatkatha. Nesta última, os marionetistas Hindus aplicavam uma técnica sofisticada de manipulação, com o qual a marionetas podiam voar, correr, dançar e até colher flores.

É na Índia que surge o Vidouchaka, personagem cómica, feia e cheia de defeitos – anão, corcunda, dentes grandes, olhos amarelos e careca; grosseiro nas falas e nas acções e muito brincalhão, mas nada o impede de vencer as dificuldades nas suas aventuras. As características desta personagem vão estar presentes em vários tipos de marionetas no resto do Mundo. Luís Vieira (2001) cita Hermilo Filho (1966):

*“Vidouchaka (...) é o pai de todos os karagoses, dos Polichinelos, dos Punchs, dos Guignols, dos Fantoccini, dos Beneditos, dos João Redondos do Mundo inteiro. É a primeira personagem integral do teatro de bonecos.”*

É uma marioneta de fios que é manipulada pelo Sutradhara (é quem manipula os fios). Os textos apresentados eram improvisados. No início eram baseados em temas religiosos, mas depressa se transformou num teatro com temas populares (Vieira, 2001).

O teatro de sombras, neste País, ainda decorre conforme a sua tradição. O espectáculo tem início com uma procissão, onde desfilam os actores/manipuladores, os narradores, os músicos e os cantores, que caminham ao toque de tambores e sinos, iluminados por uma lâmpada trazida de um Templo próximo. Chegados ao local da apresentação, iniciam o ritual religioso com orações e oferendas aos antepassados – flores, incenso e comida. Por fim, dá-se início ao espectáculo de marionetas de sombra.

Num espectáculo de teatro de sombras tradicional não há diálogos, a história é contada pelo narrador, que descreve toda a acção e os pensamentos das personagens, enquanto os actores/manipuladores movimentam as figuras consoante as falas do narrador. As apresentações são longas e descrevem viagens, batalhas e outros acontecimentos históricos. As personagens são os heróis, os vilões, amantes, deuses e demónios. No final o bem vence sempre o mal (Amaral, 2002).

As figuras do teatro de marionetas de sombra indiano são confeccionadas em couro, trabalhado com minúcia e coloridas com pigmentos vegetais. A técnica de projecção das sombras é simples: velas, candelabros ou lamparinas produzem um efeito luminoso trémulo. Os espectáculos eram apresentados ao ar livre e à noite. O ambiente criado é mágico e propício à imaginação de quem assiste (Dias, 1998).

Da Índia, as marionetas expandiram-se para todo o Sudeste Asiático. Encontramo-las primeiro na Indonésia, depois na Birmânia e mais tarde no Cambodja.

#### **4.2.2 China**

Mil anos a.C., encontramos na China uma grande diversidade de marionetas e uma grande perfeição na sua construção e manipulação, de tal modo que o Imperador Chinês, com ciúmes da relação das suas concubinas com as marionetas, ameaçou o manipulador dizendo que lhe cortava a cabeça se não destruísse os seus bonecos.

Na cultura Chinesa são várias as formas animadas conhecidas, tanto podem ser marionetas de vara, de luva, ou de fios, mas as mais conhecidas são as marionetas de sombra. Pequenas personagens recortadas em pele de búfalo, transparentes e coloridas como um vitral.

No teatro de marionetas de luva, a personagem principal é o Kvo, que se assemelha a Vidouchaka, com cerca de vinte centímetros de altura. A luva era pintada, tal como a cabeça, sem a representação do corpo.

*“Os personagens representavam tipos: os velhos, os guerreiros, o jovem letrado, os personagens femininos e os palhaços. Dentre eles, apenas os palhaços mantinham um tom natural de voz, todos os outros apresentavam um timbre musical, não humanamente natural.*

*Os espectáculos vinham sempre acompanhados de instrumentos de percussão, sopro e corda: flautas, violas, oboés, címbalos e gongos” (Amaral, 1996: 78).*

Os textos apresentados no repertório são cómicos ou descrevem lendas típicas. Estes espectáculos eram apresentados num pequeno teatro portátil, tanto nos palácios como nos meios populares (Idem, 1996).

### 4.2.3 Japão

No Japão, as primeiras marionetas chegaram da China no século XII. Adquirem as cores características da cultura Japonesa e apresentam duas formas: marionetas de fios, que têm o nome de Ito-Tsoukay e as marionetas do teatro de Bunraku, chamadas de Ninguen-Tsoukay.

Em Osaka, no século XVI, nasce o Bunraku, que é uma forma de Teatro de Marionetas, com música e rítmica. Estas marionetas movimentam-se de acordo com as palavras proferidas na rítmica do Tayuh, que é narrador e cantor, tem a seu cargo todas as vozes e a expressão das emoções e sentimentos das marionetas. É um especialista que estuda, desde a adolescência, todas as suas capacidades vocais e como as pode utilizar na interpretação das personagens do Bunraku. A música é do Shamisén - instrumento típico com 3 cordas. Neste mesmo século, o Shamisén substituiu o Biwa, que era um instrumento musical semelhante ao Alaúde. A música tocada dá ênfase a toda a narrativa e aos estados de alma das marionetas (Vieira, 2001). Toca, ainda, nos intervalos dos diálogos. Este instrumento proporciona mais do que um simples acompanhamento musical. Como os manipuladores, o narrador e o músico não se olham durante a apresentação, este último marca, com o som das cordas do Shamisén, o andamento da peça. Em apresentações extensas são usados mais de um par Tayuh-Shamisén. As marionetas são construídas em madeira e utilizam mecanismos que lhes permite movimentar a boca, os olhos e as sobrancelhas. Cada boneco mede de metade a dois terços da estatura de uma pessoa. Os bonecos de Bunraku são montados com peças independentes: cabeça de madeira, armação dos ombros, tronco, braços, pernas e trajes. A cabeça é sustentada por um cabo com fios para mover os olhos, a boca e as sobrancelhas. Esse cabo encaixa-se num orifício no centro da armação dos ombros. Dessa mesma armação, pendem braços e pernas, ligados através de fios. Um aro de

bambu simula o quadril. O traje ajusta-se sobre o ombro e o tronco. Os bonecos femininos, na maioria das vezes, possuem faces imóveis e, como o longo kimono cobre toda a metade inferior do corpo, não precisam ter pernas.

Há cerca de setenta tipos diferentes de cabeças. Classificadas em diversas categorias como *moça solteira* ou *rapaz valente*, cada cabeça é usada para vários papéis, embora seja designada pelo nome da personagem da sua primeira apresentação.

Segundo Manuel Dias (1998), para conhecer a técnica da manipulação das marionetas de Bunraku, são precisos, pelo menos, dez anos. O aprendiz começa por decorar as partes importantes de todos os textos utilizados pelo Tayuh e adquire um conhecimento geral de todos os mecanismos de cena, durante um a dois anos. De seguida inicia a aprendizagem da manipulação dos pés e das pernas – Ashizukai – o que o obriga a manipular curvado. Produz efeitos sonoros e marca o ritmo do shamisen com as batidas de seus pés. Nos bonecos femininos, o Ashizukai movimenta o tecido do kimono simulando os movimentos das pernas. Após ter manipulado os pés durante três a quatro anos, passa a dirigir a mão e o braço esquerdo – Hidarizukai. Três anos mais tarde passa a manipular a cabeça, o corpo, a mão e o braço direito – Omozukai. Introduce a sua mão esquerda por uma abertura nas costas do traje e segura o cabo de sustentação da cabeça da Marioneta, que se for um guerreiro, pode chegar a pesar vinte quilos. É um exercício de resistência e concentração. Com a sua mão direita, ele move o braço direito do boneco. Finalmente, e após três anos de prática, transforma-se num manipulador principal. Para atingir o domínio perfeito da manipulação Bunraku, são necessários mais dez anos. Regra geral, o manipulador Bunraku só atinge o título máximo de Mestre Condutor depois dos sessenta anos.

Na época de Chikamatsu, (conhecido como o Shakespeare do Japão) na última metade do século XVII, o tema principal da sua dramaturgia era a representação da

emoção do povo, adaptado a marionetas ágeis, manipuladas por um único manipulador, que não era visto pelo público. Depois da sua morte, foram criadas e desenvolvidas novas técnicas. As marionetas aumentaram de tamanho, tornaram-se menos ágeis e os textos foram cortados e adaptados, tornando a dramaturgia Bunraku com menos palavras e mais gesto.

Hoje em dia, os três manipuladores permanecem em cena, vestem roupa preta e um capuz preto, que os torna invisíveis. Considerado uma celebridade no universo do Bunraku, o manipulador principal trabalha muitas vezes sem o capuz e em alguns casos, veste um traje branco. As personagens que representam os figurantes só têm um manipulador.

Assim como os manipuladores, também o shamisen e o narrador Tayuh só apareceram à vista do público no século XVIII, quando foi criada para eles uma plataforma especial, à direita do palco, onde se apresentam até hoje. O Tayuh possui, tradicionalmente, um lugar mais elevado dentro de uma companhia de Bunraku.

O teatro de marionetas Bunraku deu origem e desenvolveu a escola de Teatro de Actor Kabuki. Também um género de teatro popular, mas que ganhou mais popularidade que o Bunraku, que é considerado apenas uma arte tradicional (Amaral, 1996).

#### **4.2.4 Pérsia ou Irão**

Kheimh-shab-bazi, é o nome do tradicional teatro de marionetas da Pérsia, que é representado numa pequena caixa. Há duas pessoas na representação, o artista musical e um outro – o Morshed. Os diálogos ocorrem entre o Morshed e as marionetas. Neste teatro existe uma personagem com dois nomes. Pendj, que significa cinco, que é o número de participantes na acção, ou Ketchek Pehlivan, que significa lutador careca. A personagem principal é uma cópia do Vidouchaka. As personagens



secundárias são: O Cheitan, que representa o Diabo, sempre a bater com um pau nas outras personagens; O Rusten, o mais viril das personagens, mas de bom coração; Mehmet-Llodja, presidente da Aldeia e Zen, a mulher cheia de virtudes e desejada por todos, por isso, o centro da acção dramática. A qualidade do espectáculo depende da capacidade de improvisação dos intervenientes, a partir de pequenas frases.

Uma variação deste teatro surgiu no Irão, durante a era Qajar (1794/1921), sendo ainda bastante popular naquele País. A Ópera de Bonecos “Rostam e Sohrab” é o exemplo mais notável desta arte no Irão actual (Amaral, 1996).

#### 4.2.5 Turquia

*“Na Turquia, o teatro de sombras tem uma matriz exclusivamente de divertimento popular; Karagöz contracenava com o seu amigo Hacivad...as figuras coloridas, semitransparentes, têm várias articulações e são recortadas em pele de camelo ou búfalo; a sua camada cromática é feita à base de pigmentos vegetais”* (Vieira, 2001: 28).



Fig. 2 - Marionetas de sombra turcas (Vieira, 2001).

Karagöz é a personagem Turca que caracteriza o teatro de marionetas deste país – Karagheuz. Um pobretão, tagarela, mentiroso e obsceno, símbolo da malandragem e da necessidade de exteriorizar as ideias do povo. É careca, corcunda e tem uma grande barriga. O seu nome significa Homem com olho negro. O seu amigo Hacivad é genial, sabichão e é a vítima perfeita para a pancada do Karagöz. São marionetas de sombra, que influenciaram o teatro de marionetas dos Países

Mediterrânicos. Apresentam-se sob a forma de silhueta recortada numa pele de camelo, búfalo ou burro e depois pintada com cores extraídas de pigmentos vegetais (G.M.M.L., 2009). É furada com dois buracos nos quais o manipulador pode introduzir duas varetas de madeira que servem para manipular. A iluminação é feita através da luz de uma lâmpada, colocada atrás do palco, que projecta as sombras numa cortina de tecido.

As silhuetas animadas turcas têm todas, pelo menos, um furo. É uma forma de contornar a lei Islâmica que proíbe a representação da figura humana. Assim, os muçulmanos acreditam que uma personagem furada, não pode ser considerada humana (Vieira, 2001).

Há uma semelhança evidente entre Karagoz e a personagem Pendj iraniano e, por sua vez, com a marioneta indiana Vidouchaka.

A personagem Karagoz, na Grécia, conheceu uma transformação bastante evidente. Passou a chamar-se Karagiosis. Chegou à Grécia com os invasores Turcos, mas foi recuperada pela população que o adaptou à sua realidade. Em 1830, Barbagonis Vrahali, transforma esta personagem num herói da luta contra os turcos. Outros manipuladores seguiram a ideia do Vrahali e deram a Karagiosis um carácter mais refinado, inteligente e satírico, que o seu modelo Karagoz, mantendo o seu sentimento patriótico. Enriqueceram o espectáculo com acompanhamento musical – voz e instrumento (Idem, 2001).

#### **4.2.6 Indonésia**

O teatro de marionetas na Indonésia sofreu, como outros, a influência da Índia. Ignora-se se havia marionetas antes da influência da Índia, de qualquer forma as marionetas Indonésias depressa criaram o seu estilo próprio – o Wayang.



Fig.4 - Wayang Golek.  
Vieira (2001).

Fig.3 - Wayang Kulit.  
Vieira (2001).



Luís Vieira (2001) considera a existência de três tipos de construção de Wayang: Wayang Kulit, em que as figuras são recortadas em couro, com minúcia e finamente decoradas; Wayang Kelitik, esculpida em madeira recortada e decorada, tem braços articulados em couro; Wayang Golek, marionetas esculpidas em madeira ou corno, animadas por varas e com articulações nos ombros e nos cotovelos.

Quanto à realização dos espectáculos, só reconhece Wayang Beber, processo de contar histórias a partir de imagens (talvez o antepassado mais remoto do cinema de animação).

Manuel Dias (1998) considera que só existem dois tipos de construção de Wayang. As Golek, que são marionetas de vara, esculpidas em madeira e as Purwa que são as marionetas de sombra, recortadas em couro. Quanto aos espectáculos, estes são denominados segundo a época do ano, o espaço e ao público a que se destinam: Wayang Madya, realiza-se no Palácio de Surakarta e conta a história dos soberanos de Java-Est no século XIV e XV; Wayang Gedog, retoma o ciclo de Panji e as personagens transportam um sabre e têm um penteado peculiar; Wayang Kancil, destinado a crianças onde se contam histórias de animais; Wayang Katolik, representado nas Igrejas na época Natalícia.

Nos espectáculos de marionetas Wayang, a cerimónia é orientada pelo Dalang, que além de manipular as marionetas, também lhes dá a voz (consegue 30 timbres

vocais diferentes) (Vaz, 2001). É uma espécie de médium, que ao som do Gamaleão (instrumento musical tradicional) faz os espíritos descer à terra, através da manipulação das marionetas de sombra (Vieira, 2001).

O espectáculo dura entre dez a doze horas e é dividido em várias partes – dramática; espiritual; musical e entretenimento. Sendo a música fundamental no desenrolar do espectáculo, neste, encontra-se uma orquestra composta por quinze músicos, que acompanha o Dalang na narração da história.

O público, ao longo do espectáculo, ri, chora, canta, medita e diverte-se. Está colocado em círculo, em redor do Dalang. Os homens ficam do lado do mestre da cerimónia e vêem as figuras. As mulheres ficam do outro lado e assistem à movimentação das sombras na tela.

As personagens principais são reis, cavaleiros, soldados, mulheres, pequenos funcionários, anjos, demónios e deuses.

Todo o espectáculo é apresentado com Marionetas de Sombra, para representar o reflexo de outra vida (presença do sobrenatural, típico do Teatro de Marionetas do Oriente). No final são apresentadas, em forma de dança, as marionetas de vara, as Golek, para que cada espectador se possa identificar com cada uma delas e reflectir sobre o que vivenciou (Amaral, 1996).

#### **4.2.7 Vietname**

No Vietname há uma forma de manipular marionetas muito diferente de tudo o que se falou até agora – o “*Roi Nuoc*” – Teatro Aquático de Marionetas. Existe há cerca de mil anos, mas foi considerada uma arte extinta. Conseguiu ser recuperada e, hoje, é representativa do País.

Esta forma de manipular marionetas foi criada pelos camponeses Vietnamitas, que trabalhavam nos campos de cultivo de arroz, sempre dentro de água.

A acção desenrolava-se no lago da aldeia ou no delta do rio mais próximo. Actualmente os espectáculos são apresentados num tanque com água ou numa piscina. Os manipuladores ficam colocados em bases de bambu submersas, enquanto as personagens se movimentam à superfície.

As marionetas pesam entre um a cinco quilos e medem de trinta centímetros a um metro de altura. São esculpidos numa madeira típica, pintados com cores claras e contrastantes, banhados em resina e depois cobertos com verniz, para se tornarem bem impermeáveis. As marionetas e os adereços são manipulados e controlados por varas de bambu e cordas, por detrás de uma cortina, também construída em bambu e por mecanismos de fios que estão submersos.

O espectáculo é acompanhado, durante toda a sua duração, por uma orquestra (que integra o *Dan Bau* - instrumento musical típico vietnamita), colocada num dos lados do tanque. Os seus músicos também dão voz às personagens. As cenas apresentadas descrevem a vida rural, as relações entre as figuras típicas e contam histórias lendárias típicas. São ainda encenadas danças místicas entre leões e dragões, e entre os quatro animais sagrados – a Fénix, o Ky Lan (unicórnio chinês), o Long (dragão chinês) e a tartaruga. (G.M.M.L., 2009)

#### **4.2.8 Myanmar**

Em Myanmar (antiga Birmânia), a marioneta de fios é a forma animada mais popular. Neste teatro encontramos uma grande variedade de figuras, todas construídas e decoradas com minúcia, sempre com o objectivo de imitar todos os movimentos humanos, respeitando as formas e proporções da anatomia humana. Para isso, são esculpidas em madeira, com várias articulações que permitem a perfeição dos movimentos.

Quer o tipo de madeira, quer as proporções das marionetas, eram específicos para cada personagem, que medem entre quarenta a sessenta centímetros de altura.

As personagens principais de cada espectáculo eram o Príncipe e a Princesa. Eram vestidos com trajes luxuosos e o seu cabelo era verdadeiro. As personagens principais têm um manipulador, que lhes dá o movimento e um narrador que lhes dá a voz. Nas personagens secundárias, o manipulador também dá a voz à marioneta.

Os espectáculos decorrem sobre um palco construído com canas de bambu, que mede dois metros e meio. Atrás tem uma cortina, por detrás da qual se escondem os manipuladores. Os seus movimentos são suaves e naturais.

São marionetas de fio de corpo inteiro, construídas em madeira.

Na cabeça, a boca é articulada, de modo a poder abrir e fechar. As mãos são articuladas e os dedos também. Os pés também são esculpido em madeira e podem representar sapatos (homens) ou os pés descalços (mulheres).

Era também conhecido como um “*Teatro Superior*”, por ser apresentado a um nível mais elevado ao dos tronos dos soberanos, pois a técnica de manipulação com fios assim o exigia (Vieira, 2001).

### **4.3 Do Oriente ao Ocidente**

No universo do teatro de marionetas, é visível a divisão em dois grupos distintos – marionetas do Oriente e marionetas do Ocidente. Cada um com as suas origens e características próprias, embora o Oriente tenha exercido alguma influência nas personagens do Ocidente (Amaral, 1996).

No Oriente, o teatro de marionetas é envolvido num ambiente sobrenatural, mais espiritual, de rituais. Enquanto no Ocidente, o mundo material do folclore e dos costumes caracterizam esta forma de teatro (Vieira, 2001).

As marionetas da história do Ocidente, apresentam vários nomes atribuídos nos diferentes Países, alguns derivados de outros, com adaptações à língua. As suas origens e características definem os temas e assuntos dramáticos usados por esses bonecos populares: às vezes são bíblicos, às vezes baseados em lendas folclóricas, às vezes sagas heróicas e outras vezes como forma de criticar a Sociedade.

#### **4.3.1 Pulcinella**

Pulcinella é uma marioneta de luva, que nasceu em Itália, numa pequena cidade perto de Nápoles – Acerra (Vieira, 2001). É uma das personagens da Commedia Dell'arte, que sofre influência da mímica Oriental, daí as semelhanças encontradas entre esta personagem e o herói do teatro de sombras Turco – Karagoz (Amaral, 1996).

O teatro de marionetas, que se desenvolve a partir da Commedia Dell'arte, assume características de um teatro popular e apresenta uma variedade de personagens que caracterizam vários tipos de homens da sociedade. Algumas destas personagens já existiram ao longo da história das marionetas. *“No Teatro popular Grego, por exemplo, já existia o homem-gancho ou o homem-da-boca-grande, que em Roma é Manducus, que por sua vez depois se transforma num Ogre. Mais tarde, nas comédias italianas, são os capitães, numa reencarnação do poder. E também poder e opressão são a polícia e o diabo dos espectáculos de Punch. Em nosso teatro popular mamulengo reapareceram também como capitães ou proprietários”* (Amaral, 1986:109).

Ana Maria Amaral (1986) apresenta a teoria de Pierre Louis Duchartre, na qual este mistura as características físicas e psicológicas de Maccus e Buccus, duas personagens de Roma, para caracterizar a Pulcinella. Assim, *“herdou de Maccus a esperteza, a impertinência, a rapidez e a ironia cruel; e de Buccus a auto-suficiência,*

*a ufania e a timidez aliada a uma mente não muito brilhante, para não dizer que era um tonto. Possui também a mistura física dos dois: uma barriga grande, uma corcunda e um longo nariz” (Idem, 1986: 109).*

A personagem Pulcinella só passou a criar fama depois de ser apresentado como boneco, em Nápoles. Era uma personagem cômica, que se juntou às companhias de actores Italianos e, assim, iniciou a sua expansão pela Europa. *“Dizem que teve mais sucesso que os seus companheiros de carne e osso” (Idem, 1986:109).*

Pulcinella teve grande importância no teatro de marionetas, no seu desenvolvimento e na expansão por toda a Europa. O possível responsável pela sua criação terá sido Savio Fiorillo. Era um dos muitos comediantes, actores, mágicos que apresentavam os seus espectáculos por toda a Itália, de uma forma itinerante. As peças apresentadas, eram na sua maioria, improvisadas, sem grande preocupação, com a linguagem utilizada, nem com a obra literária (Vieira, 2001).

Esta personagem da Comedia Dell’Arte serviu de modelo e influenciou a criação das marionetas adaptadas às realidades sociais e em conformidade com a respectiva língua.

Assim, Pulcinella, nos vários países, embora mantendo as características básicas da marioneta modelo, foram atribuídos outros nomes: na Alemanha é o Hanswurst, mais tarde destronado por Kasperl, vindo da Áustria; na Hungria, Vitez Laszle; na Holanda Jan klaassen; na Rússia, Petrushka; na Roménia, Vasilache; na Checoslováquia, Kasperek; em Marrocos, Caragheuse; no Egipto, Araguez; na Espanha, Dom Cristobal e em Portugal, Dom Roberto (Dias, 1998).

Na França, Pulcinella entra pelas mãos de Giovanni Briocci, em meados do século XVII e passou a chamar-se Polichinelle.

Alguns anos mais tarde, Pulcinella, já com influências da cultura francesa, entra em Inglaterra e passou a ser Punchinella. Pietro Gimondi foi o responsável por



esta expansão. Este marionetista “*ouvindo falar na então abertura política e artística da Inglaterra, para lá se dirigiu. Pelo caminho foi deixando marcas do seu teatro. Em 1657 passou por Frankfurt; em 1658 esteve em Munich; em 1662 em Colónia. Em todos esses lugares seu incrível talento deixou impressões tão fortes que por anos reflectiu nos descendentes Pulcinella*” (Amaral, 1996:111).

#### **4.3.2 Punchinela**

Assim, 1662 é o ano em que chega a Inglaterra a Pulcinella. Martin Powell, é o primeiro manipulador famoso do Punchinela. Convent Garden era o Teatro onde eram apresentados os seus espectáculos, que era de tal maneira frequentado que fazia concorrência à Igreja de Saint Paul, situada em frente ao Teatro (Vieira, 2001).

Mister Punch, como passou a ser conhecido, é uma personagem irreverente, sempre à briga, “*cruel, sedutora, galante, libertina e imoral*” (Vieira, 2001:33). Veste uma blusa branca, chapéu alto e cónico, cinzento ou branco, e tem o rosto semelhante a uma máscara da Commedia Dell’ Arte (Dias, 1998). As personagens dos espectáculos do Punch são: a sua mulher Judy, com o nome original de Joan; o Cão Toby, o Bebê, o Médico, o Criado Negro, o Palhaço, o Fantasma de Judy, o Cavalo Hector, o Mister Jones, o Crocodilo e o Diabo (Gwinn, 1992).

#### **4.3.3 Kasperl**

Nascido na Áustria. A partir do século XVIII, torna-se uma personagem importante nos países germânicos onde substitui, pouco a pouco, **Hanswurst** (João Salsicha), considerado demasiado libertino. Mantendo as características de Pulcinella (Dias, 1998).

Também no século XVIII, chegou à Rússia a moda francesa das marionetas de luva. Só às marionetas era permitido a liberdade de expressão. O regime político

tolerava a apresentação destes espectáculos, que além das comédias satíricas, também contavam histórias religiosas.

Desta vez tomou o nome de **Petrouchka Franos**. Também muito semelhante à personagem Pulcinella. Tem o nariz abatatado, vermelho, a boca tem um formato que dá à marioneta uma expressão de gozo. É um camponês corcunda, que veste sempre o mesmo fato – calças pretas, blusa vermelha e um boné com um pompom. A sua noiva, de nome Prascovie ou Paracha, vive na cidade, o que aos olhos de Petrouchka, é uma mais-valia para o seu charme feminino. É um simplório, mas sempre alegre e optimista, mesmo quando se depara com as piores situações. É invencível, (característica sobrenatural, tal como Punch), não tem medo de nada, nem do diabo, nem da morte. É uma personagem cômica, que cria um enredo com os escândalos locais e criticava, sobretudo, a alta sociedade.

Ainda no século XVIII, mas na Península Ibérica, eram populares os Teatros de Presépio ambulantes. As características deste tipo de teatro de marionetas estão presentes no **Teatro Belem**, em Alcoy e no Teatro da **Ti Norica**, em Cadiz. Também no resto da Europa surgem nomes de grupos que apresentam este tipo de teatro – na Polónia, o **Szopka**; na República Checa, o **Jesle**; na Ucrânia **Vertep**. No século XIX, em Lyon, o Teatro **Crèches** e na Colónia, o **Hanneschen**, continuaram a denominar-se Teatro de Presépio, mas perderam os elementos religiosos.

Em Portugal temos os **Bonecos de Santo Aleixo**, que apresentam muitas semelhanças com este Teatro de Presépio (McCormick, 2007).

#### 4.3.4 Jan Klaassen

Das origens do Holandês **Jan Klaassen** pouco se sabe. Terá sido criado, o mais tardar, até final do século XIX. É uma personagem cômica, com características da cultura Holandesa. É visível a semelhança, tanto no aspecto físico, como no repertório,

com as personagens cômicas tradicionais já conhecidas. Uma das teorias é que Jan Klaassen terá sido um músico militar desempregado, do século XVII, que se dedicou ao teatro de marionetas, retratando a sua vida, incluindo a sua mulher Katrijn.

É uma marioneta de luva, esculpida em madeira (cabeça e mãos). O nariz e o queixo estão em evidência, embora algumas tenham a face plana. Por vezes, tem duas pernas separadas e calça sapatos, também esculpidos em madeira, para fazerem o som de sapateado. O traje é simples e assemelha-se ao do Polichinelle. Tem também um chapéu vermelho e pontiagudo. O nariz e as bochechas são pintados de vermelho, características de homem do povo, algumas vezes em estado de embriaguez. Há ainda um personagem infantil, um bebé, construído de uma forma rudimentar, que é atirado de um lado para o outro. A mulher Katrijn, tem uma construção igual à do Jan Klaassen e usa uma touca na cabeça.

No cenário está pintada uma imagem de uma rua ou um canal de Amesterdão. Também pode haver um cenário com a taberna, onde as personagens passam a maior parte do tempo, ou a pintura do Palácio Real da Praça Dam, tudo pintado com uma técnica rudimentar.

Quanto ao repertório, Jan Klaassen contracena, em momentos breves, com várias personagens – a mulher Katrijn, o Diabo, o Carrasco, a Morte, o General, o Polícia e o Senhorio. Sempre presente a luta entre o bem e o mal, a vida e a morte. Para resolver os conflitos, Klaassen usava um pau para bater nas cabeças das outras marionetas, produzindo vários efeitos sonoros.

A linguagem utilizada nos vários espectáculos era adaptada a cada classe social.

As guaritas são simples, decoradas com anjos, ou vasos com flores, ou imagens primitivas de bonecos cômicos, ou até sem decoração alguma.

Acompanhava os espectáculos um macaco verdadeiro, que teria a mesma importância que o cão para o Pulcinella.

As suas representações eram, essencialmente, em feiras e também incluíam marionetas de sombra e de fios, embora estas últimas fossem mais utilizadas em festas privadas, pelo facto de terem uma forma mais elegante e sofisticada de manipular.

Os teatros de marionetas ambulantes eram transportados em carrinhos de mão, ou às costas, pelo que não podiam percorrer grandes distâncias, nem ter marionetas muito pesadas (Marseille, 2001).

#### **4.3.5 Guignol**

De volta à França temos o Guignol, que nasce depois da Revolução Francesa e engloba características do Pierrot e do Arlequim, personagens da Commedia Dell'Arte. O seu nome pode ter tido origem numa pequena cidade da Região da Lombardia, Chignollo (Vieira, 2001). Sem certeza da origem do nome, foi na cidade de Lyon que se tornou popular, no início do séc. XIX, (1808 / 1812) pelas mãos do marionetista Laurent Mourguet, que exerceu várias actividades operárias, tais como tecelão, ajudante em parques de diversão, comerciante e dentista. Quando exerceu a actividade de dentista, criou uma marioneta de luva à semelhança de Polichinele, o Guignol, para distrair os clientes que aguardavam a sua vez.

Pouco a pouco, e devido a tanto sucesso com a manipulação do seu boneco, Mourguet dedicou-se exclusivamente às apresentações do seu conjunto de marionetas, Guignol e família. Passou, assim a viajar de cidade em cidade e, em cada praça que apresentava o seu espectáculo, reunia muita gente. Foi de tal forma que o governo proibiu as suas representações. Com a proibição, os espectáculos ainda se tornaram mais apetecíveis, e sempre que havia feiras livres, havia espectáculo do Guignol, que pelo facto de ser ambulante, com rapidez era montado e desmontado.

Os espectáculos do teatro de Guignol não são um simples texto escrito, mas uma brilhante improvisação cômica, à semelhança da Comédia Dell'Arte, no qual são reveladas as preocupações socio-económicas do povo. Guignol é a personagem principal. É um homem do povo, de bom coração, debochado, de poucos escrúpulos, mas pronto a ajudar os amigos, amante da pândega, ignorante, defensor dos fracos contra os poderosos e sem nenhuma preocupação moral (Dias, 1998). As restantes personagens do teatro de Guignol são: o Gnafron, amigo de Guignol e famoso por gostar muito de vinho (por isso tem sempre o nariz vermelho e a pele também avermelhada), tem a barba mal feita e uma boca grande; Madelon, mulher de Guignol; Toinon, mulher de Gnafron; Guarda Flageolet; Cassandra, a proprietária e o Juiz Le Bailli. São todas marionetas de luva.

O teatro de Guignol conheceu alguns seguidores, não só na França, como em toda a Europa, que foram, pouco a pouco, descaracterizando esta marioneta de luva.

Assim, nasceram outras marionetas, com a mesma técnica de manipulação, tendo por base outros costumes e políticas – **Hanneschen**, na Alemanha; **Tchantchés**, na Bélgica; **Perot**, na Catalunha e **Cassandrino**, na Itália.

#### **4.3.6 Pupi**

Ainda na Itália, há as marionetas de vara Sicilianas, também conhecidas por Pupi Sicilianos, são típicas da Ilha Italiana de Sicília. Esculpidas em madeira, com a forma da figura humana completa e a personagem principal pode chegar a medir um metro e meio de altura. A altura define a importância da personagem. As personagens secundárias têm os braços soltos. São manipulados por uma vara que entra na cabeça e movimentam o corpo. Os manipuladores movimentam as marionetas por cima, mas invisíveis ao público.

As regiões de Catânia e Palermo têm os seus Pupi característicos. Os Pupi de Palermo “*são marionetas com cerca de oitenta centímetros de altura e com joelhos articulados. Uma vara central atravessa a cabeça e encaixa no torso; o braço direito é animado por uma vara e um fio, o que permite ao animador desembainhar a espada, enquanto o braço esquerdo sustenta um escudo. Estes pupi são animados a partir das laterais do teatro*” (Vieira, 2001:38).

Quanto aos Pupi de Catânia, estes “*medem aproximadamente um metro e vinte de altura, são animados a partir do telão do fundo do palco. Têm uma vara central que atravessa a cabeça e encaixa no torso; a mão direita que normalmente empunha uma espada é animada por uma vara, enquanto a mão esquerda que permite animar um escudo, é controlada por um fio; os seus joelhos são rígidos*” (Idem, 2001:38, 39).

Os espectáculos destas marionetas são narrados pelo *Contastorie*, que além de contar a história, também interpreta as várias personagens e toca vários instrumentos de percussão. Para suportar o peso das marionetas e manipulá-las há os animadores.

A Ópera dei Pupi, obra épica do século XVI de Ludovico de Ariosto, baseia-se na Guerra entre Cristãos e Sarracenos, na época de Carlos Magno. O protagonista é Orlando – o Furioso – um cavaleiro, e o amor da sua vida, Angélica. Tem como companheiros, Zerbino e Isabella, Mandricardo, Rodomonte, Melissa e o Mago Merlin.

A forma de manipular estas marionetas é única, tal como o seu tamanho, os fatos e os adereços. São construídos para que uma das pernas seja maior que a outra, assim permite o movimento das personagens (Vieira, 2001).

#### **4.3.7 Toone**

O Teatro Toone nasce por volta de 1830, na cidade de Bruxelas e é uma das suas referências culturais.

A personagem Toone é quem apresenta o espetáculo e é o narrador. Diz o texto e representa todos os papéis, mostrando o seu rosto ao público através de uma pequena abertura oval sobre a lateral do castelo. As marionetas são construídas em madeira, medem entre setenta centímetros (70 cm) e um metro de altura. São manipuladas com fios e varas que movimentam as mãos. O seu repertório é composto por adaptações livres de obras clássicas, ou por textos que o dramaturgo Michel de Guelderode escreveu para o Teatro Toone nos anos 30 (G.M.M.L., s.d.).

#### **4.3.8 Marionetas de Leslie Trowbridge**

Oriundas da Nova Zelândia, estas marionetas de luva são personagens de Ópera, construídas, cosidas e bordadas à mão, com toda a anatomia em pano, toda ela decomponível.

Estas marionetas não têm um aspecto humano natural. A sua composição de tecidos cosidos assemelha-se a um puzzle. Quando expostas individualmente, são obras de arte. Quando são animadas, é possível ver uma subtil conjugação de cores, música e movimento sem procurar um teatro de imitação humana (G.M.M.L., s.d.).

### **4.4 Marionetas no Brasil**

#### **4.4.1 Mamulengo**

No Brasil a tradição histórica do teatro de marionetas reside no Mamulengo. São marionetas de luva, manipuladas por uma só pessoa e têm características semelhantes aos vários modelos de marioneta de luva do século XVII da Europa.

O Mamulengo revela, de um modo sem igual, a expressividade que caracteriza o povo do Nordeste Brasileiro. É um teatro de riso, que através dos movimentos, dos diálogos e do efeito visual, revelam o que há de ridículo e cómico no Homem (Brochado, 2002).

A origem do Mamulengo encontra-se também nos presépios medievais, por essa razão, o Mamulengo rural, mais antigo, conservou as figuras alegóricas bíblicas, tais como a Alma ou o Diabo, e apresenta pequenas passagens da Bíblia, sem continuidade de enredo, mas servindo de mote para o improviso crítico do manipulador. Os temas da improvisação têm por base, a vida social nas fazendas, os conflitos entre os mais pobres e os mais ricos, incluindo sempre pancadaria entre as personagens.

Quanto ao Mamulengo urbano, este reflecte a vida na cidade. As marionetas estão em constante adaptação às circunstâncias da dinâmica da sociedade.

O teatro popular de marionetas, feito pelo povo e para o povo. É a única forma de teatro de bonecos no Brasil, mas adquire denominações diferentes nos vários Estados (Gonçalves, 2002): Briguela, no Estado de Minas Gerais; João Minhoca, em São Paulo e João Redondo no Rio Grande (Vieira, 2001).

É apresentado ao ar livre, à sombra das grandes árvores, nos largos das igrejas e nas feiras, pelos mestres mamulengueiros. Estes, ao apresentarem os seus espectáculos, dizem que vão *brincar* ao Mamulengo (Gonçalves, 2002).

Os bonecos Mamulengos têm uma personagem central, que apresenta o espectáculo, que pode ser o Benedito, o João Redondo, o Professor Tiridá ou o Simão. Este último é o mais utilizado, dependendo do mestre e do local do espectáculo, é também aquele que caracteriza melhor o herói da tradição popular (Gonçalves, 2002).

A sua linguagem é o reflexo da tradição oral. Utiliza, com malícia, provérbios, frases feitas, contradições e piadas absurdas dirigidas aos mais poderosos.

As personagens do teatro de marionetas de Mamulengo estão divididas em três categorias: Os Humanos, os Animais e o Fantástico (Idem, 2002). As personagens principais têm algumas características das marionetas da Commedia dell'Arte (Vieira,



2001). São sedutores, indiscretos, sempre com pancada em cena, chegam a bater na própria Mãe. São imortais e invencíveis, tal como Punch.

A heroína do teatro Mamulengo é Quitéria. Casada com o Capitão Manuel de Almeida, rico proprietário de terras. Representa uma mulher sensual, muito faladora e trai com facilidade o seu esposo, envolvendo-se com o personagem principal. As outras personagens apresentadas nos espectáculos são: Padres; Médicos; Advogados; Negros; Militares de várias patentes; Bailarinas e Cangaceiros. Os animais mais usados são a Cobra e o Boi. As personagens fantásticas são a Morte; o Diabo; as Almas; Assombrações e outras Figuras Míticas (Gonçalves, 2002).

Uma companhia de Mamulengo, também denominada por Trupe, é composta por um Mestre, que é o criador. Interpreta e manipula a personagem principal. Um Contra-mestre, que manipula e interpreta diversas personagens e contracena com o Mestre, alimentando o improviso. E ainda os ajudantes, conhecidos por Folgazões, que auxiliam nas cenas onde entram muitos bonecos e também fazem o coro, em conjunto com a Orquestra.

Na Orquestra *“toca-se Bombo, Ganzá e Triângulo, sendo o principal instrumento o Fole de oito baixos ou a Rabeca”* (Idem, 2002: 212). Esta é a responsável pelo acompanhamento musical do espectáculo, onde cada uma das personagens tem as respectivas frases musicais (base para o improviso). O improviso está sempre presente e acompanha os movimentos das personagens. Um dos músicos exerce a função de intermediário entre o público e os Bonecos, é conhecido por Mateus ou Arreliquim.

Os temas apresentados são histórias tradicionais, inspiradas nos dramas circenses. Episódios românticos e heróicos da literatura de cordel e da tradição oral. Incluem ainda acontecimentos actuais da sociedade, sempre acompanhados de danças, baile e forró (Idem, 2002).

#### 4.5 Marionetas em África

As marionetas Africanas são pouco conhecidas na Europa (Otter, 2009), mas a sua tradição é muito antiga (Vieira, 2001). Uma das estudiosas é Elisabeth Otter (2009) que, após alguma pesquisa de campo, reuniu diversos trabalhos e documentos que caracterizam as marionetas deste continente.

A tradição oral trouxe até nós a ideia de que são marionetas de madeira e de barro, que apresentam contos, lendas e mitos, envoltos num ambiente misterioso e mágico, que as faz regressar à forma original – árvore e lama (Vieira, 2001). A sua presença é constante em vários momentos da sociedade: *“ritos de iniciação e fertilidade, culto dos antepassados, ritos funerários, celebrações dos ciclos agrários, comemoração da chegada das chuvas, chegando mesmo a ser utilizadas como auxiliares de justiça.”* (G. M. M. L, 2009)

As marionetas são consideradas, em África, um instrumento pedagógico. Os Homens mais velhos das aldeias utilizam-nas para transmitir as suas ideias e tradições (Vieira, 2001).

Otter (2001) encontrou a representação do teatro de marionetas mais tradicional no Mali, Níger, Nigéria, Camarões, Gabão e Congo. Já no Togo, Zaire, Burundi e África do Sul, as representações eram mais actuais. Quase todas elas com o objectivo de entreter e de fazer rir. Em alguns destes Países o teatro de marionetas também tem a função de orientar, educar e ensinar, tanto os mais novos como sensibilizar os mais velhos para os problemas da sociedade actual.

Foram encontradas marionetas de fio, varão e luva, não havendo registo de marionetas de sombra. Alguns tipos de marionetas são de pequena dimensão e assemelham-se às da tradição europeia – Pulcinella.

No **Níger**, o marionetista está escondido dentro de um *vestido*, sobre o qual apresenta em cena duas pequenas marionetas – um rapaz, que conquista uma rapariga.

Também vão surgindo na cena outras personagens – os primos, que dançam ao som dos tambores que acompanham o desenrolar da acção. O texto é falado com voz distorcida e sempre que o público não compreende, os ajudantes traduzem (Otter, 2009). Estas marionetas são de manipulação inferior, por certo, mas não se encontrou registo da sua forma concreta de manipulação, nem qual o material da sua construção.

No **Congo**, o marionetista também está envolvido num pano e na parte superior deste, surge, em forma de ninho, o local da cena, de onde saem as marionetas. Simples cabeças na ponta de uma vara, com características de Marote. As personagens apresentadas, tanto na forma tradicional, como nas representações actuais, são: os funcionários públicos, os vilões, soldados franceses e pode surgir ainda um indiano e um chinês (Idem, 2009). Também não se encontrou registo de como eram construídas, nem quais os materiais usados.

Na **África Ocidental e Central**, Otter (2009) encontrou umas pequenas marionetas, às quais deu o nome de *big-teatro*. Manipuladas por fios, presos nas pontas dos dedos do manipulador. Aparecem em cena duas marionetas que representam um macho e uma fêmea. Retratam, frequentemente, cenas de Amor. Estes pequenos bonecos, eram usados nos rituais de adivinhação, depois passaram a ser brincadeira de crianças e actualmente são considerados marionetas.

Na **Serra Leoa**, em Freetown, com início no século XIX, realiza-se o Cortejo de Lanternas-carros alegóricos, que celebra o final do Ramadão. Nestes carros são transportadas e manipuladas marionetas de grande dimensão. Oram (2001) considera que o uso e a manipulação das marionetas serve apenas para imitar o homem, não havendo qualquer exploração dramática, embora sejam retratadas cenas de acontecimentos históricos ou recentes, histórias religiosas, míticas, ou tradicionais.

As marionetas gigantes, que integram os carros alegóricos, são manipuladas por fios e varas. Os manipuladores seguem ao lado dos carros controlando os

movimentos das marionetas. Estas são presas ao estrado colocado em cima do chassi do carro. Quando as marionetas têm uma maior complexidade de fios e de varas, o manipulador fica no seu interior. Nestes carros é criado um espaço entre o chassi do carro e o suporte da marioneta. É construído um rectângulo oco, em madeira, com os lados tapados com papel, tecido, serapilheira ou esteiras, para ocultar os manipuladores e o sistema de manipulação.

A estrutura das Marionetas era construída em madeira, paus, miolo de ráfia e de cana. Eram cobertas com várias combinações de papel, tecidos e serapilheira para colorir os trajés. As mais realistas tinham os pormenores e a face modeladas em papier-maché.

Era utilizado o mecanismo de roldana para grandes movimentos, molas e elásticos na cintura e pescoço das marionetas, de modo a permitir o máximo de movimento e para movimentar as restantes articulações – ombros, cotovelos, ancas e joelhos, usavam *carros de linhas de madeira* (Oram, 2001).

No **Mali**, os Bamana (agricultores), e os Bozo (pescadores), durante a sua festa anual, que celebra a entrada na época das chuvas (início da sementeira e subida do rio), realizam o ritual da mascarada. São construídas marionetas e máscaras para integrar as danças. É desta forma que este Povo estabelece a relação entre o mundo sobrenatural e o mundo humano.

São apresentadas marionetas gigantes com forma de animais míticos – os Sogow. Medem cerca de dois metros de comprimento por metro e meio de altura. A estrutura é coberta com tecido, que esconde e é suportada por vários manipuladores, que movimentam o corpo e a cabeça da marioneta. Esta cabeça é manipulada como uma marioneta de vara independente (sempre presa e coordenada com o corpo), que pode ter mandíbulas e orelhas articuladas. Pode ainda trazer pequenas marionetas nos chifres ou no alto da cabeça. Os manipuladores escondidos no seu interior, ainda

manipulam pequenas marionetas de fio – maanin (pessoa pequena). A sua manipulação rudimentar condiciona os movimentos. Apesar disso, conseguem pô-las a dançar na parte traseira de alguns animais. Estes são designados por Sogow Fini e apenas actuam de dia. De noite actuam as Sogow Bin, que são cobertos por palha em vez de tecido e não têm marionetas em movimento, nem no dorso, nem na cabeça (Otter, 2001).

Toda a Mascarada é acompanhada por música. *“As marionetas, máscaras, dançarinos e percussionistas unem-se num único som e movimento, o que faz com que o público (...) entre no ringue e levante os braços dos executantes como sinal de aplauso (Idem, 2001: 94).*

Os textos apresentados são quase sempre simbólicos, de curta duração e devem ser interpretados no seu contexto social. As personagens que representam humanos e espíritos são interpretados pelas Marionetas Maanin e os animais pelas Sogow.

O **Mali** é um dos Países onde tratar alguns assuntos, por exemplo, a Sexualidade, ainda são tabu. Neste País, o teatro de marionetas, tem uma função de tal forma educativa que permite, através do uso das marionetas tradicionais, abordar temas actuais delicados, como o planeamento familiar, a SIDA e as Infecções Sexualmente Transmissíveis. (Otter, 2001).

#### **4.6 Marionetas Portuguesas**

Os primeiros registos da chegada do teatro de marionetas a Portugal revelam que por volta do século XVI, havia pequenos espectáculos de teatro de Bonifrates apresentados em tabernas, albergues e casas particulares. As primeiras manifestações públicas de teatro de marionetas têm início no século XVII, tornando-se um divertimento popular (Dias, 1998).

O grande responsável por tornar público o teatro de marionetas em Portugal foi António José da Silva – *O Judeu*, que escreveu Óperas para Bonecos. A sua primeira

Ópera subiu ao palco em Lisboa, no Teatro do Bairro Alto, em 1733 e contava a “*Vida de D. Quixote de La Mancha*” (Idem, 1998).

Assim é certo que no século XVIII, em Lisboa, havia dois Teatros dedicados ao espectáculo com marionetas, conhecidas como Bonifrates (Fernandes, 2004). Eram representadas Óperas profanas e presépios – dramatizações sacras adaptadas para Bonifrates (Costa, 1998). Foi nestes Teatros que António José da Silva tornou notória a sua obra, sendo um dos poucos autores portugueses a escrever para o teatro de marionetas (Fernandes, 2004).

Bonifrate é o nome dado à marioneta tradicional portuguesa desde a época medieval. Deriva do latim – *bonus frater*, ou bom irmão, que eram os monges que viajavam percorrendo Terras e Mosteiros para transmitir conhecimento. Devido aos bons conselhos e conhecimentos importantes, o Povo começou a associar a sua personalidade aos bonecos do teatro tradicional de marionetas, também eles com mensagem implícita (Costa, 1998).

Outro nome dado ao teatro de marionetas português é o de Teatro D. Roberto, ou Teatro de Robertos. A sua verdadeira origem não é conhecida, embora se aponta várias hipóteses. Uma terá sido em homenagem a Roberto Xavier de Matos, que dirigiu (1813) o Teatro do Bairro Alto. Outra possibilidade está relacionada com o sucesso que alcançou a Ópera *Roberto do Diabo*, baseada na história do Grande Roberto – Duque da Normandia e Imperador de Roma.

Um dos segredos sonoros do Teatro de Robertos é a utilização de uma *palheta bocal* para a voz das personagens, que lhes dá um tom de voz esganiçado e divertido (Idem, 1998).

#### **4.6.1 Bonecos de Santo Aleixo**

Em meados do século XIX, e sob a influência do Teatro de Presépio oitocentista, nascem os Bonecos de Santo Aleixo (Fernandes, 2004). Pensa-se que terá origem na localidade de Santo Aleixo, no concelho de Borba (Alto Alentejo). São pequenas marionetas de varão, medem entre 20 e 40 centímetros, vestem roupas naturalistas e são manipuladas por cima, semelhantes a outras marionetas do sul de Itália e norte da Europa (Miranda, 2004).

A técnica de esculpir a madeira era muito rudimentar. As ferramentas usadas, nem sempre, eram adequadas para talhar a madeira e o resultado era um relevo inferior, pouco trabalhado.

O tronco é, na sua generalidade, em cortiça, por ser fácil de manusear e esculpir, leve, resistente e barato (Mc Cormick, 2007). Pode ser vestido com tecidos na representação humana ou revestido com pele de ovelha e pintado, na representação animal (Fernandes, 2004). Os braços e as pernas são esculpidos em madeira e/ou cortiça. Os pés são esculpidos em madeira de oliveira. Macia no esculpir e rija depois de seca. As mãos também podem ser em madeira ou couro.

Os textos do repertório são de tradição oral, baseados no sagrado, com apontamentos de profano (Miranda, 2004), conjugados com uma linguagem popular e erudita (Fernandes, 2004). As histórias populares exigem movimentos expressivos e fortes, típicos da manipulação de marionetas de varão.

O *Auto da Criação do Mundo* é o espectáculo mais apresentado e o que tem mais efeitos de ilusão, que contribuem para o ritmo e vivacidade do espectáculo. Estes efeitos são construídos de uma forma rudimentar e exigem muita destreza e habilidade do manipulador (Antunes, 2004).

Na família das marionetas de varão, há as que têm o varão fixo na cabeça e as que têm um gancho preso no alto da cabeça, que permite articular o varão com maior

flexibilidade – curvar, inclinar ou voar (Anjos). É também a técnica utilizada nas personagens cómicas, para imprimir movimentos com mais vivacidade, como é o caso do Mestre Salas e o Padre Chancas. Os Anjos e as Moças, personagens que executam muitos movimentos saltitantes de dança popular, só são manipulados pelo varão sem utilizar fios. É também utilizado um grupo de figuras (guardas) ligadas a um único mecanismo de controlo, que permite multiplicar o número de figuras em palco, sem necessidade de usar mais manipuladores (Mc Cormick, 2007).

Das sonoridades produzidas nos espectáculos, temos o Baile dos Anjinhos, que faz parte do repertório tradicional e inicia os espectáculos. É acompanhado ao som da Guitarra Portuguesa, ritmado pelo som (agudo) dos pés dos bonecos, em cima das tábuas do palco, em harmonia com o bater dos pés dos bonecreiros (som grave), nas caixas de madeira. Estas caixas são as arcas (45 centímetros de altura) onde são transportados os bonecos, os adereços dos espectáculos e o retábulo (Silva, 2004). Quando estão vazias, servem de base para o retábulo (palco), de estrado para os bonecreiros e de instrumento de percussão tocado nas cenas cantadas, tocadas, ou como efeito sonoro (Nave, 2004).

Para o marionetista tradicional, a voz é o ponto de partida, porque se encontra escondido, atrás de um cenário quase inexistente e manipulando uma marioneta com limitações expressivas. A voz é assim, o condutor e o animador de todo o espectáculo (Trévidic, 2004). É importante, que o manipulador dos Bonecos de Santo Aleixo dê à voz das personagens as características do povo alentejano, para que estas não percam a sua autenticidade (Marques, 2004).

O espectáculo é apresentado no retábulo. Este *“é o lugar onde tudo se passa, espaço de magia e de ilusão cénica”* (Antunes, 2004: 89). Construído em madeira, amovível, de fácil transporte e montagem rápida. Colocado ao centro de uma faixa comprida de pano colorido, o retábulo tem uma boca de cena de 90 centímetros de



largura por 40 centímetros de altura, com um pano de boca que sobe e desce, com a ajuda de dois cordões e uma borla na ponta (Idem, 2004).

O espaço onde decorre a acção tem a forma de um trapézio isósceles, o lado mais comprido fica junto à ribalta, mede 148 centímetros e o mais estreito é o do fundo do palco que mede 67 centímetros. Os lados medem 90 centímetros. É pintado em xadrez, vermelho e branco. No meio do palco (trapézio), junto à ribalta (proscénio), há uma abertura semi-circular, com 18 centímetros de raio, para que os efeitos de ilusão (papel em chamas, resina, bombinhas e outros materiais inflamáveis) caiam para o chão sem entrarem em contacto com o palco (onde há madeira, pano e cartão). No centro do palco há um pequeno alçapão, que é aberto sempre que é necessário entrar ou sair de cena Bonecos ou adereços.

A boca de cena tem duas molduras rectangulares. A mais próxima do público mede 175 centímetros de comprimento e 104 centímetros de largura e tem 47 fios de algodão, bem esticados na vertical. 40 centímetros mais atrás está a segunda moldura, que mede 148 centímetros de comprimento e 45 centímetros de altura e tem 39 fios. Os fios distam entre si 4 centímetros e supõe-se que servem para ocultar os varões e os fios que manipulam os Bonecos, ou para proteger a cena e os Bonecos do público. O espaço entre as duas molduras está forrado com um pano (florado) que serve para suporte dos adereços e dos Bonecos mais utilizados – o Mestre Salas e o Padre Chancas.

O retábulo está a 72 centímetros do chão, montado sobre varas de madeira que suportam todo o palco. As faixas de pano servem de bastidores e delimitam a boca de cena.

Os cenários quadrangulares, construídos em cartão e pintados à mão com formas simples coloridas, medem 50 centímetros de lado e são pintados dos dois lados. Estão presos dois a dois por uma fita, para fazer contrapeso, que permite

pendurá-los em três grandes suportes (fundo e lados), que delimitam a cena. São voltados sempre que é necessário mudar a acção. As aberturas que existem entre cada suporte do cenário servem de entrada/saída para as marionetas (duas atrás e duas à frente). As figuras divinas – Deus e os Anjos – entram em cena por cima.

Quanto à iluminação, toda a cena é iluminada por uma candeia de azeite de dois bicos. Excepção para o Baile dos Anjinhos, em que cada Anjo leva uma vela que o ilumina e a passagem do Sol e da Lua, que também se auto iluminam com uma vela colocada no seu interior (Antunes, 2004). A candeia, colocada por cima do quadro de cena mais interior, serve também para acender as velas dos Anjos, as bombinhas e para fazer aparecer a bola de fogo (resina em pó lançada à distância sobre o fogo) (Silva, 2004).

Na segunda parte do espectáculo, o músico guitarrista que o acompanha, desenvolve o seu improvisado, em sintonia com a história e a interacção com o público (Nave, 2004).

Os Bonecos de Santo Aleixo, são marionetas de varão de difícil manipulação. Por ser limitativo, é necessário um grande esforço, por parte do actor/manipulador, para dar expressividade à marioneta (Fernandes, 2004). O marionetista deve sentir a marioneta como a extensão do seu corpo, comunicando através do objecto que manipula. Por isso sabemos que é importante o marionetista construir a sua marioneta. Crescer com ela e emprestar-lhe a sua vida.

Experimentar novas soluções de manipulação, também é importante para que um marionetista cresça como actor e como “educador” da sua marioneta. Estas experiências, que procuram e exploram novos meios visuais e sonoros, são trocadas entre conversas de manipuladores, mas sempre com respeito pela marioneta tradicional. A tradição oral, a troca de experiências e a transmissão de conhecimentos, é que fizeram chegar até nós os detalhes técnicos de construção, manipulação, textos,

cenografia, público e a forma de transportar (teatro ambulante) dos nossos Bonecos (Trévidic, 2004).

Os Bonecos de Santo Aleixo são, actualmente, a forma de teatro de marionetas tradicional mais representativa do nosso País.

#### **4.6.2 Companhias Portuguesas que exploram o tradicional e o traduzem numa linguagem contemporânea**

Temos como nomes importantes do teatro de marionetas português: *Faustino Duarte*, *Joaquim Pinto* e *Henrique Duarte* (filhos de Faustino Duarte) e *Manuel Rosado*. Estes marionetistas percorreram o País, de norte a sul, com os seus pavilhões ambulantes, onde apresentavam os seus espectáculos de marionetas de luva e de fios. Alguns destes pavilhões tinham palcos duplos para que pudessem estar em cena os dois tipos de manipulação e ainda contavam com a animação da respectiva orquestra. Os repertórios apresentados tinham textos de tradição medieval, com alguma religiosidade e alguns milagres. As vozes das personagens eram distorcidas pelo sistema da palheta. Estes espectáculos chegaram até aos anos sessenta do século vinte (G.M.M.L., s.d.)

É em meados do século XX que começa a haver consciência da importância pedagógica do teatro de marionetas. E é pelas mãos de *Henrique Delgado* que se conhece mais um pouco sobre o que foi o teatro de marionetas em Portugal. Foi ele que deu a conhecer e incentivou a aplicação pedagógica desta técnica teatral. Henrique Delgado foi, ainda, fundador, em conjunto com Henrique Trindade, do *Teatro Robertoscope*, que pertencia à Companhia das Águas de Lisboa e ainda do *Teatro Lilipute*. Também construiu marionetas, cenários e encenou peças de teatro infantil para estes grupos (Idem, s.d.).

Outra Companhia foi o *Teatro do Mestre Gil*, fundada por Augusto Santa Rita que teve a sua estreia em 1943, no antigo Café do Coliseu dos Recreios, fazendo também algumas apresentações na Feira Popular. O seu principal construtor de marionetas foi Júlio de Sousa. Construiu marionetas como sendo caricaturas de artistas e outros membros da sociedade da época, com textos de Oliveira Guimarães. Quanto aos materiais usados na construção e como seria, não se encontrou registos. Quanto à manipulação seria de luva, por haver referência a *Teatro de Fantoques*, que nos leva também a pensar que algumas partes das marionetas seriam em tecido (G.M.M.L., s.d.).

*O Teatro de Branca – Flor*, inicia-se em 1958, sob a responsabilidade da escritora Lília da Fonseca, que escreve os textos, encena e constrói as marionetas. Começa por construir marionetas de luva, “*mas com a evolução dos seus estudos sobre as diferentes técnicas de manipulação, opta pela construção e utilização maioritária de marotes, ou a utilização em cada espectáculo de ambas as técnicas*” (Ribeiro, 2007: 19). As suas marionetas são construídas em tecido, não só o fato, como também, a cabeça.

As guaritas eram amplas, de modo a que os vários manipuladores pudessem movimentar-se com liberdade e de forma a utilizar vários cenários sobrepostos.

O seu repertório é dedicado ao público infantil e tem um carácter pedagógico. Utiliza esta forma de teatro, para apresentar as suas histórias, porque o considera rico com o cruzamento das várias vertentes artísticas e contribui para uma educação estética.

Participou em vários festivais nacionais e internacionais de marionetas (Ribeiro, 2007)

**Helena Perestrelo** criou as marionetas para o seu próprio Teatro de Bonifrates e iniciou-se em 1956. Era acompanhada com uma pequena orquestra, com músicos da Orquestra Sinfónica Nacional.

Representou com o seu Teatro de Bonifrates vários textos de Luís Oliveira Guimarães, Silva Bastos e Aida Oliveira Tiago.

As suas marionetas participaram em programas infantis de televisão.

A sua irmã **Maria Emília Perestrelo**, depois de se aposentar, começou a criar e a construir as suas próprias marionetas de luva, em pano/tecido, como forma de ocupar o tempo livre.

As suas personagens eram caricaturas de figuras públicas da década de 1980. Também apresentou os seus trabalhos em programas infantis de televisão, com textos de Maria Alberta Meneres e Natércia Rocha (G.M.M.L., s.d.).

A Companhia de **Ópera Buffa** iniciou a sua actividade em Maio de 1973, pelas mãos do músico José Alberto Gil, pelo tenor Fernando Serafim e pela artista plástica e marionetista Helena Vaz, com o objectivo de aplicar os conhecimentos do estudo da Ópera Cómica do século XVIII, para cantores e marionetas. Foram mantidas as características históricas e psicológicas das personagens. Esta companhia muda de nome em 1974, passando a chamar-se Marionetas de S. Lourenço e o Diabo – Teatro de Ópera. Era composta por dez elementos. Um Director (José Alberto Gil), a criadora das marionetas (Helena Vaz), cantores, manipuladores e técnicos. O número de músicos podia variar entre os dois e os cinco, conforme a peça a apresentar (Almeida, 2007).

Esta Companhia marcou o teatro de marionetas em Portugal, adquirindo a sua própria técnica de manipulação e encenação. O grupo percorreu o País e participou também em alguns festivais de marionetas no estrangeiro. Era uma Companhia itinerante e tinha a particularidade de se apresentar, nas suas deslocações, numa

carroça puxada por um cavalo, para representar o caminho percorrido pelo teatro ambulante de marionetas. Nos espectáculos eram apresentados textos clássicos portugueses que, apesar de valorizar a vertente popular, também eram eruditos (Santos, 2001). Temos como exemplo deste género teatral, a obra de António José da Silva – *O Judeu*.(G.M.M.L., s.d.)

Esta Companhia sentiu necessidade de recolher e preservar as suas marionetas e pertences, e foi a partir desta necessidade que surge o primeiro projecto português de um Museu da Marioneta e assim nasceu, em 1987 – Museu da Marioneta de Lisboa (Almeida, 2007).

José Carlos Barros, outro nome importante na pesquisa e exploração de várias formas de manipulação e de cruzamento entre marionetas e actores/cantores/músicos/bailarinos, cria, na década de 70, com o professor Carlos Cabral, a Companhia de Marionetas – *Grupo de Fantoques Perna de Pau*. Esta Companhia prepara e exhibe espectáculos para programas de televisão.

Actualmente dirige a Associação Cultural, *Criadores de Imagens – Teatro de Marionetas*. É uma Companhia itinerante, com a qual continua a experimentar novas formas de fazer teatro de marionetas e baseia o seu repertório em textos de autores lusófonos (C.B.M.E., 2009).

Também criado na década de 70 (1975), o projecto *TRULÉ – Investigação de Formas Animadas*, com sede em Évora, com direcção de Manuel Costa Dias, procura, experimenta e divulga (Portugal e estrangeiro), várias formas de construção e manipulação de marionetas (C.M.S., 2007).

Em 1985, é fundada a *Associação Cultural Marionetas de Lisboa*. Um grupo de actores, dramaturgos e artistas plásticos investiga a arte da marioneta na história e procura novos conceitos, uma renovação estética e aplica novas técnicas de construção

e manipulação. Em 1986, a Associação de Críticos de Teatro, atribuiu-lhe o prémio de reconhecimento pela qualidade e inovação do trabalho desenvolvido (Idem, 2007).

O *Teatro de Marionetas do Porto*, criado em 1988, tem dedicado o seu trabalho à pesquisa e recuperação das formas mais tradicionais de teatro de marionetas, como o D. Roberto. Por outro lado, tem explorado e experimentado diversas formas contemporâneas de construir, manipular marionetas e interagir com outras especialidades artísticas, como a dança, a música e as artes plásticas. Um dos nomes mais sonantes desta Companhia é João Paulo Seara Cardoso (Carvalho, 2005).

A Companhia *Era Uma Vez...Teatro de Marionetas*, criada em 1991, por José Carlos Alegria, dedica-se à exploração do teatro de marionetas de luva. Os seus espectáculos integram, quase sempre, dois manipuladores (Alegria e filho), que exige, neste tipo de manipulação, uma grande concentração e coordenação entre ambos. As suas marionetas são construídas em pasta de papel (cabeça/membros/adereços), tecido (corpo da marioneta) e madeira (adereços/cenário/guarita) (C.M.S., 2007).

A *Tarumba*, criada em 1993, é uma Companhia profissional de teatro de marionetas. Tem desenvolvido projectos que divulgam e promovem esta forma de teatro, quer em Portugal, quer no estrangeiro. Desde 2001, é responsável pela programação do FIMFA – Festival Internacional de Marionetas e de Formas Animadas de Lisboa.

Também formada em 1993, a Companhia *S. A. Marionetas – Teatro e Bonecos*, depois de se chamar “Pequenos Comediantes de Trapos e Farrapos” e de ter o formato de teatro escolar, passou a ser um conjunto de profissionais, que investiga e experimenta novas formas estéticas de teatro de marionetas e as cruza com técnicas tradicionais, promovendo esta forma de teatro junto do público infantil. Desde 1997 organiza o Festival “Marionetas na Cidade”, em Alcobaça (Idem, 2007).

*Mestre Filipe e as suas Marionetas* é uma Companhia de teatro de marionetas, dirigida pelo Mestre Filipe, que dirige a sua actividade para o público mais jovem. Após os espectáculos, usa a marioneta como objecto didáctico, em *oficinas* onde explora e ensina a construção e manipulação das suas marionetas (Idem, 2007).

*Delphim Miranda*, Professor da disciplina de Educação Visual e Tecnológica, com alguma experiência em teatro, descobriu, nas suas aulas, o teatro de marionetas. Achou que seria uma unidade de trabalho “*capaz de envolver os alunos em todas as áreas expressivas*” (C.M.S., 2007: 114). O seu interesse por esta área artística foi tal, que começou a escrever histórias, a construir as suas próprias marionetas e a contracenar com elas. Na sua construção usa, essencialmente, papel e cola, cartão, madeira, tecido e algum reaproveitamento de materiais. Utiliza várias técnicas de manipulação, mas prevalece a manipulação à vista (C.M.S., 2007).

**T. F. A. - *Teatro de Formas de Animadas***, esta Companhia foi criada em 1998, com sede em Vila do Conde, direcciona o seu trabalho para o público juvenil. Um dos seus espectáculos mais divulgados é o “Mamulengo do João Redondo”, em que o teatro de marionetas tradicional português – D. Roberto, cruza as suas características com o teatro de marionetas tradicional brasileiro – Mamulengo (C.B.I.M.E., 2007).

Também em 1998, foi fundada a Companhia *Valdevinos – Teatro de Marionetas*, com o objectivo de recuperar a tradição de teatro de marionetas tradicional Português – D. Roberto. Actualmente, nos seus espectáculos, também são manipuladas marionetas de vara e de fio. Esta Companhia procura novos materiais nas suas construções, privilegiando aqueles que melhor se adaptam às técnicas de moldagem e posterior criação de expressividade na marioneta (C.M.S., 2007).



A ligação entre as tecnologias de multimédia e o teatro tradicional é uma constante no trabalho da Companhia *Teatro de Ferro*. Criada em 1999, sediada em Gaia, com direcção artística de Igor Gandara (Idem, 2007).

Muitas outras companhias portuguesas de teatro de marionetas exploram as potencialidades desta forma de teatro. A partir do ano 2000, nos vários festivais que se realizam pelo País, podemos verificar o aparecimento de companhias novas, com novidades estéticas, cénicas e dramáticas: *Marimondo; Limite Zero; Teatro e Marionetas de Mandrágora; Maurioneta; Pandora Teatro; Partículas Elementares – Teatro de Marionetas; Projecto VATE – Companhia de Teatro de Algarve; Alazarra – Teatro de Marionetas; Circolando; Fio D’Azeite- Grupo de Marionetas*, entre outras.

#### **4.7 Transformação e desenvolvimento do Teatro de Marionetas a partir do século XX**

No final do século XIX, foi visível, em toda a Europa, a decadência do teatro de marionetas. A preocupação de transmitir obra literária e artística decaiu, as apresentações são cada vez mais espectaculares e tecnicistas. Os truques mecânicos de manipulação dos bonecos passam a ser segredos bem guardados, até mais importantes que os textos contados (Amaral, 1996).

As populações cresceram, deslocaram-se. As zonas urbanas aumentaram. Surgiram novidades nos meios artísticos, como o cinema. Tudo isto contribuiu para um enfraquecer do teatro de marionetas. Algumas companhias, com sede nos meios mais populacionais, conseguiram sobreviver a esta crise no teatro de bonecos, pois contavam com apoios públicos. As outras, na sua grande maioria, eram patrocinadas por instituições privadas, que fizeram um aproveitamento didáctico-pedagógico desta forma de teatro.

No início do século XX, começam a verificar-se algumas modificações no trabalho das companhias de marionetas, que além das novidades técnicas, utilizam também formas animadas tradicionais. Richard Teschner é disso exemplo. A partir de 1906, com a fundação do seu teatro de marionetas, em Viena, Teschner, utiliza marionetas tradicionais (tanto ocidentais como orientais) e aplica novas técnicas de manipulação.

Outros grupos de actores, marionetistas e artistas plásticos seguiram o exemplo de Teschner e até copiaram algumas das suas bases de trabalho, como o casal Effimova, na Rússia, que usou a manipulação com vara das marionetas Javanesas, também já usada por Teschner.

No princípio do século, durante a ocupação nazi na Tchecoslováquia, temos espectáculos de marionetas clandestinos, que eram realizados em caves ou sótões particulares. Esta fachada de entretenimento tinha como objectivo principal passar informações, mas também serviram como meio de desenvolvimento do teatro de marionetas - Teatro de Marionetes de Munique (1905); Teatro de Baden-Baden (1911); Teatro de Praga de Josef Skupa (1918) (Idem, 1996).

A companhia de teatro de marionetas italiana, Dei Piccoli de Podreca, foi criada em 1914 e integra no seu repertório experiências futuristas. Transforma objectos do quotidiano em marionetas, dando-lhe movimento e voz. Há também, o Teatro de Podrecca Balli Plastici, criado em 1918, que baseia a sua acção teatral no movimento de elementos visuais. Nas suas representações, a que chamam de *Dramas de Objectos*, as personagens são cadeiras, mesas, formas em madeira, tecidos, que dançam por entre o efeito de luzes em substituição dos bailarinos. Ainda na primeira década, Oskar Schlemmer, marcou o teatro de marionetas contemporâneo, transformando os actores e bailarinos em figuras geométricas móveis. Criou bailados para actores-marionetas, marionetas e figuras geométricas, construídas em cartão ou

metal. Todos contracenam, num palco com várias escadas e andaimes e outras estruturas metálicas (Ribeiro, 2002). Uma das suas obras mais conhecidas foi o Triadisches Ballet, um Bailado de Figuras Geométricas.

Nas décadas de 20/30 temos a Companhia Petrouchka de Leninegrado, Os Companheiros da Marionete, de Marcel Temporal e Teatro do Arco-íris de Géza Blattner, em França. Em Inglaterra, British Puppet and Model Theatre Guild e a Educacional Puppetry Association. Em Moscovo, a Central de Marionetes, com a direcção artística de Sergei Obraztsov, que depois de muita pesquisar sobre marioneta de luva, criou um novo género de manipulação, em que a mão encarna a personagem e o antebraço é o corpo da marioneta (Idem, 2002).

Nos finais da década de 20, renasceu a arte do teatro de marionetas, com a criação, em Praga, em 1929 da UNIMA, União Internacional das Marionetas. Esta Associação colabora na difusão do teatro de marionetas. Conta com várias ramificações em vários pontos do Mundo, que ajudam a difundir a arte de trabalhar as marionetas assim como a criação de novas formas animadas. Organizam, desde 1961 (1º Festival realizou-se na cidade de Charleville - França), festivais internacionais de teatro de marionetas, com o objectivo de troca de ideias, entre marionetistas, manipuladores/actores, construtores e estudiosos e promover novas formas de manipulação e construção, novas companhias e manter visível as marionetas tradicionais.

É a partir dos anos 50 que se cria uma nova forma de manipulação, aquela em que o manipulador passa a estar à vista do público. Por um lado, parece que o mistério da manipulação das marionetas foi desvendado, mas por outro lado, com a presença do actor/manipulador a curiosidade e o mistério aumentam (Carvalho, 2005).

Nos anos 50 e 60, as técnicas tradicionais do teatro de marionetas, conjugam-se com a tecnologia e criam novos efeitos cénicos. As marionetas passam a ter a mesma

importância que o actor, a máscara e os objectos do teatro em geral. Exemplo disso é Michael Meschke, marionetista Sueco, que desenvolve a técnica que promove a união entre actores, marionetistas, sombras e objectos animados. A Companhia Checa Drak, segue a mesma linha de trabalho e explora a interacção entre marionetas, actores e objectos, mas em contexto de teatro épico, numa cenografia complexa e surreal (Ribeiro, 2002).

Em 1962 nasce, em Nova York, pelas mãos do escultor Peter Schumann, o *Bread and Puppet Theatre*. Intitula-se uma Companhia de Teatro de Formas Animadas, onde trabalham, não só actores, mas também músicos, poetas, artistas plásticos, estudantes, etc. É conhecida por animar esculturas, semelhantes às primitivas esculpidas em madeira e pedra (Amaral, 1996).

Nos anos 70, Joan Baixas e o seu Teatro La Claca, em Barcelona, transformam a pintura em formas animadas. Miró foi um dos pintores que trabalhou com Baixas (Ribeiro, 2002).

O Francês, Philip Genty, trabalha o movimento, entre a dança e o teatro de marionetas. Utiliza a manipulação à vista, num teatro que procura a força da imagem, em detrimento do texto. Genty defende que as marionetas devem ser construídas pelos actores/manipuladores, de forma a criar maior intimidade entre actor/marioneta (Amaral, 1996).

Stuffed Puppet Theater foi criado em Melbourne (Austrália), em 1976, por Neville Tranter. Manipula marionetas de tamanho real, com as quais confronta o público, com os seus medos e sonhos, combinado com humor (CBIME, 2009).

A Companhia Holandesa, Figuretheater Tringle, criada em 1979 e dirigida por Henk Boerwinked, com formação em artes plásticas, procura o movimento depois da marioneta estar construída. As marionetas criam a história, não nascem de uma história. As personagens são antropomórficas e a mensagem é transmitida através do

gesto. Não são usadas palavras, nem qualquer tipo de som (Idem, 1996). Em alguns espectáculos, os gestos são tão lentos que se aproximam da obra escultórica e minimalista (Ribeiro, 2002).

No teatro de marionetas de sombra, a Companhia Gioco Vita, italiana, manipula e explora as potencialidades da sombra, que contracena com actores, num espaço cénico mais alargado, com novas técnicas de produzir luz, de aplicar cor e de criar proporções (Martins, 2006). Outro manipulador de sombra é Tadeusz Wierzbicki, que cria as suas personagens a partir da luz solar, com o auxílio de espelhos, vidros, metais e plásticos, apresentando os seus espectáculos ao ar livre (Ribeiro, 2002).

No teatro de marionetas, a utilização de objectos e a sua manipulação, são cada vez mais usados como uma variedade de teatro, utilizada por várias companhias. Nos últimos anos o teatro de marionetas com objectos tem sido mais valorizado, pois a presença do actor/manipulador tornou-se mais visível e a manipulação à vista está, quase sempre, presente nesta forma de teatro. Temos como exemplos de companhias: Théâtre Cuisine, que aproxima o seu trabalho das artes plásticas; Théâtre Automatique, que também está próximo das artes plásticas, que se fundem com a mecânica, criando objectos mecanizados, *“transmitindo uma visão sensorial do mundo”* (Ribeiro, 2002: 8); Turak Théâtre, é uma companhia de teatro de objectos e de marionetas contemporâneas, fundada em Lyon (França), em 1985, por Michel Laubu, explora uma variedade enorme de objectos, desde o pequeno brinquedo, a um casaco comprido, passando por vários objectos de uso doméstico, contracenando com máscaras com semelhanças entre si, como se fossem todos da mesma família. Com estes elementos, desenvolve um teatro visual, em que cruza a dança, o gesto e as artes plásticas, criando imagens com várias interpretações (Turak, 2009).

Ana Maria Amaral (1996) cita Baudrillard que divide os Objectos em funcionais e não-funcionais. Cita também Sarane Alexandrian que classifica os

Objectos em cinco categorias: 1- Objectos domésticos, os que ajudam nas necessidades das lidas caseiras, ampliando os gestos humanos; 2- Objectos decorativos; 3- Objectos manifestos, que têm como função demonstrarem sentimentos como, por exemplo, presentes; 4- Objectos poéticos, criados por associações de ideias; 5- Objectos sagrados, por exemplo, ex-votos, fetiches, relíquias. Considera ainda importante o grupo de Teatro Delle Briciole, que se dedica ao Teatro de Objectos e a divisão que fazem em quatro categorias: os de material bruto (pedras, areias, etc.); os utensílios (garfos, tesouras, etc.); os que são produtos (bonecos, brinquedos) e os que são símbolos. Os actores desta Companhia manipulam as Marionetas e os Objectos num ambiente de penumbra, criando uma ilusão teatral no seu pequeno espaço cénico, onde contracenam com máquinas que se movimentam sozinhas (Ribeiro, 2002).

É importante conhecer estas classificações e outras que possam surgir e levá-las em consideração durante o processo de observação dos Objectos (Amaral, 1996). O sucesso da construção e manipulação depende da adequada utilização dos objectos e de uma minuciosa observação de todas as suas capacidades dramáticas.

A Companhia inglesa, The Whalley Range All Stars, formada em 1982, por Eduard Taylor e Sue Auty, observam o sentido dramático de um determinado objecto/função e através de técnicas de Artes Visuais, adaptam-no ao espectáculo, como o “*Compost Mentis*”, espectáculo que promove o uso da compostagem, em que a Marioneta é o monte de folhas para decompôr (W. R. A. S., 2009).

A presença da Marioneta continua visível e activa na cena teatral contemporânea, mantendo todo o mistério que a caracteriza. A sua versatilidade torna-a um elemento experimental por excelência, levando-a a adaptar-se à evolução artística (Ribeiro, 2002).

Assim, o Teatro de Marionetas contemporâneo procura uma linguagem estética própria e integra diversos universos artísticos, com tendência para cruzar novos

conceitos de criação artística e abrir-se ao mundo para absorver novas realidades. Por isso “*revela uma capacidade, como nenhuma outra forma dramática, de incorporar e transformar, com poderosa eficácia, as novas linguagens cénicas, os novos modelos visuais, os novos sentires de um mundo pós-moderno*” (Cardoso, 2007: 55).

## 5. Abordagem Técnica

### 5.1 Tipos de Manipulação

Podemos considerar três grandes grupos de manipulação (Fig.5), que são definidos pela posição do manipulador em relação à Marioneta.

#### ***Manipulação Inferior***

*O manipulador movimenta a Marioneta por baixo;*

#### ***Manipulação Frontal***

*O manipulador movimenta a Marioneta à sua frente;*

#### ***Manipulação Superior***

*O manipulador movimenta a Marioneta por cima;*



Fig. 5- Grupos de manipulação, desenho Manuel Dias (1998).

#### 5.1.1 Manipulação Inferior

##### 5.1.1.1 Marioneta de Luva

A Luva, aplicada à cabeça da Marioneta, cobre a mão e o braço do manipulador, que se mantém na posição vertical. Os dedos da mão e o pulso do manipulador é que produzem os movimentos da Marioneta.

Ainda a partir das Mãos, outros Marionetistas criaram várias personagens: Yves Joly explorou as mãos nuas (fig.6); Obraztsov explorou os dedos (fig.7) e Jim Henson explorou o movimento da mão entre o dedo polegar e os restantes dedos (fig.8).

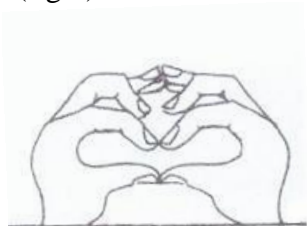


Fig. 6 - Mãos nuas de Yves Joly, desenho de Manuel Dias (1998).

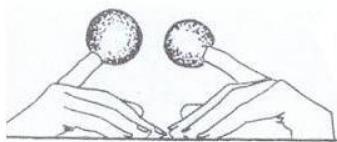


Fig. 7 - Exploração das mãos de Obraztsov, desenho de Manuel Dias (1998).



Fig. 8 - Movimento entre dedos no interior da Marioneta, desenho de Manuel Dias (1998).

### a) Construção da Cabeça

O material para a construção da cabeça deve ser leve e fácil de manusear, tendo em conta a Marioneta pretendida. Os diferentes materiais proporcionam diferentes perspectivas, experiências e objectivos.

A partir dos dez anos de idade, as crianças podem construir Marionetas com materiais mais resistentes e duradouros. Seja qual for o material utilizado é indispensável que a cabeça tenha um orifício para que o manipulador introduza o dedo (fig.9). Dependendo do formato da cabeça, assim será mais ou menos atrás da abertura do pescoço. A sua largura deverá ser relativa ao dedo do manipulador. Se for muito larga, o manipulador perde o controlo da cabeça e se for muita estreita, não cabe o dedo do manipulador e este nunca a conseguirá controlar.

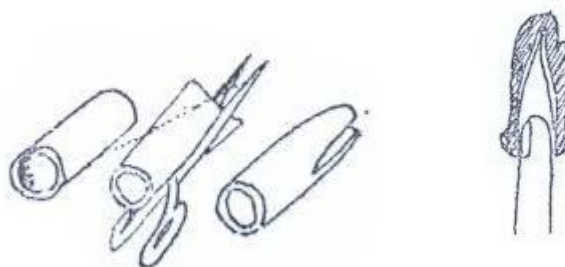


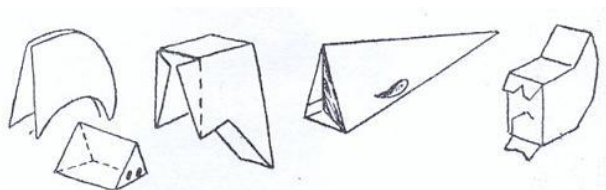
Fig. 9 - Construção do tubo para introduzir o dedo do manipulador (Magalhães, 1974).



Para construir a cabeça é preciso primeiro pensar na sua estrutura e depois aplicar os pormenores e relacioná-los. Este processo pode ser construído de forma definitiva (modelagem), ou ser moldada numa massa pesada, como o barro (moldagem) e depois coberta por uma massa mais leve (receitas de massas em anexo), como a pasta de papel e retirado o seu interior (o barro mantém-se húmido), depois de seco o contra molde.<sup>3</sup>

Com a utilização de qualquer massa, os pormenores, como o nariz e as orelhas, podem ser modelados à parte, ou com o apoio de armações em cartolina (fig.10) e depois com a massa ainda fresca, são aplicados à cabeça. Depois da massa seca, pode ser passada uma lixa fina para aperfeiçoar o trabalho.

Fig. 10 - Armações em cartolina para aplicar na cabeça da Marioneta (Magalhães, 1974).



Para a construção e aplicação dos pormenores é preciso conhecer algumas técnicas básicas de criar a estrutura da cabeça, vamos começar pela mais utilizada. É de fácil execução e o material a utilizar é de simples aquisição: meia velha (algodão, Lycra, vidro, etc.); material para enchimento, que pode ser areia ou serradura; uma vara, um pau ou uma cana, para suporte da cabeça da Marioneta; fio de algodão; garrafa de vidro para suportar a vara com a cabeça da Marioneta.

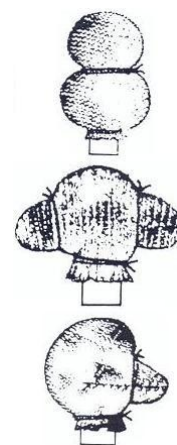


Fig. 11 - Base da forma da cabeça, (E.T.M., s.d.)

Depois de reunido o material necessário e organizado o espaço de trabalho, iniciamos o processo com o enchimento da meia com areia bem molhada.

Introduz-se a vara no interior da meia, bem no centro, depois prende-se bem a meia à vara com o fio, criando o formato da cabeça (fig.11) e coloca-se a outra ponta da vara no interior do gargalo da garrafa.

<sup>3</sup> Ver ANEXO 2 - Massas para Modelagem/Moldagem

A seguir é aplicada a pasta de papel sobre a meia, envolvendo-a com uma camada uniforme até ao gargalo.

É modelado o rosto da personagem pretendida. Depois da cabeça bem seca, dá-se início à pintura. Por fim, retira-se o fio, a vara (com movimentos rotativos) e a areia. A cabeça da Marioneta está pronta para ser aplicada ao corpo (vestuário em forma de luva). (Martinho, 1993)

A cabeça da Marioneta também pode ser construída em tecido. Depois de estudada a sua forma, são recortados dois perfis, deixando uma margem para que depois de cosidos fiquem com bainha. Deve haver a preocupação de deixar um pescoço comprido e largo o suficiente para colar o tubo/cone para entrada do dedo do manipulador. Assim é criada uma espécie de saco de pano, que depois de cheio com algodão (ou restos de tecidos) transforma-se na cabeça da Marioneta. Os pormenores podem ser bordados ou aplicados com cola.

Também podemos construir a cabeça em madeira. Uma só peça talhada, ou vários elementos sobrepostos. Esta é a técnica de construir a cabeça mais aliciante para os alunos mais velhos (com menos aproveitamento escolar), pois permite o uso de ferramentas mais complicadas de manusear e até ferramentas eléctricas (fig.12).



Fig. 12 - Modelos de cabeças construídas em madeira (Magalhães, 1974).

A cabeça da Marioneta de Luva pode ser construída com pedaços de cartão (fig.13), sendo montada de forma faseada, com a aplicação de várias peças em cartão dando o contorno desejado, como descreve a figura abaixo. Depois de todas as peças colocadas, a cabeça deve ser coberta com pasta de papel, ou papel embebido em cola.

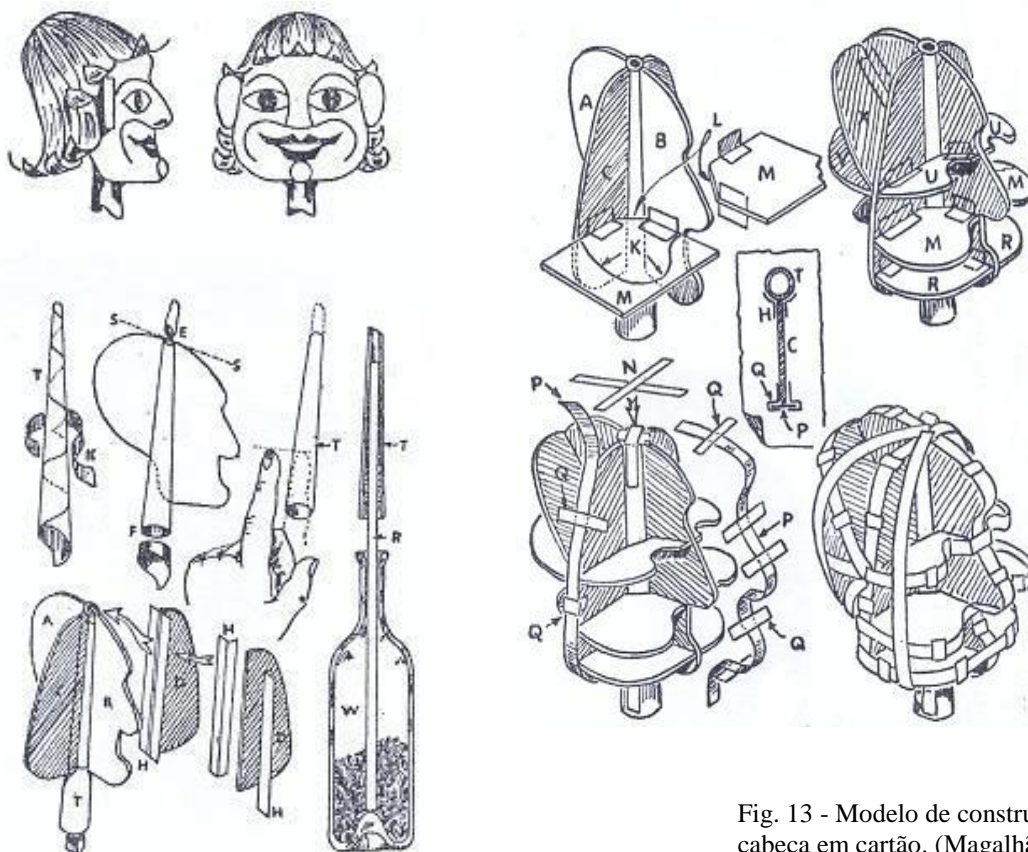


Fig. 13 - Modelo de construção de cabeça em cartão. (Magalhães, 1974)

Nesta forma de construir a cabeça é necessário ter em atenção que o cartão não deve ser molhado, senão torna-se pesado e de difícil manipulação.

### **b) Construção da Luva**

Para a construção da luva, partiremos de um pedaço de tecido, dobrado ou em duplicado, proporcional à cabeça da Marioneta e à mão do manipulador e do tipo de luva seleccionado. (fig.14). Cosem-se as duas partes, deixando por coser a abertura do pescoço, das mangas e a parte inferior da luva (onde o manipulador introduz a mão).

A luva deve calçar a mão do manipulador e prolongar-se até ao cotovelo.

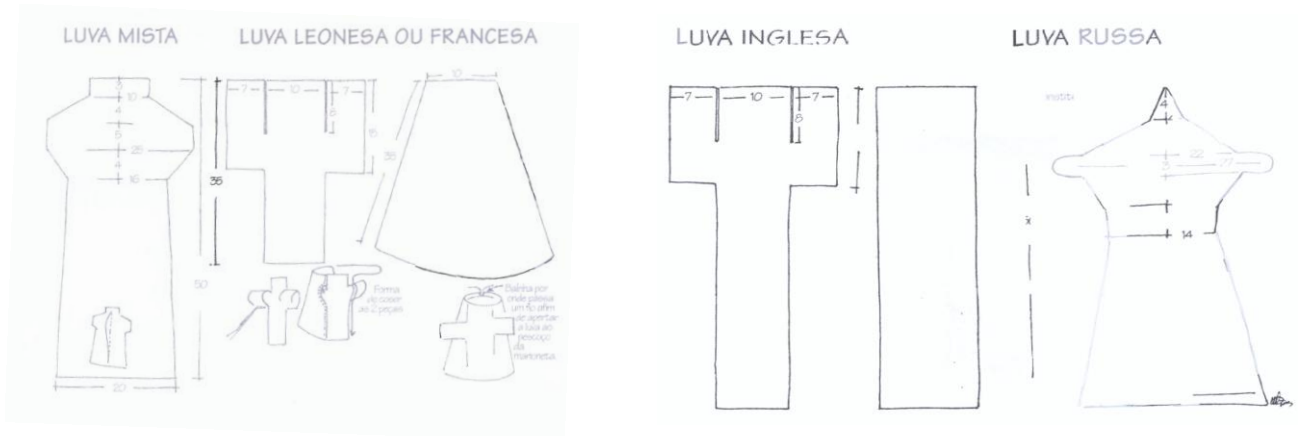


Fig. 14 - Tipos de Luva, desenho de Manuel Dias (1998).

Dentro da luva, os dedos serão distribuídos conforme a necessidade de manipulação da Marioneta, tendo em conta o peso e o tipo de Marioneta de Luva (fig.15)

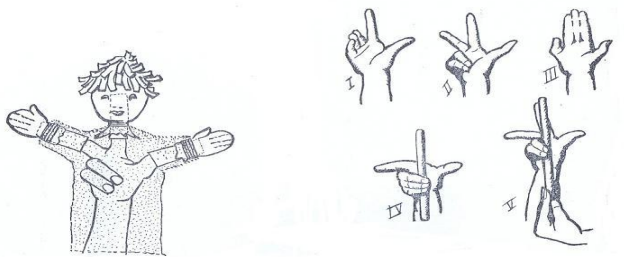
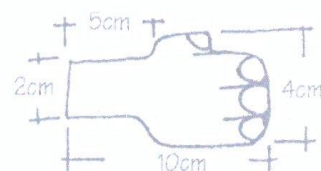


Fig. 15 - Distribuição dos dedos da mão dentro da luva (Magalhães, 1974).

### c) Construção das Mãos

Para a construção das Mãos deve ser criado um molde para que as duas sejam iguais. (Fig.16 e 17) Nem sempre interessa o pormenor dos dedos. Estas podem ser feitas em vários materiais: tecido da luva, em couro, em arame, esferovite, cartão ou madeira (produz som), (Fig.18/21) ligadas às mangas (cosidas ou coladas).

Fig. 16 - Molde com dedos e medida standart, desenho de Manuel Dias (1998).



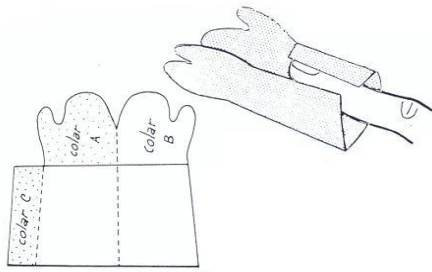


Fig. 17 – Molde só com polegar.  
(Magalhães, 1974)



Fig. 18 - Construção da mão em madeira,  
desenho de Manuel Dias (1998).



Fig. 19- Construção da mão em arame,  
desenho de Manuel Dias (1998).

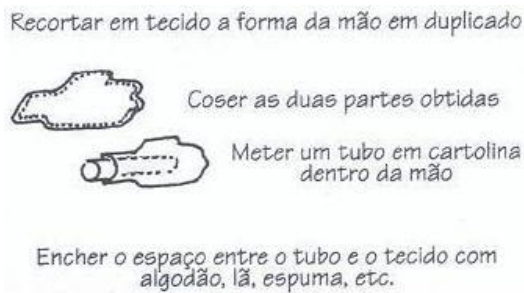


Fig. 20 - Construção da mão em tecido,  
desenho de Manuel Dias (1998).



Fig. 21 - Construção da mão em esferovite,  
desenho de Manuel Dias (1998).

#### d) Apontamentos Técnicos

O manipulador, depois de conhecer a sua Marioneta, deve ensaiar os aspectos técnicos da manipulação para se adaptar à personagem que tem de interpretar. Deve

estudar as suas capacidades dramáticas (Fig.22) e o seu movimento. (Fig.23)

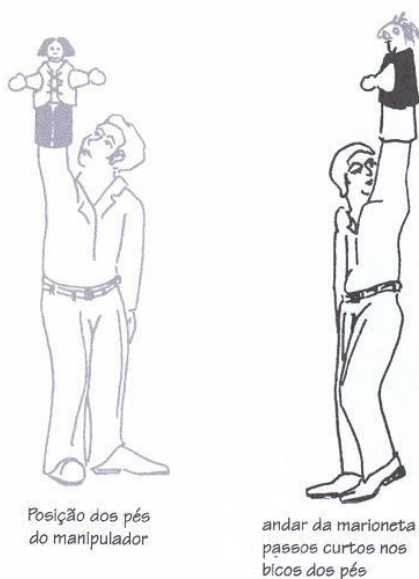


Fig. 22 - Adaptação à Marioneta – treino das capacidades dramáticas, desenho de Manuel Dias (1998).

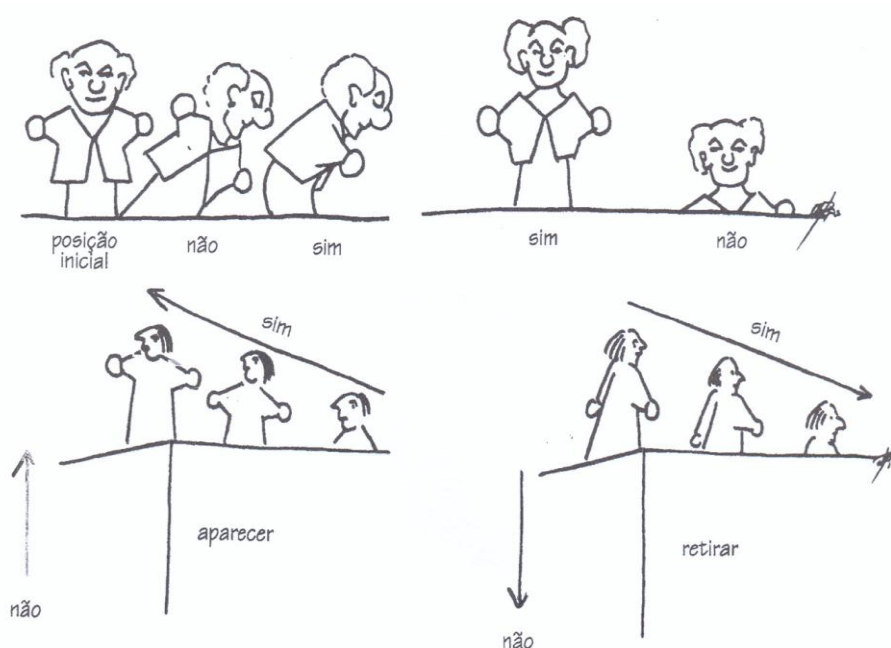


Fig. 23 - Adaptação à Marioneta – Movimento, desenho de Manuel Dias (1998).

O Manipulador deve ainda conhecer a forma como a sua Marioneta vai interpretar as acções básicas. (Fig.24)



Fig. 24 - Manipular acções, desenho de Manuel Dias (1998).

Quando se manipula uma Marioneta de Luva, é sempre importante que o boneco não deixe cair a cabeça (por isso também devemos ter em atenção a construção da cabeça adaptando-a ao manipulador) temos de aprender a controlar o gesto do braço e da mão (dentro da Marioneta) e coordenar a deslocação do braço ou dos braços, se for o caso de manipular dois bonecos em simultâneo. Se for cada Marioneta manipulada por um só indivíduo, é também necessário uma coordenação de movimentos em conjunto, quer do corpo, quer no espaço. (Leenhardt, 1997)

### 5.1.1.2 Manipulação de Vara

A Marioneta de Vara é suportada por uma vara central, que movimenta todo o corpo, orientada na vertical até à cabeça da Marioneta. Na base da cabeça é aplicado uma vara horizontal ou outra forma que possa criar os ombros. Os braços são suspensos de modo a moverem-se livremente, os seus movimentos são controlados por duas varas, ou varetas muito finas, presas nos *pulsos* da Marioneta, ou de uma forma mais simples, com um fio em cada ombro onde estão penduradas as mãos. Deste modo é possível executar os variados gestos e movimentos pretendidos.

O Manipulador da Marioneta, para suportar a vara central, assenta-a num cinto colocado no seu corpo deixando livre uma das mãos, ou ambas, dependendo da manipulação das mãos, podendo o Marionetista também emprestar as suas mãos á Marioneta. (Dias, 1998)

A Marioneta de Vara também pode tomar o nome de *Marote* (Fig.25).

Quando as Marionetas de Vara têm grandes dimensões, de tal forma que o seu movimento só é possível quando manipuladas por um grupo de pessoas, dá-se o nome de *Manipulação de Vara Colectiva* (fig.26), exigindo coordenação entre todos os elementos.



Fig. 25 - Marote,  
desenho de Manuel Dias (1998).



Fig. 26 - Manipulação de Vara  
Colectiva, desenho de Ana Dias (2009).

Outra variedade de Marioneta de Vara é a manipulação de Vara em Harmónio (fig.27). Esta Marioneta é mais vulgar no universo infantil, mas tem imensas potencialidades e pode ser construída em vários tamanhos (fig.28), desde o vulgar, pequeno, à Marioneta gigante, com aplicação de uma manipulação colectiva.

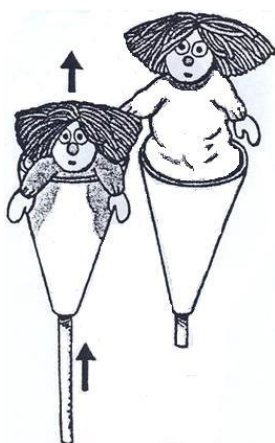


Fig. 27 - Manipulação de Vara em  
Harmónio, (Areal, 1990)

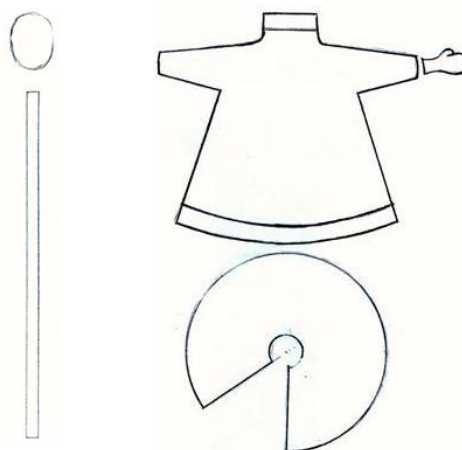


Fig. 28 - Moldes para construção de  
marioneta de vara em harmónio, desenho  
Fátima Mártires (2009).



## 5.1.2 Manipulação Frontal

### 5.1.2.1 Marioneta de Sombra

As personagens são apresentadas através da projecção das imagens numa tela translúcida, com um ponto de luz por detrás da tela. (Fig.29) Outra técnica de iluminação, é projectar a luz para um fundo branco, criando um cenário iluminado. As Marionetas de Sombra são manipuladas à frente da tela. (Fig.30)

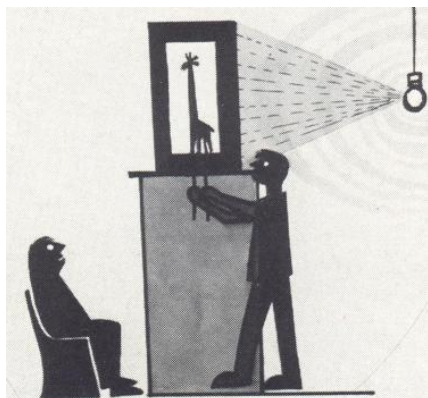


Fig. 29 - Marioneta de Sombra atrás da tela (Lange, 2000).

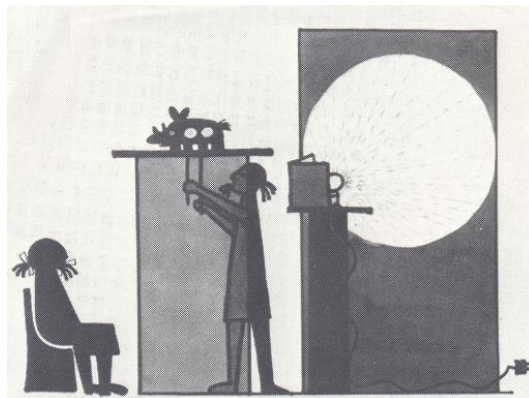


Fig. 30 - Marioneta de Sombra á frente da tela (Lange, 2000).

O Manipulador movimenta a sua Marioneta entre a luz e a tela que é reflectida em espelho para o espectador (Fig.31).

São várias as técnicas de manipulação para segurar e movimentar as Marionetas, umas de menor dificuldade e outras exigem do manipulador uma maior perícia. Assim, existem duas formas básicas de manipular Marionetas de Sombra: de baixo, com as varas ou varetas e por detrás, com armações horizontais (Magalhães, 1974).

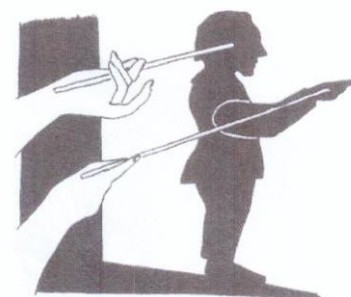


Fig. 31 - Manipulação da Marioneta de Sombra, Desenho de Manuel Dias (1998).

A manipulação das Sombras pode ser controlada por varas, varetas, ou tiras de cartão, se as figuras forem de manipulação simples (Fig.32). Se a manipulação for de dificuldade média, as Marionetas são controladas por varetas e/ou fios (Fig.33) e já existem articulações. Se a manipulação exigir mais perícia, então é controlada por fios,

varetas e tem várias articulações, de tal forma que a personagem pode falar, articulando a boca e os olhos (Fig.34).

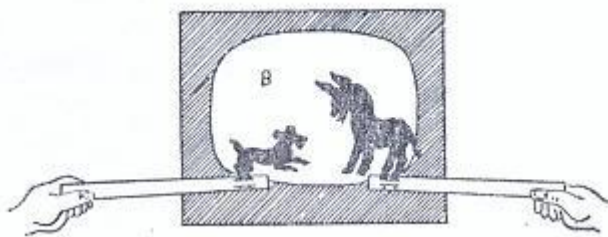


Fig. 32 - Manipulação simples. (Magalhães, 1974)

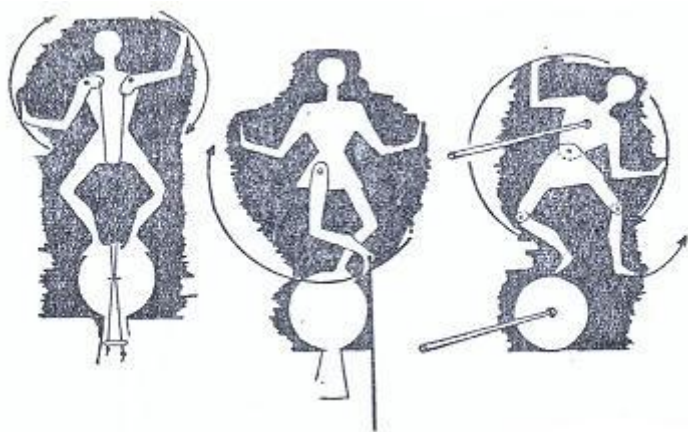


Fig. 33 - Manipulação de dificuldade média. (Magalhães, 1974)



Fig. 34- Manipulação de dificuldade elevada. (Magalhães, 1974)

### a) Construção

Para construir ou criar Marionetas de Sombra, basta recortar uma figura em papel com alguma opacidade, de modo a fazer sombra. Qualquer ponto de luz (candeeiro, lanterna) serve de iluminação para fazer experiências com materiais e formas.

Quanto aos materiais a utilizar na criação das formas: cartolina preta, para o recorte das silhuetas (fig.35), ou para o contorno da forma (fig.36); papel celofane colorido, para colorir o interior; ataches, para unir as partes e permitir o movimento (fig.37).

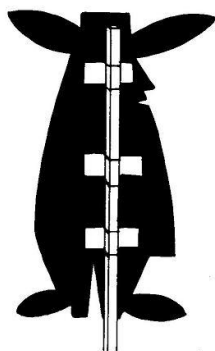


Fig. 35 - Silhueta simples, (Lange, 2000).



Fig. 36- Contorno da forma, (Lange, 2000).

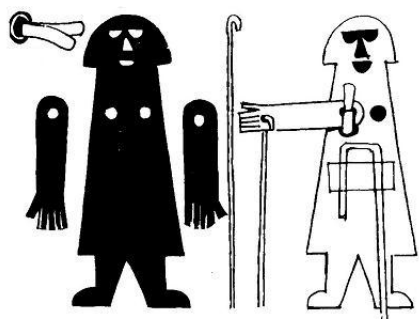


Fig. 37 - Montagem da Marioneta de Sombra, articulado com ataches (Lange, 2000).

Na construção da Marioneta de Sombra, é ainda possível movimentar e articular a cabeça em várias direcções, quer seja uma personagem humana, quer seja animal (Fig.38). Para isso, aquando da aplicação da vara de manipulação (que pode ser construída em madeira, arame, ou outro material resistente), deve ser colocado, em sítio estratégico, próximo da cabeça da Marioneta, uma *calha* (Fig.39), que pode ser construída em cartolina, ou cartão onde possa correr a vara que movimenta a Marioneta.

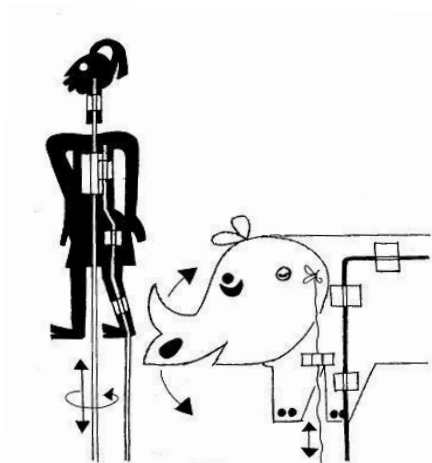


Fig. 38 - Movimento e articulação da Marioneta de Sombra (Lange, 2000).

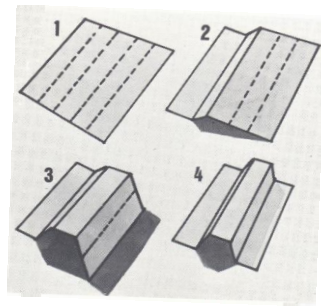


Fig. 39 - Construção da calha.  
(Lange, 2000).

### 5.1.2.2 Teatro Bunraku

A Marioneta Bunraku (Fig.40) é manipulada por três homens. Um manipula os pés e as pernas (Posição curvada), outro manipula o braço esquerdo e a mão esquerda e o outro movimenta o braço direito, a mão direita, a cabeça e o corpo.



Fig. 40 - Esquema da Marioneta Bunraku,  
desenho de Manuel Dias (1998).

Manuel Dias (1998) reconhece ainda a existência de mais três formas de manipulação frontal: A Marioneta reflectida com luz negra (Fig.41); a Marioneta ligada ao corpo do manipulador (Fig.42) e a Marioneta Escudo (Figs.43/45), na qual o Marionetista está escondido (ou veste a Marioneta)

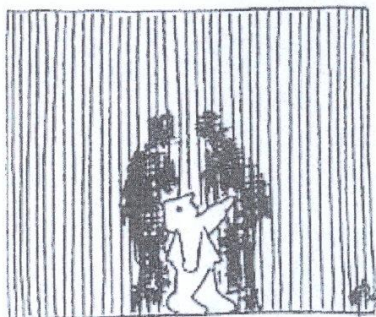


Fig. 41 - Marioneta reflectida com luz negra,  
desenho de Manuel Dias (1998).



Fig. 42 - Marioneta ligada ao corpo do  
manipulador, desenho de Manuel  
Dias (1998).

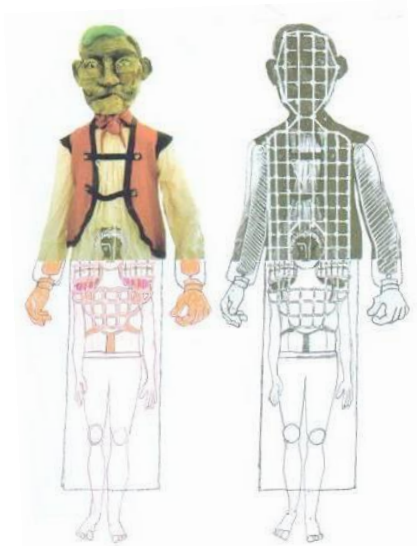


Fig. 43 - Marioneta Escudo (Matos, 2008).



Fig. 44 - Marioneta Escudo, (Porfírio, 2004).

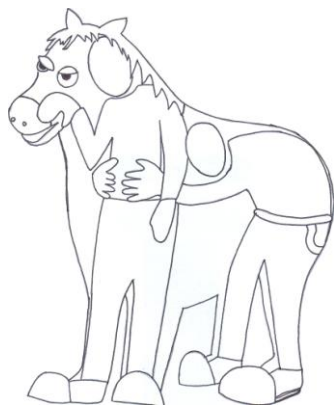


Fig. 45 - Marioneta Escudo, (Porfírio, 2004).

### 5.1.3 Manipulação Superior

#### 5.1.3.1 Marioneta de Fio

Exige mais perfeição na construção da marioneta, pela variedade de articulações a construir e a dificuldade em manipular as diversas variações, desde o tipo mais rudimentar, de fácil construção, até ao tipo mais elaborado, construído em madeira ou metal, com complicadas articulações e cruzetas de manipulação que vão ao pormenor de movimentar os dedos ou as pálpebras das marionetas.

#### a) Construção e Articulação da Cabeça

O elemento mais visível neste tipo de marioneta é também a cabeça, que pode ser construída da mesma forma que para a marioneta de luva, mas agora deixa de ter

orifício na base da cabeça e passa a ser aplicada a um corpo, presa de forma fixa (fig.46), giratória (fig.47), ou ainda presa de forma a movimentar-se livremente (fig.48).

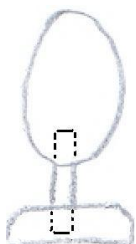


Fig. 46 - Cabeça fixa, desenho Fátima Mártires (2009).



Fig. 47 - Cabeça com articulação giratória, desenho Fátima Mártires (2009).

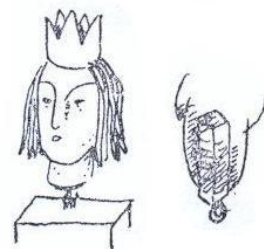


Fig. 48 - Cabeça com articulação livre. (Magalhães, 1974)

### b) Construção e Articulação do Corpo e Membros

O resto do corpo e dos membros (fig.49 e 50) apresentam várias articulações, como se imitassem a figura humana. Também é visível esta variedade de articulações se a marioneta tiver uma forma animalésca. (fig.51)

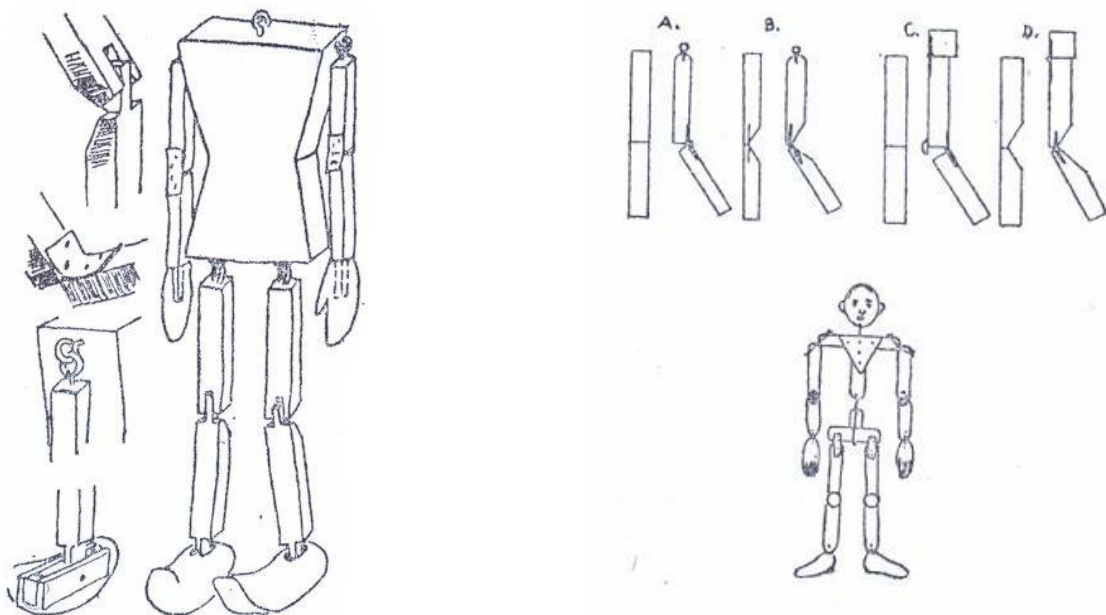


Fig. 49 - Ligações para articular corpo e membros (Magalhães, 1974).

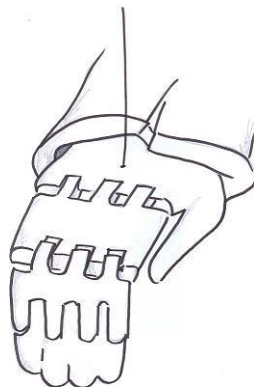


Fig. 50 - Artulação da mão (Marioneta Birmanesa), desenho de Ana Dias (2009).



Fig. 51 - Artulação da pata de elefante Indiano, desenho de Ana Dias (2009).

### c) Cruzetas para manipulação

A manipulação é feita através de um comando, com o nome vulgar de cruzeta, ou a partir das mãos do marionetista, que puxa os fios. É através da ligação dos fios às articulações da marioneta que esta é movimentada.

São conhecidos vários tipos de cruzeta, umas derivadas da cruz Italiana (fig.53-a) outras da Cruz de Lorena (fig.52) (Magalhães, 1974). Os comandos podem ter mais ou menos fios ou braços, complementados com elementos em metal e arames para alargar as possibilidades de manipulação da marioneta. Temos, então, a Cruzeta Checa (fig.53-b) em que os braços e as pernas estão alinhados, permitindo uma melhor marcha, a cabeça tem uma mobilidade especial e as costas podem desarticular-se do conjunto. A Cruzeta Simmonds (fig.53-c) permite posições independentes dos braços, por meio de desencaixe da cruzeta em duas partes (Chorão, 1974).

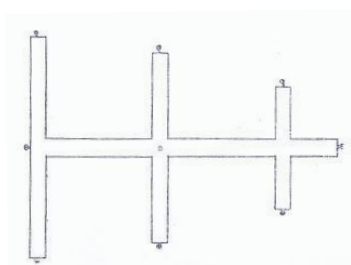


Fig. 52 - Cruz de Lorena (Magalhães, 1974).

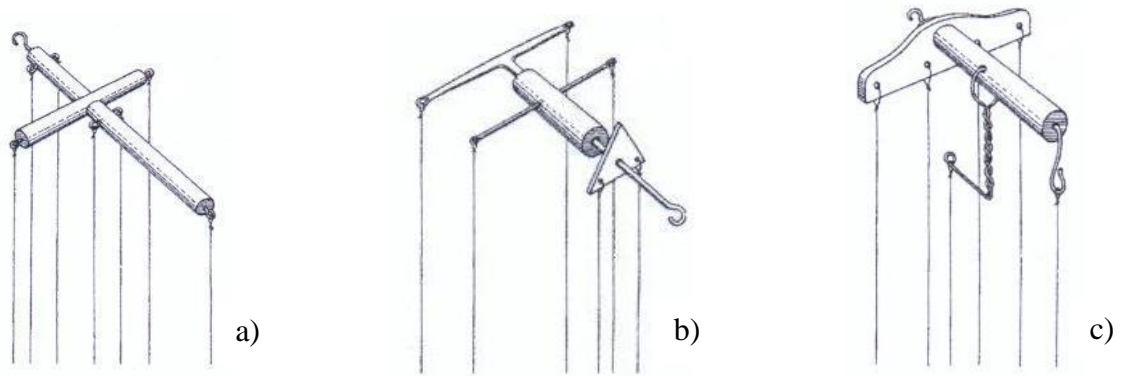


Fig. 53 a, b, c - Tipos de cruzeta para manipulação da Marioneta (Chorão, 1974).

### 5.1.3.2 Marioneta de Varão

A manipulação deste tipo de Marionetas é feita através de um varão de arame, que vai da cabeça (fig.54), ou das costas da Marioneta, à mão do Marionetista (fig.55). Também podemos encontrar algumas variedades de Marionetas de Varão, que além do varão na cabeça da Marioneta, para auxiliar a manipulação, é-lhes aplicado um fio, ou arame, preso a uma mão, ou às duas mãos ou a adereços da Marioneta (fig.56).



Fig. 54 - Boneco de Santo Aleixo - vara de arame na cabeça e fio na mão, para descer o chapéu, desenho de Passos (2001).



manipulação dos "anjinhos"

manipulação com a mão direita

manipulação com a mão esquerda

manipulação de um "balhinho"

Fig. 55 - Posições de manipulação dos Bonecos de Santo Aleixo, Desenhos de Manuel Dias (2000).





Fig. 56 - Marionetas Pupi Sicilianos – vara de arame na cabeça e nos braços, (adapt.) catálogo Museu da Marioneta (2001).

Com varão há, ainda, as Marionetas Harmónio, em que o varão desliza dentro da cabeça da marioneta, permitindo que esta estique e encolha (Fig.57). E as Marionetas Bifácicas, que são aquelas em que a cabeça tem duas faces, para que com rapidez a marioneta mude de personagem, bastando para isso voltá-la, ou cobrir uma face, como a marioneta do Abel e Caím dos Bonecos de Santo Aleixo (fig.58).

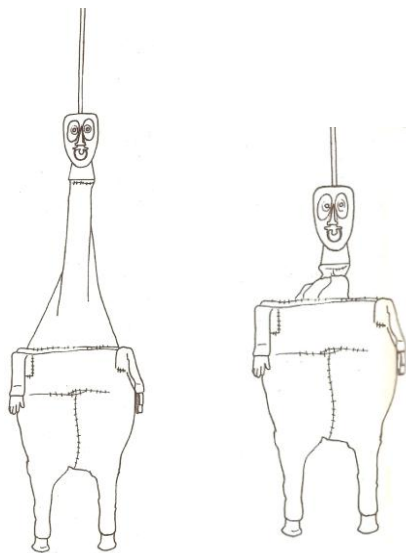


Fig. 57 - Boneco de Santo Aleixo – Marioneta Harmónio, desenho de Passos (2001).

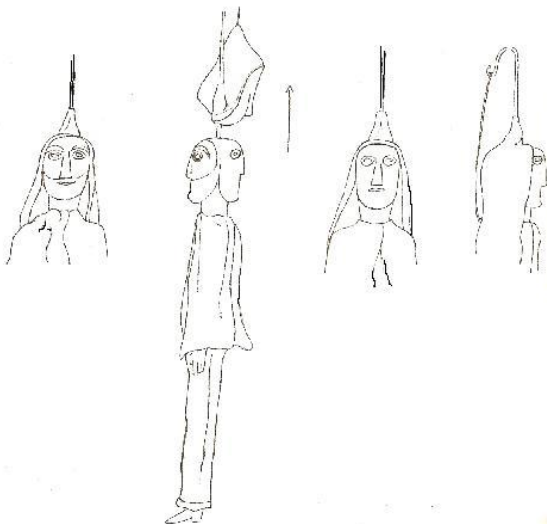


Fig. 58 - Boneco de Santo Aleixo – Marioneta Bifácica, desenho de Passos (2001).

## 5.2 Espaços de Representação

Vários são os espaços onde pode ser apresentado um espectáculo de teatro de marionetas. Os espaços de representação podem ser encontrados através de soluções rápidas e rudimentares, ou podem ser apresentados em salas com palcos preparados.

Podemos dividi-los em dois grupos: frontal (fig.59), em que o público está à frente da cena; e o central (fig.60), em que o espectáculo decorre no centro do público.

(Dias, 1998)

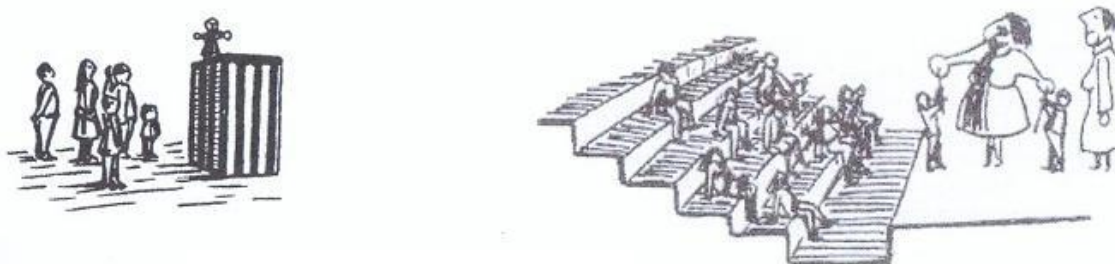


Fig. 59 - Representação frontal, desenho de Manuel Dias (1998).

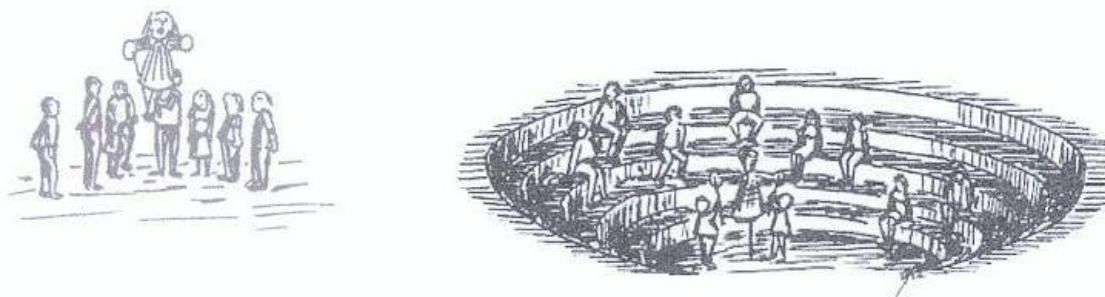


Fig. 60 - Representação central, desenho de Manuel Dias (1998).

### 5.2.1 Barraca /Guarita/Retábulo

É característica associada ao teatro de marionetas, a apresentação do espectáculo num espaço mais alto que o olhar do público.

Vários são os modelos de construção de guaritas, dependendo do tipo de marioneta, do tipo de público e do espaço onde vai ser apresentado.

## a) Guaritas para Marioneta de Luva



Fig. 61 - Manipulação conjunta – 2 homens, desenho de Manuel Dias (1998).

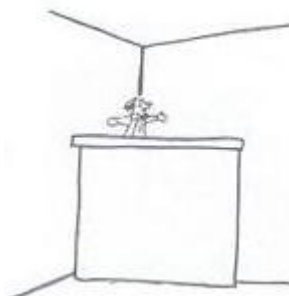


Fig. 62 - Aproveitar uma parede de canto, desenho de Manuel Dias (1998).



Fig. 63 - Guarita de rua, desenho de Manuel Dias (1998).

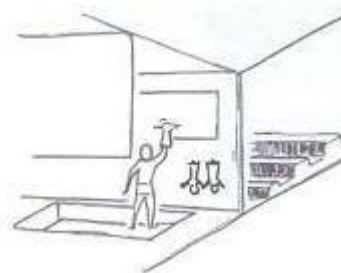


Fig. 64 - Palco preparado, desenho de Manuel Dias (1998).

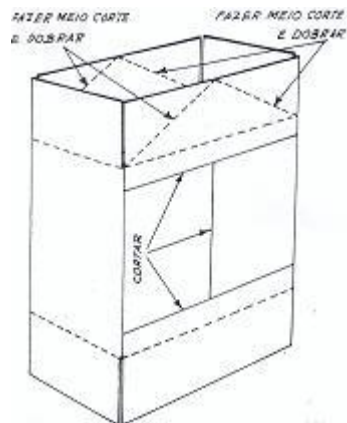


Fig. 65 - Guarita com boca de cena. Reaproveitamento de caixas de cartão. Para montar em cima de duas cadeiras – fases de construção (E.T.M., s.d.).



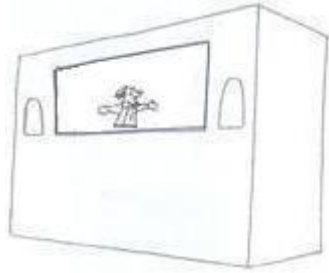


Fig. 66 - Guarita com boca de cena, desenho de Manuel Dias (1998).

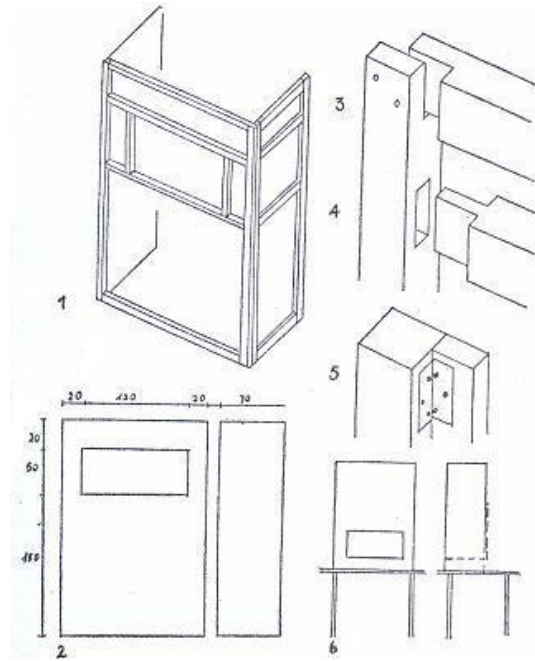


Fig. 67 - Guarita com boca de cena para colocar em cima de uma mesa-construção (Magalhães, 1974).

### b) Guaritas para Marionetas de Fio

Nas Guaritas para as Marionetas de Fio, é necessário existir um espaço ao lado da boca de cena (seja de que formato for), para que o manipulador prepare a sua marioneta para a entrada em cena (fig.69).

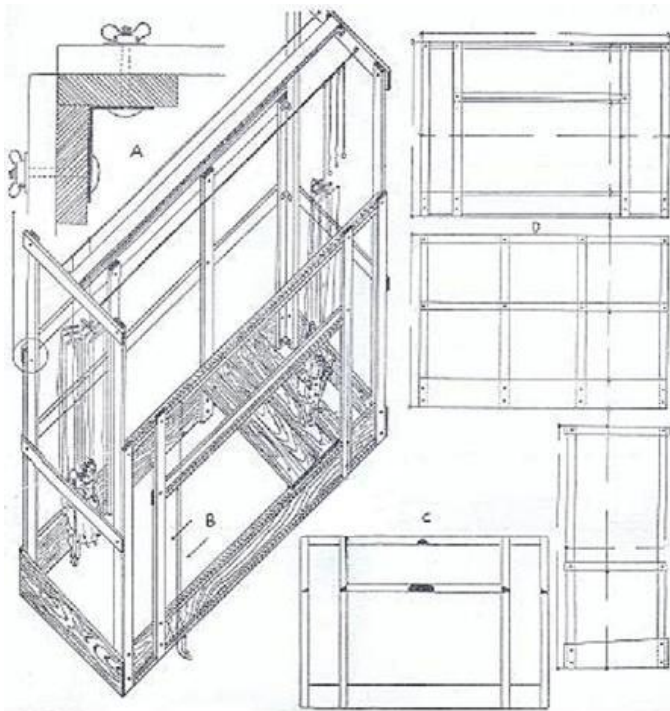
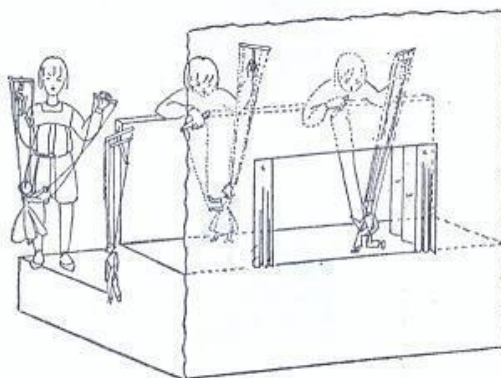


Fig. 68 - Guarita de cena - construção (Magalhães, 1974).

Fig. 69 - Guarita de palco com entrada e saída de cena (Magalhães, 1974).



### c) Suporte para Marioneta de Luva e de Fio

Quando o Manipulador movimentava várias Marionetas necessitava de as colocar de forma a facilitar a troca de Marionetas e de mãos, ou entre Manipuladores, que trocam de Marionetas. O suporte para as Marionetas de Luva pode adquirir vários formatos, dependendo da estrutura da guarita. A marioneta pode ser pendurada pelo *pescoço* (fig.70), com a cabeça visível ao manipulador, ou pendurada pela bainha da luva por um pequeno gancho (fig.71), para facilitar a introdução da mão do manipulador.

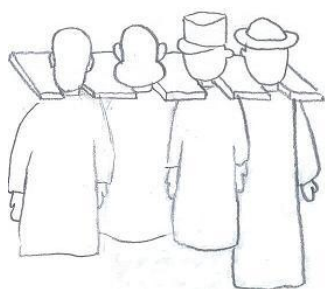


Fig. 70 - Suporte para Marioneta de Luva/pescoço (Magalhães, 1974)

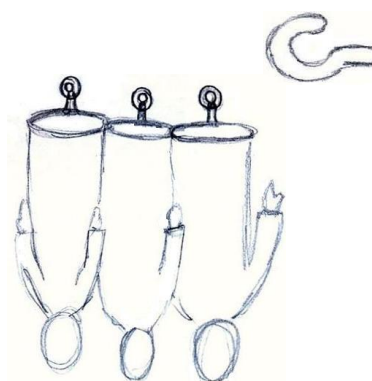


Fig. 71 - Suporte para Marioneta de Luva/bainha.  
Desenho Fátima Mártires (2009)

O suporte para as Marionetas de Fio, também pode adquirir vários formatos, de acordo com o tipo de cruzeta, com o peso da marioneta, número de fios da cruzeta, tamanho e formato da guarita. Assim, o suporte mais simples, é um cordão que passa ao longo da guarita, com vários fios pendurados com uma argola na ponta, onde é encaixado o gancho, preso na cruzeta da marioneta (fig.72). Outra forma de suportar a

marioneta, é pendurar o gancho da cruzeta da marioneta, no gancho preso na estrutura da guarita (fig.73)



Fig. 72 - Suporte para Marioneta de Fio, Suporte argola – gancho. Desenho Fátima Mártires (2009).



Fig. 73 - Suporte para Marioneta de Fio, Suporte gancho – gancho. Desenho Fátima Mártires (2009).

#### d) Cenários

A cenografia, no teatro de marionetas, pode apresentada de forma simples, em que é utilizada uma ripa de madeira, onde é colado um papel de cenário, ou tecido, que pode ser enrolado, para melhor ser transportado. Isto se a guarita tiver a forma de tríptico, em que as duas paredes laterais suportam a parede central, com a boca de cena e o cenário. Nas guaritas construídas em madeira, em que a estrutura é mais complexa, os mecanismos de aplicação do cenário, também se podem apresentar com uma maior complexidade. As necessidades cenográficas é que vão ditar a estratégia de aplicação do cenário. A cenografia utilizada, no retábulo dos Bonecos de Santo Aleixo (fig.74), é exemplo de um mecanismo simples de troca de cenário.

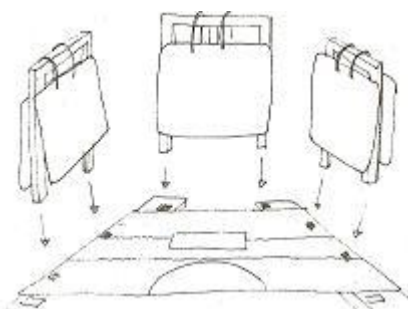


Fig. 74 - Cenário usado nos Bonecos de Santo Aleixo, (Passos, 2001).

Na cenografia, também podem ser aplicados vários elementos para complementar a cena. Estes apontamentos cenográficos podem ser trocados para mudar a cena/espço da acção da história. Assim, conforme a necessidade da sua aplicação, serão mais ou menos fixos, móveis ou amovíveis (fig.75).

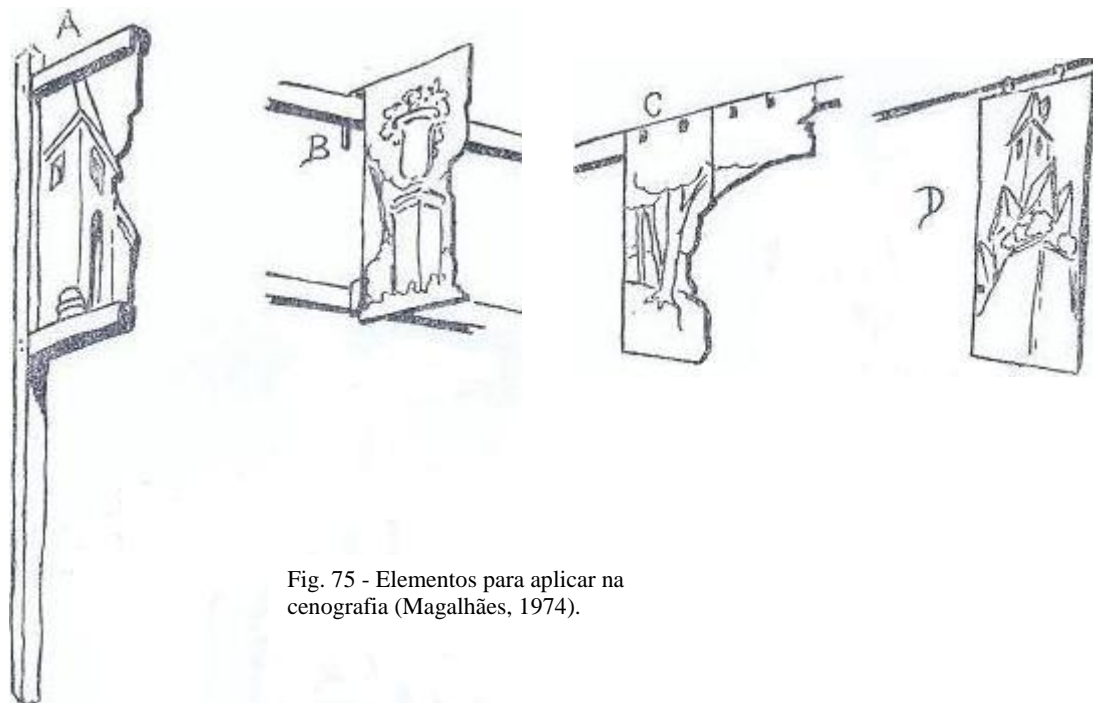


Fig. 75 - Elementos para aplicar na cenografia (Magalhães, 1974).

## **6. Aplicação Pedagógica do Teatro de Marionetas, de Objectos e de Formas Animadas na disciplina de Educação Visual e Tecnológica.**

### **6.1 – A disciplina de Educação Visual e Tecnológica.**

A Educação Visual e Tecnológica é uma disciplina versátil, que integra a Área Artística e Tecnológica do 2º ciclo do Ensino Básico. Trabalha várias *áreas de exploração* cuja abordagem visa a integração de aspectos visuais e tecnológicos, numa perspectiva pluridisciplinar e interdisciplinar. Explora o desenvolvimento da criatividade e da expressão e promove a sensibilidade nas mais variadas áreas do saber, e em que toda a actividade prática faz ligar a arte e a tecnologia.

É uma disciplina com uma metodologia própria, centrada no *método de resolução de problemas*<sup>4</sup>. Como tal, deverá ser aberta á discussão de problemas, onde as tarefas manuais e intelectuais propiciem o desenvolvimento de aprendizagens relacionadas com as vivências quotidianas. Assim e pelo facto de o programa curricular da disciplina ser tão aberto, é possível enquadrar os interesses dos alunos e da comunidade, de forma a consolidar as suas aprendizagens e contribuir para um crescimento harmonioso do indivíduo (Carvalho, 2000).

Os conteúdos programáticos são um fim a atingir, através do desenvolvimento das actividades planificadas nas *unidades de trabalho* e não um ponto de partida como nas disciplinas, que se regem por *unidades didácticas*.

As unidades de trabalho desenvolvem-se a partir dos acontecimentos da vida do aluno. O problema inicial surge daquilo que acontece em seu redor.

Esta opção pedagógica deve desenvolver no aluno, em simultâneo, uma atitude tecnológica e estética (Faleiro, 2000).

A orientação metodológica da disciplina de Educação Visual e Tecnológica, segundo a organização curricular do 2º ciclo do Ensino Básico, deve ser baseada na *prospecção do meio*. Este é o ponto de partida do desenvolvimento das unidades de trabalho, que são centradas em assuntos e problemas que fazem parte do campo de interesse dos alunos e da sua experiência quotidiana e contribuem para os motivar para que as experiências vivenciadas sejam sinónimo de aprendizagens adquiridas.

Quando detectada a situação-problema, esta pode ser trabalhada de várias formas, em vários grupos da turma ou em várias turmas, de modo a proporcionar uma maior troca de experiências e aprendizagens e conseguir a melhor solução para o problema (Idem, 2000).

---

<sup>4</sup> Ver ANEXO 3 – Método de resolução de problemas.



Assim, e integrado no Programa Curricular da disciplina de Educação Visual e Tecnológica, o teatro de marionetas espelha bem o conceito desta disciplina. A lacuna está na importância da abordagem deste tema e no desenvolvimento de projectos em que a finalidade é a apresentação de um espectáculo de teatro de marionetas.

O teatro de marionetas é abordado de forma superficial, sem que se dê muita importância ao desenvolvimento de todo um processo e das técnicas que caracterizam esta forma de teatro que, para além de complexo, é o mais abrangente em áreas de saber de todo o currículo do ensino básico.

Pretende-se que o teatro de marionetas seja um elemento facilitador, para o desenvolvimento de competências, tanto a nível cognitivo como sócio-afectivo, no processo de ensino/aprendizagem desta disciplina, fazendo crescer o interesse e a motivação pela expressão artística e tecnológica.

É, igualmente, importante reflectir sobre o facto de que a motivação do aluno é o principal motor do desenvolvimento de qualquer unidade de trabalho e respectivas actividades (Faleiro, 2004).

O que vai ser apresentado nesta dissertação são várias sugestões para abordar os conteúdos programáticos e as áreas de exploração na disciplina de Educação Visual e Tecnológica, no 2º ciclo do Ensino Básico, desenvolvendo competências para adquirir conhecimentos, que passem sempre pelo desenvolvimento de um projecto de teatro de marionetas.

A planificação de unidades de trabalho tem por base a descoberta e a experiência do teatro de marionetas, sendo que os professores devem ser conhecedores da técnica e dos conceitos básicos desta forma de teatro, tal como conhecer as marionetas que marcaram a história.

Os exemplos de actividades a apresentar constituem o fio condutor para o desenvolvimento do trabalho e podem variar tendo em conta o Projecto Curricular de

Turma (articulação entre disciplinas), o Projecto Educativo de Escola, o nível etário e os interesses dos alunos e a envolvência social da escola. Os tempos a atribuir a cada unidade de trabalho e a cada actividade dependem também dos factores anteriores, tal como a organização dos grupos e do espaço de trabalho.

À medida que a unidade de trabalho se vai concretizando, tanto os objectivos do trabalho, como os conteúdos e os recursos, vão-se adaptando aos mesmos factores iniciais. Para isso, também é importante que, para cada unidade de trabalho, seja considerado um número reduzido de objectivos e conteúdos, de forma a permitir um desenrolar livre das actividades que integram a unidade de trabalho, com flexibilidade, para que possam ser inseridos os conteúdos necessários e as competências a desenvolver, para a resolução do problema inicial.

Assim, para o desenvolvimento das actividades da unidade de trabalho, o mais importante é que o aluno compreenda a forma e o processo como chegou ao conhecimento e não apenas a solução.

## **6.2 - Abordagem do Teatro de Marionetas nos Conteúdos Programáticos e Áreas de Exploração na disciplina de Educação Visual e Tecnológica.**

A disciplina de **Educação Visual e Tecnológica**, divide-se em três grupos a desenvolver - *O conhecimento*: obtido através de pesquisa; de informação do professor; troca de ideias. *Atitudes e valores*: para com os outros e para consigo; trabalho em grupo; organização do trabalho (caderno e/ou pasta com trabalhos); realização do trabalho; participação no trabalho. *Aptidão manual*: domínio e manipulação da técnica, das ferramentas, dos utensílios e dos materiais. (Brito, 1993)

O vasto leque de *Conteúdos Programáticos* que podem ser leccionados nesta disciplina será desenvolvido nas várias *Áreas de Exploração e Campos de*

*Trabalho*,<sup>5</sup> através das várias *Finalidades*<sup>6</sup>. Serão seleccionados os conteúdos e respectivas competências, que melhor se adaptam às necessidades do desenvolvimento das actividades do Projecto Curricular de Turma.

### **6.2.1 Conteúdos Programáticos**

#### **a) COMUNICAÇÃO:**

No conteúdo *Comunicação*, o teatro de marionetas pode ser um veículo para ensinar várias formas de comunicação, sendo ele mesmo uma forma eficaz para comunicar e que pode abordar qualquer temática, para qualquer idade, em qualquer local.

#### **b) ENERGIA:**

O aluno deve estar atento aos fenómenos energéticos que o rodeiam, e para a necessidade de energia e da sua importância para realizar trabalho, para a forma como a energia chega até nós e como se transformam umas nas outras. Todas estas noções são adquiridas com o decorrer do trabalho e com as necessidades do projecto.

Importa a construção de uma atitude tecnológica e respeitadora do ambiente nas operações técnicas efectuadas, poupando e reaproveitando energias (Faleiro, 2004).

#### **c) ESPAÇO:**

O aluno, neste conteúdo, deve conseguir definir as relações entre os elementos que vai estabelecendo num dado espaço (Faleiro, 2004).

Um dos conteúdos mais importantes a desenvolver, para a definição de espaço e ocupação do mesmo, no teatro de marionetas.

---

<sup>5</sup> Ver ANEXO 4 – Campos de trabalho.

<sup>6</sup> Ver ANEXO 4 – Finalidades.

Respeitar o seu espaço e o do outro, na construção das marionetas e na preparação da apresentação das mesmas e durante a manipulação em qualquer situação de espectáculo. Deve, ainda, ter a noção espacial, dependendo do tipo de manipulação. A manipulação superior ou inferior exige que o aluno tenha consciência da relação espaço/manipulação/marioneta.

#### d) ESTRUTURA:

Neste conteúdo pretende-se que o aluno compreenda como as estruturas estão organizadas, a relação da forma da estrutura com o todo e que conheça a diferença entre estrutura natural e a criada pelo homem. Deve conhecer o conceito de estrutura/esqueleto e explorá-lo, tal como as formas geométricas que podem surgir numa estrutura e a repetição dessas formas para consolidar a estrutura.

É através da exploração e construção de estruturas que o aluno vai ficar a conhecer os materiais e a sua resistência. A forma como deve ligar materiais (ligações rígidas ou articuladas) e a importância do equilíbrio.

No teatro de marionetas a observação e exploração da estrutura é muito importante, principalmente, nas marionetas de fio, em que a estrutura com várias articulações, caracteriza este tipo de manipulação.

No estudo do projecto de construção de marionetas, deve ser tido em consideração a relação estrutura/marioneta; estrutura/tipo de manipulação; estrutura/homem; estrutura/palco.

#### e) FORMA:

Neste conteúdo o aluno deve perceber que a forma é a relação e a interacção entre estrutura, espaço, cor, textura e a relação claro/escuro. Deve compreender a relação forma/função e materiais e técnicas a utilizar na produção. Deve, ainda, ter a

percepção de que a luz influencia a forma e os seus pormenores estéticos (importância da luminotecnia).

Assim, irá desenvolver, ao longo de todo o processo, a sua capacidade de representação técnica de objectos e o conhecimento dos traçados geométricos dessas representações (Faleiro, 2004: 30).

## 1. Proporções

O Homem é medida de referência para tudo o que o rodeia, tudo é construído em sua função.

Quando iniciamos o projecto de construção de uma marioneta, devemos ter a noção do equilíbrio na relação das partes com o todo e da sua representação proporcional.

Na construção da marioneta de uma personagem humana, a medida de referência utilizada é a cabeça humana. A este sistema de medição dá-se o nome de Cânone. “Cânone dos Ateliers”, com a medida de sete cabeças e meia (fig.76) e o “Cânone das oito cabeças” (fig.77) (Faleiro, 2000)

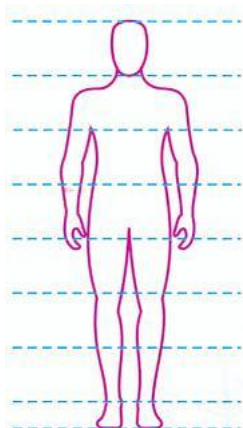


Fig. 76 - Cânone dos Ateliers, desenho de Faleiro, 2000.

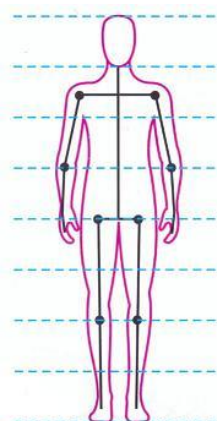


Fig. 77 - Cânone das oito cabeças, desenho de Faleiro, 2000.

Das diversas escalas de proporções do corpo humano, há a escala usada pelos ilustradores de banda desenhada, em que o corpo é dividido em seis partes iguais,

tendo o tamanho da cabeça como medida de referência. 1- cabeça; 2- pescoço/peito; 3- peito/anca; 4- anca/meia coxa; 5- meio coxa/meio perna; 6- meio perna/pé. (Vidal, 2004)

Quando se pretende representar a figura humana, devemos observar todo o movimento e respectivas relações proporcionais, para encontrar o equilíbrio da forma animada. (Faleiro, 2000)

Algumas são as normas a aplicar na construção de uma marioneta realista:

*“A altura do rosto deve corresponder a 1/6 da altura do corpo; A largura da cabeça deve corresponder a 1/3 da largura dos ombros; A largura do corpo, de cotovelo a cotovelo quando os braços estão estendidos, é igual a 3 vezes a largura da cabeça; A largura do braço é igual a metade da largura da cabeça; A altura do braço é igual a 2 vezes a altura da cabeça; A largura da perna é igual a 3/4 da largura da cabeça; A altura da perna é igual a 2 ou 3 vezes a altura da cabeça.” (Vidal, 2004: 133)*

Mesmo que a marioneta, a construir, nada tenha a ver com a figura humana, será sempre um objecto. E todos os objectos, manipulados pelo homem, devem ser projectados e construídos tendo em conta, as medidas do corpo humano e a sua necessidade de utilização. Assim, é necessário haver equilíbrio entre as medidas do corpo humano e as dos objectos a manipular, para que cumpram a sua função (Idem, 2004).

## **2. O Rosto**

A representação de uma personagem, com rosto humano, deve também respeitar as proporções e as normas, com vista ao equilíbrio. O Cânone do rosto pode ajudar na construção do projecto.

O que é importante mostrar aos alunos, é o conceito de equilíbrio. Cada um deve perceber o que a sua personagem tem de transmitir, quais os elementos e os pormenores importantes e qual a sua localização. (Faleiro, 2000)

Aproveitar o “erro”, no desenho do rosto, pode ser uma forma de promover a criatividade e motivar para o sucesso do ensino/aprendizagem.

#### f) GEOMETRIA:

A geometria pode ser entendida como a organização da forma.

A aprendizagem surge como uma oportunidade necessária ao desenvolvimento de uma actividade (P.O.E.A., 1991), assim, o teatro de marionetas é a oportunidade para aplicar noções geométricas. O objectivo deste conteúdo não é que o aluno memorize construções geométricas, mas sim que saiba procurar a solução para a construção pretendida.

A geometria, além de ser usada na construção de todo o processo, também pode ser tema a trabalhar numa dramaturgia para teatro de marionetas.

Ao longo do projecto o aluno deve perceber a relação das partes entre si e com o todo (proporção) (Faleiro, 2004).

#### g) LUZ/COR:

É importante que o aluno conheça as cores, as diferenças entre cores, tons e contrastes e que as experimente através dos vários materiais riscadores e de pintura. Também pode fazer *experiências com luzes coloridas emitidas por projectores, que darão aos alunos a possibilidade de verificar que as cores obtidas pela mistura de pigmentos (síntese subtractiva) são diferentes das que se obtêm pela mistura das luzes (síntese aditiva)* (Faleiro, 2004: 31), experiências importantes para os alunos que vão trabalhar na luminotecnia.

No teatro de marionetas também se pode observar e estudar a melhor cor a aplicar na produção da marioneta, cenário e guarita; observar as cores aplicadas nas marionetas ao longo da história e nos diversos Países; perceber que algumas marionetas são caracterizadas pela cor ou ausência da mesma (marioneta de sombra/silhueta);

#### h) MATERIAL

Este é um conteúdo essencial em qualquer projecto. Precisamos de o saber poupar, preservar e reaproveitar para incutir uma atitude ecológica e económica.

Para o desenvolvimento de um projecto, o aluno tem de escolher o melhor material para solucionar o seu problema, para isso deve conhecer as características e propriedades dos materiais. Só depois de os conhecer e experimentar é que o pode adaptar à Marioneta que pretende construir.

Ao construir a sua marioneta, o aluno deve compreender que os processos e técnicas de transformação dos materiais, dependendo da sua constituição (ex: corte da madeira), vão determinar a boa construção do objecto pretendido. É também a partir desta experimentação que o aluno começa a conhecer os conceitos científicos e técnicos dos materiais, como a elasticidade, plasticidade, dilatação, resistência, etc.

É ao trabalhar o material que o aluno vai aplicar as unidades de medida e os instrumentos de medição adequados.

Também deve ser tido em conta o preço do material e comparar preço/qualidade/execução pode influenciar nas opções da construção (aspecto económico). A normalização do material (folha, placa, barra, palete, etc.) também pode influenciar o preço e além de facilitar o armazenamento, evita desperdícios ou deterioração do material (Faleiro, 2004).



## i) MEDIDA

Neste conteúdo o aluno deve conhecer, compreender e experimentar: - *instrumentos de medida* e escolhê-los em função da grandeza a medir. Verificar quais os que permitem as medidas mais rigorosas, para recolher a informação e executar e compreender que se for medido com exactidão dará um melhor produto final; - *métodos de medição* com os quais se pretende que o aluno saiba utilizar a régua/esquadro, transferidor, balança, relógio, fita métrica, compasso, etc. e também as formas expeditas de medição como o palmo, passo, pé, dedo, bitola, etc.; - *unidades de medida* como o metro, quilo, voltagem, etc. (P.O.E.A., 1991).

Assim, o aluno deve compreender que a medição de qualquer medida é um gesto de comparação e que o faz muitas vezes no desenvolvimento de um projecto, quer seja uma medição exacta, quer seja expedita com o palmo, ou a simples comparação do lápis com o que observa e o que quer desenhar (Faleiro, 2004).

Na aplicação no teatro de marionetas é preciso perceber o quanto é importante a medida, desde a construção da marioneta, para que a sua manipulação possa ser executada sem dificuldade e também na construção da guarita e relação marioneta/manipulador/cenário/público. É um conteúdo de extrema importância na concretização de um projecto de teatro de marionetas, que se pode observar na relação das marionetas da história, com os seus respectivos elementos cénicos.

## j) MOVIMENTO:

O aluno deve compreender o conceito de movimento, mudança de posição no espaço de qualquer objecto e reconhecer a sua capacidade de produzir movimento, de forma simples ou mais complexa.

O teatro de marionetas tem por si só a ideia de movimento quer seja tridimensional ou bidimensional. E deve unir movimento/mecanismo/energia.

Para produzir o movimento pretendido, quer da marioneta, quer do enquadramento cenográfico devem ser estudados os mecanismos que melhor se adaptam à dramaturgia e à manipulação.

#### k) TRABALHO:

Este conteúdo programático está presente em todas as unidades de trabalho, pois qualquer actividade requer trabalho.

Pretende-se, neste conteúdo, que o aluno saiba adaptar técnicas a matérias; conheça a diferença entre actividade industrial e artesanal; planifique o trabalho; conheça e prepare o local de trabalho para determinada tarefa; diferencie zonas de trabalho; conheça as regras de higiene e promova a segurança no trabalho (P.O.E.A., 1991).

### 6.2.2 Áreas de Exploração

#### a) ALIMENTAÇÃO

Neste tema a explorar, não será usado na construção do teatro de marionetas, mas sim como tema a abordar num projecto de teatro de marionetas, ou animar alimentos, como formas animadas, tornando-as personagens ou utilizar textos para passar a mensagem.

Pode ser utilizado como exemplo de mecanismo de animação, o(s) engenho(s) de fábricas de alimentos ou de transformação dos mesmos.

A exploração criativa deste tema, vai depender da forma como os professores o direccionam na construção do teatro de marionetas. Utilizar os alimentos como formas animadas, explorando as *texturas* do exterior e do interior, os *padrões*, *cores*.

Também pode ser explorado o(os) *mecanismo*(os) dos engenhos das fábricas de produtos alimentares, tanto como mecanismo de animação, como transformar a própria máquina em forma animada.

E pode sempre ser como tema a abordar num teatro de marionetas.

Exemplos de unidades de trabalho em que o teatro de marionetas explora a alimentação:

- Animação dos objectos de cozinha: mesa, toalha, guardanapos, talheres, pratos, frutas, legumes, electrodomésticos, etc., com o objectivo de informar, sensibilizar para a higiene à mesa, higiene alimentar, regras de etiqueta, poupança energética;

- Construir marionetas de cozinheiro, padeiro, pasteleiro, agricultor, pescador, ou outras profissões ligadas à alimentação, com o objectivo de associar a profissão à actividade a desenvolver pela mesma;

- Animar os pratos típicos de uma determinada região, com o objectivo de promover e preservar a tradição;

- Dramatizar a história da semente, com o objectivo de conhecer todo o processo de desenvolvimento da semente até à planta, ou árvore, ou até ao pão, podendo desta forma, encaminhar a história para a observação do movimento do engenho do moinho; movimento de amassar o pão; movimento da pá, para pôr e tirar o pão do forno.

- Animar a Roda dos Alimentos – construir marionetas com os alimentos da roda, com o objectivo de informar e sensibilizar para a prática de uma boa alimentação;

- Animar os engenhos/mecanismos de fábricas de transformação de alimentos (pão, conserva, concentrado de tomate, etc.) e associá-los às respectivas profissões,

actividades e regiões, com o objectivo de conhecer o processo de fabricação industrial e compará-lo com o artesanal e promover o património industrial local;

- Animar formas artesanais de transformação alimentar e o processo – lagares, vindimas/adega, ordenha, estufas (vegetais/flores), viveiros (peixe/marisco/flores), com o objectivo de conhecer processos artesanais de transformação dos alimentos;

- Construir marionetas e animar um Mercado de frutas e peixe. Explorar várias bancas e zonas de comércio e animar engenhos, como a máquina de cortar couve para fazer caldo verde, ou as balanças com pesos, etc., com o objectivo de explorar esta forma mais tradicional de venda de produtos, conhecer as várias frutas e legumes, variedades de pescado e carnes, frutos secos, etc.

## b) ANIMAÇÃO

Deve-se entender por animação todas as formas de dar movimento a qualquer representação de pessoas, animais ou objectos.

*“O Teatro de Marionetas é uma actividade rica em aprendizagens e que pode envolver vários aspectos como a elaboração dos bonecos, a confecção do vestuário, mecanismos, para lhes dar movimento, o texto, a música, os cenários”* (P.O.E.A., 1991: 27), como tal é a forma de melhor explorar esta área e de desenvolver projectos multidisciplinares.

Construir mecanismos simples ou mais complexos para animar figuras bidimensionais e tridimensionais de quadros, esculturas, estátuas, instalações, livros, ou histórias inventadas pelos alunos que vão construir e manipular as marionetas, são alguns exemplos de actividades a explorar nas unidades de trabalho.

### c) CONSTRUÇÕES

Nesta área de exploração entende-se construir como dar forma, organizar uma estrutura, seguindo regras e técnicas aplicadas a diversos materiais, que os alunos devem compreender e aprender na construção, montagem ou instalação de qualquer objecto.

Nas construções o aluno deve aplicar os materiais que melhor se adaptam ao seu projecto e com eles vai praticar processos de medição, união, técnicas de corte, desbaste, dobragem, acabamento, decoração, exposição. Para que o projecto seja bem executado é necessário planear e organizar o trabalho com os devidos cuidados de segurança e higiene (P.O.E.A., 1991).

Num projecto de teatro de marionetas podemos ter como exemplos de construções: Mecanismos para animar as marionetas; maquetas de espaços/palcos/guaritas; adereços; guaritas; acessórios e equipamentos para o espectáculo; instalações eléctricas; etc.

### d) DESENHO

Em qualquer unidade de trabalho, o desenho está, quase sempre, presente e é através dele que se traça, esboça, regista, representa, organiza, expressa, decora, as actividades presentes na unidade (P.O.E.A., 1991).

Podemos dividir esta área de exploração em desenho livre, no qual pode ser usado qualquer material riscador e qualquer suporte. E desenho técnico, que exige rigor nos traçados, na utilização dos instrumentos para medir e traçar e nas medidas.

Num projecto de teatro de marionetas, é no desenho que o aluno deve experimentar diferentes tipos de materiais riscadores (várias durezas de grafite, carvão, lápis de cor e de cera, giz, caneta de feltro, esferográfica, etc.) e combinações possíveis entre riscadores e a sua aplicação a vários suportes, que também podem variar em

formato, cor, textura e gramagem. Assim, o aluno, vai conhecer o efeito produzido dos vários riscadores entre si e nos vários suportes para aplicar conforme as suas necessidades.

É também nesta área que se deve privilegiar o traço espontâneo, deixando o aluno exercitá-lo para melhorar o seu desempenho, levando-o a aproveitar todos os rabiscos que considera *erro*, para conseguir um melhor produto final. Deve-se evitar que o aluno recorra a instrumentos de desenho geométrico (compasso, régua, esquadro) para corrigir os erros. Para isso basta que reconheça a diferença entre desenho livre e desenho técnico rigoroso. É ainda importante que o aluno conheça a noção de escala, saiba ler plantas simples, saiba medir e usar os instrumentos de medição, para poder desenhar e executar com rigor os objectos do seu projecto de teatro de marionetas.

#### e) FOTOGRAFIA

O aluno deve conhecer os princípios básicos da fotografia através da experiência e um pouco da história da máquina fotográfica. Deve também saber distinguir máquina fotográfica analógica e digital (P.O.E.A., 1991).

Esta área de exploração pode funcionar como objecto de motivação, como o próprio objecto de animação, ou ainda, como registo de todo o trabalho do projecto para futura avaliação e arquivo.

Como exemplo de actividade para um projecto de teatro de marionetas:

- É apresentada uma só fotografia ou conjunto de fotografias, de obras de vários pintores, pessoas, paisagens, etc. Faz-se a exploração das imagens e animamo-las em forma bidimensional. Pode ser aplicada na marioneta de sombra, ou transformar a imagem em objecto tridimensional para ser aplicado a outro tipo de marioneta;

- Usar a fotografia de cada aluno, colocada no livro de ponto, trabalhá-la, evidenciar os principais traços do cânone do rosto, isolar as partes – olhos, boca, dentes, orelhas, nariz, etc. e animá-los a partir de uma história da turma. Cada parte pode ser uma personagem que pode trocar de dono e pode voltar a ser fotografado.

#### f) HORTOFLORICULTURA

O Teatro de marionetas, nesta área de exploração, pode intervir como meio de sensibilização para a protecção da natureza e do ambiente.

Um projecto de teatro de marionetas pode ensinar aos alunos conceitos como reciclagem, compostagem, métodos de cultivo (da semente à árvore), rega, estufas e viveiros, aproveitamento energético dos resíduos vegetais.

As actividades a explorar podem ser comuns à alimentação ou em complemento.

Como projecto exemplo de teatro de marionetas, pode ser a utilização de marioneta de vara em harmónio, a sair dos recipientes da reciclagem (verde/azul/amarelo) e sensibilizar para a separação do lixo. Este projecto também pode ser apresentado na versão de compostagem, ou numa versão com vasos de flores. Os vasos com flores, ou plantas, podem ser apresentados com manipulação à vista e contar histórias/lendas com flores e/ou árvores (lenda das Amendoeiras em flor).

#### g) IMPRESSÃO

Nesta área de exploração aprende-se a repetir o mesmo motivo da forma mais rápida e com o mínimo de trabalho. O aluno deve conhecer e compreender as técnicas básicas de impressão e repetição que pode usar no seu projecto (P.O.E.A., 1991).

No teatro de marionetas a impressão pode ser utilizada como forma de decoração da guarita e do cenário (Bonecos de Santo Aleixo), para repetição do padrão

do fato da marioneta, ou para multiplicar o cartaz, os convites e os bilhetes para o espectáculo.

#### h) MECANISMOS

A produção de movimento, através de engenhos é o objectivo desta área de exploração (P.O.E.A., 1991).

Os alunos, no seu dia-a-dia, utilizam vários mecanismos sem que tenham essa noção. Nesta área, pretende-se que o aluno tome consciência da importância dos mecanismos simples que o rodeiam e que produzem movimento para solucionar algum problema.

Devemos levá-los a observar os mecanismos à sua volta, desde os mais simples (tesoura, berbequim manual, furador, agrafador, etc.) aos mais complexos (corrente de bicicleta, roldanas, máquinas de costura, berbequim eléctrico, etc.), para que assim possam reflectir sobre os conceitos de atrito, peso, energia, medida, espaço, movimento, etc., alguns já falados, outros surgem como necessidade do projecto.

Através do teatro de marionetas, o aluno vai desenvolver as suas capacidades imaginativas para criar os seus engenhos. Muitos conceitos da física podem ser abordados de forma simples.

Estes engenhos podem ser utilizados como estrutura da marioneta, podem ser apenas usados para a articulação da cabeça, dos membros ou para a boca e olhos da marioneta. Também pode ser um engenho que manipule uma marioneta complexa, com um só manipulador, utilizando vários mecanismos, como o Belga Stef Veters no seu espectáculo “ Le Monde Inconnu du Seigneur Ottfriedt” (C.B.I.M.E, 2009). Ou ainda, na construção de engenhos na cenografia.



## i) MODELAÇÃO/MOLDAGEM

*“Entenda-se aqui por modelação a criação de formas através da manipulação de materiais plásticos, utilizando processos e técnicas simples.*

*A moldagem trata da reprodução de modelos por meio de moldes, possibilitando, pela repetição de processos fabrico de séries de objectos” (P.O.E.A., 1991: 30).*

No teatro de marionetas esta área é explorada, por norma, na construção da cabeça, mãos, pés, membros e até mesmo no próprio tronco da marioneta, mas há muito por explorar nesta área.

Exemplos de projectos de unidade de trabalho:

Reciclagem/pasta de papel - Pesquisa e estudo de profissões típicas (pescador, sapateiro, ferreiro, etc.) na zona da escola. Desenhar, construir e moldar em barro, para reproduzir várias personagens (como os senhores da Bandinha ou os galos de Barcelos), com o objectivo de contar a história local onde se insere a escola;

- Através da observação de um quadro ou escultura de um pintor/escultor português, modelar as formas expressivas da obra em pasta de papel, plasticina, barro ou outro material modelável e animá-las contando a história que a obra de arte possa apresentar.

- Observar a escultura de Cutileiro (ex: escultura do pescador em alvor ou escultura de D. Sebastião em Lagos), que é montada por peças (pedra mármore esculpida em peças), modelar cada peça e uni-las, como se cada peça correspondesse a uma articulação. Animar e aplicar à história respectiva de cada personagem. Esta marioneta pode ser de manipulação de vara colectiva.

Esta área é sempre explorada em conjunto com outras áreas de exploração, abordando vários conteúdos programáticos.

## j) PINTURA

*“Pintar é revestir, total ou parcialmente, uma superfície, com tinta. Esta pode alterar a cor ou a textura (ou ambas) do material em que é aplicada.*

*A pintura pode ser utilizada de um ponto de vista tecnológico (preparação, protecção) e ou estético e artístico (comunicação, decoração, etc.) (P.O.E.A., 1991: 30).*

O aluno deve adquirir conhecimentos de pintura através da experimentação de vários materiais, tais como a diversidade de materiais de pintura – lápis de cor/cera, canetas de feltro, guaches, aguarelas, tinta acrílica/esmalte, vernizes; diversos instrumentos para pintar – pincel (pequena superfície), trincha/rolo (grande superfície), espátula; diversos materiais de suporte, com/sem textura, à venda, ou fabricados na aula. Deve compreender a relação entre materiais e instrumentos que melhor se adaptam ao suporte do projecto.

Esta área de exploração é, também, trabalhada em outras áreas e conteúdos programáticos.

No teatro de marionetas, a pintura é utilizada em várias etapas do projecto de trabalho, desde a fase de pesquisa e estudo/esboço da marioneta, à pintura do objecto final. O conteúdo Luz/Cor, assume nesta área de exploração um papel preponderante no desenvolvimento do processo de ensino/aprendizagem.

Nas marionetas da história, a cor com que as marionetas são pintadas e os materiais utilizados na pintura, definem a região de onde são provenientes e a época em que eram utilizadas. Assim, num projecto de teatro de marionetas, os alunos devem conhecer estes aspectos da história e retirar ideias para o seu projecto.

## k) RECUPERAÇÃO E MANUTENÇÃO DE EQUIPAMENTOS

*“Trata-se aqui da restituição dos equipamentos a um estado que permita o seu normal funcionamento e da aplicação de cuidados tendentes a evitar ou retardar a sua degradação” (P.O.E.A., 1991: 31).*

O teatro de marionetas, nesta área, pode utilizar o mobiliário como sendo a própria marioneta, à semelhança da Companhia de Teatro Podrecca Balli Plastici que utiliza cadeiras e mesas como marionetas, nos seus espectáculos, a que chama Dramas de Objectos. Os alunos, depois de recuperar o material ou equipamento (mesas, cadeiras, livros, cortinas, etc.), podem também experimentar a dar-lhes vida e contar a história do objecto, como se de uma autobiografia se tratasse. Animar as cortinas recuperadas e criar um bailado cortina/varão/janela. O aluno, depois de restaurar o livro, pode utilizá-lo como fonte de letras, palavras, histórias.

Nas tarefas de recuperação e manutenção, é necessário o aluno trabalhar outras áreas de exploração, para assim, desenvolver saberes, promover a noção de preservação do material e a responsabilidade que cabe cada um. A aprendizagem e a promoção desta área começa na sala de aula, com o próprio material da disciplina e da sala.

A ideia de recuperação e manutenção também pode ser aplicada na preservação das marionetas, adereços, ou equipamentos relacionados.

## l) TECELAGENS E TAPEÇARIAS

*“Esta área explora técnicas básicas de entrelaçar fios para produzir tecidos adaptáveis a inúmeras formas e funções – tecelagem.*

*Ocupa-se, também, da obtenção de peças predominantemente decorativas, que poderão ser bordadas ou tecidas, a partir (ou não) de um desenho base (cartão) – tapeçaria” (P.O.E.A., 1991: 32).*

No artesanato português, podemos encontrar algumas formas de tecelagem e tapeçaria, apresentando cada região os respectivos padrões típicos.

Para o teatro de marionetas, a Tecelagem é essencial para vestir a marioneta, criar cenografia, para delimitar a cena (como no retábulo dos Bonecos de Santo Aleixo), ou animar o próprio tecido, sendo este a marioneta.

É interessante que os alunos possam observar e experimentar o engenho/mecanismo dos teares, e utilizá-los para adaptar à marioneta ou construir uma marioneta para se adaptar ao engenho e a um tipo de manipulação. Podem, ainda, observar os vários engenhos de uma fábrica que reaproveita tecido de algodão e o transforma em papel e contar esta história, sendo que a marioneta pode ser a peça de tecido a reaproveitar e a história a sua aventura na fábrica.

Nesta área podemos reaproveitar material têxtil, como t-shirts, calças de ganga, etc. animá-las e/ou aproveitá-las para outras obras. Os alunos podem observar as marionetas da Nova Zelândia, que são construídas em tecido.

#### m) VESTUÁRIO

Nesta área de exploração, é necessário que os alunos compreendam o objectivo do uso do vestuário e o seu processo de desenvolvimento. Assim como a importância das características dos tecidos de cada região do País – natureza, espessura, estrutura, textura, cor e relação material/vestuário/funções. Devem, ainda, conhecer os códigos das etiquetas das roupas confeccionadas e as profissões relacionadas com o vestuário, as mais tradicionais – costureira/modista e alfaiate, e as que envolvem os profissionais das fábricas de confecção, quem desenha a roupa e cria a moda, os profissionais que organizam as passagens de modelos.

Ao vestuário podemos, ainda, adicionar adereços, como: sapatos, chapéus, laços/gravata, cachecol/lenço, bijuteria, cinto, mala, etc.

O teatro de marionetas pode explorar toda a relação vestuário/funções/profissões através de vários projectos e actividades:

- Para que o aluno compreenda o processo de fabricação de um fato/vestido/casaco, é necessário que adquira a noção de molde - como um processo de economizar material, *“surgirá como algo vivo e não como um sistema rígido de medidas e proporções”* (P.O.E.A., 1991: 32). Como projecto para teatro de marionetas, pode ser a utilização dos moldes, em papel de jornal, animá-los, até os unir num casaco (como exemplo).

- As peças dos moldes podem ser utilizadas como marionetas que contam histórias: do vestuário no geral ou vestuário de época (medieval, renascimento); do tecido (explorado no ponto anterior) ao vestido; relação tecido/máquina de costura/peça de roupa.

- Pode também ser explorado as formas de unir partes: botão/casa, fecho, presilha, velcro, etc., tudo o que possa facilitar o despir e vestir, sem rasgar ou cortar o tecido.

- Os adereços do vestuário, também podem ser utilizados como marionetas. A sua relação com roupa, a relação entre objectos, a relação adereços/roupa/manequins para exposição.

## 7. Conclusão

Durante a pesquisa, para a concretização deste projecto de dissertação, foram sentidas algumas dificuldades em compreender as técnicas de manipulação das marionetas na História. Foram encontradas poucas indicações sobre as técnicas de manipulação, construção e materiais utilizados. A maioria dos textos encontrados são estudos sociológicos, históricos, etnográficos, com poucas indicações técnicas e pedagógicas.

Mas pouco a pouco, os dados recolhidos revelaram a riqueza pedagógica desta área do teatro e das suas potencialidades motivadoras para os alunos que iniciam um novo ciclo escolar.

O mundo do teatro de marionetas é rico no cruzamento das diversas áreas artísticas, fabuloso no ponto de vista criativo e engloba uma grande quantidade e variedade de formas de expressão e apresentação de informação, além de promover e desenvolver o domínio afectivo, cognitivo e social.

Assim sendo, é a partir da observação das marionetas na História (até à actualidade), que se cria o mote para motivar os alunos para o desenvolvimento de competências nas várias áreas do conhecimento, tanto na disciplina de Educação Visual e Tecnológica, como nas restantes disciplinas do projecto curricular de turma.

A unidade de trabalho de teatro de marionetas, na disciplina de Educação Visual e Tecnológica, cria um ambiente lúdico, na exploração das diversas áreas de aprendizagem, sem que o aluno se aperceba do peso inerente à aquisição de competências formais dos conteúdos específicos do programa. Para além de tudo isto, permite a articulação com as restantes disciplinas do projecto curricular de turma e com os diferentes saberes e paradigmas da actualidade.

É importante considerar que, na abordagem técnica, os alunos devem compreender a utilidade das regras básicas apresentadas, porque estas vão facilitar a

implementação de um projecto de teatro de marionetas. Servem de base para o desenvolvimento de um imaginário e da criatividade e do sentido de observação dos alunos.

As actividades apresentadas, como exemplo, são como que um “despertar” para as potencialidades estético-pedagógicas do teatro de marionetas, como unidade de trabalho, capaz de ser explorado em qualquer área do programa curricular da disciplina. Devemos também considerar esta estratégia pedagógica como forma de promover o interesse e curiosidade do aluno e desenvolver a comunicação individual, cooperação e participação no trabalho colectivo.

Como professores, devemos estar atentos às capacidades individuais de cada aluno, para o orientar, de modo a fornecer-lhe os conhecimentos essenciais para o desenvolvimento das suas actividades e para o sucesso das suas aprendizagens.

Neste momento, uma coordenação eficaz do Projecto Curricular de Turma pode conduzir a uma articulação entre todas as formas de *expressão* com aplicação nas mais variadas disciplinas. Assim, caminharemos para a motivação e para o sucesso em todo o processo de ensino/aprendizagem.

É desejável que professores e alunos trabalhem em projectos comuns, se envolvam por inteiro, construindo conhecimentos para uma melhor descoberta e adaptação ao Mundo em que vivemos, desenvolvendo-se recíproca e equilibradamente, na medida das suas reais possibilidades.

O teatro de marionetas, em conjunto com a envolvência do professor, pode ser, então, a chave para promover a motivação dos alunos e levá-los ao sucesso nas suas aprendizagens. A disponibilidade necessária, de todas as partes, para a elaboração de um projecto de teatro de marionetas, torna-o especial na generalidade das actividades da unidade de trabalho. É, sem dúvida, um Universo mágico e fascinante, este, o que se pode explorar no Mundo da Marioneta, na sua relação com a Escola.

## Bibliografia

ABRANTES, Paulo (Coord.). *Currículo Nacional do Ensino Básico – Competências Essenciais*. Lisboa, Ministério da Educação, 2001.

ALMEIDA, Cármen (coord.). *Mestre Salas Apresenta...Exposição de Marionetas Portuguesas*. Évora, Direcção Regional de Cultura do Alentejo/CENDREV, 2007.

AMARAL, Ana Maria. *Teatro de Formas Animadas: Máscaras, Bonecos, Objectos*. 3ª Edição, São Paulo, Editora da Universidade de São Paulo, 1996.

AREAL, Zita. *Visualmente...Falando 5*. Areal Editores, Lisboa, 1990

ANTUNES, Pedro Gonçalo Pereira. *Mecanismos de ilusão no Auto da Criação do Mundo*. in Revista do Centro Dramático de Évora – Adágio 38/39, Évora, 2004.

BASSAN, Valdi José. *Como interessar a criança na escola*. Coimbra, Livraria Almedina, 1978.

BOWER, T.. *O Mundo Perceptivo da Criança*. Lisboa, Salamandra Edições, 1992.

BRANCO, Pedro. *Notas para a história dos Bonifrates, presépios, Fantoques, Robertos e Marionetas em Portugal*, Projecto Museológico sobre Educação e Infância, Cadernos do Projecto Museológico sobre Educação e Infância; 7.estudos, Santarém, 1992.

BRAZELTON, T. B. & GREENSPAN, S. T.. *A criança e o Seu Mundo. Requisitos essenciais para o crescimento e aprendizagem*. Lisboa, Editorial Presença, 2002.

BRAZELTON, T. Berry. *Dar atenção à Criança: para compreender os problemas normais do crescimento*. Lisboa, Edições Terramar, 1994.

BRITO, Carlos e Margarida Cannas. *EVT – Educação Visual e Tecnológica, 6º ano/ 2º Ciclo do Ensino Básico*. Lisboa, Lisboa Editora, 1993.

BUTTERFIELD, Moira. *Trabalhos com Fantoques*. Rio de Mouro, Nova Presença, 1994.



CARDOSO, João Paulo Seara. *As marionetas estão na vanguarda das Artes Cénicas*. Entrevistado por Valdemar Cruz in Catálogo de Exposição do Museu da Marioneta de

CARDOSO, João Paulo Seara. *Definição de Marioneta*. Entrevistado por Isabel Peixoto in Jornal de Notícias. 11 de Setembro de 2008.

CARDOSO, João Paulo Seara. *Teatro de Sombras – Sessão de trabalho*. in Livro de Actas do 1º Encontro Regional Expressão/Comunicação, Associação Portuguesa de Expressão Dramática, Universidade de Aveiro, Fevereiro, 1989.

CARVALHO, Paulo Eduardo e Isabel Alves Costa. *João Paulo Seara Cardoso :Teatros com Marionetas*. In Revista Sinais de Cena 4, 2005.

C.B.I.M.E., *Catálogo da Bienal Internacional de Marionetas de Évora*, 10ª Edição, Cendrev – Teatro Garcia de Resende, 2007.

C.B.I.M.E., *Catálogo da Bienal Internacional de Marionetas de Évora*, 11ª Edição, Cendrev – Teatro Garcia de Resende, 2009.

CHORÃO, João Bigotte (Dir.). *Grande Dicionário Enciclopédico Verbo*. Departamento de Enciclopédia e Dicionários, Editorial Verbo, Volume II, E – M, Lisboa, 1997.

CHORÃO, João Bigotte. *Visum, Enciclopédia Prática*, volume 7, Editorial Verbo Lisboa – S.Paulo, 1974.

C.M.S., *Catálogo Mestre Salas apresenta... Exposição de Marionetas Portuguesas*, Direcção Regional da Cultura do Alentejo/Câmara Municipal de Évora/CENDREV, Évora, 2007.

COQUET, Eduarda. *Desenhar um texto, falar com riscos e ler um desenho – Analogias e contradições do desenvolvimento da aprendizagem da fala, do desenho e da escrita*. in Revista Ensinarte, número 2, Centro de Estudos da Criança – Universidade do Minho, Outono 2003.

- COSTA, Isabel Alves e Filipa Baganha. *O Fantoche que ajuda a crescer*. Coleção Práticas Pedagógicas, Porto, Edições Asa, 1ª Edição, 1989.
- COSTA, Isabel Alves e Filipa Baganha. *O Fantoche que ajuda a crescer*. in Livro de Actas do 1º Encontro Regional Expressão/Comunicação, Associação Portuguesa de Expressão Dramática, Universidade de Aveiro, Fevereiro, 1989.
- COSTA, Isabel Alves. *A Marioneta está viva no nosso imaginário*. Entrevistada por Valdemar Cruz in Catálogo de Exposição do Museu da Marioneta de Lisboa, Edição EGEAC – Empresa de Gestão de Equipamentos e Animação Cultural. 2001.
- COSTA, Ricardo Jorge. *Marionetas Portuguesas Abandonadas a um canto*. in Jornal “A Página”, ano 7, número 70, Julho 1998.
- COX, Maureen. *Desenho da Criança*. São Paulo, Editora Martins Fontes, 2ª edição, 2001.
- DECOBERT, Simone e François Sacco. *O desenho no trabalho psicanalítico com a criança*. Lisboa, Climepsi Editores, 2000.
- DIAS, Manuel Costa. *Construção de Fantoche*. Braga, Teatro Escola Teatro Edições, 1998.
- E.T.M., Equipa de Trabalhos Manuais do C.P.T.V. *Trabalhos Manuais, 1º ano CPTV, primeiro caderno, Cartonagem, Modelação, Instrumentos Musicais*, Edição do Instituto de Tecnologia Educativa, s.d.
- FALEIRO, Armando e Carlos Gomes. *Gesto Imagem, Guia do Professor - Educação Visual e Tecnológica – 5º/6º anos*. Porto, Porto Editora, 2004.
- FALEIRO, Armando. *Gesto - Imagem, Educação Visual e Tecnológica – 5º/6º ano*. Porto, Porto Editora, 2000.
- FERNANDES, Tiago Parente. *Oh que gosto! Oh que empenho: uma experiência com os Bonecos de Santo Aleixo*. in Revista do Centro Dramático de Évora – Adágio 38/39, Évora, 2004.

FRANCISCO, Ana Maria. *Dois personagens dos bonecos de Santo Aleixo: o Mestre Salas e o Padre Chancas*. in Revista do Centro Dramático de Évora – Adágio 38/39, Évora, 2004.

G.M.M.L. Guia do Museu da Marioneta de Lisboa. <http://www.museudamarioneta.egeac.pt/DesktopDefault.aspx?tabindex=0&tabid=36>, consultado no dia 10 de Outubro de 2009.

GÂNDARA, Maria I. *Desenho Infantil – um estudo sobre os níveis do símbolo*, Lisboa, Texto Editora, 1991.

GLOTON, Robert e Claude Clero. *A Actividade criadora na criança*. Lisboa, Editorial Estampa, 1997.

GONÇALVES, Fernando Augusto. *O Mamulengo – uma tradição do Teatro popular de bonecos*. in Teatro de Marionetas – Tradição e modernidade, Centro de História da Arte da Universidade de Évora, 2002.

GOODNOW, Jacqueline. *Desenho de crianças*. Tradução de Maria Goreti Henriques, Lisboa, Edições Salamandra, s.d.

GUEDES, Fernando (Dir. G.). *A Enciclopédia*. Tomo 13, Lisboa, Editorial Verbo, 2004.

GWINN, Robert P.. *The new Encyclopaedia Britannica*, 9, University of Chicago, 15ª Edição, 1992.

KOWALSKY, K. *Deixe-o pintar! – Como ajudar a criança a exprimir-se pela pintura, pelo desenho e pelos trabalhos manuais*. Sintra: Gráfica European, Lda., 1977.

LANGE, André e Dany Thiry. *Sombras e Silhuetas*. Coleção «1, 2, 3... eu vi!», Bruxelas, Éditions Erasme, 2000.

LEENHARDT, Pierre. *A Criança e a Expressão Dramática*. Temas Pedagógicos, Lisboa, Editorial Estampa, 4ª edição, 1997.

- Lisboa, Edição EGEAC – Empresa de Gestão de Equipamentos e Animação Cultural. 2001.
- LOWENFELD, V. *A Criança e a sua Arte*, São Paulo, Editora Mestre Jou, 1977.
- MAGALHÃES, M. M. de S. Calvet de e Aldónio Gomes. *A Criança e o Teatro*. Colecção Educativa, série 0 – nº 5, Ministério da Educação e Cultura – Direcção Geral da Educação Permanente, 2ª edição, 1974.
- MARQUES, João Paulo Faria. *A importância da voz nos Bonecos de Santo Aleixo*. in Revista do Centro Dramático de Évora – Adágio 38/39, Évora, 2004.
- MARSEILLE, Judith. *Pobreza Pitoresca – Algumas notas sobre a história das marionetas populares nos Países Baixos*. in Revista do Centro Dramático de Évora – Adágio 30/31, Évora, 2001.
- MARTINHO, Luís, Manuel Maurício e António Supico. *Arte e Factos 2, Educação Visual e Tecnológica, 6º ano de escolaridade*, Lisboa, Plátano Editora, 1993.
- MATOS, Luís de. *Manual de Objectos de Cena*. Lisboa, Colecção Teatro Inatel, nº 7, 2008.
- MC CORMICK, John e Bennie Pratasik. *Os Bonecos de Santo Aleixo e a Tradição Europeia do Teatro de Presépio*. in Revista do Centro Dramático de Évora – Adágio 18, Évora, 1997.
- MCCORMICK, John. *Os Bonecos de Santo Aleixo e o mundo das marionetas* in Catálogo Mestre Salas apresenta... Exposição de Marionetas Portuguesas, Direcção Regional da Cultura do Alentejo/Câmara Municipal de Évora/CENDREV, Évora, 2007.
- MIRANDA, Isnaba Joana. O popular e o regional no Auto da Criação do Mundo. in Revista do Centro Dramático de Évora – Adágio 38/39, Évora, 2004.
- MUENK, Irmgard. *Teatro de Fantoques – Mãos à Obra*. Verbo Difusão. s. d.

- NAVE, Gil. *A Música no Teatro dos Bonecos de Santo Aleixo*. in Revista do Centro Dramático de Évora – Adágio 38/39, Évora, 2004.
- NICOLAU, Marieta L. M. (coord.). *A Educação Artística da Criança – Plástica e Música, Fundamentos e Actividades*. São Paulo, Editora Ática, 2ª edição, 1987.
- ORAM, Jenny. *Marionetas e Cortejos de lanternas-carros alegóricos em Freetown, na Serra Leoa*. in Revista do Centro Dramático de Évora – Adágio 30/31, Évora, 2001.
- OTTER, Elisabeth den. *Máscaras e Marionetas: Uma Mascarada no Mali*. in Revista do Centro Dramático de Évora – Adágio 30/31, Évora, 2001.
- OTTER, Elisabeth den. *O mistério de fantoches Africano*. [http://homepage.mae.com/edotter/elisabeth/puppetry\\_Edo.html](http://homepage.mae.com/edotter/elisabeth/puppetry_Edo.html), consultado a 8 de Outubro de 2009.
- P. O. E. A. *Plano de Organização do Ensino – Aprendizagem*, volume I e II, Educação Visual e Tecnológica. Ensino Básico 2º ciclo. Programas aprovados pelo Despacho nº 124/ME/91, de 31 de Julho.
- PAÇOS, Fernando. *Enciclopédia Verbo Luso-Brasileira de Cultura*, Tomo 18, Lisboa, Editorial Verbo, 2001.
- PAPALIA, D. E.; OLDS, S. W. ; FELDMAN, R. D.. *O Mundo da Criança*. Mc-Graw-Hill de Portugal: Alfragide, 2001.
- PASSOS, Alexandre, *Bonecos de Santo Aleixo. A sua (im)possível história – As Marionetas em Portugal nos séculos XVI a XVIII e a sua influência nos Títeres Alentejanos*. Évora, Adágio.1999.
- PHILPOT, Violet e Mary Jean Mc Neil. *Como fazer o Livro das Marionetas*. Porto, Publicit Editora, 1977.
- PORCHER, Louis. *Educação Artística – Luxo ou necessidade?*, São Paulo, Summus Editorial, 5ª Edição, 1982.

RAMALHO, José. *Animar uma figura estática e viajar no espaço e no tempo*. Entrevistado por Ana Sousa Dias in Catálogo de Exposição do Museu da Marioneta de Lisboa, Edição EGEAC – Empresa de Gestão de Equipamentos e Animação Cultural. 2001.

RAPOSO, Paulo. *O caso artaud e a (re)descoberta do oriente*. ISCTE/antropólogo, Julho, 1997.

REBELO, Luís Francisco. *100 anos de Teatro Português, 1880-1980*. Porto, Brasília Edições. 1984.

RIBEIRO, Rute. *A marioneta. Forma de expressão artística e teatral*. in A Arte do Ofício Instituto das Artes e Ofícios, Universidade Autónoma de Lisboa, nº 1, 2002.

RIBEIRO, Rute (coord.). *Branca-Flor, O Teatro de Lília da Fonseca, 1962-1982*. Edição EGEAC – Museu da Marioneta, Lisboa, 2007.

SANTOS, Maria José Machado. *O Museu da Marioneta de Lisboa*. in Catálogo de Exposição do Museu da Marioneta de Lisboa, Edição EGEAC - Empresa de Gestão de Equipamentos e Animação Cultural. 2001.

SILVA, Sónia Mangas da. *Técnicas de montagem cénica de um palco mágico*. in Revista do Centro Dramático de Évora – Adágio 38/39, Évora, 2004.

STERN, A. *Aspectos e Técnicas da Pintura de Crianças*, Lisboa, Livros Horizonte, 1974.

STERN, A. *Uma nova compreensão de arte infantil*, Lisboa, Livros Horizonte, 1986.

TRÉVIDIC, Jeannine Nobre. *Bonecos de Santo Aleixo: Um Património Vivo*. in Revista do Centro Dramático de Évora – Adágio 38/39, Évora, 2004.

TURAK. [www.turak-theatre.com/contenus/digest/index.html](http://www.turak-theatre.com/contenus/digest/index.html), consultado no dia 23 de Novembro de 2009.

VAZ, Helena. *O Museu da Marioneta de Lisboa*. in Catálogo de Exposição do Museu da Marioneta de Lisboa, Edição EGEAC - Empresa de Gestão de Equipamentos e Animação Cultural. 2001.

VELOSO, Helena e Luís Almeida. *Educação Visual e Tecnológica 5º/6º anos*, Porto, Porto Editora, 2004.

VIDAL, Beatriz e Henrique Cayatte. *EVT – Parte 1, Educação Visual e Tecnológica, 5º e 6º anos / 2º Ciclo do Ensino Básico*, Lisboa, Lisboa Editora, 2004.

VIEIRA, Luís. *Marioneta, Títere, Fantoche, Roberto, Bonifrate, Bonecro...* in Catálogo de Exposição do Museu da Marioneta de Lisboa, Edição EGEAC – Empresa de Gestão de Equipamentos e Animação Cultural. 2001.

VIGOTSKII, L. S. *La Imaginación y el arte en la infancia*. Akal bolsillo, Madrid, Akal Bolsillo, 1982.

WOOF, Terence. *Educação Visual no Primário e no Secundário*. Lisboa, Livros Horizonte, 1982.

W. R. A. S. *The Whalley Range All Stars*. V <http://www.wras.org.uk/>, consultado a 15 de Novembro 2009.

ZURBACH, Christine (coord.). *Autos, Passos e Bailinhos. Os Textos dos Bonecos de Santo Aleixo*. Centro Dramático de Évora – CENDREV. Centro de História da Arte da Universidade de Évora. Évora, Casa do Sul Editora, 2007.

ZURBACH, Christine (coord.). *Teatro de Marionetas – Tradição e modernidade*. Évora, Casa do Sul Editora, 2002.

## **ANEXO 1**

### **PLANIFICAÇÕES DE UNIDADES DE TRABALHO DA DISCIPLINA DE EDUCAÇÃO VISUAL E TECNOLÓGICA**





Agrupamento Vertical de Escolas Professor José Buísel

ESCOLA E.B. 2,3 PROFESSOR JOSÉ BUÍSEL

Ano Lectivo 2007/ 2008

**Educação Visual e Tecnológica**

## PLANIFICAÇÃO DE UNIDADE DE TRABALHO

Ano: 5º Turma: B

**UNIDADE DE TRABALHO: Marionetas de Sombra – 2º Período**

### COMPETÊNCIAS GERAIS

- Usar adequadamente linguagens da área do saber cultural, científico e tecnológico para de expressar. (2)
- Pesquisar, seleccionar e organizar informação para a transformação em conhecimento mobilizável. (6).
- Realizar actividades de forma autónoma, responsável e criativa. (8)
- Relacionar harmoniosamente o corpo com o espaço numa perspectiva pessoal e impessoal promotora da saúde e da qualidade de vida. (10)

Marioneta de Sombra Turca



### COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS

- Ter em conta as opiniões dos outros, quando justificadas, numa atitude de construção de consenso como forma de aprendizagem.
- Participar com empenho e competência nas tarefas produtivas do grupo, assumindo os seus saberes, opiniões e valores perante os outros, com abertura e sentido crítico.
- Construir formas tridimensionais, tendo em conta a sua estrutura.
- Organizar quanto à funcionalidade e equilíbrio visual espaços bi e tridimensionais.
- Compreender a relação entre a forma das coisas e os materiais e técnicas utilizados na sua produção.
- Integrar conhecimentos e aptidões técnicas.
- Compreender a relação entre a luz e cor, qualidade térmica e contraste.
- Desenvolver conhecimentos no âmbito das técnicas propostas.
- Dominar técnicas básicas e instrumentais das diferentes linguagens adequando-as aos contextos e às necessidades.
- Seleccionar e aplicar os materiais, tendo em conta as suas qualidades expressivas/ estéticas.
- Produzir objectos plásticos explorando temas, ideias e situações.
- Medir e controlar distâncias e dimensões expressas em milímetros.
- Organizar, nas suas experimentações bidimensionais, processos de representação do espaço.
- Contribuir para a criação, na sala de aula, de um clima de trabalho favorável: organizar os materiais de trabalho e o espaço de forma funcional e gerir, de forma equilibrada, os ritmos de trabalho.

ACTIVIDADES/ ESTRATÉGIAS	CONTEÚDOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escolha do tema a representar – A obra literária “ O Rapaz de Bronze”.</li> <li>• Leitura da obra “O Rapaz de Bronze” de Sophia de Mello Breyner Andresen.</li> <li>• Organização dos trabalhos de grupo e distribuição das tarefas de cada grupo: realização do guião; o detalhe das cenas de acção; construção dos cenários de acordo como projecto a desenvolver; construção das figuras (personagens), de forma a obter o sucesso visual das sombras; organização de ecrã, do projector, da música e equipamentos técnicos.</li> <li>• Pesquisa bibliográfica - marionetas de sombra: chinesas, turcas e indonésias.</li> <li>• Visita de estudo ao “Museu da Marioneta” em Lisboa (preenchimento do “Guião – Museu da Marioneta”</li> <li>• Elaboração de um painel informativo no qual constarão as informações e imagens recolhidas no “Museu da Marioneta”.</li> <li>• Observação e análise de maquetas de cenários.</li> <li>• Construção dos cenários, detalhes das cenas de acção e dos equipamentos técnicos para a realização da projecção.</li> <li>• Leitura e interpretação da ficha informativa/ técnica - “ Desenhar Movimento”.</li> <li>• Execução de estudos gráficos dos personagens (diferentes flores, rapaz de bronze, animais e Florinda)</li> <li>• Recorte das figuras (personagens) desenhadas, destacando as partes que se vão movimentar e manipular.</li> <li>• Enriquecimento das figuras com diferentes materiais e texturas tendo em consideração as características dos personagens.</li> <li>• União das diferentes partes da figura (personagem), utilizando para o efeito attaches, os quais irão permitir a articulação das diferentes partes da figura.</li> <li>• Fixação da vara central e de todas as outras necessárias para movimentar a marioneta de sombra.</li> <li>• Realização de ensaios de forma a obter o efeito pretendido.</li> <li>• Projecção “O Rapaz de Bronze”.</li> <li>• Distribuição de uma ficha de auto-avaliação sobre a unidade de trabalho, explicação do tipo de reflexão a fazer. Cada aluno deverá reflectir sobre o que fez, tendo em conta o seu desempenho.</li> </ul>	<p><b><u>Comunicação</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hábito de escuta</li> <li>• Imagem na comunicação</li> <li>• Mensagem</li> <li>• Imagem na comunicação</li> </ul> <p><b><u>Desenho</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Representação dos elementos</li> <li>• Desenho expressivo</li> <li>• Estudos gráficos</li> </ul> <p><b><u>Espaço</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organização dos objectos no espaço</li> <li>• Organizar espaços tridimensionais</li> </ul> <p><b><u>Geometria</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Traçados geométricos (esquadria)</li> </ul> <p><b><u>Medida</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Métodos de medição</li> <li>• Utilização da escala graduada</li> <li>• Regras de medição</li> <li>• Proporções</li> </ul> <p><b><u>Técnicas</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Corte</li> <li>• Meio - corte</li> <li>• Recorte</li> <li>• Dobragens</li> <li>• Colagens</li> </ul> <p><b><u>Forma</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementos que caracterizam uma forma</li> <li>• Valor estético da forma</li> <li>• Estrutura da forma</li> </ul> <p><b><u>Estrutura</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estrutura das formas</li> </ul> <p><b><u>Luz/Cor</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Natureza da cor</li> <li>• A cor no envolvimento</li> <li>• Utilizar conscientemente a mistura de certas cores para a obtenção de outras e tonalidades</li> </ul> <p><b><u>Materiais</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Propriedades e características</li> </ul>

	<p><b>Planeamento do trabalho</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organização pessoal</li> <li>• Normas de higiene e segurança no local de trabalho.</li> <li>• Normas de segurança no trabalho e na utilização e na utilização dos equipamentos</li> </ul> <p>Posição corporal e gestual em situação de trabalho.</p>
<b>RECURSOS MATERIAIS</b>	<b>AVALIAÇÃO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Folhas de cartolina pretas/ cartão</li> <li>• Papéis com diferentes texturas</li> <li>• Lápis HB e H</li> <li>• Régua</li> <li>• Lápis de cor</li> <li>• Tesoura</li> <li>• Ecrã de projecção</li> <li>• Projector</li> <li>• Cola branca</li> <li>• Varas de madeira</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Análise dos trabalhos desenvolvidos individualmente.</li> <li>-Observação directa do empenho, participação, comportamento, cooperação e atitudes.</li> <li>-Análise da capacidade crítica e autocrítica em função do trabalho executado e dos comportamentos.</li> <li>- Pontualidade</li> <li>- Assiduidade</li> <li>-Faltas de material</li> <li>-Caderno Diário</li> <li>-Auto-avaliação</li> </ul>
<b>CALENDARIZAÇÃO</b> 6 de Janeiro a 7 de Março	
<b>METODOLOGIAS</b>	
<b>Possibilitar uma melhor aprendizagem e evitar desmotivação e problemas comportamentais</b>	
<p>Apoiar o aluno na descoberta das diversas formas de organização da sua aprendizagem;  Fomentar actividades cooperativas de aprendizagem rentabilizadoras da autonomia, responsabilização e criatividade de cada aluno;  <b>Propiciar situações de aprendizagem conducentes à promoção da auto-estima e da autoconfiança;</b>  <b>Valorizar, na avaliação da aprendizagem do aluno, a produção de trabalhos livres e concebidos pelo próprio;</b>  <b>Proporcionar situações de ensino individualizado (aos alunos com maiores dificuldades);</b>  <b>Organizar actividades cooperativas de aprendizagem e projectos conducentes à tomada de consciência de si, dos outros e do meio;</b>  <b>Recorrer com frequência à auto e hetero-avaliação;</b>  <b>Fomentar a interdisciplinaridade;</b>  <b>Estabelecer um maior contacto com os Encarregados de Educação.</b></p>	

**Professoras:** Carla Cadeirinhas/...



Conteúdos	Competências Essenciais	Compet. Gerais/ Transv.	Situações de Aprendizagem	Articul. Interdis.	Avaliação	Calend.
<u>Desenho</u>	- Compreende o desenho livre como representação da realidade - Conhece as características dos materiais de desenho	Vão ser desenvolvidos todos os pontos da operacionalização transversal das competências abaixo assinaladas	<b><u>Estudo do Rosto:</u></b> ▶ Desenho do Rosto de um colega ▶ Desenho de pormenores dos elementos do Rosto ▶ Noções de Proporções do Rosto ▶ Exercício de gradação da cor ( grafite e lápis de cor ) ▶ A partir da metade de uma fotocópia de tamanho A4, a preto e branco, de uma fotografia ou imagem de rosto desenhar a outra metade aplicando: ➔ sombra e mancha utilizando lápis de grafite ➔ sombra e mancha utilizando duas cores de lápis de cor ➔ sombra e mancha utilizando tinta de guache		- Observação directa ao longo da execução dos trabalhos  - Interesse pelas tarefas propostas  - Organização do plano de trabalho  - Autonomia  - Rigor na aplicação das técnicas e instrumentos de trabalho  - Contribuição para o trabalho de grupo  - Empenho  - Responsabilidade	2.º Período  23 blocos de 90 minutos
<u>Proporções</u>	- <b>Proporções do rosto</b>					
<u>Luz/Cor</u>	- Entende a expressividade da cor - Reconhece a cor no seu envolvimento - Compreende a cor como elemento visual	1				
<u>Pintura</u>	- Compreensão da cor como fenómeno resultante da luz - Obtenção de várias cores e tonalidades através da mistura de outras cores - Observação e aplicação da sombra e luz	2 3				
<u>Recorte Colagem</u>	- Aplica técnicas de recorte e colagem	6	<b><u>Máscara de Carnaval :</u></b> ▶ Desenho de vários estudos para a Máscara de Carnaval			
	- Tem higiene e segurança no trabalho	8	▶ Estudos de cor			
<u>Trabalho</u>	- Planifica diversas fases de um trabalho - Prepara condições necessárias	9 10	▶ Construção da Máscara de Carnaval a partir de cartolina			

<p><u>Forma</u></p>	<p>ao trabalho a realizar</p> <p>- Compreende a relação entre a forma e o objecto</p>		<p><b><u>Fantoches:</u></b></p> <p>▶ Desenho de vários estudos para os fantoches</p>		<p>- Participação</p>	
<p><u>Materiais</u></p>	<p>- Conhece características e propriedades dos materiais com que trabalha</p> <p>- Reconhece a importância da reciclagem de materiais</p>		<p>▶ Estudos de cor</p> <p>▶ Construção dos Fantoches a partir do reaproveitamento de materiais</p>		<p>- Respeito pelos outros</p>	
<p><u>Desenho</u></p>	<p>- Compreende o desenho livre como representação da realidade</p> <p>- Conhece as características dos matérias de desenho</p>		<p><b><i>3º Período</i></b></p> <p><b><u>Fantoches:</u></b></p> <p>▶ Construção dos Fantoches a partir do reaproveitamento de materiais,</p>			<p>9 blocos de 90min</p>
<p><u>Luz/Cor</u></p>	<p>- Reconhece a cor no seu envolvimento</p>		<p>consoante os estudos realizados no 2.º período</p> <p>▶ Elaboração dos textos para a peça de Fantoches</p>			
<p><u>Trabalho</u></p>	<p>- Tem higiene e segurança no trabalho</p> <p>- Planifica diversas fases de um trabalho</p> <p>- Prepara condições necessárias ao trabalho a realizar</p>		<p>▶ Construção do cenário para a peça de Fantoches</p> <p>▶ Apresentação da peça de Fantoches consoante o texto escolhido ( “O Parque das Conversetas” )</p> <p>▶ Participação no X Encontro de Fantoches a realizar na Vila do Bispo</p>			



Planificação da disciplina de: Educação Visual e Tecnológica

1º Período

Professor(es): Carla Lage/...

Ano: 6

Turma: A

Competências Gerais	Conteúdos	Áreas de Exploração	Estratégias e Actividades	Recursos	Crítérios de Avaliação
(1)	- Observar, planear e projectar	Desenho	- Ler e seleccionar as partes mais importantes da história, "O príncipezinho";	- Folhas brancas papel cavalinho	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicação de conhecimentos Criatividade</li> <li>• Técnicas e métodos de trabalho</li> <li>• Interesse e Empenho Destreza Responsabilidade de Autonomia Comportamento</li> </ul>
(2)	- Materiais e técnicas de Expressão		- Recolha de material reutilizável e reciclável;	- Lápis HB	
(3)		- Esboços dos possíveis fantoches;	- Borracha branca		
(5)		- Preparação da pasta de papel para a construção das cabeças dos fantoches;	- Afia		
(6)		Desenho	- Desenho dos Fantoches;	- Lápis de cor	
(7)			- Marcadores		
(8)		Pintura Cor	- Pintura dos desenhos dos fantoches;	- Tintas	
(9)			- Jornais		
(10)		Construções	- Construção dos fantoches;	- Material reciclável	
			- Construção do cenário da história;	- Cola branca	
			- Papel Cenário		



Agrupamento Vertical de Escolas Professor José Buisel  
**ESCOLA E.B. 2,3 PROFESSOR JOSÉ BUISEL – PORTIMÃO**

Ano Lectivo 2009/2010  
**Educação Visual e Tecnológica**  
 Planificação de unidade de trabalho

Designação da Actividade: Marioneta de Sombra com texto do Plano Nacional de Leitura

ANO	TURMA	Período: 1º	N.º de aulas	Professores; Eliete Lopes
6º	E	Data: de 17/09/09 a 17/12/09	25 Blocos	/ Jorge Martins

Competências a desenvolver
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Produzir objectos plásticos, explorando temas, ideias e situações;</li> <li>- Utilizar a simbologia visual com intenção funcional;</li> <li>- Criar composições bi e tridimensionais a partir da observação e da imaginação, utilizando expressivamente os elementos da forma;</li> <li>- Aplicar as técnicas específicas aos materiais e aos problemas a resolver;</li> <li>- Reconhecer características físicas elementares e aptidão técnica dos materiais básicos mais correntes;</li> </ul>

Conteúdos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Medir / Traçar – métodos de medição;</li> <li>- Forma – Relação entre as formas e os factores que as condicionam;</li> <li>- Formas bi e tridimensionais</li> <li>- Luz / Cor</li> <li>- Movimento – Representação do movimento;</li> <li>- Trabalho – Higiene e segurança;</li> </ul>

ACTIVIDADES/ ESTRATÉGIAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Construção de Marionetas de sombra</b> – Escolha de texto de Língua Portuguesa baseado no Plano Nacional de Leitura.</li> <li>- <b>Construção das estruturas para a apresentação das Marionetas (cenário, iluminação, sonoplastia, etc)</b></li> <li>- <b>Apresentação do teatro de Marionetas de Sombra na festa de final de período alusiva ao Natal</b></li> </ul>

RECURSOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Materiais e utensílios específicos à disciplina; papéis, cartolinas, cartões, guaches; equipamentos; revistas; livro/manual de Língua Portuguesa;</li> <li>- Músicas, sons, aparelhagem de som;</li> <li>- Material de electricidade;</li> <li>- Pesquisas e orientação dos Professores, escrita e oral.</li> </ul>

Nº	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Comportam.																														
Falta/Material																														
Ocorrências																														
Assiduid/ Pontl.																														

AVALIAÇÃO									
Pesquisa T.P.C.	Planifica o projecto	Compreende e dá opinião	Segue as orientações o método de projecto	Executa as tarefas Propostas Grupo / individual	Utiliza os materiais e aplica as técnicas	Apresenta o material	Coopera nas tarefas da sala	Relaciona-se bem com os colegas	Cumpre as regras de comportamento

OBSERVAÇÕES

# Educação Visual e Tecnológica

Professores : Ana Dias / Isabel d' Orey

## PLANIFICAÇÃO da UNIDADE de TRABALHO "Marionetas de Jornal"

Competências Específicas	Conteúdos	Desenvolvimento de Actividades/Estratégias/Metodologias	Avaliação
<p>APROPRIAÇÃO DAS LINGUAGENS ELEMENTARES DAS ARTES - Descodificar diferentes linguagens e códigos das artes.. EA</p> <p>DESENVOLVIMENTO DA CAPACIDADE DE EXPRESSÃO E COMUNICAÇÃO - Ser capaz de interagir com os outros sem perder a individualidade e a autenticidade. EA</p> <p>COMUNICAÇÃO VISUAL - Produzir objectos plásticos explorando temas, ideias e</p>	<p><u>Comunicação</u> - Problemática do sentido;</p>	<p><u>Situação Problemática:</u> - Comemoração na escola, do dia mundial do teatro; - "Como comemorar?" - Diálogo com os alunos para decisão da forma mais criativa de comemorar o dia mundial do teatro.</p> <p><u>Investigação/Pesquisa:</u> - Realização de pesquisa sobre marionetas; - Exploração da pesquisa realizada pelos alunos; - Visionamento de um PowerPoint sobre origem e diversidade de marionetas; - Noções básicas sobre tipos de movimentos; - Exploração de materiais e escolha dos mesmos.</p>	<p>Avaliação do interesse, atitudes, autonomia e inter-ajuda;</p> <p>Criatividade;</p> <p>Conhecimento da utilização dos utensílios</p>



<p>situações. <b>EV</b></p> <p><b>ELEMENTOS DA FORMA</b> - Reconhecer as proporções. <b>EV.</b></p> <p><b>PLANEAMENTO E DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS E SISTEMAS TÉCNICOS</b> - Elaborar, explorar e seleccionar ideias que podem conduzir a uma solução. <b>ET</b></p> <p><b>MATERIAIS</b> - Seleccionar os materiais adequados para aplicar na resolução de problemas concretos. <b>ET</b></p> <p><b>FABRICAÇÃO-CONSTRUÇÃO</b> - Seleccionar e aplicar os utensílios correctos ao tipo de trabalho a desenvolver. <b>ET</b></p> <p>- Manter comportamentos saudáveis e seguros durante o trabalho prático, conhecer algumas técnicas. <b>ET</b></p>	<p><u><b>Forma</b></u> - Relação entre a forma e os factores que a condicionam; - Valor estético da forma. - Elementos da forma.</p> <p><u><b>Material</b></u> - Transformação de matérias-primas.</p> <p><u><b>Luz/Cor</b></u> - Simbologia da cor; - Natureza da cor.</p> <p><u><b>Trabalho</b></u> - Relação técnica/materiais; - Produção e organização; - Higiene e segurança.</p>	<p><u><b>Projecto:</b></u> - Noções de proporções do rosto; - Esboços de marionetas; - Estudo de cor.</p> <p><u><b>Execução:</b></u> - Construção da marioneta de jornal: - Folha de papel de jornal amachucada para a cabeça; - Aplicação de pormenores; - Execução da mão da marioneta (cilindros de papel de jornal); - Revestimento da marioneta e da mão a fita cola de papel; - Aplicação de cor (pintura a tinta acrílica); - Após a secagem, aplicação de cola de madeira; - Aplicação de tecido da cabeça da marioneta até à mão.</p>	<p>e materiais;</p> <p>Limpeza no trabalho desenvolvido;</p> <p>Ficha de Auto-Avaliação.</p>
---	---	--	--



## Escola do Ensino Básico dos 2º e 3º Ciclos Jacinto Correia – Lagoa

Conteúdos	Competências Essenciais	Competências Gerais/Transv	Situações de Aprendizagem	Artic. Interd.	Avaliação
<p><b><u>Comunicação</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Comunicação intencional</li><li>- A imagem na comunicação visual</li></ul> <p><b><u>Proporções</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Proporções do rosto</li></ul> <p><b><u>Espaço</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Organização de espaços bi e tridimensionais</li><li>- Utilização da Luz/Cor e dimensão na representação do espaço</li></ul> <p><b><u>Luz/Cor</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Expressividade da cor</li><li>- A cor no envolvimento</li><li>- Compreender a cor como elemento visual</li></ul> <p><b><u>Forma</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Relação entre as formas e suas funções</li><li>- Elementos que caracterizam uma forma</li></ul> <p><b><u>Trabalho</u></b></p> <p><b><u>Materiais</u></b></p>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Compreende as diferentes formas de comunicação</li><li>- Reconhece a importância de utilização da imagem na comunicação visual</li><li>- Constrói formas tridimensionais tendo em conta a sua estrutura</li><li>- Organiza quanto à funcionalidade e equilíbrio visual, espaços bi e tridimensionais</li><li>- Exprime com alguma correcção tanto gráfica como verbalmente as relações entre elementos integrados num dado espaço</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>- Expressividade da cor</li><li>- A cor no envolvimento</li><li>- Compreender a cor como elemento visual</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>- Compreende que a estrutura pode ser encarada como suporte ou como organização dos elementos de uma forma natural ou criada pelo homem</li><li>- Executa operações técnicas com preocupação de higiene e segurança no trabalho</li><li>- Planifica diversas fases de um trabalho</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>- Conhece características e propriedades dos materiais com que trabalha</li></ul>	<p>Vão ser desenvolvidos todos os pontos da operacionalização transversal das competências abaixo assinaladas</p> <p>1 2 3 5 6 7 8 9 10</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>▶ Introdução ao tema de trabalho – Fantoches</li><li>▶ Mostra de fotografias e vídeos com vários tipos de Fantoches</li><li>▶ Motivação para a elaboração do texto para o Teatro de Fantoches, a partir da leitura de várias histórias (poesia e prosa)</li><li>▶ Elaboração da história para o teatro de Fantoches</li><li>▶ Identificação das personagens e cenários a efectuar</li><li>▶ Estudos gráficos das personagens da peça, a cabeça e as roupas</li><li>▶ Estudos de cor</li><li>▶ Realização da pasta de papel</li><li>▶ Realização do suporte para a modelação da cabeça</li><li>▶ Modelação da cabeça do fantoche de acordo com os estudos elaborados</li><li>▶ Pintura dos Fantoches respeitando os estudos de cor</li><li>▶ Estudos gráficos dos cenários</li><li>▶ Estudos de cor e selecção das técnicas de pintura</li><li>▶ Realização e pintura dos cenários</li><li>▶ Confecção das roupas, cabelos e outros adereços</li><li>▶ Ensaios da peça</li><li>▶ Divulgação e apresentação da peça de Teatro de Fantoches</li><li>▶ Realização de uma lembrança para o dia do pai</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>- Observação directa ao longo da execução dos trabalhos</li><li>- Interesse pelas tarefas propostas</li><li>- Organização do plano de trabalho</li><li>- Autonomia</li><li>- Rigor na aplicação das técnicas e instrumentos de trabalho</li><li>- Contribuição para o trabalho de grupo</li><li>- Empenho</li><li>- Responsabilidade</li><li>- Participação</li><li>- Respeito pelos outros</li></ul>

## **ANEXO 2**

### **MASSAS PARA MODELAGEM / MOLDAGEM**

## **Massas para Modelagem/Moldagem**

A modelagem é uma actividade plástica que contribui para o desenvolvimento sensório-motor da criança. Assim, é importante que se conheça os vários tipos de massas e as suas diferentes texturas para modelar as cabeças, as mãos e outros adereços para a construção das Marionetas (Nicolau, M., 1987).

### **Receita 1**

*Massa Plástica:* Adequada à primeira etapa da modelagem;

*Ingredientes:* 5 chávenas de cera de abelha, 10 chávenas de farinha de arroz, 3 chávenas de banha, anilinas;

*Modo de preparação:*

Misturar bem a farinha com a banha, juntar a cera de abelha previamente derretida em banho-maria. Colorir com a anilina (opcional) e amassar bem antes de trabalhar com a massa. O calor das mãos é que a torna macia.

Guardar em plástico fechado. (Nicolau, M., 1987)

**Esta massa pode servir de molde ou como produto final depois de seca.**

### **Receita 2**

*Massa Caseira:* muito plástica e adequada à primeira etapa de modelagem.

*Ingredientes:* 4 chávenas de farinha de trigo, 2 chávenas de água, 1 chávena de sal, anilinas.

*Modo de preparação:*

Misturar tudo muito bem até a massa ficar homogénea. Colorir com anilina (opcional).

Guardar em sacos plásticos ou recipientes fechados.

Movimentar a massa todos os dias para evitar a formação de partes duras. Pode durar até uma semana. (Nicolau, M., 1987)

**Esta massa deve ser usada como produto final porque é de secagem rápida.**

### **Receita 3**

#### *Massa Com Sal I*

*Ingredientes:* 5 chávenas de farinha de trigo, 5 chávenas de sal, 5 colheres (sopa) de alúmen em pó;

#### *Modo de preparação:*

Misturar os ingredientes secos e ir acrescentando água até obter uma consistência firme. (Nicolau, M., 1987)

**Esta massa deve ser usada como produto final porque é de secagem rápida.**

### **Receita 4**

#### *Massa Com Sal II*

*Ingredientes:* 4 chávenas de farinha de trigo, 5 chávenas de sal, 2 ½ chávenas de água, 4 colheres (sopa) de alúmen em pó, anilina (opcional).

#### *Modo de preparação:*

Dissolver a anilina na água e acrescentar os ingredientes secos. Misturar tudo muito bem de modo a não aderir às mãos. Conservar enrolada num pano húmido envolto num saco plástico. (Nicolau, M., 1987)

**Esta massa deve ser usada como produto final porque é de secagem rápida.**

### **Receita 5**

#### *Massa de Papel*

*Ingredientes:* 1 rolo de papel higiénico, ½ Kg de farinha de trigo, Água q.b., Cola branca q.b., 4 colheres (sopa) de vinagre, 1 colher (sopa) de sal.

#### *Modo de preparação:*

Rasgar ou triturar o papel e deixá-lo de molho;

Escorrer a água, juntar a farinha de trigo e a cola até ficar consistente (sem esfarelar);

Colocar o vinagre e o sal. (Nicolau, M., 1987)

**Esta massa deve ser usada como produto final, mas é de secagem lenta.**

#### MODELAGEM com Papier- Maché

Maché significa mascado. O papier-maché, provavelmente de origem oriental, foi introduzido na Europa no século XVII. Em forma primitiva consta de camadas de papel de seda e goma-arábica. Mais tarde, surgiu a ideia de misturar o papel com a cola, dando origem à massa. As suas características principais são a leveza, durabilidade e baixo custo (Nicolau, M., 1987). As duas formas de papier-maché são as técnicas mais utilizadas na construção das cabeças das Marionetas nas escolas.

A sua utilização, além do baixo custo, também permite que a criança veja rapidamente o produto final.

Com a massa de papel e cola (branca, de papel de parede), é importante que o professor verifique a sua consistência para que a cabeça não fique muito pesada.

ANEXO 3

MÉTODO DE RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

## Método de Resolução de Problemas (P.O.E.A.,1991)



Certa ansiedade pela simplificação dos processos tem levado, com demasiada frequência, a uma rigidez esquemática, que seria particularmente perigosa ao nível do 2.º ciclo:



Um esquema deste tipo atrai pela sua clareza, mas é uma interpretação artificial.

Na prática, há dificuldade em encontrar nele, aquilo que os alunos fazem quando se envolvem num projecto.

Aplicado incorrectamente, não só se torna artificial como, mesmo, inibidor para os alunos, ao exigir comportamentos previstos em momentos determinados.

A preocupação do professor deverá centrar-se, não no percorrer obrigatório das fases de um processo, mas na criação condições que permitam que o aluno construa e consciencialize progressivamente o seu método de trabalho pessoal.

Isto não obsta a que o professor, numa perspectiva metodológica, forneça aos alunos as etapas a que a resolução de problemas obedece.

### SITUAÇÃO

Detecção de problemas através da análise de uma situação identificada na prospecção do envolvimento (bairro, escola, sala de aula, as pessoas, o trabalho, etc.).



## **ENUNCIADO**

Os alunos deverão enunciar claramente os problemas que detectaram e que pensam poder resolver ou estudar em ordem à proposta de soluções. Exemplo: organizar a sala de convívio da escola, criar jogos para a creche vizinha, valorizar a estação de caminho-de-ferro local, etc.

## **INVESTIGAÇÃO**

Orientada para a autonomia dos alunos e a criação de hábitos de pesquisa. Pretende-se a máxima liberdade, tanto relativamente aos interesses dos alunos como às formas de registo, de exploração das respostas e de apresentação das ideias, no sentido de permitir o máximo desenvolvimento da criatividade. Ao professor caberá essencialmente estimular a procura do maior número possível de respostas, animar a recolha de dados, promover a reflexão sobre as técnicas e os meios adequados, sua inventariação e exploração, apoiar, quando necessário, o regresso ao começo para tentar novo percurso mais ajustado, prever e organizar contactos dentro e fora da escola.

É também a fase de arrumação de ideias para escolher a resposta mais adequada, ou combinar partes de diferentes respostas numa síntese ou, ainda, seleccionar várias respostas possíveis, tendo em vista a função, os materiais, a execução, o aspecto estético, o tempo de execução, o custo, etc.

## **PROJECTO(S)**

Desenvolvimento da ou das soluções escolhidas. Em termos de comunicação, a apresentação poderá ser particularmente importante nos casos em que não for viável passar imediatamente à fase seguinte, como sucede, por exemplo, com trabalhos que transitam de um ano para o outro.

## **REALIZAÇÃO**

É a fase de execução, de construção daquilo que se projectou. Não se trata de um trabalho meramente manual pois, por exemplo, a mudança de escala ou o trabalho colectivo criam novas oportunidades de intervenção, e a utilização de novos materiais condiciona as formas de expressão ou exige novas reflexões e aprendizagens.

## **AVALIAÇÃO/TESTAGEM**

A avaliação entendida como processo a desenvolver continuamente ao longo de toda a unidade de trabalho, proporciona a introdução de rectificações, aprofundamentos, ou mesmo o abandono de uma via que se reconheça inadequada, sem que isto signifique aceitação do diletantismo, desistência perante as dificuldades ou irresponsabilidade quanto aos prazos.

O mais importante é, em cada momento, a escolha das hipóteses a desenvolver. No final da unidade, professores e alunos deverão criticar todo o trabalho feito, para testar em que medida e com que qualidade o produto final responde ao(s) problema(s) enunciado(s).

## ANEXO 4

### CAMPOS DE TRABALHO / FINALIDADES

## CAMPOS DE TRABALHO

- **AMBIENTE**

**Natureza** – Rios, mar, animais, plantas, matérias-primas, estações do ano, etc.

**Poluição e defesa do ambiente** – Problemas criados pela intervenção do homem (indústrias, estradas, turismo, recreio, etc.).

**Parques e jardins** – Conservação e organização.

**Arquitectura** – Habitações, escola, oficinas, edifícios agrícolas, museus, pontes, etc.

**Urbanismo** – Problemas locais referidos a necessidades colectivas (actividades lúdicas em centros urbanos, sinalização, etc.).

**Património artístico** – Edifícios e monumentos locais: artes populares.

**Recursos energéticos** – Alternativas de aproveitamento de energias naturais (solar, eólica, hidráulica, da biomassa, geotérmica, dos combustíveis naturais).

- **COMUNIDADE**

**Trabalho** – Actividades artesanais e industriais, tecnologias tradicionais e novas, comércio, serviços (domésticos e outros).

**Saúde** – Higiene e seguranças (individual e colectiva), hospitais, etc.

**Alimentação** – O que se come, de onde vem, como se faz, o que se deve comer, novos métodos de produção de alimentos em pequenas unidades agrícolas.

**Circulação** – Transportes colectivos e individuais, do passado e para as necessidades que sentimos; segurança, economia; benefícios e problemas criados pelos automóveis. Circulação e sinalização para deficientes e 3.<sup>a</sup> Idade.

**Cultura e recreio** – Feiras, teatro, bandas de música, festividades locais e comemorações relevantes (Natal, 25 de Abril, etc.).

**Publicidade** – Defesa do consumidor, publicidade para a educação cívica e a saúde.

- **EQUIPAMENTO**

**Pessoal** – Vestuário, utensílios, móveis, equipamento doméstico, protecção, moda, brinquedos, etc.

**Escolar** – Para o estudo (criação de material didáctico: instrumentos musicais, montagem de experiências científicas, modelos matemáticos, etc.), a manutenção e o recreio; de apoio às escolas primárias e infantis da zona (alfabetização, jogos, brinquedos, etc.).

**Urbano** – Parques e recintos desportivos, de recreio e de cultura, miradouros, abrigos, quiosques, coretos, fontes.

(P.O.E.A.,1991)

## FINALIDADES

A desenvolver:

A percepção;

A sensibilidade estética;

A criatividade;

A capacidade de comunicação;

O sentido crítico;

Aptidões técnicas e manuais;

O entendimento do mundo tecnológico;

O sentido social;

A capacidade de intervenção;

A capacidade de resolver problemas;

(P.O.E.A.,1991)