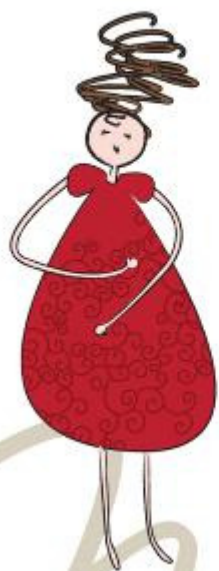




museu da marioneta

Dossier Pedagógico + 16 anos



serviço
educativo



O Museu da Marioneta está instalado no edifício que outrora foi o Convento das Bernardas, também conhecido como Mosteiro de Nossa Senhora da Nazareth. Foi fundado em 1653 por concessão de D. João IV. O terramoto de 1755 destruiu parcialmente o convento e as obras de reabilitação ficaram a cargo do arquitecto italiano Giacomo Azzolini. O edifício forma um quadrado irregular tendo como centro um claustro que, à época, se dividia em quatro canteiros ajardinados com uma cisterna central. É ainda possível ver as pinturas decorativas em *trompe l'oeil* por cima das arcadas.

Depois da extinção das ordens em 1834, o convento foi sendo utilizado para outros fins: primeiro como colégio e depois alguns dos espaços foram utilizados como habitação, enquanto a capela acolheu o Cine Esperança, nos anos 30, e posteriormente uma serralharia.

Em 1998 a Câmara Municipal de Lisboa adquiriu o edifício e procedeu a obras de reabilitação. Actualmente, para além do Museu da Marioneta, encontram-se aqui instaladas cerca de 30 famílias, um restaurante, a companhia de teatro *A Tarumba*.

O Bairro da Madragoa

O museu está situado no bairro histórico e típico da Madragoa. Local onde existem diversos conventos e palácios, foi também sítio escolhido para diversas categorias profissionais relacionadas com o trabalho no rio Tejo: nos séculos XVIII e XIX, trabalhadores da ria de Aveiro, e em especial de Ovar, deslocaram-se para Lisboa onde se instalaram casais de pescadores e varinas.

Até ao século XVIII, o bairro era chamado de Mocambo, mas terá adquirido o nome de Madragoa cujas origens se podem atribuir à presença do Hospital das Madres de Goa.



Para ver na internet:
<http://www.museudamarioneta.pt/>



Marionetas da Tailândia

Na Tailândia as marionetas são usadas para representar a história do Ramakien, a versão tailandesa do Ramayana — um épico indiano escrito no século I a.C. e atribuído ao poeta Valmiki. A personagem central da história, Rama, é considerado como uma reencarnação do Deus Vishnu, que tomou a forma humana para tentar eliminar os maléficos demónios com poderes mágicos. Thosakan é um deles, também chamado Ravana ou Damaskuta, consoante a forma com que aparece. Pode assumir a aparência de um demónio com dez cabeças e vinte braços.

É o macaco Hanuman, filho do deus do vento, que vai lutar contra ele depois do mesmo ter raptado Sita, mulher de Rama.

As cabeças destas marionetas são esculpidas em madeira que posteriormente é pintada. Por cima têm um chapéu em forma de pagode, incrustado de pedras talhadas quando os personagens são príncipes ou princesas.

Para ver na internet:
<http://www.youtube.com/watch?v=9-fnUVNCGTQ&feature=related>

Sobre a Tailândia

Este país asiático faz fronteira com Laos, Camboja, Tailândia e Malásia. A capital é Banguecoque. O comércio e influência europeus chegam no século XVI através dos portugueses, apesar do país nunca ter sido colonizado. Nessa altura essa zona era conhecida como reino de Ayutthaya.

No século XVIII, sob o reinado de Rama I, Banguecoque estabeleceu-se como capital do reino do Sião.

O budismo é a religião mais praticada (cerca de 85% da população), logo seguida pelo islamismo (7% da população).



A manipulação

As marionetas são manipuladas por três varas — duas nos braços e uma central na cabeça — e são necessários três manipuladores para as movimentarem. Estes manipuladores são também bailarinos e aparecem à vista do público.





Indonésia: Wayang Golek

Na Indonésia a palavra *wayang* vem da aglutinação de *yang*, que significa ancestrais ou divindades, e *bayang*, que significa sombra. A veneração dos antepassados e a protecção dos deuses são temas recorrentes da tradição *wayang*. Por isso, as performances funcionam também como uma espécie de ritual através do qual toda a comunidade fica protegida.

O reportório é baseado em dois poemas épicos: o *Maharabata* (escrito no séc. IV a.C., por Vyasa, é o mais longo poema épico do mundo) e o *Ramayana* (escrito pelo poeta Valmiki no século I a.C.).

O *dalang* é o manipulador que, durante toda a noite, faz mover as várias marionetas (chegam a ser cerca de 60 num só espectáculo), dá voz às personagens e conduz uma orquestra chamada gamelão. Considerado como um intermediário entre o mundo divino e o terreno, é bastante respeitado.

As marionetas Gambyong representam bailarinas desta dança tradicional de Java que se caracteriza pelos seus elegantes e refinados movimentos e que normalmente tem lugar em cerimónias como casamentos ou circuncisões.

Sobre a Indonésia

Localizado na confluência do continente asiático e da Oceânia, este país tem como capital Jacarta. Em 1511-12, os portugueses foram os primeiros europeus a chegar a um arquipélago da Indonésia, as ilhas Molucas, donde viriam especiarias como a noz moscada e o cravo da Índia. A religião maioritária é o islamismo.



Gamelão

O Gamelão é um instrumento colectivo, constituído por metalofones, xilofones e gongos usado na Indonésia para acompanhamento dos espectáculos de marionetas, rituais ou cerimónias. A palavra também é utilizada para designar a orquestra em geral. Os músicos estão familiarizados com os ritmos do espectáculo, mas o *dalang* também deve ter um profundo conhecimento do gamelão, de forma a poder dar pistas aos músicos.

A cantora feminina da orquestra, a que se dá o nome de *sinden*, é também muito considerada e os seus honorários chegam a ultrapassar os do *dalang*.

Para ver na internet:

<http://www.youtube.com/watch?v=9-fnUVNCGTQ&feature=related>



Wayang Kulit

Wayang Kulit é a forma mais antiga de teatro de marionetas na Indonésia, tendo provavelmente surgido no século IX d. C. O repertório tem também por base os poemas épicos *Ramayana* e *Mahabharata* e aqui é também o *dalang* a figura principal que manipula as marionetas e dirige o espectáculo.

Há toda uma iconografia que permite distinguir as personagens umas das outras. Uma estatura larga simboliza força física ou uma natureza violenta, enquanto um corpo pequeno é sinal de refinamento. A personalidade é dada pela cara, especialmente através da forma dos narizes e olhos, dos quais existem pelo menos 30 tipos diferentes. As personagens mais nobres têm olhos alongados e semi-cerrados, a sua boca está meio fechada e os dentes estão visíveis. As personagens mais violentas e poderosas têm olhos redondos e narizes grandes. A boca tem lábios grossos e está meio aberta, revelando as duas filas de dentes, incluindo os incisivos.

As cores utilizadas também revelam características da personalidade: negro indica maturidade e tranquilidade, vermelho significa paixão incontrolável e desejo, branco pode indicar linhagem nobre, beleza ou dignidade real.

Para ver na internet:
<http://en.wikipedia.org/wiki/Wayang>

Sobre o processo de fabrico

Para a construção das marionetas o material preferido é a pele de búfalo, por ser fina, flexível e fácil de trabalhar. A pele é cuidadosamente seca ao sol e posteriormente embebida numa solução de cálcio, para facilmente se poderem remover os pelos, sendo por fim esticada numa moldura de bambu e colocada a secar ao sol.

As figuras maiores são desenhadas nas zonas mais grossas da pele, ficando as mais finas para as marionetas mais pequenas. Primeiro é recortado o corpo, depois a cabeça e por último os olhos, que vão determinar a personalidade da marioneta. Passa-se então à fase da pintura. As cores mais utilizadas são o preto, o vermelho, o ocre, o branco e o azul. As partes douradas são coloridas por último.

Por fim, podem-se prender os braços e os antebraços ao corpo da marioneta, para depois colocar as varas que são feitas em bambu ou chifres de búfalo.

Sobre o *dalang*

A palavra *dalang* aparece associada a muitas outras, que servem para explicitar as verdadeiras características deste mestre das marionetas. Ele deve ser:

- *Gandang* — com boa aparência, com presença, bonito
- *Ginding* — bem vestido
- *Gending* — musical
- *Gendeng* — maluco

A prática e o trabalho constante são essenciais para o *dalang*. O processo de aprendizagem é marcado por uma cerimónia no início e no fim.



Sombras Chinesas

Existe uma lenda chinesa, datada do séc. II a.C., que “documenta” o nascimento das sombras chinesas. Segundo esta história, o imperador Wu prometeu oferecer uma recompensa a quem conseguisse restituir a vida à sua imperatriz, que havia morrido. Então, surge um marionetista com uma réplica da silhueta da sua amada, fazendo-a reviver num teatro de sombras. O Imperador, recuperado do seu profundo desgosto, passou a assistir todas as noites aos seus espectáculos.

O que é mais frequentemente representado são figuras humanas e animais, mas sempre de perfil. As cabeças das marionetas são encaixadas no corpo, de forma a que um mesmo corpo possa servir para várias personagens, bastando para isso trocar a cabeça.

A nível formal estas silhuetas tiveram como fonte de inspiração tanto a tradicional arte chinesa de recortes de papel como a maquilhagem facial dos actores de ópera chinesa.

Para ver na internet:
<http://www.youtube.com/watch?v=ifikYmILKrY>

Sobre a China

A China é o maior país da Ásia e o mais povoado do mundo. A sua capital é Pequim. As principais religiões são o budismo, taoísmo e confucionismo.

A tradição cultural deste país remonta há mais de 3 000 anos. As diferentes dinastias dão o nome às fases artísticas suas contemporâneas, por exemplo, é comum dizer-se: “Esta jarra é da dinastia Ming”. A caligrafia é considerada uma das artes mais nobres.



A Marioneta como Arte Total

Na China, o teatro de marionetas envolve diversos tipos de arte, desde o contador de histórias às artes marciais, das danças rituais à arte do retrato, da arquitectura à arte do bordado. Neste país, a arte da marioneta está subordinada a um aspecto ritual: as personagens dirigem-se ao céu e intercedem junto das divindades para trazer ajuda e assistência aos humanos.

Podemos ver o teatro de sombras como os primórdios do cinema, no sentido em que também eram imagens projectadas sobre um pano branco, como num ecrã.



Sombras Turcas

A mais conhecida personagem do teatro de sombras turco é Karagoz, que inclusive dá o nome aos espetáculos. Não se conhece bem a sua origem, mas uma das lendas mais populares afirma que tanto Karagoz como o seu amigo Hacivad existiram na realidade quando, no século XIV, a mesquita de Bursa estava a ser erguida. As duas personagens atrasaram a obra com os seus divertidos discursos, que os trabalhadores ficavam a ouvir desleixando o trabalho. Sabendo isto, o sultão condenou-os à morte. Mais tarde, cheio de remorsos, pediu a um cortesão para os fazer reviver: surgiram então em forma de figuras animadas atrás de uma tela de linho.

O teatro de sombras está presente em todas as ocasiões especiais: circuncisão, casamento, mês do Ramadão.

Sobre a Turquia

A Turquia é um país euroasiático, constituído por uma pequena parte europeia (a Trácia) e por uma parte maior asiática (a Anatólia), funcionando por isso como uma ponte entre as culturas ocidental e oriental. O teatro de sombras turco resulta também da confluência destas regiões: se, por um lado, a técnica remete para o Oriente, por outro, o tipo de reportório, de carácter satírico, aproxima-se de alguns dos seus congéneres europeus.



Quem é Karagoz?

Karagoz é o tradicional homem do povo, pobre, casado, pai de família numerosa. Analfabeto, preguiçoso e com pouca vontade de trabalhar, vive sempre com falta de dinheiro. Hipócrita, sensual e malvado ignora as boas maneiras mas não lhe falta malícia. A sua impulsividade e franqueza espelham-se na sua linguagem e maneiras. Nunca perde a sua alegria de viver e consegue sempre safar-se das situações mais inverosímeis, o que o torna popular, mesmo com a moralidade duvidosa.

Para ver na internet:
http://www.youtube.com/watch?v=87_ty8dfHh0&feature=related

Para ver na internet:
<http://www.karagoz.net/english/shadowplay.htm>



Yok-Thei-Pwe Marionetas da Birmânia

Na Birmânia, o teatro de marionetas de fios adquiriu especial relevância no século XIX, tendo sido mesmo criado um ministério que regulava as representações, construção das marionetas, duração dos espetáculos, etc. Este tipo de espectáculo foi criando um público cada vez maior e mais assíduo, exigindo que os bonecos imitassem perfeitamente os movimentos e anatomia do ser humano, parecendo que respiram mesmo quando estão parados no palco. Por essa razão eles são esculpidos de uma forma bastante realista e alguns chegam mesmo a ter 12 ligações nas mãos, de modo a poderem reproduzir a delicadeza dos gestos próprios das danças e da complexa etiqueta da Birmânia. Estas figuras são tão cuidadosamente manipuladas que começaram a suplantiar os movimentos dos bailarinos e actores e hoje em dia os mais pequenos aprendem a imitá-los.

Algumas das personagens repetem-se em todos os espetáculos: o cavalo, que é normalmente o primeiro a aparecer, os elefantes branco e preto, o alquimista, o monge, o príncipe e a princesa, a alcoviteira.

Os manipuladores, por muito competentes que sejam, são apenas figuras secundárias na companhia. Só quando a sua arte é combinada com a dos músicos e dos cantores é que pode funcionar na perfeição.

Sobre a Birmânia

País do sul da Ásia oficialmente chamado de Myanmar. Tornou-se independente do Reino Unido em 1948.

A religião principal é o budismo, que é praticado juntamente com a adoração dos espíritos (*nats*). Nas aldeias birmanesas, os mosteiros funcionam como o centro da vida cultural. É comum os rapazes das famílias budistas tornarem-se monges, mesmo que seja por pouco tempo.



Jatakas

Os Jatakas são pequenas histórias da literatura budista que contam as vidas anteriores do buda Shakyamuni. De acordo com a tradição, Buda citava exemplos das suas vidas anteriores para explicar aos seus discípulos o comportamento correcto.

O livro que agrupa estes contos contém 547 poemas, cada um deles relatando um episódio.

Para ver na internet:

<http://www.youtube.com/watch?v=1WAGwP3bHYs>



Múa Rối Nước, Marionetas de água do Vietname

Na China, os camponeses das culturas de arroz criaram um tipo de marionetas que se manipulam dentro de água. Mais tarde, esta arte estendeu-se ao Vietname, único país que manteve a tradição até aos dias de hoje.

Actualmente, os espectáculos fazem-se em piscinas ou tanques. Os manipuladores estão imersos até à cintura e escondidos atrás de uma estrutura de bambu, para não serem vistos pelo público. As marionetas, construídas em madeira e pintadas com tintas lacadas, pesam cerca de 15 quilos e assentam sobre uma plataforma de madeira leve que facilita a flutuação e que está ligada a uma haste de bambu, que se posiciona horizontalmente por baixo de água e através da qual onde os manipuladores suportam e movimentam a marioneta. Ao lado encontra-se uma orquestra cujos membros são todos mulheres e cuja música acompanha as 18 cenas que compõem o espectáculo.

Os espectáculos representam cenas do quotidiano dos pescadores e camponeses, assim como lendas associadas à figura feminina de um antepassado comum *Au Co*.

Para ver na internet:
<http://www.youtube.com/watch?v=AftYN3-dbtg&feature=related>

Sobre o Vietname

A história do Vietname está documentada há mais de 2500 anos, mas tem sido bastante atribulada. Até 938 o país foi dominado por sucessivas dinastias do império chinês. No século XIX a França colonizou o país, tendo perdido o domínio a favor do Japão durante a Segunda Guerra Mundial. Em 1954, o Vietname foi dividido em dois países, o Vietname do Norte e o Vietname do Sul. O Norte, de regime comunista, tinha o apoio da China e da União Soviética, enquanto o Sul era apoiado pelos EUA, o que deu origem, durante a Guerra Fria, à Guerra do Vietname. Em 1976, a guerra terminou com a vitória do Norte e a reunificação do território.



As lendas do Vietname

Todos os vietnamitas sabem de cor a história do dragão e da fada. A lenda conta que, há muito tempo, no Vietname, o Dragão Pai casou com a Fada Mãe e tiveram cem filhos. Mais tarde 50 deles seguiram o Dragão Pai para o mar e outros 50, a Fada Mãe para a montanha. Estes tornaram-se os antecessores dos 54 grupos étnicos do Vietname. Durante o espectáculo as partes mais coloridas e especiais são aquelas em que entram dragões: alguns brincam juntos, outros deitam fogo pela boca, outros jogam com uma bola. Os dragões vietnamitas simbolizam o poder da justiça, a nobreza e a autoridade.



Marionetas da Sicília

Estas grandes e pesadas marionetas são manipuladas por varas e fios. A vara central suporta o peso do corpo, enquanto uma segunda vara serve para manipular o braço direito dos cavaleiros, que segura a espada.

A constituição de toda a marioneta, especialmente a armadura é bastante verossímil, o que lhe permite uma ampla possibilidade de movimentos.

A ópera dos *pupi*, que representa a tradição das marionetas na Itália meridional é um género épico, religioso e cómico. Os espectáculos representam sobretudo episódios do ciclo de Carlos Magno, que são levados a cena uns a seguir aos outros.

No século XIX, os espectadores eram exclusivamente homens e rapazes e muitas das abordagens temáticas destinavam-se a fixar modelos de comportamento no público que assistia.

O reportório abrangia diversos temas de índole moral e religiosa, nomeadamente questões de fé, cristianismo e paganismo.

Este tipo de espectáculo é considerado pela Unesco uma obra prima do Património Oral e Imaterial da Humanidade.

Sobre a Sicília

A Sicília é uma das zonas mais visitadas em Itália, o que se deve especialmente aos numerosos sítios arqueológicos e belezas naturais. Devido à sua posição geográfica, a Sicília foi alvo de sucessivas invasões de povos do Mediterrâneo. A vizinhança com múltiplas e diversas civilizações tornou-a num local com uma identidade muito específica, onde é visível a oposição de crenças e a dicotomia Oriente/Ocidente.



Um postal turístico

Antigamente, assistir a uma *opra*, era uma espécie de liturgia, um rito que se repetia todas as tardes. Foi o tipo de entretenimento popular por excelência durante quase século e meio. Nas cidades e zonas mais populosas existiam companhias estáveis. Depois dos anos 50 este género de espectáculo entrou em decadência, não conseguindo competir com outros tipos de entretenimento como a televisão e o cinema. Muitos manipuladores foram obrigados a abandonar a profissão e a vender as suas marionetas. No entanto esta arte nunca se chegou a extinguir, sendo hoje um dos postais turísticos da Sicília.

Para ver na internet:

<http://www.youtube.com/watch?v=5QI7DxcWILE>



Pulcinella e descendetes

Pulcinella é uma personagem típica da *Commedia dell'arte* que foi adoptada pelo teatro de marionetas no século XVII. Entre as suas características encontram-se o nariz grande e grosso (que se assemelha a um bico), a máscara negra e o ventre proeminente. O seu nome significa "galinha" e a sua voz é estridente.

No século XVI, os espectáculos eram feitos na rua, numa estrutura chamada *guarattelle* que era suficientemente simples e leve para ser transportada para qualquer lado, devido à itinerância destes bonecreiros.

Os espectáculos foram passando de país em país tendo surgido, por toda a Europa, descendentes do original italiano. Aqui no Museu podem ser vistos alguns deles: Punch, Petruska, Polichinelle e o português Dom Roberto.

Para ver na internet:
<http://www.youtube.com/watch?v=6GjkeWhOidw&feature=related>

Commedia dell'arte

A *Commedia dell'arte* é um tipo de teatro que surgiu no século XVI em Itália. As suas características principais passam pela itinerância e pela improvisação. Tratava-se de espectáculos de rua, que muitas vezes tinham lugar em palcos improvisados. As peças ridicularizavam militares, nobres, membros do clero, tendo como objectivo divertir o público que a elas assistia.

As personagens eram apresentadas por actores que usavam máscaras. Entre as mais famosas encontram-se: Arlequim, Columbina, Pantalone e, claro, Pulcinella.



As rotas de Pulcinella

No século XVII, os espectáculos de Pulcinella começaram a difundir-se por toda a Europa: França, Alemanha, Inglaterra, Rússia, Espanha e Portugal.

Todos os descendentes de *Pulcinella* acabam por ter características comuns, embora adaptadas a cada um dos países: o retábulo (palco), as características físicas (o nariz, a corcunda) e psicológicas, a voz estridente que é feita com a ajuda da palheta.



Inglaterra: *Punch and Judy*

Punch é o descendente inglês de *Pulcinella*, conhecido pelas suas roupas vermelhas, nariz grosso, touca também vermelha e ventre saliente. Sempre acompanhado da sua mulher, *Judy*, apresenta a sua história através de pequenos episódios cómicos onde sobressai o seu carácter irreverente, problemático, astucioso e anarquista. Entre as personagens que o acompanham contam-se um bebé (filho de *Punch* e de *Judy*), um crocodilo esfomeado, um palhaço e um polícia, entre outros. *Punch* acaba sempre por triunfar sobre os seus inimigos, que simbolizam o poder instituído.

O espectáculo, originalmente dedicado a um público adulto, começou posteriormente a ter bastante sucesso junto das crianças, sendo feito especialmente junto ao litoral. Actualmente encontra-se disseminado por toda a Inglaterra.

O tipo de retábulo utilizado caracteriza-se pelas largas riscas brancas e vermelhas.

Nota: a banda britânica *Coldplay* usou um espectáculo de *Punch and Judy* no vídeo da sua música "Life in Technicolor II".

Fantoches Europeus: características comuns

Os vários descendentes de *Pulcinella* foram sendo adaptados conforme a época e país em que eram apresentados. No entanto todos eles apresentam características comuns, sejam físicas ou psicológicas:

- São dotados de um grande nariz vermelho, que torna a sua face bastante expressiva,
- Muitos deles têm uma corcunda e uma barriga saliente,
- A sua relação com a Morte é um desafio constante, acabando esta por sair vencida,
- O exercício do poder e a utilização de um bastão com o qual bate nos inimigos,
- O desafio e crítica à autoridade (personificada nas personagens do polícia e do padre),
- A tendência para o sarcasmo e crueldade,
- A sua imortalidade.



Para ver na internet:

<http://www.youtube.com/watch?v=TyLsO6LpLSI>

Europa



Rússia: *Petruska*

Petruska é a mais popular marioneta russa, ao ponto do seu nome ser também utilizado para designar a marioneta de luva em geral. O seu traje é constituído por uma camisola vermelha e um chapéu com um pompom. As peças estão recheadas de truques cómicos, diálogos e histórias engraçadas. A voz de *Petruska* (assim como a de *Punch* e de outros descendentes de *Pulcinella*) é obtida através do som de uma palheta que o manipulador usa.

A *Comédia de Petruska* é apresentada pelo menos depois de 1840, utilizando-se marionetas de luva atrás de um *castelet* portátil. O som de um realejo servia para juntar o público. Durante o espectáculo *Petruska* pode cantar canções populares ou interage com o tocador de órgão, que também serve de intermediário entre a marioneta e o público, traduzindo as frases por vezes confusas de *Petruska*.

Alguns registos do século XIX referem a importância e sucesso de determinadas cenas: o internamento hospitalar de *Petruska*, o seu serviço militar, a sua noiva e, em particular, a cena com um padre.

Castelet

Castelet é um pequeno teatro utilizado nos espectáculos de marionetas. Existem diferentes tipos de *castelet*: os fixos, normalmente utilizados em bibliotecas e salas de aula, os desmontáveis que se utilizam nas salas de espectáculo e os ambulantes ou de rua.

Estes últimos são utilizados nos espectáculos de marionetas de luva e devem ser leves, de dimensões reduzidas e fáceis de montar e desmontar. Normalmente têm uma estrutura em madeira e são cobertos de tecido.



Para ver na internet:

<http://www.youtube.com/watch?v=KV5d37SzOk8&feature=related>



Guignol

Guignol é uma marioneta de luva típica de França, da zona de Lyon, que foi criada por Laurent Mourguet no início do século XVII. *Guignol* veste-se de tecelão, fabricante de tecidos de seda, um símbolo forte para o povo de Lyon onde esta actividade foi forçada à paragem definitiva. Usa um traje castanho com botões de ouro, chapéu de forma quadrada e uma trança nos cabelos. Este ar fino e distinto convinha ao fabricante de uma indústria de luxo.

Os espectáculos tomaram a forma da *commedia dell'arte* aproveitando o lado satírico da mesma. Os personagens das peças incluem *Madelon* - a mulher de *Guignol* - , *Gnafron* — o sapateiro que, por gostar demasiado de vinho se apresenta com o nariz vermelho e inchado — e o *gendarme* (polícia) *Flageolet*, entre outros.

Os espectáculos realizavam-se em cafés e eram destinados a um publico adulto. *Guignol* comentava os acontecimentos quotidianos da vila. Os textos eram maioritariamente improvisados e muito críticos, o que levou mais tarde, à obrigação de se submeter os textos à aprovação das autoridades

Guignol e a Revolução Francesa

O nascimento de *Guignol* está directamente relacionado com a história de França: a família de Mourguet trabalhava na manufatura de seda mas, com a Revolução Francesa, a fábrica entra em crise e Mourguet, então com dez filhos, troca a cidade pelo campo e torna-se vendedor ambulante. Mais tarde volta a Lyon e adota a profissão de arrancador de dentes nas praças da vila e, para distrair a sua clientela, cria um espectáculo de marionetas. O personagem principal deste teatro, *Guignol*, tornou-se tão conhecido que cedo Mourguet se dedicou apenas aos espectáculos.



Para ver na internet:

<http://www.youtube.com/watch?v=Xdv3ngfE-Z0&feature=related>



D. Roberto

Dom Roberto é o descendente português de *Pulcinella*. Contudo, ao contrário dos seus congéneres europeus, não possui uma fisionomia específica, cada marionetista cria o seu próprio *Dom Roberto* apenas tendo em comum a tonalidade rosada da face (que se acredita ter origem na olaria tradicional do norte do país). O repertório baseava-se na tradição europeia do tetaro de cordel apresentado em feiras, festas populares, praias e ruas. A peça de mais sucesso chama-se *O Barbeiro*, onde se destaca o episódio em que D. Roberto mata a morte.

As marionetas são manipuladas por uma só pessoa no interior de uma estrutura de madeira, coberta por um tradicional tecido de chita. O ritmo acelerado dos movimentos exige uma grande habilidade e treino por parte dos marionetistas.

A origem do nome Dom Roberto poderá dever-se a um célebre empresário de espectáculos de marionetas, Roberto Xavier de Mattos, mas também pode dever-se à famosa peça *D. Roberto e o Diabo*. Rapidamente, o termo "robertos" passou a designar o teatro de marionetas de luva em Portugal.

A palheta

A palheta é um instrumento de metal que o manipulador usa de forma a amplificar a voz e torná-la mais estridente.

Em Portugal, a palheta é usada no fundo da boca junto à garganta, o que a torna difícil de utilizar, requerendo muito tempo de prática. Uma vez que se tratam de espectáculos de rua, o som produzido com a palheta, chama à atenção dos que se encontram mais longe, mas impede o manipulador de articular certos vocábulos, reduzindo consideravelmente o vocabulário utilizado, que fica limitado a algumas onomatopeias e às sonoridades carregadas em "rrrrr". Contrariamente ao que acontece nos espectáculos dos outros descendentes de *Pulcinella*, no teatro de *D. Roberto*, todos falam com voz de palheta.



Para ver na internet:
<http://www.youtube.com/watch?v=aXPXv7diZjs>



Bonecos de Santo Aleixo

Os bonecos de Santo Aleixo são provavelmente a tradição de marionetas mais antiga em Portugal. Estes títeres tradicionais alentejanos são, à semelhança das marionetas da Europa meridional, manipulados por cima através de um varão.

A prática assumia um carácter de grande mobilidade, existindo dois baús de madeira nos quais, no fim do espectáculo, se guardavam as marionetas. O repertório, em forma de verso e dito com a acentuada e típica pronúncia alentejana, era constituído por alguns autos, em que estava sempre presente uma componente anticlerical: "Auto da Criação do Mundo", "Auto do Nascimento do Menino" e "Os Martírios do Senhor", também chamado de "Auto da Paixão". Os seus personagens carismáticos são o Padre Chancas, representante da autoridade eclesiástica, e o Mestre Salas, o mestre de cerimónias que, por tradição, tem uma moca com a qual castiga ou abraça o Padre, enquanto o mesmo prega.

A guitarra portuguesa era utilizada para a sonoridade do espectáculo e as cantigas são cantadas ao vivo, intercaladas com o texto.

O Retábulo

O **retábulo** é o nome dado ao pequeno palco desmontável que durante os espectáculos é iluminado por uma candeia de azeite. Na parte de trás ficavam os manipuladores, ocultos pelos cenários desenhados de modo *naïve*. Na zona da frente desta estrutura são colocadas duas teias de fios cuja utilidade pode ser disfarçar as varas dos bonecos ou proteger marionetas e manipuladores de objectos que seriam atirados para o palco. De facto, os espectáculos assumiam um carácter bastante interactivo, mas também provocatório — o que fazia com que a audiência reagisse, por vezes atirando pequenos objectos para o palco.



Para ver na internet:

<http://www.youtube.com/watch?v=PI2cLVqXFh8>



Bonecreiros populares

No fim do século XIX e inícios do XX diversas companhias de bonecreiros populares ambulantes deslocavam-se pelo país, apresentando-se nas feiras, em pavilhões desmontáveis, nas praias, nas praças.

O repertório era transmitido de pais para filhos, ao longo de várias gerações de marionetistas. Os textos eram populares ou baseavam-se na tradição medieval mas havia sempre lugar para improvisar acerca dos costumes e hábitos, fazendo crítica social e política — o que os levava a ser alvo de perseguição da polícia.

Destes marionetistas destacam-se Faustino Duarte e os seus filhos, Joaquim Pinto e Henrique Duarte.

Também Manuel Rosado percorria todo o país com o seu Pavilhão Mexicano e apresentando os seus espectáculos.

A palavra aos marionetistas

Alguns marionetistas deixaram testemunho de como era a sua actividade. Henrique Duarte proferiu as seguintes palavras: *"... trabalhar sozinho dentro de uma barraca de fantoches obriga a um esforço de cuja violência o público nunca se apercebe. Muitas alturas há em que seguro 2 bonifra-tes numa mão enquanto com a outra manipulo um boneco que volteia um pau. Depois, há que manter sempre húmida a fita de nastro que envolve a palheta metálica que pomos na boca. Para isso, somos obrigados a evitar o vinho, as sardinhas, as azeitonas..."*



A viúva Carolina

A história da viúva Carolina, conhecida como *Carolina na Ponta da Unha*, era uma das que mais sucesso tinha na altura. Todos os marionetistas encenavam esta história, com marionetas de luva ou de fios.

Carolina, a viúva, gostava muito de dançar, mas como o marido tinha morrido jamais poderia voltar aos bailes. Por isso, faz um pacto com o Diabo de forma a poder ter o marido de volta em troca da sua alma. O marido reaparece em forma de esqueleto dançarino o que causa muitas risadas entre o público.



Teatro do Mestre Gil

Paralelamente ao universo dos marionetistas populares portugueses surgem os primeiros teatros de marionetas com carácter artístico e literário, de que o primeiro representante terá sido o Teatro de Mestre Gil, em 1943, fundado por Augusto de Santa-Rita (1888-1956).

O Teatro de Mestre Gil teve a sua estreia em no antigo café do Coliseu dos Recreios, às Portas de Santo Antão; posteriormente esteve também na Feira Popular.

Com fantoches de autoria do artista Júlio de Sousa, o seu repertório foi constituído maioritariamente por peças de Luís de Oliveira Guimarães, tendo sido igualmente encenadas peças do próprio Augusto de Santa Rita e de Afonso Lopes Vieira.

Da galeria de personagens expostas podemos ver Vasco Santana, João Vilaret, Carmen Miranda, o Marquês de Pombal, entre outros personagens conhecidos.

A marioneta, a televisão e o cinema

Se é verdade que muitas vezes o teatro de marionetas se viu ameaçado pelo crescente sucesso da televisão e do cinema, também é de referir que estes dois meios influenciaram e modificaram a forma de trabalhar de alguns dos marionetistas. No *Teatro do Mestre Gil* podem ser vistas algumas figuras emblemáticas do cinema, como Vasco Santana ou João Villaret.

Maria Emília Perestrelo também criou — com recurso quase exclusivo a pano, agulha e tesoura — uma galeria de caricaturas, de figuras conhecidas das artes e da política, e de personagens que, na década de 1980, deram vida a diversos programas infantis da RTP, com textos de Maria Alberta Menéres e Natércia Rocha.





Teatro de Branca Flor

O teatro de Branca Flor, criado pela escritora Lília da Fonseca, estreou-se em 1962 na Sociedade Nacional de Belas Artes com a peça "A Menina da Gruta e a sua Varinha".

Durante os seus 20 anos de actividade, com temas especialmente dedicados às crianças, apresentou-se por todo o país, tendo igualmente participado em festivais internacionais de marionetas, nomeadamente na Bélgica e em França.

Do seu repertório destacavam-se, entre outras, as peças "Festa na Aldeia", "O Passarinho Poeta" e "O Bom Gigante da Floresta".

Nesta altura e em Portugal, esta foi talvez a companhia de marionetas com um percurso mais consistente e coerente.

Também Henrique Delgado e Henrique Trindade estiveram desde cedo ligados à produção de espectáculos através do Teatro Robertoscope, pertencente à Companhia das Águas de Lisboa, onde desenvolveram intensa actividade, tendo construído marionetas, cenários e encenado diferentes peças.

A Marioneta na educação

Na sua origem, o teatro de marionetas foi pensado para um público essencialmente adulto. No Oriente, uma das suas funções era a propagação por via oral de determinadas histórias de índole moral, ética ou religiosa. Só mais tarde a marioneta começou a ser pensada para as crianças.

Em Portugal, a partir dos anos 60 e com o surgimento de teorias relacionadas com a educação pela arte, algumas companhias — nomeadamente o Teatro de Branca Flor e o Teatro de Lilipute — começaram a utilizar as marionetas não só como forma de entretenimento para um público infantil mas também como uma maneira de transmitir mensagens educativas.





Companhia de São Lourenço

Esta companhia surgiu nos anos 70 do século XX, inicialmente com o nome de Companhia de Opera Buffa, recriando com marionetas os textos dramáticos de António José da Silva, *o Judeu*. O grupo era constituído por diversas pessoas, entre músicos, cantores, manipuladores, uma criadora (Helena Vaz) e um director (José Alberto Gil).

Uma das suas principais características era a itinerância, pelo que muitas vezes o grupo se deslocava numa carroça-teatro puxada a cavalo, o que também servia como meio de divulgação dos espectáculos, reconstituindo o percurso do teatro ambulante.

A técnica utilizada nos espectáculos era a de manipulação à vista, em que o marionetista se coloca por trás do boneco e são os seus próprios movimentos que vão lhe vão dar vida. Como está vestido de negro, o público não vê mais do que a sua

António José da Silva

É a **António José da Silva** (1705-1739), mais conhecido como "**O Judeu**", que se deve a introdução em Portugal da ópera em marionetas. Estes espectáculos de bonifrates alcançaram durante o século XVIII grande notoriedade sendo efectuados em vários locais, mas especialmente no Bairro Alto, onde existia a *Casa dos Bonecos* que acolheu muitas óperas d' *O Judeu* como: "Vida do Grande D. Quixote de La Mancha e do Gordo Sancho Pança", "Esopaida" e "Os Encantos de Medeia".



A constituição do Museu da Marioneta

Nos anos 80, o espólio da própria companhia e marionetas de outras proveniências deram origem ao primeiro espaço expositivo dedicado à marioneta em Portugal, que se situava num devoluto edifício na Costa do Castelo.

No ano de 2001 esse mesmo espólio foi transferido para o espaço do Museu da Marioneta que desde então passou a ter morada no Convento das Bernardas.

Entretanto, a colecção foi sendo substancialmente aumentada através de aquisições, depósitos ou doações constituindo hoje o retrato da diversidade do teatro de marionetas.



A marioneta no cinema

A ideia mais correcta para explicar o cinema de animação talvez seja a de "ilusão", uma vez que o que se passa no ecrã é uma sucessão de 25 imagens por segundo. Como o nosso cérebro não é capaz de separar cada imagem desta sucessão rápida, ficamos com a sensação de que se trata de um movimento contínuo.

No processo de "stop motion" ou animação directa, tudo se passa em frente à câmara de filmar. Cada vez que se mexe um boneco grava-se uma imagem ou "frame", por cada mínimo movimento é necessário um novo "frame". No fim deveremos ter uma sequência de movimentos composta por vários "frames", mais precisamente 25 imagens para cada segundo de filme.

No museu podemos ver como foi feita a curta-metragem "A Suspeita", acompanhando o processo desde a construção de personagens, o *story board* e à forma como tudo foi filmado. Realizado em 1994 por José Miguel Ribeiro, recebeu nesse ano o prémio *Cartoon d'Or*, atribuído ao melhor filme de animação da Europa.

A Família Singer

A *Família Singer* é um anúncio feito para televisão nos anos 90. Utilizava a técnica do cinema de animação (filmando frame a frame) mas combinava-a com a pós-produção digital, utilizando *croma-key*: a cor azul da imagem é convertida em máscara e substituída por um novo fundo.



Das marionetas de sombra ao cinema de animação

Depois de feito todo o percurso, ao longo do museu e das várias técnicas de manipulação, eis que no fim voltamos ao princípio. De facto, é feita uma associação entre o teatro de sombras e o cinema, tanto por causa da tela utilizada, como por ambos tratarem de imagens em movimento.

Para ver na internet:

<http://www.youtube.com/watch?v=7fkrLMGRhPw>

Acabada a visita existem sempre outras hipóteses de continuar a explorar o teatro de marionetas quer através do site do museu

www.museudamarioneta.pt

quer do centro de documentação onde poderá consultar, mediante marcação prévia, livros, revistas ou artigos sobre os diversos tipos de manipulação, história da marioneta, entre outros.