

museu casa do pontal



PETROBRAS

APRESENTA

O que você vai levar?

materiais educativos complementares ao Programa Educacional e Social



livro de atividades do educador

O que você vai levar?

livro de atividades do educador

O que você vai levar?

Materiais educativos complementares ao Programa Educacional e Social do Museu Casa do Pontal Livro de atividades do educador

© Museu Casa do Pontal

organização e desenvolvimento das atividades

Angela Mascelani, Joana Corrêa
e Juliana Prado

textos

Angela Mascelani

colaboração no texto

subcapítulo *Violeiros* – Joana Corrêa

subcapítulo *Jogos* – Juliana Prado

subcapítulo *Mamulengo* –

Flora Moana Van de Beuque

consultoria

Patrícia Corsino

leitura crítica

Fernanda Viana

Ligia Mefano

revisão

Sérgio Lamarão

Carlos Alves

Márcia Capella

ilustrações

Luciana Carvalho

desenvolvimento do protótipo da geringonça

Sergio Santos

design

eg.design / Evelyn Grumach

assistente

eg.design / Tatiana Buratta

fotografias

Anibal Sciarretta

Romulo Fialdini

Lucas Van de Beuque

George Magaraia

escaneamento e tratamento de imagens

Trio Studio

Estudio Lupa

impressão

Gráfica Santa Marta

produção

Diego Henriques

Sérgio Allisson Veloso

patrocínio institucional

Ministério da Cultura

Vale

Petrobras

BNDES

apoio institucional

Light

parceria institucional

UNESCO

Museu Casa do Pontal

Estrada do Pontal, 3295

Recreio dos Bandeirantes

Rio de Janeiro, RJ 22785-580

Tel/Fax: (021) 2490-3278 2490-4013

educativo@museucasadoportal.com.br

www.museucasadoportal.com.br

Agradecimentos

A Jacques Van de Beuque, criador
do Museu Casa do Pontal (em memória).

Aos artistas populares e aos arte-educadores
que participam e participaram das visitas
teatralizadas ao Museu Casa do Pontal,
em especial a Chico Lá, Juliana Manhães,
Cecília Einsfield, Lena Farias de Pinho, Joana
Araujo, Fabiana Poppius e Bruno Penna Firme.
Também agradecemos a Luna Messina,
Sueli Avelar, Miriam Chaves, Ana Mae Barbosa,
Guilherme Vergara e a Lélia Coelho Frota
(em memória).

A Jorge Bittar, Fernando Gabeira
e Chico Alencar.

A Sérgio Santos e Vanessa Sant'Anna de
Azevedo, pelo apoio na museologia.

E a Maria Laura Cavalcanti, Martha Abreu,
Flora Moana Van de Beuque, Andréa Falcão
e Nietta Monte pelas leituras e sugestões.

À Editora Palavra Encantada.

Agradecemos ainda a Jacqueline Van de
Beuque e Guy Van de Beuque (em memória).

Agradecemos a inspiração do título deste
material a Chico de Lá.

ISBN 978-85-60346-05-9

Museu Casa do Pontal

O que você vai levar? Materiais educativos
complementares ao Programa Educacional
e Social do Museu Casa do Pontal / Livro de
atividades do educador. Rio de Janeiro:
Museu Casa do Pontal, 2010.

1. Arte popular brasileira – Brasil – Arte
popular – Século XX 2. Cultura popular 3.
Museu Casa do Pontal 4. Arte educação 5.
Programa Petrobras Cultural

Impresso no Brasil
2010

Capa: Boi de bumba-meu-boi,
João Cândia, São Luís, MA

materiais educativos complementares
ao Programa Educacional e Social
do **museu casa do pontal**

O que você vai levar?
livro de atividades do educador

PROJETO SELECIONADO PELO PROGRAMA PETROBRAS CULTURAL
Rio de Janeiro, 2010

PETROBRAS

Entre os museus brasileiros, um se destaca por suas características únicas (além, é claro, pela excelência de seu acervo): o Museu Casa do Pontal, no Rio de Janeiro. Trata-se do maior museu de arte popular em nosso país, com cerca de oito mil peças – esculturas, modelagens – criadas por duas centenas de artistas populares de todas as regiões.

Essas obras de arte representam de atividades cotidianas – ofícios, profissões – a celebrações religiosas, festas populares, num formidável mostruário da criação e da imaginação do brasileiro. São peças únicas, de uma preciosidade indiscutível.

O acervo do Museu Casa do Pontal é o resultado de meio século de pesquisas e garimpagens feitas Brasil afora pelo designer francês Jacques Van de Beuque. São também seu legado ao país que escolheu para viver.

Não é um museu estático e a iniciativa de Van de Beuque não está congelada no tempo. Ao contrário, o Museu Casa do Pontal desenvolve um intenso programa socioeducacional que já alcançou cerca de 200 mil participantes, através de visitas teatralizadas que se tornaram um exemplo de democratização do acesso à arte. E isso, para não mencionar a realização de exposições itinerantes de parte do acervo pelas regiões de periferia do Rio de Janeiro e da Baixada Fluminense, além das muitas exposições internacionais.

O Programa Educacional e Social do Museu Casa do Pontal existe desde 1996, num trabalho contínuo de divulgação da arte popular brasileira. Além da visita de estudantes, esse Programa Educacional e Social presta capacitação para educadores, seminários, oficinas e publicações. Ou seja, além de compartilhar as maravilhas de um acervo único, o Museu Casa do Pontal contribui para a formação de educadores que multiplicarão a consciência da importância da arte popular de raízes mais profundas no país da criatividade e da diversidade.

Desde 2004, a Petrobras, maior empresa brasileira e maior patrocinadora das artes e da cultura em nosso país, dá apoio contínuo ao Museu Casa do Pontal. E agora patrocina a produção de um conjunto de materiais educativos complementares, que serão utilizados no Programa Educacional e Social da instituição.

Esse patrocínio foi obtido graças ao fato de o projeto ter sido contemplado pelo edital dedicado à Formação: Educação para as Artes, do Programa Petrobras

Cultural. Os itens que compõem esse conjunto estão dedicados a escolas e programas sociais que participam das visitas ao acervo em exposição permanente, e seu objetivo é oferecer aos educadores ferramentas que abrangem várias disciplinas para diferentes faixas etárias dos visitantes, entre 4 e 12 anos.

Assim, a Petrobras contribui para uma atividade de suma importância desenvolvida pelo Museu Casa do Pontal e reafirma um dos pilares básicos de seu Programa Cultural: além de patrocinar a produção e a difusão das artes e da cultura em nosso país, propicia iniciativas de educadores e de projetos educativos, cujo objetivo é preparar e aproximar as novas e novíssimas gerações do trabalho de nossos artistas.

Dentro do mais amplo e transparente programa de patrocínio artístico e cultural, a Petrobras vem dando cada vez mais espaço à seleção de projetos que estimulem o contato de estudantes e jovens com as artes. Transformar o trabalho de nossos artistas, nosso patrimônio cultural, em ferramenta de conquista da cidadania e da formação de novas gerações: esse é o objetivo central da área específica de nossos editais de Seleção Pública, dentro do Programa Cultural Petrobras, que contemplou a produção deste material do Museu Casa do Pontal.

Uma vez mais, a Petrobras reafirma seu compromisso e reforça seus laços com as artes e a cultura em nosso país. Trata-se de uma ação consequente com a missão primordial da companhia, que vem dando um norte sólido a suas atividades desde a criação da empresa, há pouco mais de meio século: contribuir, por todos os meios, para o desenvolvimento do Brasil.

Fazemos isso em nosso dia a dia, aprimorando cada vez mais nossos produtos, desenvolvendo tecnologia de ponta, estendendo nossa atuação para muito além das fronteiras brasileiras. E também patrocinando as artes e a cultura, com especial atenção à democratização do acesso ao nosso patrimônio comum, que pertence a todos nós e por isso mesmo deve ser cada vez mais conhecido.

É justamente pela arte e a cultura, espelhos de nossa identidade coletiva, que saberemos nos reconhecer e identificar a imensa amplitude de nossas potencialidades. No trabalho de nossos artistas populares saberemos detectar o caminho para o futuro.

Conselho de animais
Antônio Rodrigues
Alto do Moura – Caruaru, PE



sumário

Apresentação	8
Refletindo sobre a prática pedagógica adotada pelo Museu Casa do Pontal	12

1. Tradição e criação na arte popular 16

1.1 Autoria, anonimato e coletividade	21
1.2 Materiais e técnicas	28
1.3 Noemisa Batista	31

2. Trabalho, vida rural e vida urbana 34

2.1 Violeiros	36
2.2 Trabalho doméstico e trabalho na rua	39
2.3 Migrações e construção de identidades	42
2.4 Mestre Vitalino e a feira	46

3. Ciclo da vida 50

3.1 Antônio de Oliveira e a “Escada da vida”	51
3.2 Memória e relações de parentesco	55
3.3 Brinquedos e brincadeiras infantis	58

4. Festas e encenações populares 62

4.1 Nhozim e o “Bumba-meu-boi”	63
4.2 Mamulengo	68
4.3 Carnaval	73
4.4 Outras manifestações culturais no Rio de Janeiro	76

5. Jogos e diversões 78

5.1 Adalton Fernandes Lopes	79
5.2 Circo	84
5.3 Jogos	87

6. Bichos e artes do imaginário 88

6.1 Bichos e animais fantásticos	89
6.2 Galdino e a imaginação	93

apresentação

Angela Mascelani¹
Juliana Prado²
Joana Corrêa³

¹ Angela Mascelani é doutora em Antropologia Cultural, pelo Instituto de Filosofia e Ciências Sociais (2000), mestre em Antropologia Visual, pela Escola de Belas Artes (1996), ambos na Universidade Federal do Rio de Janeiro. Desde 2004 é diretora do Museu Casa do Pontal, acumulando com a direção de Pesquisa, que exerce desde 1996. É autora dos livros *O mundo da Arte Popular Brasileira* (2002), e *Caminhos da Arte Popular: o Vale do Jequitinhonha* (2009).

² Juliana Prado é atriz e arte-educadora, formada em Educação Artística pela Universidade Metodista do Rio (Bennett). Foi coordenadora executiva da Casa das Artes da Mangueira e do Programa Educativo do CCB-BR. Atuou em diversos espetáculos no Brasil e no exterior. Desde 2004, é coordenadora do Programa Educacional e Social do Museu Casa do Pontal.

³ Joana Corrêa é especialista em Gestão Cultural e Políticas Públicas no campo das Culturas Populares. Coautora do livro *Museu Vivo do Fandango* (Caburé, 2006) e organizadora do Livro-CD *Na Ponta do Verso: Poesia de Improviso no Brasil* (Caburé, 2008). Desde 2004, é coordenadora de projetos do Museu Casa do Pontal.

O Programa Educacional e Social do Museu Casa do Pontal foi implementado em 1996 com o objetivo de divulgar a arte popular brasileira e democratizar o acesso ao acervo da instituição, composto por mais de 8.000 obras desse gênero. As ações desempenhadas pelo programa envolvem visitas teatralizadas à exposição permanente, exposições itinerantes educativas priorizando áreas com pouca oferta de programação cultural, além da formação continuada de educadores e gestores de projetos sociais, por meio de seminários, oficinas e publicações. Essas atividades atendem anualmente entre dez e vinte mil participantes. Desde 2004, o programa conta com o apoio contínuo da Petrobras e do Ministério da Cultura.

Com base na experiência de atendimento a escolas e projetos sociais, percebemos a necessidade de ampliar nosso raio de ação até o cotidiano das salas de aula. O projeto *O que você vai levar?* nasce, assim, com o intuito de atender a uma grande demanda de conteúdo acerca da arte e da cultura popular brasileiras, uma vez que ainda são poucos os materiais de cunho educacional específicos para essas áreas.

O que você vai levar? reúne um conjunto de materiais educativos voltados para as escolas e programas sociais que participam da visita teatralizada ao acervo em exposição permanente. O objetivo central é oferecer aos educadores uma ferramenta multidisciplinar para diferentes faixas etárias, entre quatro e 12 anos, com propostas de atividades de desdobramento da visita teatralizada vivenciada no Museu. Portanto, este material deve ser compreendido como complementar à visita presencial ao acervo. Ponto de partida para outras leituras e estímulo para o desenvolvimento das capacidades de observar, analisar, interpretar, contextualizar e atribuir significados, *O que você vai levar?* é composto por materiais inter-relacionados, oferecendo conteúdos, sugestões de atividades e reproduções de imagens do acervo. São eles: o livro *O mundo da arte popular brasileira*, o livro de atividades do educador, 12 pranchas com ampliações fotográficas e cinco livros temáticos, compostos por cartelas para manuseio dos alunos.

O mundo da arte popular brasileira reúne textos sobre a história da arte popular brasileira e sobre diversas manifestações culturais de nosso país, além de pequenas biografias de alguns dos mais importantes artistas do gênero, como Mestre Vitalino, Zé Caboclo, Noemisa Batista, Manuel Galdino, Adalton Fernandes Lopes, Antônio de Oliveira, Isabel Mendes da Cunha, Geraldo Teles de Oliveira, entre outros. Conjugando a um só tempo reflexão e registro histórico,

o livro discute os processos por meio dos quais a produção artística popular ganha reconhecimento público como uma forma de arte. Também identifica as regiões do Brasil nas quais esse gênero floresce com mais intensidade e analisa seus temas mais frequentes, sublinhando a diversidade de tratamentos e de estilos que concorrem para tornar a arte feita pelo povo brasileiro uma das mais fecundas do mundo. A edição que acompanha este material foi publicada especialmente para educadores e, portanto, abriga um texto de abertura que comenta a proposta de arte-educação do Museu Casa do Pontal.

O livro de atividades dos educadores dialoga com *O mundo da arte popular brasileira* e também com a proposta de exibição temática do acervo. Apesar de não abranger todos os setores, os capítulos foram inspirados na classificação utilizada pelo Museu Casa do Pontal na exposição permanente. Cada capítulo destaca um artista-ícone, cuja obra abarca os conteúdos apresentados.

As propostas de atividade, pensadas a partir do cenário atual do ensino de artes para crianças e jovens, apontam caminhos e ideias para auxiliar o educador a dar continuidade ao trabalho iniciado na visita teatralizada. Ao mesmo tempo, deixam portas abertas para a criação de outras possibilidades. A metodologia de abordagem do acervo é similar à adotada nas visitas presenciais. Por meio de provocações, feitas a partir de múltiplas linguagens artísticas, procura-se estimular a percepção dos estudantes para a observação das obras, tanto nos seus aspectos formais e estéticos, quanto em relação às temáticas que esse encontro incita.

Algumas atividades, por exigirem mais tempo e fôlego, foram apresentadas sob a forma de projeto. É interessante que os alunos percebam cada etapa como parte de uma construção coletiva, sem perder de vista a contribuição de cada um para o resultado final. Optamos ainda por incluir atividades que pudessem remeter a diferentes regiões do país, de forma a corresponder à própria abrangência cultural do acervo.

Todas as pranchas com ampliações fotográficas estão relacionadas a uma ou mais atividades sugeridas neste livro. Vale, no entanto, ressaltar que outras abordagens podem ser propostas pelos educadores e estudantes.

Como material de suporte para o desenvolvimento das atividades, o educador pode fazer uso dos cinco livros temáticos com imagens de obras do acervo do Museu Casa do Pontal. Cabe acrescentar que as cartelas, utilizadas separadamente, propiciam novas organizações, a critério dos educadores e estudantes. Assim é possível criar novos agrupamentos a partir da identificação de materiais

Quem visita o museu
Sempre leva alguma
Coisa para si
Alguma coisa de seu
Para com os seus dividir
O que você vai levar
Da nossa brasileira
Arte popular?

Chico Lá¹

¹ Versos criados pelo ator, músico e arte educador Chico Lá para a visita teatralizada educacional ao Museu Casa do Pontal.

empregados na confecção das obras, das autorias, das localidades de procedência dos artistas, das cores e formas etc.

Em algumas atividades, sugerimos a utilização do folheto educativo, com imagens de obras do acervo, que todos os participantes recebem por ocasião da visita educacional ao Museu Casa do Pontal. Recomendamos, portanto, que o professor reserve alguns exemplares desse material para uso em jogos e atividades em sala de aula.

Entendendo a educação como uma extensa rede de trocas, sublinhamos a importância de se estar atento às bagagens culturais e afetivas trazidas pelos educandos e educadores. Essas bagagens são a matéria-prima do trabalho educativo, seja quando os estudantes e professores se reconhecem como parte de um mesmo mundo cultural, seja quando se dão conta das diferenças. Os olhares são múltiplos, mas é a partir de si, de suas experiências e memórias, que cada um pode descobrir identidades comuns estimulado pelo acervo que está sendo mostrado.

O Programa Educacional e Social, ao estimular e tornar visível a polifonia presente, reforça a presença de diversos pontos de vista – o dos artistas, o dos artesãos, o do colecionador e criador do museu, o dos acadêmicos e intelectuais, o da instituição, o dos visitantes e o dos arte-educadores. A visita, às vezes, transforma-se num espelho, refletindo identidades e memórias compartilhadas, mas também espelho das identidades em confronto. É essencial, portanto, que a ação educativa faça uso da diversidade de olhares dos visitantes e esteja aberta para as questões da contemporaneidade trazidas por eles.

Esperamos que este material traga contribuições para o seu trabalho. Relatos de experiências e sugestões serão sempre bem-vindos. Aguardamos seu contato pelo endereço eletrônico educativo@museucasadopontal.com.br.



Bezerro aproveitando
intervalo da ordenha
Heleno Manuel
Alto do Moura – Caruaru, PE

refletindo sobre a prática pedagógica adotada pelo Museu Casa do Pontal

Patricia Corsino¹

*Consultora do projeto
O que você vai levar?*

¹ Doutora em Educação pela PUC-Rio, Patricia Corsino é professora do Departamento de Didática e do Programa de Pós-Graduação em Educação da UFRJ, integrando a linha de pesquisa Currículo e Linguagem. Participa das atividades de ensino, pesquisa e extensão nas áreas de educação infantil, linguagem, alfabetização, leitura e escrita.

As atividades aqui propostas foram pensadas tendo como ponto de partida a perspectiva teórica e a prática pedagógica adotadas pelo Museu Casa do Pontal, nas quais se reconhece que tanto o artista criador da obra quanto o visitante que a apreciou no museu são sujeitos histórico-sociais. Isso implica entender cada obra como uma produção singular e única, mas situada no contexto social de quem a produziu, com suas questões históricas, econômicas e ideológicas específicas. Dessa forma, a obra é tomada como um signo que “sem deixar de fazer parte da realidade material, passa a refletir e a refratar múltiplas realidades” (Mikhail Bakhtin, 1992, p.11). Reflete porque traz de alguma forma a realidade, mas refrata na medida em que é uma resposta de um sujeito, que sempre cria algo novo nesse ato responsivo. Também implica ver o apreciador como alguém que está sujeito às pressões históricas do seu tempo, às suas origens socioeconômicas, às suas experiências vividas. Assim, sua apreciação, ainda que pessoal, tem um conteúdo que é dado pelo social e pela combinação da experiência individual com a recepção do produto estético percebido como um produto social que nos leva pensar, com Vygotsky (2001), que a arte é o social em nós.

Outro ponto que levamos em consideração é o entendimento de que, como sujeitos que somos, construímos nossa subjetividade a partir dos conteúdos sociais e afetivos que o outro nos revela. Nessa perspectiva, a palavra do outro me constitui e minha relação com o mundo passa pela mediação do discurso: o sujeito recebe o discurso do outro e funda sua própria palavra sobre o mundo. Nesse processo não nos limitamos a conservar ou reproduzir, mas reelaboramos e criamos. Somos simultaneamente produzidos na cultura e produtores de cultura. E isso se dá desde os primeiros anos de vida.

Desde muito pequenas, as crianças manifestam processos criadores que se expressam, sobretudo, nos seus jogos e brincadeiras, que são reelaborações do que vivem e sentem, e também nos seus desenhos e outras expressões. Segundo Vygotsky (2009), a imaginação, como base de toda atividade criadora, é um modo de operar da mente humana, uma função vitalmente necessária e toda criação está na combinação do antigo com o novo. A ação criadora manifesta-se por igual em todos os aspectos da vida cultural, possibilitando tanto a criação artística quanto a científica e a técnica. O fazer criativo é que torna o homem um ser projetado para o futuro, já que, ao criar, modifica seu presente. Uma educação transformadora e emancipadora, como observa Paulo Freire (1996), não pode

prescindir de atividades e situações que ampliem o espaço discursivo, a expressão, a imaginação e o processo criativo dos sujeitos.

Seguindo a perspectiva adotada pelo Museu Casa do Pontal, as propostas de atividades foram concebidas neste livro de atividades do educador de forma dialógica e podem se abrir a muitas vozes. As vozes dos artistas-criadores – que falam do seu jeito, de suas origens e do mundo em que vivem – somam-se às vozes das crianças e dos jovens que escutam aquelas de uma maneira própria e continuam o diálogo nas suas produções. As atividades são entendidas como um elo de uma grande corrente dialógica na qual não existe a primeira nem a última palavra (Bakhtin, 1992) e na qual você, professor, é chamado a entrar, dialogando com as obras, dando voz aos estudantes, escutando-os e buscando formas de continuidade. Seu lugar na corrente é fundamental, já que é o mediador privilegiado desse processo.

Os temas abordados neste livro – trabalho, vida rural e vida urbana; ciclo da vida; festas e encenações populares; jogos e diversões; bichos e artes do imaginário – também seguem o fluxo da exposição permanente do museu, uma vez que se pretende a articulação da visita com o desdobramento em sala de aula. Eles podem se desdobrar em muitas propostas, sugerir projetos de diferentes áreas do conhecimento, ampliar discussões interdisciplinares.

O objetivo é que os estudantes sejam instigados a pensar em si e no outro, que tenham a oportunidade de tomar elementos da cultura popular e articulá-los com a sua realidade e também com os conhecimentos escolares, e que possam, principalmente, ampliar suas leituras de mundo e seu espaço de expressão.

As atividades aqui sugeridas propõem a inter-relação entre fazer artístico, apreciação e conhecimento (Barbosa, 2008). O fazer artístico é entendido como espaço de produção das crianças, uma ação inserida no fluxo das interações com as produções. A visita ao Museu Casa do Pontal disponibiliza conhecimento, entendimento, apreciação e experiência estética de obras originais de artistas populares brasileiros. Essas obras foram reunidas e organizadas de tal forma que, deslocadas do seu contexto originário, ressaltam suas características estéticas, informam sobre aspectos da vida e de valores dos artistas que as produziram e seus contextos de produção e também desencadeiam múltiplos diálogos e significados. No museu, a ordenação das obras e suas propostas de exibição nos espaços criam narrativas próprias que são ressaltadas na visita guiada e ampliadas

com músicas e versos do repertório popular. Assim, o conhecimento e a apreciação das obras ampliam-se em experiências inspiradas nas festas populares, tornando a visita lugar de muitas vozes e muitos discursos, muitas visões e muitas interpretações. A finalidade é que o contato com o acervo surpreenda crianças, jovens e adultos, e que a riqueza da arte produzida por camadas da população historicamente marginalizadas seja conhecida e valorizada pelos múltiplos significados que cada artista atribui à realidade, nos movimentos de continuidade e mudança, tradição e transformação social. A proposta é que o retorno à escola possa dar seguimento às provocações da visita, abrindo espaço para as narrativas e expressão de significados produzidos a partir do que as crianças e jovens viram, conheceram, experimentaram e sentiram.

As atividades sugeridas, além de contextualizadas, valem-se do universo simbólico, dos materiais, texturas, ritmos, palavras, festas etc. presentes na arte popular brasileira para provocar as produções. Elas foram pensadas em três tempos:

- i. sensibilização – o objetivo é rememorar momentos da visita, rerepresentar obras, temas, artistas, abrindo um espaço discursivo de troca de impressões, informações, análises e sentidos produzidos. Constitui também o momento de novas provocações e ampliações, que pode se valer de recursos como fotografias, filmes, objetos, textos literários, músicas etc. O conhecer e o apreciar as obras são retomados para ampliar as possibilidades de representação;
- ii. produção – o objetivo é abrir espaço principalmente para o fazer artístico e para as produções de diferentes áreas do conhecimento. As propostas deste caderno são sugestões para auxiliar o seu trabalho e favorecer uma produção contextualizada, a partir das experiências de crianças e jovens com a arte popular brasileira. Elas foram pensadas de forma a se ajustarem a várias idades, cabendo a você, professor, selecionar as que mais se aproximam do seu grupo, simplificando, ampliando, modificando. É importante que esse momento seja planejado para que as condições da sala de aula sejam favoráveis à produção. Alguns cuidados são necessários, entre os quais separar os materiais com antecedência, agrupar as mesas para ampliar o espaço e favorecer a partilha de materiais, criar um ambiente acolhedor, ter clareza da proposta, disponibilizar um tempo adequado à produção. Enquanto as crianças e jovens produzem, cabe a você, professor, percorrer os grupos, dar atenção individualizada, dialogar com eles, socializar dúvidas e soluções encontradas. Faz parte do final desse momento a organização do material utilizado, a limpeza da sala, a lavagem de mãos bem como a organização e a guarda das obras produzidas;
- iii. circulação das produções – o objetivo é que as produções dos estudantes possam ser apreciadas e que eles tenham oportunidade de falar sobre elas, suas intenções e seu processo criativo. Pode ser um momento breve de socialização das produções entre a própria turma, ou um momento mais amplo, de

apreciação da comunidade escolar. Conversas, exposições, instalações, organização de murais, publicações impressas, *blogs*, entre outros espaços de circulação, devem ser incentivados e planejados para valorizar as produções e também para que elas provoquem novas interações e significações.

As atividades, que dialogam com as obras de artistas populares brasileiros, valem-se de conteúdos diversos, que provocam inúmeras relações e interações e abrem novas possibilidades. Assim, por via da arte popular, diferentes áreas do conhecimento – história, geografia, língua portuguesa, literatura, física, química, biologia, matemática, música – podem ser exploradas. São muitos os desdobramentos possíveis a partir do contexto de produção das obras e dos temas que expressam. É intenção do Programa Educacional e Social do Museu Casa do Pontal que a visita ao museu, o seu acervo e o conjunto de materiais pedagógicos possam favorecer a ampliação das experiências estético-culturais de estudantes e professores. Neste caderno são também oferecidas sugestões de trabalho a ser desenvolvido junto aos estudantes de educação infantil e ensino fundamental. Não delimitamos a idade para cada proposta porque acreditamos que cabe a você, professor, fazer as adaptações a partir dos interesses da sua turma e dos objetivos que pretende alcançar. Desejamos que a aproximação pelo conhecimento e pela apreciação de obras da arte popular brasileira favoreça o desenvolvimento de diferentes conhecimentos, aguçe a sensibilidade, favoreça o olhar crítico, amplie o universo de significação, de criação e produção de crianças, jovens e adultos que visitaram o Museu Casa do Pontal.

Referências:

- BARBOSA, Ana Mae. *Leitura no subsolo*. 7ª edição. São Paulo: Cortez, 2008.
- BAKHTIN, Mikhail. *Marxismo e filosofia da linguagem*. São Paulo: Hucitec, 1992.
- FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- VYGOTSKY, Lev. *Imaginação e criação*. Tradução de Zoia Prestes. São Paulo: Ática, 2009.
- VYGOTSKY, Lev. *Psicologia da arte*. Tradução de Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

1

tradição e criação na arte popular



Carro de corrida ou Fittipaldi
Noemisa Batista
Vale do Jequitinhonha, MG

As primeiras imagens que nos convidam a entrar no mundo da arte popular brasileira são aquelas pequenas esculturas e modelagens em barro feitas no Nordeste brasileiro, que têm em Mestre Vitalino o seu maior expoente.

Foram os artistas rurais e das pequenas vilas de Pernambuco os que primeiro chamaram a atenção para a dimensão criadora presente nesses “brinquedos” e “bonecos”, permitindo que produções similares, largamente praticadas nas várias regiões do Brasil, fossem identificadas e reconhecidas como arte.

Há um pouco de tudo. De violeiros e crianças brincando em cirandas, a famílias de retirantes em fuga e jogadores de futebol. De parteiras delicadas (e os diferentes tipos de partos que são feitos na contemporaneidade) a operários da construção civil e lavradores, de médicos e dentistas a policiais e ambulantes. Casais de velhos e de jovens descansam sob a sombra do cajueiro, dançam ao ritmo do forró ou tomam chimarrão em torno de uma fogueira.

São cenas que, no conjunto, apresentam um mundo em miniatura e que, talvez por isso, evocam sentimentos poéticos e nos levam a perceber, ou mesmo a ver, pela primeira vez, aspectos pouco conhecidos da realidade. Junto com esses personagens miniaturizados (ou, às vezes, não tão pequenos assim, já que são também modelados em tamanhos maiores), feitos em todo o país, começamos uma viagem pelos costumes, hábitos, lendas, histórias e memórias do povo brasileiro.

Essa produção insere-se num amplo domínio cultural, no qual se incluem, além das criações plásticas tridimensionais, como as “bonecas” do Vale do Jequitinhonha, em Minas Gerais, ou os entalhes em madeira feitos em Juazeiro do Norte, no Ceará, outras produções de naturezas diversas.

É o caso das pinturas ingênuas, feitas por autodidatas das camadas populares, das xilogravuras, da literatura de cordel, dos desafios animados por cantadores, poetas e violeiros, das brincadeiras em festas tradicionais, cantigas, danças e histórias transmitidas oralmente ou por outros meios, além de manifestações festivas e religiosas encontráveis nos recantos brasileiros mais distantes.

Por isso, para compreender a arte popular brasileira em sua grandeza, é importante entender os valores culturais e simbólicos presentes nos meios nos quais ela nasce e transita. Saber sobre seus autores, bem como os sentimentos e as razões que os animam a produzir, também é uma boa maneira de se aproximar desse universo.

Angela Mascelani
antropóloga

O Livro de atividades do educador (2010) foi elaborado alguns anos após a publicação *O mundo da arte popular brasileira*, cuja primeira edição data de 2002, e que o acompanha. Ambos estão correlacionados à própria organização do acervo no Museu Casa do Pontal e, por esta razão, seguem uma mesma linha estrutural. Chamamos atenção para o fato de que, ao longo dos textos do presente livro, podem coexistir mudanças e aprofundamentos dos mesmos assuntos tratados em *O Mundo da Arte Popular Brasileira*, bem como o tratamento de novos temas, em conjunto com outras partes bastante similares, que julguei necessárias não suprimir para manter a coerência do que está em discussão.

Folclore, cultura popular e a noção de patrimônio imaterial

É difícil pensar em arte popular sem remetê-la aos universos do folclore, da cultura popular e do patrimônio. Porque em todos esses o foco de interesse é a produção simbólica do povo, folclore, cultura popular e o que tem sido chamado, atualmente, de patrimônio imaterial; todos com muitos pontos em comum. Enquanto áreas de estudos, estão sempre muito próximos e voltados para a pesquisa das práticas, saberes e valores de um grupo ou de uma sociedade singular, de suas heranças culturais, hábitos que parecem persistir e não mudar, tradições próprias. Todas se utilizam conceitualmente da noção de povo, nem sempre fácil de explicar. No uso mais geral dessa noção, dois sentidos prevalecem: o da totalidade dos habitantes de um território político, e o dos extratos economicamente menos privilegiados da população, a gente comum.

A noção de folclore foi elaborada no século XIX, na Europa, e está ligada ao crescimento da urbanização, ao fortalecimento do Estado-nação, e à ideia de que valores profundos, relativos ao modo de vida rural, cultivado pelos camponeses, vistos como o autêntico povo de uma nação, precisavam ser coletados e resguardados, uma vez que fatalmente se perderiam com as mudanças aceleradas daquele período. É essa abordagem, voltada para o resgate de tradições e criações ameaçadas pelo esquecimento, que chegou até os nossos dias. No Brasil esse campo se constituiu formalmente a partir de 1947, com a criação das Comissões Nacionais de Folclore em todas as regiões do país. Essa formalização deu impulso ao interesse, já existente, pelas formas de conhecimentos, saberes e práticas culturais, sobretudo coletivas e anônimas, que particularizam o “povo” em suas múltiplas identidades.

Na escola, é por intermédio dessa noção que se vive durante o mês de agosto, quando se comemora o Dia do Folclore, uma espécie de rememoração das lendas, ditados, provérbios, festas coletivas e celebrações, às vezes vistas como antigas e entendidas como algo que não pertence à contemporaneidade, mas que guarda valores importantes nos quais a maioria se reconhece. São as comidas regionais, as histórias do Saci Pererê e da Mula-sem-cabeça, as festas típicas das localidades, que aparecem sob a forma de atividades envolvendo encenações e danças. São também os cantos e músicas como o jongo, identificador de comunidades de afrodescendentes, sobretudo em Minas Gerais, Rio de Janeiro, São Paulo e Espírito Santo, ou a ciranda presente em diversas ocasiões, praticamente em todo o país.

Contudo, o folclore visto nessa perspectiva – que poderia ser muito interessante, já que nos obrigaria a pensar por que certas práticas e valores são mantidos, e outros não – tem conduzido a equívocos. Nas escolas, sobretudo, o maior problema tem sido a utilização simplista e, às vezes, preconceituosa, dessa noção. Algumas vezes o folclore é associado apenas ao passado, a práticas conservadoras e até mesmo retrógradas. Outras, ao patrimônio cultural cultivado pelas pessoas mais simples, integrantes das camadas populares, sendo visto como se não pertencesse



ao tempo presente, não incluísse as práticas das elites, não se renovasse constantemente, em função das próprias opções e escolhas dessas pessoas. Suas expressões são encaradas como sobras imobilizadas, empoeiradas, coisas sem valor ou mesmo exóticas, que nada querem dizer, ou dizem, acerca da sociedade maior e da contemporaneidade.

Para muitos, ser visto como parte do folclore sugere imobilização e isso oculta o fato de que nenhum fenômeno social é absolutamente separado de outro em nossas sociedades. Nesse sentido, a noção de cultura popular, em virtude de ter sido ressignificada recentemente, apresenta-se como uma boa opção para se tratar os fenômenos culturais, por não remeter com tanta ênfase para o passado. Pelo viés da cultura popular, os aspectos dinâmicos e relacionais da cultura são mais facilmente compreendidos. Destacam-se as constantes transformações dos fatos da cultura, com seus trânsitos, trocas e interações; escolhas, esquecimentos e invenções de tradições. Também se ressalta que muitos conteúdos culturais são elaborados ampla e coletivamente, num sistema de intercâmbio contínuo, inclusive entre os integrantes das diferentes camadas sociais.

Essa percepção abrangente de cultura, que envolve todos os grupos e camadas sociais, está presente no conceito de patrimônio cultural imaterial, definido pela UNESCO, no artigo 2º da Convenção para a Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial, em 2003, conforme se lê:

[As] práticas, representações, expressões, conhecimentos e técnica – junto com os instrumentos, objetos, artefatos e lugares culturais que lhes são associados – que as comunidades, os grupos e, em alguns casos, os indivíduos reconhecem como parte integrante de seu patrimônio cultural. Este patrimônio cultural imaterial, que se transmite de geração em geração, é constantemente recriado pelas comunidades e grupos em função de seu ambiente, de sua interação com a natureza e de sua história, gerando um sentimento de identidade e continuidade e contribuindo assim para promover o respeito à diversidade cultural e à criatividade humana.

Ainda que essa noção provoque algumas confusões – seja pela novidade, pelo próprio termo que induziria equívocos, porque deixaria de fora a cultura “material” das coletividades –, tanto o campo do folclore quanto o das culturas populares têm sido fermentados por ela. Paradoxalmente, embora seja recente (e, portanto, tenhamos poucos exemplos), o efeito da acentuação da “imaterialidade” tem resultado na renovação do entendimento ampliado dos fenômenos culturais, inclusive dos resultados palpáveis por eles gerados. No interesse pela criação de um objeto, ou de uma festa, faz-se presente a coletividade que os tornou possível e ganham visibilidade as redes sociais que lhes têm permitido viver e circular.

Finalmente, as criações, os usos e as disputas em torno desses conceitos – folclore, cultura popular, patrimônio material ou imaterial – indicam a complexidade do próprio campo que se quer tratar, além de apontar para um dinâmico e saudável interesse pela diversidade cultural. Embora reconheçamos a potencialidade do uso dessas diferentes noções, quando tratamos da produção plástica e criativa feita por participantes das camadas populares temos preferido utilizar, por razões estratégicas e históricas, a noção de cultura popular. Essa escolha, associada à ideia de arte popular, colabora no enfrentamento de preconceitos e faz ver que em meios populares há produção de bens simbólicos que podem ser vistos como singulares e autorais. Bens que podem, ou não, ter origem em comunidades, como resultado de um acúmulo coletivo, mas que também podem ser próprios de um indivíduo, absolutamente único em seu fazer. Bens que possibilitam o seu entendimento à luz de critérios puramente estéticos e artísticos.

Arte e tradição

A noção de arte é uma invenção humana impossível de ser apreendida fora do tempo histórico, de sua localização no espaço e do conhecimento de seus contextos, tanto relativos aos meios disponíveis como em relação aos múltiplos enquadramentos culturais que lhe dão suporte. É fruto de experiências vividas e acumuladas e de vastas interlocuções.

De forma simplificada, podemos entender “tradição” como um conceito que trata das práticas culturais que vêm de longe, do passado, e chegam vivas ao presente. Práticas e saberes que se formam e têm continuidade por fazerem sentido para uma dada sociedade, tanto em âmbito individual quanto coletivo. As tradições estabelecidas, repetidas e aprovadas pelas coletividades permitem que os laços de identidade sejam fortalecidos, que as crenças e os valores sejam reatualizados, vividos, experimentados e transmitidos às novas gerações.

Pode-se dizer que a tradição na arte popular é resultado de uma longa acumulação, aparecendo sob a forma de uma memória viva, nos saberes que passam de pais para filhos. As oleiras do Vale do Jequitinhonha, em Minas Gerais, ou de Juazeiro do Norte, no Ceará, não foram à escola aprender como fazer uma “boneca” ou uma “placa” de cerâmica. Nem estudar como manter o calor da queima no tempo certo, ou como distribuir as obras no interior do forno. Aprenderam muito do que sabem simplesmente vendo, participando e escutando, e isso não as impediu de criar algo novo. Ou seja, mesmo naquilo que é visto como tradicional, há sempre espaço para uma nova recomposição, pois toda e qualquer tradição que persiste é sempre atualizada no tempo presente. Quando cria algo, um artista popular está concretizando um saber que é recebido sob a forma de herança, misturado com o saber que ele inventa.



1.1 Autoria, anonimato e coletividade

Uma obra de arte é considerada uma criação coletiva quando as soluções plásticas nela presentes obedecem a regras estéticas, aos sentidos e às características comuns a um grupo cultural.

Quando se tratam de criações que existem há muito tempo, e que são continuadas pelas novas gerações, fica-se com a impressão de que “elas sempre foram assim”. Esquecem-se as razões pelas quais determinadas cores, texturas e formas foram escolhidas e adotadas; perde-se de vista que em algum momento aquilo foi inventado por um grupo de pessoas. As artes indígenas tradicionais são bons exemplos disso, juntamente com alguns tipos de artesanato e com artes de viés utilitário, que obedecem a padrões pré-fixados e cujas formas têm um grau de variabilidade menos intenso.

Quando se desconhece a autoria de uma obra, diz-se que é anônima. Em relação às artes de origem popular, diversas obras, embora com autores conhecidos, passaram a circular como se fossem anônimas. Isso pode ser atribuído a muitos fatores: ao fato dessa arte ter origem em sociedades nas quais a oralidade predominava; por fazer parte dos mesmos circuitos do artesanato; por se entender que a memória a ser preservada era somente a das elites e, em alguns casos, pelo preconceito devotado às criações do povo, como se nas camadas populares não fosse possível identificar autores e preservar autorias. Ademais, durante muito tempo, os próprios artesãos ou artistas alfabetizados não consideravam importante marcar a obra com uma assinatura pessoal.

Cultivando valores e modos de vida semelhantes, vivendo em relativo isolamento e valorizando as práticas trazidas por seus ancestrais, os artesãos e artistas dos meios rurais dividiam os ciclos de trabalho, ocupando-se da cerâmica ou do entalhe em madeira, nos intervalos entre colheitas. Acostumados a trabalhar na lavoura de subsistência em parceria com familiares e vizinhos, eles viam com naturalidade o modo de trabalho coletivo.

Um conjunto de fatores – entre eles as mudanças e transformações na vida social, a migração de muitos artistas para os centros urbanos, as pressões dos compradores citadinos, além do próprio desejo dos artistas, que descobrem vantagens e sentido nessa prática – incentivou a adoção da assinatura como marca de autoria.

Estimular a discussão sobre coletivo e individual, e autoria e anonimato, tão presentes na contemporaneidade, é a proposta das atividades a seguir. No livro *O mundo da arte popular brasileira* aprofundaremos esse debate na Introdução (p. 21-23) e no tópico “A contemporaneidade do popular – o povo autor” (p. 47-50).

o artista e sua obra instigando a observação

Objetivo > Desenvolvimento do olhar para a percepção dos aspectos formais e pictóricos presentes nas obras. Por meio da observação, da atenção aos detalhes, compreender o que orienta a demarcação dos diversos estilos na arte popular brasileira.

Desenvolvimento da atividade > Observe as pranchas fotográficas e perceba o que cada obra traz como referencial: um material, um tema, uma forma de pintar, de modelar ou esculpir. Compare as modelagens de João Alves e Maria Assunção. A criação de personagens afro-brasileiros, observados em atividades cotidianas, é a marca comum do trabalho desses artistas, ambos de Taiobeiras, no Vale do Jequitinhonha (MG). Suas obras são tão parecidas que têm sido facilmente confundidas. Mas podemos encontrar alguns detalhes que nos permitem diferenciá-las. Na obra de Maria Assunção, que inventou esse tipo de arte, o olhar das figuras é mais doce, os ombros são arredondados, a composição da cena e as cores usadas tendem à suavidade. Nas obras de João Alves, o principal seguidor de Maria Assunção, os olhos são maiores, os olhares mais duros e determinados, a modelagem do corpo é mais angular e as cores, mais intensas. Do mesmo modo, outros artistas também imprimem características marcantes em suas obras, seja no estilo de modelar e pintar as peças, seja pelas temáticas abordadas. Por exemplo, Manuel Galdino, do Alto do Moura, em Caruaru (PE), priorizava a cor natural do barro e o uso de texturas bem marcadas. Sua temática valoriza e apresenta seres fantásticos. O interesse pelos seres imaginários também aparece em Ulisses Pereira Chaves, do Vale do Jequitinhonha. Contudo, em relação ao acabamento de suas obras, e diferentemente de Manuel Galdino, utilizava a cerâmica alisada, sem texturas bruscas. Muitos exemplos sobre a presença de diferentes estilos na arte popular brasileira podem ser encontrados na observação do acervo. Particularmente interessante para os iniciantes é a produção escultórica de Noemisa Batista, que será abordada adiante, na página 30 deste capítulo.

Veja no livro *O mundo da arte popular brasileira* a biografia de João Alves na página 95. Sobre Manuel Galdino, leia as páginas 35, 56 e 98 e sobre Ulisses Pereira Chaves, as páginas 37 e 101.

Divida a turma em grupos e dê uma das cartelas contidas no material educativo para cada um. Peça que, em grupo, eles descrevam minuciosamente todos os detalhes da obra. Você pode até criar uma ficha para que eles preencham, com as dimensões, materiais, formas, texturas, nome do artista, região e tema da obra observada. A seguir cada grupo deverá apresentar para a turma a imagem que trabalhou e a ficha da obra. Desafie a turma a arriscar comparações, encontrando novos detalhes nas obras apresentadas.

Variações > Você pode também utilizar o *site* www.popular.art.br para a pesquisa de imagem. Lá você encontrará fotos de variadas obras de cada artista presente no acervo do Museu Casa do Pontal.





Fazendo roscas
João Alves
Taiobeiras, MG

Catando piolhos
Maria Assunção
Taiobeiras, MG



temas e estilos



Boi vermelho
Manuel Vitalino
Alto do Moura – Caruaru, PE

Boi verde
Manuel Eudócio
Alto do Moura – Caruaru, PE

Boi zebu
Mestre Vitalino
Alto do Moura – Caruaru, PE

Objetivo > Desenvolver o olhar e a capacidade de criar significados a partir da observação das obras e da feitura de ligações cognitivas entre as imagens observadas. Estimular a percepção para a diferenciação formal e material da produção de um objeto com o mesmo tema.

Desenvolvimento da atividade > Mostre a prancha fotográfica com imagens de obras que apresentam diferentes bois, feitos por Mestre Vitalino, Manuel Eudócio, Manuel Vitalino e João Cândio. Converse com os alunos sobre a semelhança temática e sobre as variadas interpretações dadas pelos artistas. Explore linhas, formas, cores e materiais. Leia em *O mundo da arte popular brasileira* (p. 62) comentários sobre a representação dos bois na arte popular brasileira. Que diferenças e aproximações podemos estabelecer entre essas representações?

Para complementar estas atividades, você pode propor que os alunos reúnam obras de acordo com os temas abordados utilizando as cartelas de imagem soltas.

Variações > Você pode propor também que os alunos organizem conjuntos de obras por outros critérios, como, por exemplo, os materiais utilizados ou suas regiões de origem.



Boi de bumba
João Cândio
São Luiz, MA



Objetivo > Pesquisar sobre artistas que despertaram o interesse dos estudantes durante a visita ao Museu Casa do Pontal.

Desenvolvimento da atividade > Promova um debate em sala de aula sobre as obras de artistas presentes na exposição permanente do Museu Casa do Pontal que mais despertaram o interesse dos estudantes. Proponha que individualmente ou em pequenos grupos os alunos desenvolvam pesquisas no Portal da Arte Popular Brasileira (www.popular.art.br). Estimule-os a procurar outros artistas, indicando *sites* de busca confiáveis na internet. Não se esqueça de pedir que eles citem as fontes de consulta utilizadas para a pesquisa. Sugira uma forma criativa de compartilhar as pesquisas realizadas – por exemplo, transformando a sala de aula em um pequeno espaço expositivo.



Variações > Durante as apresentações das pesquisas, estimule os estudantes a fazer correlações possíveis entre as obras dos diferentes artistas abordados.



Da esquerda para a direita: Adalton Fernandes Lopes, Antonio Rodrigues, Antonia Vieira, Maria Cândido Monteiro, Luiz Antonio, Mestre Didi, Marliete, Rosa Gomes da Silva, Zé Rodrigues, Antonio de Oliveira, Geraldo Teles de Oliveira, Itamar Julião, Maria de Caruaru, Louco, Mestre Vitalino, Mestre Guarany, Noemiza, Zé Caboclo, Antonia Bezerra Leão, João Alves, Isabel Mendes da Cunha, Maria Amélia, Manuel Eudócio, Nhô Caboclo, Severina Batista, Nhozim, Veio, Ana do Baú, Celestino, Dadinho, Capitão Pereira, Lídia Vieira, Manuel Galdino, Ulisses Pereira Chaves, Sólón, Zezinho de Tracunhaém, Benedito José dos Santos, Edgar Freitas, Antonio Poteiro, Luiza Santos, Mestre Dezinho, Mestre Expedito, Nino e Zé do Carmo.

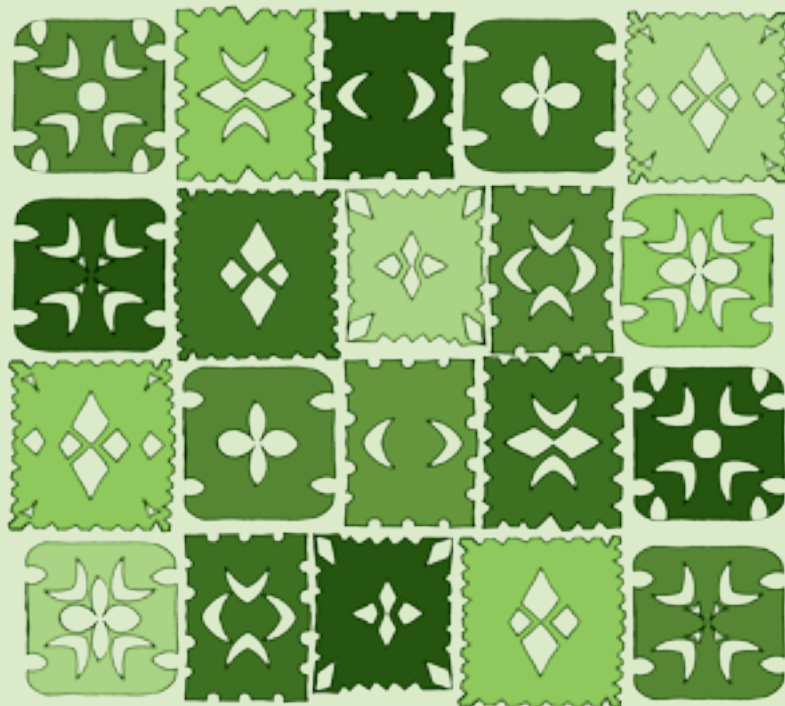
colcha de retalhos

Objetivo > Refletir sobre diversidade, individualidade e trabalho coletivo.

Desenvolvimento da atividade > Você já pensou como a colcha de retalhos, embora feita de tecidos diferentes, pode constituir um conjunto harmonioso? Na arte popular, cada artista tem sua peculiaridade, mas quando agrupamos suas obras, a partir de determinados critérios, podemos compor conjuntos distintos, relacionados à arte popular de uma região, ao uso de determinadas cores e tons ou a temas específicos.

Para experimentarmos a relação entre trabalho individual e trabalho coletivo, sugerimos a criação de uma “colcha de retalhos” na qual as partes criadas por cada aluno, reunidas ao final, formem uma obra única.

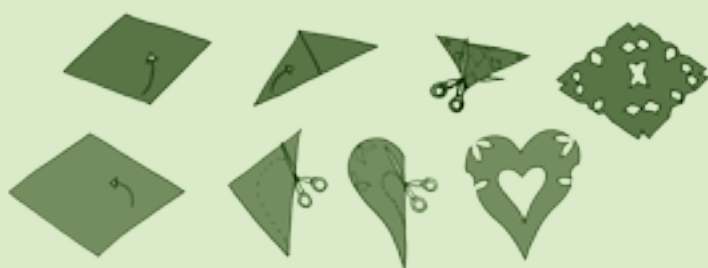
Essa “colcha” pode ser feita de muitas maneiras. Uma opção é formá-la a partir de uma base comum, como os rendilhados de papel colorido utilizados para trocar mensagens de afeto e amizade, conhecidos como “Pão-por-Deus” (ver texto em destaque). Não por acaso, essa técnica desenvolveu-se em Santa Catarina, onde a produção de rendas tecidas tem uma forte tradição popular, constituindo uma ocupação profissional importante e marca identitária dos moradores do litoral e dos ilhéus de Florianópolis.



Leve para a sala pedaços de papel de tamanhos iguais e de diversas cores. Peça para cada aluno escolher uma cor que goste ou que represente o seu estado de espírito do momento. Cada aluno deverá dobrar seu papel duas ou mais vezes. Com uma tesoura, cada um recortará no papel da forma que lhe convier. Você pode fazer uma demonstração para que os estudantes percebam que os cortes não devem ser muito radicais, sob o risco de retalhar todo o papel e o efeito da renda desaparecer. Depois de feitos os cortes, os alunos deverão desdobrar seus papéis. Então, o efeito da renda surgirá. Aproveite para chamar atenção sobre a simetria que essa técnica de recorte produz no desenho da renda.

Quando todos terminarem, coloque os papéis em exposição para começar a montagem da colcha, que pode ser unida com uma fita adesiva colorida, durex ou fita crepe. Todos devem opinar sobre a disposição dos papéis, de modo que a construção seja coletiva. Ao final, converse com os alunos para levá-los a perceber como uma única obra pode ser feita por várias pessoas, cada uma com suas peculiaridades, e como o “coletivo” revela uma base comum, podendo ser composto de muitas individualidades.

Variações > Tente descobrir bases comuns ao universo cultural de seus alunos, como as cores dos times de futebol, e sugira que os quadrados sejam trabalhados livremente, a partir das cores escolhidas.



Pão-por-Deus¹

De origem açoriana e muito popular especialmente em Santa Catarina, os “Pães-por-Deus” são mensagens, escritas sob a forma de quadrinhas, que trazem uma declaração ou saudação, acompanhada de um pedido de “Pão-por-Deus”, ao qual fica o destinatário obrigado a retribuir. As mensagens são escritas em folhas rendilhadas, feitas em recortes em papel dobrado. É também comum o uso de papéis recortados em forma de coração, com nos correios do amor, populares no período junino.

¹ Luis da Câmara Cascudo.
Dicionário do folclore brasileiro. São Paulo: Global, 2002.

1.2 Materiais e técnicas

Por várias razões, incluindo as de ordem econômica, a escolha de determinados tipos de materiais pelos artistas de origem popular sempre ligada à facilidade em obtê-los. Os materiais mais utilizados eram aqueles que estavam mais à mão. Com isso, estabeleceu-se uma correlação entre o uso de materiais e a sua fartura. Madeira e barro, até poucas décadas atrás, eram facilmente encontráveis. Hoje, a situação não é a mesma, sobretudo em relação à madeira. Se, por um lado, isso cria limites, por outro, abre novas possibilidades. É o caso do uso, atualmente, da sucata, que estimula a imaginação, além de contribuir para uma atitude ecologicamente correta.

O mesmo ocorre em relação às técnicas construtivas. No passado recente, o trabalho artesanal estava presente em larga escala no cotidiano – na fabricação de móveis e utensílios para uso diário, instrumentos para a montaria e para a vida agrícola, louças etc. Por isso, era mais fácil aprender no âmbito doméstico técnicas consagradas pela tradição. Embora se note um declínio de tais práticas em algumas áreas, em outras surgem novas especialidades profissionais. As esculturas em isopor no carnaval, no Rio de Janeiro, ou nas festas de bumba-meu-boi, no Maranhão, por exemplo, têm dado origem ao aparecimento de novas especialidades técnicas, cuja transmissão se dá nos barracões e nas oficinas, e atrai novos participantes devido à grande demanda. Na cerâmica figurativa, a transmissão de conhecimento por via familiar mantém-se nos núcleos mais tradicionais, mas, ao mesmo tempo, artistas e artesãos populares reconhecidos ministram cursos.

Abordaremos, neste subcapítulo, algumas das diferentes técnicas e materiais encontrados na arte popular brasileira, chamando a atenção para a grande diversidade presente nesse campo. Também pode ser uma boa entrada para discutir temas ligados ao meio ambiente e ao reaproveitamento de materiais. Ver no livro *O mundo da arte popular brasileira* o tópico “Os artistas populares e os principais núcleos de produção” (p. 27-30).



Durvalina Gomes Francisco, de Campo Alegre, Vale do Jequitinhonha, utilizando a técnica da “cobrinha” para modelar saia de boneca.



Objetivo > Experimentar uma técnica difundida na tradição da cerâmica popular. Exercitar a percepção da tridimensionalidade.

Desenvolvimento da atividade > Você pode trabalhar com a técnica da “cobrinha” para confeccionar vasos ou bonecas com seus alunos. Esta é uma técnica bastante antiga, utilizada pelos indígenas brasileiros e muito difundida até hoje graças à sua simplicidade. Os alunos farão rolinhos (“cobrinhas”) de argila. Faça um círculo com o rolinho que tenha o tamanho do diâmetro do pote. Então, os alunos colocarão uma cobrinha sobre outra, de modo a construir uma parede. À medida que o pote vai subindo, o aluno vai alisando a parede para que fique bem compacta. Veja nesta página fotos realizadas no Vale do Jequitinhonha, onde a artista Durvalina aplica esta técnica para a confecção de uma boneca.

Eles poderão alargar ou afinar o diâmetro do pote de acordo com o tamanho dos rolinhos. O objetivo desta técnica é construir uma parede mais estável e com menor probabilidade de conter bolhas de ar, o que, no caso de haver a queima do objeto, garantirá que a obra saia do forno sem avarias. A construção do pote de baixo para cima também garante mais estabilidade à peça.

Variações > Estimule os alunos a pesquisar outras formas que eles podem criar utilizando essa mesma técnica. Apresente para o grupo a prancha fotográfica com a obra de dona Isabel Mendes da Cunha, artista que utiliza essa técnica para fazer bonecas. Você pode propor também a criação coletiva de um pote único.



Mulher com pássaro
Isabel Mendes da Cunha
Vale do Jequitinhonha, MG

texturas

Objetivo > Sensibilizar a turma para as diferentes texturas encontráveis nas esculturas e modelagens populares.

Desenvolvimento da atividade > Peça para os alunos trazerem de casa materiais com composições e texturas diferentes (tecidos, pedaços de madeira, telhas, tijolos, botões etc.) e circule esses objetos pela sala, chamando a atenção para as diferentes sensações que eles propiciam. Escolha algumas obras das pranchas fotográficas e das cartelas de manuseio para exemplificar os materiais empregados pelos artistas. Converse com os estudantes sobre como podemos perceber, por meio das imagens, as diferentes texturas de um objeto sem precisar tocá-lo. Reparem como estas texturas podem variar em um mesmo objeto.

Variações > Você pode também utilizar massa de modelar para aprofundar esta percepção. Use uma massa de uma só cor e peça para que os estudantes criem desenhos a partir da composição de múltiplas texturas, utilizando palitos, botões, moedas, parafusos, porcas e outros elementos.



Monstro Homem-animal
Manuel Galdino
Alto do Moura – Caruaru, PE

criando a partir das texturas

Objetivo > Sensibilizar a turma para as diferentes texturas encontráveis nas superfícies presentes no nosso dia a dia e exercitar a criatividade a partir delas.

Desenvolvimento da atividade > Peça para seus alunos “capturarem” texturas de superfícies diversas, valendo-se de uma folha de papel em branco e um lápis de cera para “decalcar” a textura no papel, encostando o papel na superfície e deslizando o lápis de cera suavemente sobre ele. Peça que capturem, no mínimo, três texturas diferentes, numerem cada uma e coloquem seus nomes atrás. Num papel à parte, peça para que escrevam novamente seus nomes e o tipo de superfície decalcada de acordo com a numeração de cada uma. Em sala de aula, recolha as texturas e redistribua-as entre os alunos, pedindo que identifiquem a superfície que lhes deu origem. Em seguida, peça para que cada aluno diga para a turma o que imaginou e confronte com o que está escrito nos papéis correspondentes. Evitando que a atividade se torne um simples jogo de acertos e erros, reflita com a turma por que uma mesma imagem remete a diferentes superfícies e texturas. Essa atividade poderá criar um ambiente de interação e proporcionar o aguçamento do olhar para os detalhes, além de estimular discussões sobre o real e o imaginado.

Variações > Inspirados pela observação dessas texturas, os alunos poderão criar desenhos, pinturas e colagens, associando-as a outras superfícies.



A arte cerâmica popular produzida no Vale do Jequitinhonha encanta a todos que a conhecem. Nessa região, o saber oleiro, que atravessou muitas gerações, realiza-se atualmente numa produção variada. Parte do deslumbramento que provoca talvez venha da sensação de equilíbrio trazida pelo uso peculiar que as ceramistas fazem dos diferentes tipos de barro existentes na região. Empregadas na criação das obras e na sua pintura, as técnicas adotadas participam ativamente na definição de um estilo próprio, do qual fazem parte os matizes terrosos e o uso intenso da tabatinga branca, aliados a um repertório de formas e conteúdos. Observam-se duas tendências principais: uma, que gira em torno da feitura de potes, vasos, miniaturas de louças variadas, objetos decorativos, representações de animais domésticos, sobretudo galinhas e flores; e outra, na qual prevalecem as figuras humanas, tratadas realisticamente ou não, e os seres fantásticos.

Uma das artistas mais destacadas dessa região é Noemisa Batista, cujas criações cativam pela beleza e pela originalidade de suas formas e pelas particularidades de sua pintura. Embora a produção dessa artista seja altamente personalizada e subjetiva, chame a atenção dos alunos para a importância da contextualização do ambiente no qual essa produção acontece, uma vez que toda criação pode ser relacionada com fatores culturais, sociais e geo-históricos. Na visita guiada teatralizada, que apresenta o acervo do Museu Casa do Pontal aos estudantes, foram criados alguns versos com o objetivo de desafiar os visitantes a identificar o estilo dessa artista. Veja na página 100 do livro *O mundo da arte popular brasileira* a biografia de Noemisa.

Quem gosta de desafio
Eu vou lhe desafiar
Prepare a inteligência
E o dom de observar
Se acheque, meus senhores
Pra perto desse lugar

Quero mostrar uma artista
Que se chama Noemisa
Com o próprio barro ela pinta
De tinta nunca precisa
O branco, vermelho e o bege
Tira do chão donde pisa
Essa nossa grande artista
Tem mania de desenhar
Florzinha e bolinha
Em tudo que modelar

Agora o desafio
Que eu vou lhe desafiar
Encontre outra obra dela
Aqui ou noutro lugar
Observando as três coisas
Que'u acabei de contar.

VERSOS CRIADOS POR JULIANA PRADO PARA A VISITA
TEATRALIZADA EDUCACIONAL DO MUSEU CASA DO PONTAL

Noemisa e sua obra instigando a observação

Objetivo > Correlacionar obras e artista. Refletir sobre as características da obra de Noemisa, percebendo como as soluções plásticas por ela encontradas marcam sua identidade artística, definindo seu estilo.

Desenvolvimento da atividade > Mostrando a prancha fotográfica e outras imagens de obras da artista, observe com seus alunos como é marcante a utilização de bolinhas e florzinhas na pintura de suas peças. Além disso, ela combina apenas poucas cores de barro (branco, vermelho, bege ou rosa), o que torna suas peças de fácil identificação. Relembre com seus alunos os versos apresentados na visita. Desafie-os a descobrir quais obras podem ser associadas a ela no folheto educativo. Peça para que eles pesquisem mais sobre essa artista: onde mora, como é sua casa, detalhes sobre sua região de origem, seu método de trabalho e, ainda, se ensinou outros ceramistas ou se existem obras inspiradas em suas criações. Procurem no conjunto de cartelas e no Portal da Arte Popular Brasileira (www.popular.art.br) outras obras de artistas do Vale do Jequitinhonha, nas quais prevalece a técnica de pintar com barro, ou que utilizam elementos gráficos que se repetem. A partir da pesquisa, desafie os estudantes a criar novos versos para falar sobre a obra de Noemisa ou de outro artista correlacionado.

Variações > Você também pode propor que os alunos trabalhem em grupos, criando desafios uns para os outros.

pintura com barro

Objetivo > Experimentar as texturas e a variedade cromática de pigmentos da terra.

Desenvolvimento da atividade > Você já percebeu que diversos artistas usam a variedade cromática da terra para a pintura de suas obras? A terra, de acordo com os minerais que a constituem, carrega pigmentos diferentes. Esses pigmentos é que dão cor à tinta. Essa tinta não é tão difícil de ser feita (ver quadro) e pode ser utilizada em diversos suportes: no barro, como faz Noemisa Batista e a maior parte dos ceramistas do Vale do Jequitinhonha; na pedra ou no papel cartão, como faz a artista Maria Lira Marques, da mesma região; ou até mesmo em outro suporte, que você pode inventar. A variedade de cores que você obterá dependerá dos diferentes tons de terra co-

letados. Colete pelo menos três cores distintas e contrastantes. Aproveite e faça experiências sobre variados suportes – papel, pedra, barro cozido – e veja o resultado depois da secagem. Reserve um pouco de terra para mostrar o processo da feitura da tinta aos seus alunos. É bem interessante, pois os estudantes poderão aprofundar seus conhecimentos sobre os materiais que estão utilizando e as possibilidades cromáticas que a terra permite. Podem também misturar as diferentes cores, criando novas.

Variações > Fale sobre outras substâncias naturais das quais podemos extrair pigmentos, como espinafre, beterraba e cenoura. Aproveite a oportunidade para introduzir a questão dos pigmentos industriais, produzidos pelas fábricas de tinta.



Tinta de barro

Apesar dessa tinta ser bem fácil de fazer, o processo é longo. Pode levar alguns dias, embora não tome muito tempo por dia. Você precisará dos seguintes materiais:

- uma peneira média.
- uma peneira pequena bem fininha.
- um pedaço de pano bem fino, de preferência voal.
- dois potes grandes de vidro com tampa para cada cor.
- recipientes para verter a terra peneirada.
- colheres para manipulação da terra.
- cola branca de boa qualidade.

Recolha diferentes colorações de terra em boa quantidade, aproximadamente dois quilos ou um saco de cinco litros de cada cor – de preferência cores contrastantes, uma bem mais clara, outra bem mais escura etc. Peneire cada cor de terra em uma peneira média e depois numa bem fina, até obter uma terra bem fininha. Coloque a terra num pote de vidro grande, enchendo até dois terços, e complete com água. Misture bem com uma colher e deixe a terra descansando até decantar. Então, você poderá observar três camadas diferentes nos potes – uma de água transparente, outra de um barro bem fininho como se fosse uma “nata”, e outra que se deposita mais ao fundo, de areia e barro. Esse barro bem fininho da camada intermediária é o que vamos utilizar, pois é ele que carrega o pigmento do barro. Com muito cuidado, despreze a água transparente e verta a camada do meio num outro pote, passando pelo voal. Deixe decantar novamente e depois, com muito cuidado, despreze a água que aparecerá em cima. Devolva o resto do barro que ficou no pano ao primeiro pote e encha-o de água novamente, misture bem e deixe descansando para uma nova decantação. Você observará que o processo se repetirá: a terra irá decantar, e aparecerão as três camadas novamente. Você deve repetir a operação, desprezando a água transparente e coando a “nata” de pigmento no voal. Repita o processo de seis a oito vezes até conseguir tirar o máximo possível de pigmento da terra e vá sempre tirando o excesso de água do segundo pote de barro bem fininho, que também é chamado de “engobe”. Misturado à cola branca, o engobe será a nossa tinta, mas, atenção: não misture tudo. Você pode guardar o engobe, porque ele dura bastante, mas, uma vez misturado à cola, deve ser usado imediatamente, pois corre o risco de secar. Para fazer a tinta, misture bem o engobe até obter um líquido homogêneo e bem espesso. Coloque um pouco num pote e misture cola na proporção de 1/1. Você notará que a massa ficará mais líquida.

Poderemos também obter a tinta preta a partir do carvão, como fazem as ceramistas do Vale do Jequitinhonha. A diferença é que o carvão não precisa ser misturado à água; basta fazer um pó bem fininho e misturar com a cola. Ele vai ficar cinza a princípio e negro ao secar.



Poteira
Noemisa Batista
Vale do Jequitinhonha, MG

2

trabalho, vida rural e vida urbana



Bom dia
Zé Caboclo
Alto do Moura – Caruaru, PE

Para a maioria dos artistas populares – artesãos, artífices e mestres de arte, cuja aprendizagem se deu primordialmente no cotidiano, fora dos muros da escola, pela via da técnica e do ofício –, arte significa, sobretudo, uma forma de trabalho. Trabalho esse que tem início ainda na infância e cumpre um papel de natureza educativa e outro de natureza econômica. Na agricultura de subsistência, todos os braços são necessários. Por essa e outras razões, aprender o ofício com os pais e auxiliá-los no trabalho concreto do dia a dia era considerado um caminho correto para dar formação às crianças e integrá-las produtivamente na vida da família.

Devido ao fato de ser muito valorizado, o trabalho aparece, com frequência, como tema na arte popular brasileira. No período em que esse tipo de arte ganha projeção pública, de meados do século passado para cá, as fronteiras entre os universos rurais e urbanos estão em plena transformação. Pois é a partir da década de 1950, quando apenas 30% da população morava na área urbana, que o país inicia um processo massivo de saída do campo em direção às cidades. Segundo dados do censo demográfico do IBGE de 2000, cerca de 80% dos brasileiros de todas as origens sociais residem nas zonas urbanas. Ou seja, num período relativamente curto, modos de vida, costumes e práticas foram abolidos e substituídos por outros. Ao mesmo tempo, assiste-se à multiplicação das especialidades profissionais: médicos, dentistas, veterinários, agrônomos, delegados, policiais, agrimensores, advogados, técnicos em eletricidade e eletrônica, fotógrafos, técnicos de TV, artistas de circo e de teatro, ambulantes, comerciantes, professores etc.

Observar essa profusão de profissões permite-nos refletir sobre as diferenças culturais relacionadas às múltiplas ocupações e a seus territórios, sobre as profissões rurais e urbanas e os seus universos circundantes, além de possibilitar uma abordagem sobre os direitos humanos, os deslocamentos e as migrações. Veja no livro *O mundo da arte popular brasileira* o tópico “O suor de cada dia: trabalho e costumes” (p. 57-63).

As atividades deste capítulo podem suscitar diálogos interessantes entre as áreas de artes, geografia, literatura e história.

2.1 Violeiros

Os violeiros, tocadores e músicos da tradição popular são figuras marcantes na história e na memória cultural dos brasileiros. Formados em meio a diversas tradições musicais, festas e folguedos, ou simplesmente inventores de sua própria música, estão presentes em todo país.

A viola popular é um dos instrumentos mais tocados no Brasil. Sua forma, sonoridade, processo de confecção e número de cordas apresentam inúmeras variações, constituindo uma grande família de instrumentos. Além da viola de cantoria, da viola nordestina e da viola dinâmica, ligada à tradição do repente, encontramos a viola de cocho na base do cururu e do siriri do Centro-Oeste brasileiro; a viola de fandango ou viola branca, relacionada ao universo da cultura caiçara do litoral das regiões Sul e Sudeste; a viola de Queluz, de tradição mineira; a viola caipira ou sertaneja, comum em vários estados, entre outras.

A obra “Violeiros” de Mestre Vitalino, que recebe os visitantes na exposição permanente do Museu Casa do Pontal, retrata o universo dos cantadores de viola ou repentistas. Os violeiros tocam e cantam versos próprios ou que guardam de memória, muitas vezes aprendidos oralmente. É comum encontrarmos também cantadores que usam outros instrumentos, como o ganzá e a rabeca (instrumento popular que guarda muitas semelhanças com o violino). Sua arte tem origem na tradição ibérica medieval dos trovadores, e o nome de “repentistas” vem justamente do fato de improvisarem a partir de mote lançado pela plateia ou desafio feito por um outro cantor, sem acordo prévio – de repente!

A poesia contida nos versos dos cantadores nordestinos encanta por seu ritmo e pela destreza na arte do improviso. A métrica, as estrofes e as rimas variam conforme diferentes estilos dominados pelos cantadores, por entre os quais passeiam ao longo de uma cantoria de “pé de parede”, em uma apresentação ou festival. Dentre os mais conhecidos, podemos citar o martelo agalopado, o martelo alagoano, o galope à beira-mar, a quadra, o quadrão, a sextilha e o mourão. O improviso desafia e mobiliza plateias.

A arte do improviso na tradição popular, ainda que tenha ficado fortemente associada ao repente, é também a essência de outros gêneros poético-musicais¹, como o coco de embolada e a sambada de maracatu rural no Nordeste, o partido-alto, o calango e chula de palhaços da Folia de Reis comuns no Sudeste, a pajada gaúcha, o cururu paulista e o *hip-hop*.

Trabalhar com a linguagem do cordel e de diferentes tradições poético-musicais favorece a sensibilização dos estudantes, abrindo canais para a interpretação, o desvendamento e a criação dos significados das obras de arte.

¹ Ver Alexandre Pimentel e Joana Corrêa (org). *Na ponta do verso: poesia de improviso no Brasil*. Rio de Janeiro. Ed. Caburé, 2008.



apresentação de um cantador

Objetivo > Apresentar e despertar o interesse dos alunos para a linguagem do cordel e da poesia popular.

Desenvolvimento da atividade > Convide um cantador de viola e/ou cordelista para ir à escola ou ao espaço sociocultural. Muitos artistas populares aceitam convites das escolas para conversar com os alunos sobre a cantoria de viola e a literatura de cordel ou sobre seus trabalhos. Também declamam versos de memória ou fazem improvisos com os alunos e as situações escolares. Antes da vinda do artista, estimule seus alunos a pensar sobre essa profissão. Mostre a prancha com a obra “Violeiros”, de Mestre Vitalino, e pergunte se alguém já participou de uma cantoria de viola ou se já teve contato com a literatura de cordel. Converse também sobre os instrumentos utilizados na cantoria de viola e sobre outras formas de improviso em versos no Brasil, como o partido alto, o calango, o cururu paulista, o coco de embolada, o *hip-hop* etc.



Violeiros
Mestre Vitalino
Alto do Moura – Caruaru, PE

Variações > Caso não seja possível levar alguém até a escola, selecione um filme que possibilite o contato dos estudantes com esse universo e seus autores. Ver, por exemplo, o material educativo *Poetas do Repente* (Recife: Fundação Joaquim Nabuco. Ed. Massangana, 2008).

improvisos e rimas

Objetivo > Despertar a criatividade dos alunos para a criação de rimas e versos, exercitando esse tipo de linguagem.

Desenvolvimento da atividade > A rima está muito presente no dia a dia, sendo estimulada, sobretudo, entre as crianças pequenas. Aparece tanto nas brincadeiras infantis, parlendas e canções, quanto nas canções populares (MPB, *funk*, pagode etc.). Para crianças menores, recolha algumas trovas populares tradicionais, como “Batatinha quando nasce”, “Eu sou pequeninha, do tamanho de um botão...” ou “Lá em cima daquele morro...”. Apresente as trovas, mas sem a rima final, e peça aos alunos para criarem rimas que completem o verso. Mostre depois alguns cordéis e experimente fazer o mesmo. Algumas trovas populares têm exatamente a mesma divisão métrica do *funk*, do *hip-hop* ou do repente, o que permite que o verso seja cantado nessas diversas formas. Brinque com esses ritmos e peça para cada um escrever ou improvisar versos em um determinado ritmo.

confeção de um livro de cordel

Objetivo > Experimentar o processo da criação de um livreto de cordel e a utilização de técnica similar à da xilogravura.

Desenvolvimento da atividade > Pesquise e reúna alguns folhetos e poemas de cordel e apresente para os estudantes. Converse sobre a métrica, a rima e o ritmo destas poesias e reflita com eles sobre quais os diferentes temas abordados. Em seguida, divida a turma em grupos e desafie os alunos a escreverem poemas em sextilhas inspirados na literatura de cordel. As sextilhas são estrofes com seis versos, cada qual com sete sílabas poéticas, nas quais as rimas ocorrem entre o segundo, o quarto e o sexto verso, como no exemplo abaixo:

No Nordeste dos trabalhadores	A
Todo mundo tinha fartura	B
Muita terra pra se trabalhar	C
Era grande a agricultura	B
Tinha gente dona de horta	D
Não se falava em desventura	B

FORTE: JOÃO LOPES FREIRE. *LAMENTO DO TRABALHADOR*, CORDEL DE JOÃO LOPES FREIRE, EDITADO PELO INSTITUTO ESTADUAL DO LIVRO DA SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E CULTURA DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO.

Proponha um tema que mobilize os alunos ou escolha os temas com eles. Depois, convide-os a confeccionar livros ilustrados com gravuras feitas a partir de técnica similar a da xilogravura aplicada em pratos de isopor (veja sugestão de confecção no quadro a seguir). As ilustrações podem ser utilizadas na capa do livreto e em seu miolo.

Variações > Caso avalie que a criação de poemas em sextilhas é uma tarefa muito complexa para os alunos, você pode sugerir a utilização de quadras, que, em geral, são mais conhecidas dos estudantes por serem muito comuns em brincadeiras populares. Uma outra sugestão interessante para inspirar os alunos na criação dos cordéis e das gravuras é apresentar algumas imagens de obras (pranchas fotográficas e cartelas) e sugerir que eles desenvolvam ideias a partir dos temas propostos.

Gravuras em matriz de isopor

Materiais necessários: bandejas de isopor reutilizadas; tinta guache preta espessa, caneta esferográfica, esponja de espuma, papel e colher.

Reúna alguns pratos de isopor (daqueles que embalam legumes nos mercados) ou compre-os em lojas de embalagens. Peça aos alunos para desenharem com força, com a ponta de uma caneta esferográfica, a ilustração que desejam, de modo que o traço fique bem marcado no isopor. Terminado o desenho, com uma esponja de espuma passe a tinta cuidadosamente na superfície do prato, de modo que ela não penetre nos sulcos feitos pela ponta da caneta. Depois, pegue uma folha de papel, coloque-a sobre o desenho e, com a face convexa de uma colher, alise bem o papel, de modo que a tinta seja absorvida. O desenho aparecerá em negativo.



2.2 Trabalho doméstico e trabalho na rua

Confrontar os comportamentos e hábitos que adotamos na rua com aqueles que praticamos em casa pode ser útil para melhor compreendermos o nosso papel como indivíduos e como cidadãos. A maneira como lidamos com o lixo, a forma como gastamos ou economizamos a água, a atitude diante do trabalho doméstico, da labuta dos ambulantes e dos que se dedicam a profissões estabelecidas, tudo isso revela muito sobre a nossa cultura, a partir de aspectos bem concretos.

Será que todos os trabalhos são valorizados da mesma maneira? Por que alguns tipos de trabalho são remunerados e outros não? Essas questões, ligadas ao mundo profissional, assinalam os modos de vida e os valores presentes em nossa sociedade.

Os diferentes tipos de trabalho e de trabalhadores são amplamente retratados na arte popular brasileira. Adalton Fernandes Lopes, por exemplo, cria, por meio de suas obras, uma imagem original da vida fluminense, sobretudo dos subúrbios, destacando tanto os profissionais ambulantes quanto o uso da rua para o lazer das pessoas. Será que hoje isso ocorre da mesma maneira como ele viu? As ruas do Rio de Janeiro ainda propiciam o relaxamento e o descanso às pessoas?

Tomemos como outro exemplo as obras de Mestre Vitalino. Olhando-as em conjunto, vemos que retratam um determinado modo de vida do interior pernambucano. Por meio de suas obras podemos compreender o universo agrário e as diferentes maneiras pelas quais ele se articula com a vida urbana.

João Alves e Maria Assunção, do norte de Minas Gerais, abordam em suas obras diferentes maneiras de ser e viver, nas quais são privilegiados o ponto de vista feminino e o papel social da mulher no trabalho diário e na família. Incluem ainda temas relativos às ocupações mais imediatamente ligadas à sobrevivência, como o preparo dos alimentos no fogão a lenha, a limpeza da casa, a criação de animais e o conhecimento sobre remédios e ervas curativas.

Olhando o acervo por essa perspectiva, podemos refletir sobre a nossa organização social, a multiplicação das especialidades profissionais, a formalidade e a informalidade, a questão das profissões não oficializadas e ditas não-formais, passando ainda por muitos outros pontos, como o trabalho coletivo, o trabalho solidário, o trabalho doméstico e a cooperação em casa.

No livro *O mundo da arte popular brasileira* podemos consultar os seguintes tópicos: "Profissionais liberais" (p. 58), "Ambulantes" (p. 59), "Tocador de realejo" (p. 60), "Mulheres e o trabalho" (p. 61) e "Boi" e "Casa de farinha" (p. 62). Vale também refletir sobre de que forma o trabalho influencia o nosso dia a dia, a nossa postura diante da sociedade e até nosso corpo, nossos gestos e nossos sonhos.

representações do trabalho



Cozinhando
João Alves
Taiobeiras, MG

Objetivo > Exercitar o olhar dos alunos para a leitura de imagens.

Desenvolvimento da atividade > Apresente para os alunos todas as cartelas com obras e peça para que eles selecionem as que representam atividades ligadas ao tema trabalho. Converse sobre elas. Quais profissões eles reconhecem no seu dia a dia? Quais são as menos comuns? Em que espaços geográficos ou sociais elas acontecem? Algum dos estudantes conhece alguém que as exerce ou já as exerceu? Elas poderiam ser representadas de outras maneiras? Quais posturas corporais as caracterizam?

Variações > Você também pode sugerir, para finalizar a atividade, que eles encontrem em jornais e revistas imagens correlacionadas às obras apresentadas ou ao tema trabalho de uma forma mais ampla.

mímica das profissões e atividades domésticas

Objetivo > Sensibilizar para a percepção do corpo e dos gestos como veículos expressivos de mensagens. Exercitar a leitura corporal e instigar a percepção tridimensional.

Desenvolvimento da atividade > Selecione imagens de obras tanto das cartelas quanto do folheto educacional distribuído na visita ao Museu Casa do Pontal. Embaralhe-as. Ofereça-as aos alunos, que deverão retirar apenas uma e representar a cena escolhida por meio da mímica para que os demais colegas descubram a qual atividade ela corresponde.

Variações > Você pode fazer a brincadeira em grupo, como fazemos no jogo de mímica ou rememorar a brincadeira do “Passa, passa, gavião, todo mundo é bom”. Proponha, também, que os alunos façam quadros vivos a partir das esculturas sobre profissões, dividindo a turma em grupos e sugerindo que os alunos descubram qual obra está sendo representada no quadro.



Dentista
Inês Rodrigues
Alto do Moura – Caruaru, PE



Objetivo > Tomar contato com os pregões e refletir sobre como essa linguagem está presente na cultura popular e no nosso cotidiano.

Desenvolvimento da atividade >

Converse com os alunos sobre os pregões. Para que servem? Alguém conhece algum? Proponha uma pesquisa sobre os pregões que acontecem nas ruas e nas feiras livres. Que pregões ouvimos hoje em dia e que pregões podemos conhecer através do relato de nossos pais ou avós? Eles têm alguma relação com as propagandas exibidas na TV? Na visita teatralizada ao Museu Casa do Pontal, seus alunos conheceram alguns como: “Abre a bolsa D. Maria, se não tem bolsa traz a bacia” ou “Olha o mate geladinho, moça bonita não paga, mas também não bebe” e ainda “Amendoim torrado, um real o pacotinho!”. Peça para seus alunos criarem pregões para os ambulantes que veem nas ruas.

Variações > Como complementação da atividade, você pode pedir para seus alunos gravarem nas ruas pregões de ambulantes ou de carros de som.



Vendedor de mate
Adalton Lopes
Niterói, RJ

2.3 Migrações e construção de identidades

A migração é um fenômeno complexo, relacionado com diferentes causas e estímulos, a maior parte deles ligados ao desejo de melhoria das condições de vida. Ainda hoje, a busca de novas oportunidades estimula os processos de deslocamento que levam muitas pessoas a deixarem sua terra natal.

Volta da roça
Luiz Antônio
Alto do Moura – Caruaru, PE



Em terras estranhas, num esforço por adaptar-se, poucas vezes os migrantes têm chance de trazer à luz suas memórias ou assumir publicamente as práticas, hábitos e costumes trazidos de seu lugar de origem. Na escola, o próprio empenho por integrar-se pode levar os estudantes a rejeitarem suas identidades culturais e familiares, encobrindo a riqueza que nasce da diversidade. Daí ser importante trazer a temática das migrações para a sala de aula, construindo um ambiente acolhedor para a explicitação das diferenças.

Muitas vezes, as grandes correntes migratórias têm como pano de fundo a fuga da pobreza. Historicamente, esses deslocamentos estão relacionados ao surgimento de novas zonas de atratividade humana, como o incremento das cidades, associados a expectativas de aumento de oportunidades de trabalho e de melhores condições de vida. Situações dramáticas ou conflituosas, tais como convulsões sociais, guerras ou flagelos relativos a fenômenos naturais e geopolíticos, dos quais a seca no Nordeste brasileiro é um exemplo extremamente significativo, também são fatores geradores de migração. Especialmente no final do século XIX e na primeira metade do século XX, o prolongamento da seca em algumas regiões colocou nas estradas famílias inteiras, com seus poucos pertences. Esse tipo de migrante forçado recebeu o nome de retirante.



Nas artes, esse tema aparece com frequência. Entre os artistas populares, esses caminheiros deram origem a muitas e diferentes representações. Mestre Vitalino e outros artistas do Alto do Moura, em Caruaru, criaram a obra clássica desse gênero, “Retirantes”. Ela apresenta uma família que, pressionada pela seca, é obrigada a abandonar sua casa e seus bens. Essa obra, que trata da escassez de tudo – quando falta o principal, a água –, dialoga na arte popular com outra obra, que tematiza exatamente o seu contrário: a “Volta da Roça”. Ambas adotam uma estrutura formal semelhante, com os personagens caminhando em fila indiana. Em “Retirantes”, os corpos apresentam-se desanimados e sem forças. Já “Volta da Roça” trata justamente da fartura, da riqueza da produção da roça, e nela o vigor está explícito na atitude dos personagens. Vistos em conjunto, os dois trabalhos convocam ao pensamento: são faces distintas de uma determinada realidade rural nordestina e, ao mesmo tempo, falam daquilo que é essencial para a vida humana – a sobrevivência.

Veja na página 63 do livro *O mundo da arte popular brasileira* o tema dos retirantes representado na arte popular brasileira.



Retirantes
Zé Caboclo
Alto do Moura – Caruaru, PE

por que nos mudamos?

Objetivo > Refletir sobre as migrações e exercitar a interpretação de imagens.

Desenvolvimento da atividade > Converse com o grupo sobre os deslocamentos que fazemos ao longo da vida. Por que nos mudamos? Por questões de trabalho? Melhores condições de vida, novas oportunidades? União amorosa? Verifique nas cartelas obras que possam ser associadas à sua região de origem – bairro, cidade, estado ou país. Que elementos o artista usa que nos permitem identificar essa origem? Proponha uma pesquisa sobre parentes, amigos e vizinhos que tenham migrado para a sua cidade. Oriente-os a apurar de onde vieram e por que se mudaram. Por que as famílias de seus alunos moram em determinados bairros? O que motivou ou condicionou estas escolhas?

Variações > Peça aos alunos que reúnam objetos e lembranças que representem uma ligação com seu local de origem ou de alguém da sua família e os apresentem em sala.



Festa de casamento
Noemisa Batista
Vale do Jequitinhonha, MG



Objetivo > Correlacionar personagens e seus contextos e despertar a imaginação para a criação de cenários e enredos.

Desenvolvimento da atividade > Podemos imaginar espaços geográficos e contextos sociais a partir de características que identificamos em diferentes personagens? Experimente pedir para os alunos observarem no folheto educacional distribuído na visita ao Museu Casa do Pontal a imagem dos dois homens se cumprimentando na obra 'Bom dia', de Zé Caboclo, e estimule-os a imaginar possíveis cenários para o encontro destes personagens. Onde se encontraram? De onde saíram e por onde passaram até o momento do encontro? Para onde seguirão seus caminhos depois de se cumprimentarem? Confronte diferentes cenários imaginados, correlacionando-os aos enredos criados. Será que cada cenário suscita tramas distintas?

Depois, peça que seus alunos escolham outras obras impressas no folheto educacional e refaçam o processo. Cada aluno deverá pensar um cenário para o(s) personagem(s) que escolheu. Peça que descrevam a cena imaginada: onde estão, o que fazem, do que se trata etc. Estimule-os a escrever sobre essas cenas.

Em seguida, proponha um novo exercício de imaginação. Sugira que eles recortem as mesmas imagens já escolhidas e experimentem colá-las em outros cenários, completamente diversos, que podem ser retirados de revistas ou mesmo desenhados pelos alunos. Após a observação da nova cena obtida, instigue-os a perceber o que mudou e indague se poderiam imaginar outras histórias sobre aqueles personagens, perguntando, ainda, se a mudança de cenário altera suas identidades. Peça para escreverem sobre a nova cena e, ao final, compare as histórias e as modificações surgidas a partir dessa intervenção.

Variações > Em vez de escrever, seus alunos podem contar histórias a partir da colagem realizada. Em atividade conjunta, compare as versões obtidas e note se a mudança de cenário interferiu na criação dos personagens.

2.4 Mestre Vitalino e a feira

A arte brasileira deve muito a Vitalino Pereira dos Santos, o Mestre Vitalino. Graças a suas esculturas, os grandes centros urbanos despertaram para o vasto território da criação plástica popular. A história de Mestre Vitalino permite-nos tratar de questões importantes da cultura brasileira. Por meio de suas modelagens, Vitalino criou uma linguagem própria, uma maneira de narrar os acontecimentos e de selecionar o que deveria estar no foco. Com isso, ele e seus companheiros do Alto do Moura, em vez de serem objetos da história, passaram a se colocar como sujeitos: são suas visões que estão expressas nas obras, e não há necessidade de um intermediário para que elas sejam compreendidas.

Vitalino era músico e integrava uma banda de pífanos (também conhecidas como “zabumba”, “banda cabaçal” ou “esquentar mulher”). Frequentemente se apresentava na feira de Caruaru, importante polo comercial e irradiador da cultura na região. Foi também nessa feira frequentada pelos moradores da região que ele e outros artistas do Alto do Moura começaram a vender seus trabalhos.

A feira de Caruaru é ainda hoje um ponto comercial expressivo para a cidade. Tornou-se famosa em todo o Brasil no final da década de 1950, quando Mestre Vitalino e outros ceramistas passaram a ser vistos, nas capitais, como artistas. Citada na literatura de cordel, inspirou letras de músicas que alcançaram grande sucesso – entre elas a gravação feita por Luiz Gonzaga, em 1957, da música de Onildo Almeida, “Feira de Caruaru”. Nela todo tipo de mercadoria tem espaço: alimentos, ervas para remédios, roupas, utensílios para a cozinha e a casa. Também congrega artistas, sobretudo cantadores, cordelistas e ceramistas. É um ponto de encontro animado, lugar onde os turistas e moradores da cidade, do campo e das periferias se encontram.

Mestre Vitalino é um dos mais conhecidos artistas populares do Brasil. Leia mais sobre ele no livro *O mundo da arte popular brasileira* (p. 23-26 e p. 99).



a narrativa em Mestre Vitalino

Objetivo > Exercitar a criação de significados e histórias a partir da observação da obra de arte.

Desenvolvimento da atividade > A obra de Mestre Vitalino se caracteriza pela grande capacidade narrativa. Suas peças contam histórias do lugar, de sua gente, de seu modo de vida. Selecione algumas imagens de obras de Mestre Vitalino e de outros artistas do Alto do Moura, como Luiz Antônio, Manoel Eudócio, Zé Caboclo e Marliete.

Junto com eles, tente investigar os sentidos e significados que suas obras inspiram. Correlacione as cenas com outros dados sobre a região, a vida rural e o período histórico. Auxilie seus alunos a compreender que os sentidos são, na maior parte das vezes, transitórios. Olhar uma obra de arte também requer, de quem observa, o uso da imaginação. Demanda abertura para ver e rever; propor significados e revê-los continuamente. À luz dessa perspectiva, peça para os alunos criarem histórias individuais ou em grupos a partir de uma imagem ou correlacionando imagens das obras desses artistas.

Variações > Proponha aos alunos que eles representem histórias sobre suas próprias vidas e lugares onde moram por meio da modelagem de figuras e cenas em barro ou massa de modelar. Ou, ainda, por meio da encenação dramatizada.



Lavoura
Mestre Vitalino
Alto do Moura – Caruaru, PE

as cores da feira

Objetivo > Sensibilizar o olhar dos estudantes para a variedade cromática.

Desenvolvimento da atividade > Por que as feiras são tão coloridas e barulhentas? Peça aos seus alunos que façam uma pesquisa das cores que eles observam nas feiras. Peça que registrem em fotos ou desenhos coloridos aquilo que viram. Depois, proponha que pintem numa folha de papel branco apenas as cores, com tinta guache (ou em lápis de cor), respeitando seus espaços nas imagens coletadas. Ao final, organize um grande painel coletivo com as folhas coloridas, fazendo com que eles observem a variedade cromática encontrada e os espaços que elas ocupam. Que sons e cheiros essas pinturas nos lembram? Essas cores, assim dispostas, poderiam estar presentes em outros lugares? Em quais e por quê?



Esquerda: Detalhes de feira em Taiobeiras, MG.

Direita: feira em Turmalina, MG.



representação teatral de uma feira

Objetivo > Vivenciar teatralmente o ambiente da feira, seus personagens e sonoridades.

Desenvolvimento da atividade > Esta atividade poderá ser uma culminância das temáticas desenvolvidas neste capítulo. Observe com seus alunos que a feira foi uma referência importante na obra de Mestre Vitalino. Foi lá que ele se tornou conhecido, onde mostrou e vendeu suas obras. Foi também na feira onde ele conheceu amigos e animou a população com sua banda de pífaros. Algumas de suas obras são notadamente inspiradas em personagens da feira.

Proponha inicialmente que os alunos façam uma pesquisa sobre os personagens que existem numa feira, o que falam, seus pre-
gões, como se comportam, como se vestem. Procure imagens de feiras para instigar essa pesquisa. Cada aluno deverá escolher um personagem para estudar (o próprio Mestre Vitalino pode ser um deles). Como são seus gestos, suas falas, com quem se relacionam na feira, que objetos e ferramentas utilizam, como negociam seus produtos? Proponha improvisações para criar pequenas cenas com essas figuras dramáticas obtidas.

Variações > Você pode também reunir as cenas em uma grande improvisação coletiva, em que todos os personagens se relacionem em um mesmo ambiente.

3

ciclo da vida



Pulando Carniça
Antônio de Oliveira
Belmiro Braga, MG

Um ciclo pressupõe que determinados acontecimentos ocorram, de tempos em tempos, seguindo uma dinâmica recorrente. Olhando a vida humana como um ciclo, pensa-se naquilo que é comum a todos.

Enfatizando a dimensão biológica, resumimos suas etapas em três momentos: nascimento, vida e morte. Ou infância, juventude e velhice. Etapas que marcam o transcurso do tempo vivido. Mas, se apreciarmos com atenção a galeria que no Museu Casa do Pontal trata do ciclo da vida, veremos que as obras ali reunidas falam, sobretudo, da vida que transcorre em sociedade, com suas crenças, seus mitos, suas práticas sociais e rituais. E não numa sociedade qualquer, mas no Brasil. E, mais do que isso, em algumas regiões e épocas particulares desse país gigantesco.

Por outro lado, as obras selecionadas pelo colecionador para traduzir aquilo que é comum a todos apresentam experiências específicas, e, assim, trazem o ponto de vista de seus criadores, os artistas. São suas vivências e memórias. Falam de costumes e tradições que fazem parte – amplamente – da cultura brasileira, que podemos reconhecer como nossas, mesmo quando não coincidem com nossas experiências pessoais.

3.1 Antônio de Oliveira e a “Escada da vida”

O artista Antônio de Oliveira traz em sua obra memórias da infância e reminiscências do lugar onde nasceu, o Sítio da Grota, no município mineiro de Belmiro Braga. Entusiasmado pelo desejo de tornar visível e concreto seu mundo vivido, criou milhares de esculturas em madeira pretendendo imortalizar pessoas que conheceu, diferentes modos de vida, histórias, lendas e hábitos correntes, sobretudo em sua região de origem. Embora suas criações correspondam, a princípio, à sua memória individual, por intermédio dela também entramos em contato com a vida social, as crenças e os costumes fluentes no tempo abarcado por suas experiências. É dessa forma que seu olhar alcança dimensão social, pois suas experiências não ocorrem isoladamente, mas são compartilhadas por seus contemporâneos.

Sua inspiração nasce de sua vivência, e ele se caracteriza como um memorialista. Sabemos que a memória é seletiva e articula-se intimamente com a identidade, seja esta individual ou coletiva. Conforme expresso no seu livro *O mundo encantado*

de Antônio de Oliveira¹ – uma narrativa autobiográfica –, as histórias contadas correspondem ao desejo de registro do real. Um real ao qual o artista pretende ser fiel e fixar para sempre. Inventariando seu “tempo de vida”, cria uma narrativa visual expressiva e conta histórias por meio de imagens. Em seus relatos, as lembranças do Sítio da Grota aparecem misturadas às memórias de Belmiro Braga e outras pequenas cidades mineiras do entorno, além de Juiz de Fora e do Rio de Janeiro. Sua obra permite-nos lembrar a riqueza presente nas experiências mais comuns, nos muitos fatos que compõem a memória de nossa infância, juventude e maturidade. Nas peculiaridades que caracterizam a vida e a experiência de cada um de nós em meio à família, aos amigos ou no trabalho. Também nos oferece a oportunidade de observar as diferenças que marcam cada etapa pela qual se transita ao longo da vida.

Consciente do valor de sua criação, Antonio de Oliveira lutou pelo reconhecimento de seu trabalho. Como artista e intérprete de seu tempo, enfrentou muitas dificuldades. Talvez esse esforço nos faça olhar para sua obra “Escada da Vida” como uma imagem idealizada, cujo primeiro degrau é ocupado por um bebê trazido pela cegonha, e o último, por um homem sendo velado no caixão. Nela o artista revela a ambição de tornar visível, a um único olhar, uma vida toda. Uma vida que tem início com o nascimento, que é tido como um ponto zero, da mesma forma como a morte demarca um fim. Entre esses dois pontos estáveis, uma escada, composta por dois eixos verticais, apresenta no seu ponto mais alto – o ápice da vida social e biológica: o homem respeitado e bem-sucedido, que a partir desse ponto caminha inevitavelmente para a morte. Embora possamos não concordar com os critérios de sucesso adotados pelo artista, é interessante notar que ele nos apresenta um fim que não amedronta e, pelo contrário, é visto como natural e humano, da mesma maneira como o início da vida.

Nas páginas 56 e 90 (“Antonio de Oliveira”), 65 (“Criança”), 67 (“Velhice”) e 68 (“Ritos de morte”) do livro *O mundo da arte popular brasileira* vamos encontrar imagens e comentários sobre essas obras.

¹ Ver Antônio de Oliveira.
*O mundo encantado de Antônio
Oliveira*. Rio de Janeiro: MEC/
Funarte/INF, 1983.



Objetivo > Trabalhar e refletir sobre os estereótipos corporais em relação às diferentes idades e fases da vida.

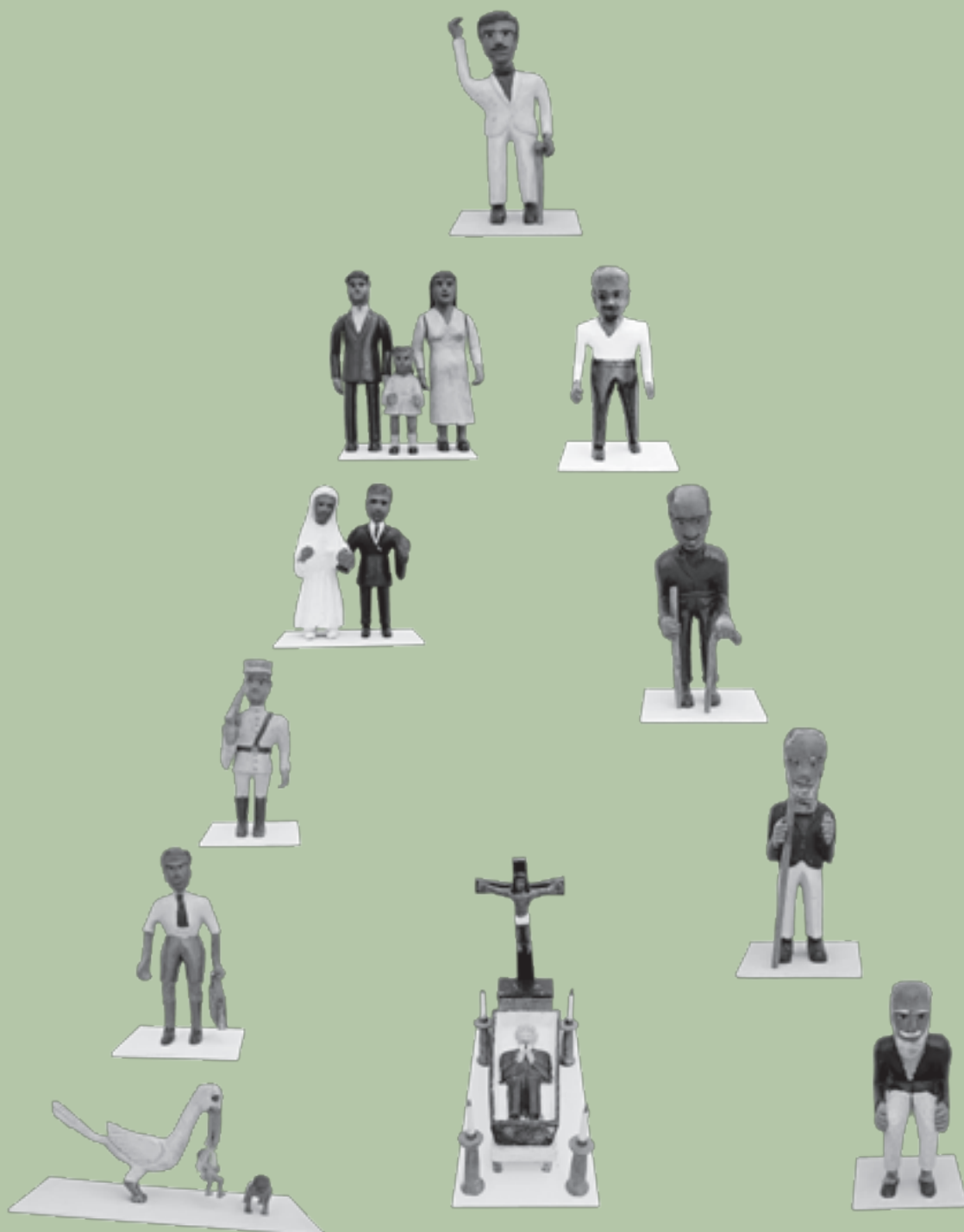
Desenvolvimento da atividade > Apresente prancha com a obra “Escada da Vida”, de Antônio de Oliveira, e relembre com os estudantes os versos apresentados na visita teatralizada ao Museu Casa do Pontal que trata sobre esse tema.

*Toda sina de quem nasce
É que depois de nascer
Não escapa de mamar
Depois de mamar crescer
Depois de crescer brincar
Estudar e aprender
Depois de aprender trabalhar
Depois de trabalhar casar
Casando vai procriar
E de procriar vencer
Depois de vencer madurar
Depois de madurar envelhecer
Envelhecendo vai caducar
Depois de caducar morrer*

VERSOS RECRIADOS A PARTIR DA “OITAVA” DO CANTADOR CEARENSE ANSELMO VIEIRA DE SOUZA, INSPIRADA EM VERSOS DE FREI ANTÔNIO DAS CHAGAS E RECOLHIDA POR LEONARDO MOTA. FONTE: LUIS DA CÂMARA CASCUDO. *VAQUEIROS E CANTADORES*. BELO HORIZONTE: ED. ITATIAIA; SÃO PAULO: ED. DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO, 1984.

Em seguida, estimule os alunos a refletir sobre que diferenças entre as figuras podem ser observadas e as posturas corporais apresentadas para diferenciar as fases da vida. Proponha aos estudantes a escolha individual de uma encenação ou movimento corporal que represente um determinado momento da vida de uma pessoa. Peça que cada um apresente a postura corporal escolhida para que os demais adivinhem qual momento está sendo representado. Você também pode pedir para cada estudante falar por que escolheu aquela postura determinada. Converse sobre os estereótipos que costumam apresentar avós de cabelos brancos arrumados em coque, avós encurvados, mães jovens sempre magras, pais de família somente esbeltos etc. Será que sua avó tem cabelo branco e usa coque? Ela anda com dificuldade? Costuma praticar atividades físicas? Como se diverte?

Variações > Peça para seus alunos trazerem fotos de seus familiares ou recortes de imagens de pessoas de várias idades em jornais e sugira que inventem uma sequência do nascimento à morte, com a disposição que considerem mais adequada. Será que a vida tem mesmo formato de pirâmide? Proponha outros formatos de organizar o fluxo da vida.



Escada da vida
 Antônio de Oliveira
 Belmiro Braga, MG



3.2 Memória e relações de parentesco

A organização familiar espelha as estabilidades e as mudanças sociais e tem dado origem a diferentes configurações. O encargo com a criação dos filhos tem sido compartilhado numa rede mais extensa, na qual nem sempre os pais são os elementos mais importantes. Não raro são os avós, tios, primos e outros parentes próximos os que acompanham o cotidiano e a rotina das crianças. Em alguns casos, são os vizinhos, colegas de trabalho e amigos de escola que, devido ao contato regular e à proximidade espacial, assumem novos papéis e encargos na estruturação da família. Assim, surgem novas “relações de parentesco” que nem sempre se estabelecem a partir de laços biológicos – e essas são apenas algumas hipóteses. Os professores são profissionais habilitados a reconhecer essas organizações mutantes. Como lidar com essa diversidade que quebra com a ideia de um único padrão familiar?

O livro *O mundo da arte popular brasileira* trata, entre a página 64 (“Mistérios da vida e do amor” e “Natalidade”) e a página 66 (“Casamento”), das representações de temas e personagens ligados ao ciclo da vida e à vida em família. Essas imagens nos ajudam a refletir sobre o que mudou na família nos dias de hoje. Como são as novas famílias e seus membros, suas origens e memórias?

quem mora na sua casa

Objetivo > Refletir sobre a origem familiar de cada um, suas memórias, histórias e bagagens culturais.

Desenvolvimento da atividade > Como proposta de motivação para esta atividade sugerimos a apresentação da música e do clipe “Eu”, de Paulo Tatit (CD *Canções curiosas*, Palavra Cantada, São Paulo):

Perguntei pra minha mãe: “Mãe, onde é que ocê nasceu?”

Ela então me respondeu que nasceu em Curitiba

Mas que sua mãe que é minha avó

Era filha de um gaúcho que gostava de churrasco

E andava de bombacha e trabalhava no rancho

E um dia bem cedinho foi caçar atrás do morro

Quando ouviu alguém gritando: “Socorro, socorro!”

Era uma voz de mulher

Então o meu bisavô, um gaúcho destemido

Foi correndo, galopando, imaginando o inimigo

E chegando no ranchinho, já entrou de supetão

Derrubando tudo em volta, com o seu facão na mão

Para o alívio da donzela, que apontava estupefata,

*Para o saco de batata, onde havia uma barata
E ele então se apaixonou
E marcaram casamento com churrasco e chimarrão
E tiveram seus três filhos, minha avó e seus irmãos
E eu fico imaginando, fico mesmo intrigado
Se não fosse uma barata ninguém teria gritado
Meu bisavô nada ouviria e seguiria na caçada
Eu não teria bisavô, bisavó, avô, avó, pai, mãe, não teria nada
Nem sequer existiria
Perguntei para o meu pai: “Pai, onde é que ocê nasceu?”
Ele então me respondeu que nasceu lá em Recife
Mas seu pai que é o meu avô
Era filho de um baiano que viajava no sertão
E vendia coisas como roupa, panela e sabão
E que um dia foi caçado pelo bando do Lampião
Que achava que ele era da polícia um espião
E se fez a confusão
E amarraram ele num pau pra matar depois do almoço
E ele então desesperado gritava: “Socorro!”
E uma moça apareceu bem no último instante
E gritou pra aquele bando: “Esse rapaz é comerciante!”
E com muita habilidade ela desfez a confusão
E ele então deu-lhe um presente, um vestido de algodão
E ela então se apaixonou
Se aquela moça esperta não tivesse ali passado
Ou se não se apaixonasse por aquele condenado
Eu não teria bisavô, nem bisavó, nem avô, nem avó, nem pai pra casar com a
minha mãe
Então eu não contaria essa história familiar
Pois eu nem existiria pra poder cantar
Nem pra tocar violão*

Em seguida, converse com os alunos sobre as pessoas com quem eles moram e peça para que pesquisem sobre onde nasceram. Peça que escolham uma ou mais histórias sobre a origem dessas pessoas e que as relatem em forma de quadrinhos. Monte um mural de histórias da turma.

Variações > Como na música “Eu”, você pode sugerir também que os alunos contem suas histórias em versos.



Objetivo > Abordar a ideia de biografia.

Desenvolvimento da atividade > Sugerimos nesta atividade que cada estudante faça um livro com histórias autobiográficas, pesquisadas em casa, relatando – por meio de desenhos, pinturas, fotos e/ou textos – um fato ocorrido em cada ano de sua vida. Como conclusão, sugerimos que cada aluno prepare uma capa para seu livro e escolha um título que lhe agrade.

Variações > Você pode pedir também que cada aluno faça o livro contando apenas um fato de uma determinada fase da sua infância e, depois, propor um livro coletivo, com um personagem imaginário, que junte todas as histórias coletadas. Com crianças da educação infantil, você pode propor uma roda de contação de histórias. Para as mais velhas, uma sugestão é montar as histórias usando recursos da internet, como *blogs*, *fotologs* e outros.

fio de invenções e memórias

Objetivo > Exercitar a criação coletiva, a memória imediata, a atenção e a capacidade de improvisação do estudante a partir da observação de imagens. Refletir sobre as associações e interpretações variadas que as imagens nos permitem.

Desenvolvimento da atividade > Roda de histórias inventadas – recorte as imagens do folheto educacional recebido durante a visita ao Museu Casa do Pontal. Distribua uma imagem para cada aluno e peça para que eles se sentem no chão, formando uma grande roda. Proponha a criação de uma história única na qual cada estudante inventará um trecho relacionado à imagem que está em suas mãos. A vez de cada um é determinada pelo anterior, que desliza um rolo de barbante pelo chão em direção ao próximo participante, desenrolando o fio. Ao final da história terá se formado uma grande teia com o fio do barbante. A história então deve ser recontada de trás para frente, recompondo o rolo de barbante.

Variações > Você pode propor a criação coletiva de textos, a partir de uma ou mais imagens do folheto, dividindo a turma em subgrupos. Peça para cada grupo fazer a leitura de sua produção, chamando a atenção para a diversidade de histórias apresentadas.

Histórias que a mãe preta contava
Antônio de Oliveira
Belmiro Braga, MG



3.3 Brinquedos e brincadeiras infantis

Inventar e construir brinquedos é algo que faz parte do universo da infância em diferentes contextos sociais e históricos. Nas áreas rurais e nas escolas dos centros urbanos é comum encontrar crianças que fazem seus próprios brinquedos, utilizando barro, pedaços de madeira, sabugos de milho e outros materiais facilmente disponíveis, sob a forma de sucata: infinitas variedades de plásticos, papéis de diferentes texturas, tampas e rolhas de cortiça, vidros, ferros, linhas, tecidos etc. Nas páginas 34 e 35 (“A obra e seus significados”) e 65 (“Criança”) do livro *O mundo da arte popular brasileira*, podemos observar como a ideia do brinquedo esteve presente na constituição do campo da arte popular brasileira.



Escorregador
Antônio de Oliveira
Belmiro Braga, MG

O mineiro Antônio de Oliveira fornece-nos um inventário das brincadeiras de crianças, entalhando na madeira as principais delas e suas variantes: passa-anel, pula-corda, bambolê, amarelinha, pique, ciranda etc. Seu foco está na preservação da memória de “seu tempo”, um tempo que ele define como “encantado”. O que podemos assinalar nesse conjunto é a corporalidade ativa dos personagens. Entreteidas com essas brincadeiras, quase sempre feitas em grupos, as crianças de Antônio de Oliveira estão sempre em ação. As maneiras como brincam podem servir como contra-imagem das posturas corporais adotadas pelas crianças que passam muitas horas por dia sentadas diante da televisão ou do computador.

Na visita teatralizada ao Museu Casa do Pontal, chamamos a atenção dos visitantes para uma prática muito comum entre as crianças: aprender brincando. Essa per-



cepção influenciou o próprio trabalho mediado para escolas, feito pelas equipes que atuam no museu, no qual o brincar foi assumido como estratégia educativa.

Na encenação da infância de Mestre Vitalino, por exemplo, é apresentada de maneira lúdica a forma como as crianças daquela região se aproximaram da criação de figuras, brincando com as sobras de barro, utilizado como matéria-prima por suas mães, que confeccionavam e vendiam potes e utilitários. Se isso é algo que podemos supor, a partir dos relatos de seus contemporâneos, também significa que a essa cena foram acrescentados elementos imaginados, introduzindo doses de fantasia.

Para enquadrarmos algo como brincadeira é preciso que haja a compreensão de todos os participantes de que existem distinções entre o real e o simulado, embora com isso não se queira dizer que a brincadeira não contenha ou permita a expressão de sentimentos e ações extremamente verdadeiras, uma vez que elas incluem vivências psicológicas, as quais possuem níveis de existência real.

Quando as crianças ouvem essas histórias encenadas ou assumem o papel de um personagem no teatro de mamulengo, uma série de indícios permite que elas entendam que estão participando de uma *performance*. Elas percebem – por indicações dadas – que o ator está jogando e se lança na relação. Ela está informada por uma mensagem que alerta: “isso é brincadeira. É um faz de conta”.

objeto que vira brinquedo

Objetivo > Exercitar a criatividade de imaginar funções diferentes para um mesmo objeto.

Desenvolvimento da atividade > Um objeto pode ser reinventado? Pergunte a seus alunos se eles já brincaram com alguma coisa que não era brinquedo. Conte para eles como os brinquedos de barro dos quais falamos acima deixaram de ser brinquedos e como, por meio de sucessivas mudanças e reapropriações, passaram a ser vistos como objetos de arte. Será que o inverso pode acontecer? Um objeto que tem uma função definida pode virar um brinquedo? Leve esta proposta para a sala de aula. Selecione alguns objetos ou peça para seus alunos trazerem um objeto qualquer de casa. Faça uma roda, misture todos os objetos e redistribua-os entre a turma. Cada aluno deverá estudar o objeto recebido e descobrir um meio de transformá-lo em brinquedo sem modificar sua forma.

Variações > Você pode fazer essa brincadeira com um único objeto e, em roda, passá-lo de mão em mão, pedindo para que cada aluno invente um brinquedo ou uma brincadeira com o objeto.

brinquedo de criança

Objetivo > Exercitar a criatividade na confecção de um brinquedo, relembrar brinquedos antigos, refletir sobre o ato de brincar e o que mudou ao longo dos tempos.

Desenvolvimento da atividade > Pergunte aos seus alunos se algum deles já fez seu próprio brinquedo. Relembre brinquedos usualmente feitos pelas crianças, como a gaivota e o barco de papel, a pipa, dobraduras, bonecas para vestir, brinquedos de sucata como vai-e-vem, telefone de lata. Proponha uma pesquisa de imagens na internet sobre brinquedos de papel e brinquedos de sucata. Depois, organize com seus alunos uma oficina de brinquedos com as ideias apresentadas por eles.

Variações > Você também pode organizar uma oficina para que todos os alunos aprendam a construir um determinado brinquedo. Peça para os alunos perguntarem para seus familiares se sabem fazer algum brinquedo e proponha que alguns deles participem de uma atividade em sala.



Carrinho de rolimã
Antônio de Oliveira
Belmiro Braga, MG



Objetivo > Pesquisar diferentes brincadeiras tradicionais.

Desenvolvimento da atividade >

Converse com seus alunos sobre as diferentes formas de brincar. Divida a turma em grupos e proponha que cada grupo faça uma pesquisa sobre diferentes brincadeiras tradicionais – brincadeiras corporais (carniça e carrinho-de-mão), brincadeiras em roda (corre-cotia, ciranda, cacuriá, escravos de Jó, a linda rosa juvenil), brinquedo-brincadeira (diabolô, bilboquê, pular corda, pipa, elástico, cama de gato, cinco marias e pião), brincadeiras de palmas e gestos (pirulito que bate-bate, nós quatro, aonaonaê, pandegolê, aramsamsam, tumbalacatumba, o meu chapéu tem três pontas), trava-línguas (ninho de mafagafos, um tigre, dois tigres, três tigres etc).

Depois reserve algumas aulas para as exposições dos grupos, assegurando que haja tempo suficiente para que a turma experimente as brincadeiras apresentadas.



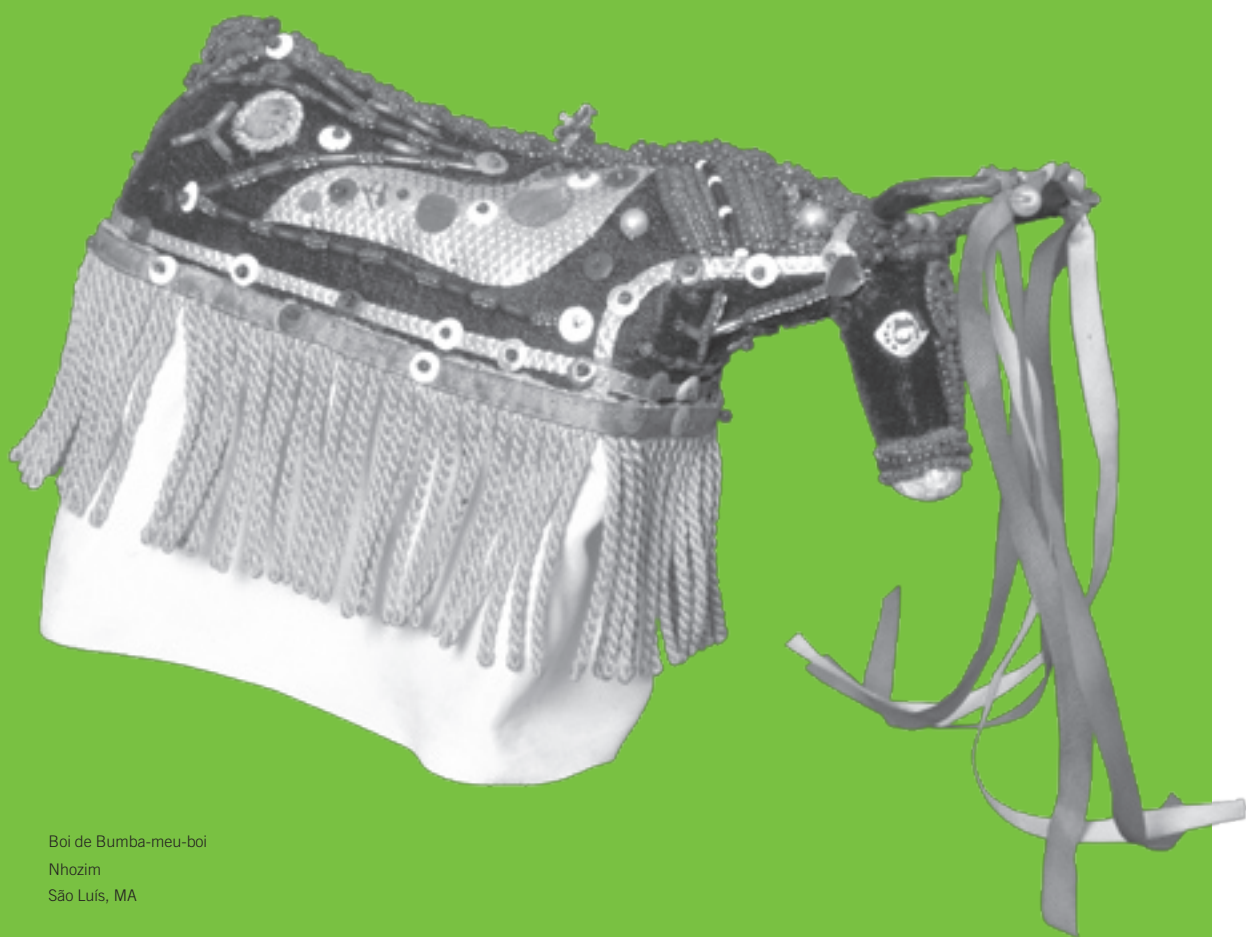
Amarelinha
Antônio de Oliveira
Belmiro Braga, MG



Pulando corda
Antônio de Oliveira
Belmiro Braga, MG

4

festas e encenações populares



Boi de Bumba-meu-boi
Nhozim
São Luís, MA

As metrópoles contemporâneas enfrentam muitos problemas: isolamento e ausência de diálogo entre as pessoas, poucos interesses voltados para o bem comum, excessiva massificação de seus processos administrativos, fortes distâncias socioeconômicas e culturais entre os participantes das diferentes camadas sociais. Contudo, embora seja palco de crescente violência, decorrente de fenômenos relativos à sua própria condição, chama a atenção o fato de que, na cidade do Rio de Janeiro, as grandes “festas populares” não só permaneçam vivas, mas estejam cada vez mais intensas, agregando participantes de todas as camadas sociais.

A maneira peculiar como o espaço urbano foi ocupado impede que entre nós as diferenças sejam ignoradas. As favelas e “comunidades” nascem misturadas aos bairros das camadas médias e altas, expondo despidoradamente a injustiça de suas diferenças. Contudo, ou por causa disso, o Rio é uma cidade que guarda forte apreço pela preservação e pela exuberância de suas festas, sendo as principais delas o Carnaval, as festas juninas e a passagem de ano.

As grandes festas, como diz a antropóloga Maria Laura Cavalcanti, em todo o Brasil, “ao voltarem, trazem consigo alguma novidade, e assim, de modo lento, muitas vezes imperceptível, vão se modificando, se recompondo, às vezes mesmo se reinventando”.¹

Entretanto, não é apenas das festas espetaculares (e turísticas) que se alimentam a cidade, os seus moradores e os visitantes. As pequenas iniciativas, feitas no âmbito da vizinhança, nos redutos dos bairros, também são importantes. A história e as memórias das cidades se atualizam e se transformam por meio desses festejos.

Como observamos nas páginas 72 a 76 (“Sonhos e festas”) do livro *O mundo da arte popular brasileira*, as festas populares podem envolver comunidades inteiras, e algumas, como o carnaval, podem mobilizar até todo o país.

4.1 Nhozim e o Bumba-meu-boi

As miniaturas evocam o dom da fantasia. Transformando a escala do mundo real, permitem que cenas vividas sejam recriadas e, algumas vezes, compreendidas rapidamente. Com seus pequenos formatos, e sem jamais esconder suas

¹ Maria Laura Cavalcanti, “Cultura popular: as grandes festas”. In: Márcio de Souza; Francisco Weffort. (Org.). *Um olhar sobre a cultura brasileira*. 1 ed. Rio de Janeiro: Ministério da Cultura/ FUNARTE, 1998, v. 1, p. 293-311.

Roda de bumba-meu-boi
Nhozim
São Luís, MA



características, simulam o real sem escamotear sua dimensão lúdica. Originalmente voltada para o público infantil, a arte popular brasileira conservou, em muitos casos, essa particularidade.

A Roda de Bumba-meu boi, feita pelo artista maranhense Nhozim, é uma dessas obras especiais, motivo de encantamento para todos que a veem. O nível de detalhe com que cada figura é trabalhada, a riqueza e as minúcias das indumentárias, a espetacular combinação de cores, tudo captura o olhar. Além disso, Nhozim apresenta os personagens estruturados sob a forma de um móvel, que, movimentado pelo vento, sugere a brincadeira propriamente dita. Cada personagem liga-se direta e individualmente ao arco que recebe todo o conjunto. Assim, os movimentos não são padronizados, o que aparenta a autonomia que cada personagem tem, de fato, na brincadeira do bumba-meu-boi. Habilidoso, Nhozim é considerado o primeiro artista a fazer bonecos de boi em São Luís, cidade para onde se mudou aos 32 anos, após a morte dos pais.

O Bumba-meu-boi do Maranhão é uma festa do ciclo junino, que enfeita as cidades e convoca moradores e visitantes para um longo período de folia, ao som de pandeirões, tambores-onça, matracas, maracás e outros instrumentos. Acompanhado por cantos e toadas, dá origem a danças e coreografias específicas ao boi e a seus múltiplos personagens e grupos, entre os quais não podem faltar o amo ou patrão, pai Francisco, mãe Catirina, Burrinha, Cazumba, vaqueiros, índios, índias e caboclos.

Como se trata de festas vivas, as brincadeiras de boi têm diferentes características. Uma delas diz respeito à forma de execução musical, atualmente chamada de “sotaques”. O Bumba-meu-boi representado por Nhozim era o de Cururupu, e marca-se pelo sotaque de costa de mão – caracterizado pela maneira de bater o tambor.

Hoje o Bumba-meu-boi é assumido como símbolo identitário do Maranhão, mas nem sempre foi assim. Por muitas décadas era uma festa que só acontecia nas cidades do interior e nos subúrbios de São Luís. Segundo a pesquisadora Maria Michol², foi a partir da década de 1960 que essa festividade passou a vencer as barreiras geográficas e adentrou as áreas nobres da capital.

² Maria Michol Pinho de Carvalho. *Matracas que desafiam o tempo: é o bumba-boi do Maranhão, um estudo da tradição/modernidade na cultura popular*. São Luís (s.n.), 1995: 46.



O Bumba-meu-boi é uma festa de rua praticada de maneira esfuziante em várias regiões do Brasil, sobretudo nos estados do Norte e Nordeste e em Santa Catarina, nos quais recebe diferentes nomes. Atualmente, essa brincadeira ganhou projeção nacional, tendo entrado para o calendário escolar de outros estados do país, inclusive Rio de Janeiro, São Paulo e Paraná.

Você poderá saber um pouco mais sobre essa festa, que assume diferentes feições pelo Brasil inteiro, na página 73 (“Bumba-meu-boi”) e pode ler mais sobre Nhozim na página 100 do livro *O mundo da arte popular brasileira*.

projeto auto de bumba-meu-boi

Objetivo > Abordar a coletividade escolar por meio da vivência de montagem de um auto de Bumba-meu-boi e de sua apresentação na escola.

Desenvolvimento da atividade > Nas festas, aprendemos muita coisa. Aprendemos a trabalhar coletivamente, a planejar, a organizar, a cantar, a representar outros papéis. Conhecemos histórias, resgatamos memórias, confeccionamos ornamentos, vestimentas e objetos e aprendemos até mesmo a brincar. Brincar com o outro, jogar. Aprendemos, inclusive, outras formas de aprender.

Esta é uma atividade que exigirá algumas semanas de trabalho. Você pode começar apresentando aos estudantes uma versão de um auto de Bumba-meu-boi registrada em livros ou mesmo que você já conheça, em virtude de algum contato anterior com a brincadeira. Sugira que os estudantes pesquisem o tema em outras publicações, na internet ou conversando com algumas pessoas. Peça para que eles apresentem em sala de aula outras versões do auto ou informações relevantes sobre suas características, variações, personagens, grupos e mestres que encenam a brincadeira. Recursos audiovisuais podem facilitar o entendimento da turma sobre o assunto.

O segundo passo é escolher uma versão do auto para ser recriada pelo grupo. Construa coletivamente a história que será representada, propondo que os estudantes escolham seus personagens. Lembre-se que é possível a participação de todos no auto, as-





sumindo personagens diversos, como os caboclos de fita e as índias, entre outros brincantes que figuram sem limite de quantidade. É aceitável, evidentemente, que alguns dos estudantes não se sintam à vontade em integrar o auto. Porém, mesmo para esses podem ser designadas diferentes funções, como a confecção do couro do boi, a organização das condições necessárias para a brincadeira, a divulgação e o registro da apresentação etc. Essas e outras tarefas compõem o conjunto de atividades que podem ser desempenhadas pelos festeiros, aqueles que participam da organização da festa.

Determinadas as funções, os ensaios podem começar. Caso não seja possível realizar o preparo musical dos estudantes, faça uma seleção de músicas gravadas que possam compor o auto. Entre-meio os ensaios com os preparativos da indumentária dos personagens. Peça para os alunos trazerem de casa pedaços de pano, fitas, roupas velhas ou mesmo acessórios para contribuir na confecção da indumentária.

Você poderá perceber que o mais importante é o processo da criação da festa e não apenas o resultado final da apresentação. É du-



rante o processo que novas posturas podem se revelar, assim como é nele que você poderá solidificar o envolvimento dos estudantes com a proposta.

O boi pode ser feito de diferentes materiais: madeira, arame com papel machê (emplastamento), vara de bambu, caixa de papelão, tecido etc. Alguns bois trazem imagens de temas ou fatos históricos em seu couro. Você pode escolher um tema com a turma para enfeitar o boi. O “couro” pode ser bordado, pintado, ou adornado por meio de colagem, com a participação de todos. Nas ilustrações você encontra uma sugestão de como estruturar o boi com uma caixa de papelão e também uma ideia para compor uma burrinha.

Variações > Você pode adaptar esta atividade para crianças menores escolhendo previamente uma versão de encenação do auto, por exemplo, baseada em livro infantil. Simplificar a confecção da indumentária e inserir a figura do narrador na apresentação do auto também pode facilitar a encenação. Outra sugestão é estimular os alunos a criar personagens novos, que os aproximem de seus contextos e interesses culturais.



4.2 Mamulengo

O mamulengo é um gênero de teatro popular, no qual os personagens são bonecos entalhados em madeira, vestidos com tecidos e manipulados por atores, que se escondem atrás de um cenário composto por um pequeno palco elevado, chamado “empanada”. Esse tipo de arte dramática é desenvolvido em todo o Brasil, recebendo em cada região um nome diferente, que às vezes coincide com o nome do personagem principal da peça. Em Pernambuco, é *Mamulengo*; no Rio Grande do Norte e na Paraíba, *João Redondo*; em Minas Gerais, *Briguela* ou *João Minhoca*; na Bahia, *Mané Gostoso*; e, no Rio de Janeiro, em São Paulo e no Espírito Santo, *João Minhoca*.



Simão
Autor desconhecido

Quitéria
Figura de mamulengo
Saúba, PE



3 Ver Adriana Schneider Alcore.
A zona da mata é rica de cana e brincadeira: Uma etnografia do mamulengo. Tese/doutorado. RJ: UFRJ, 2007.

As peças teatrais apresentadas têm diálogos simples e, muitas vezes, de teor malicioso. São histórias bem curtas, chamadas de “passagens”, nas quais o mamulengueiro tem liberdade para improvisar, mas sem mudar a espinha dorsal da trama. Os personagens possuem feições e traços marcantes, pendendo para o cômico e para o exagerado. Normalmente, o aprendizado dessa arte se faz a partir da relação mestre/discípulo.

A zona da mata pernambucana é uma das regiões em que a brincadeira ocorre de forma mais intensa³. Lá os personagens mais frequentes são Quitéria, Dona Clotildes, Simão, Coronel Mané Pancaru, Cobra Xibana, Dona Xôxa, Caso Sêrio, Joaquim Bozô e João Redondo, entre outros. Grandes mestres mamulengueiros, brincantes e artesãos de bonecos são originários dessa região, a exemplo de Saúba, Zé Lopes, Zé de Vina, Tonho e o falecido Sólon.

A música também é muito importante na encenação do mamulengo, dando o clima e a animação para a cena. É geralmente executada por uma bandinha de duas ou três pessoas, comandadas por um mestre de cerimônias chamado de Mateus. Juntamente com a banda, ele se posiciona na frente ou ao lado da tenda onde acontece a cena, estabelecendo contato direto com o público e atuando como elemento de ligação entre o mamulengueiro e a plateia.



Apresentação do mamulengo *Riso do Povo* do Mestre Zé de Vina, de Pernambuco, no Museu Casa do Pontal.



Objetivo > Experimentar a criação de um espetáculo de mamulengo, em todo seu processo, desde a criação das passagens (cenas ou histórias), confecção de bonecos até sua encenação.

Desenvolvimento da atividade > Esta atividade também demanda um projeto, ou seja, exigirá algumas semanas de trabalho. Comece mostrando uma apresentação de mamulengo para os estudantes terem ideia da dinâmica da encenação. Se não puder apresentar uma encenação ao vivo, você pode conseguir imagens em DVD ou na internet. Apresente algumas passagens clássicas do teatro de mamulengo (tome cuidado para adequá-las à faixa etária com a qual você está trabalhando, pois há uma grande variedade de “passagens” para todo o tipo de público). Pesquise sobre os personagens, suas características e falas típicas, chamadas “loas”. Converse sobre a estrutura do teatro do mamulengo, a tenda, a figura do Mateus, a banda. Mostre os diferentes tipos de bonecos: de luva, de vara, conjuntos etc.

Criação da história

Você pode propor uma pesquisa sobre “passagens” tradicionais ou estimular a criação de enredos que contextualizem a comunidade onde os alunos moram, seus casos e festas. Converse sobre que tipo de histórias eles gostariam de contar. Eventualmente serão citados personagens fantásticos ou que fujam da realidade local, como reis e rainhas. Aproveite essas “misturas”, pois o mais importante é que os alunos contem histórias que partam deles. Outra opção é começar pela criação de personagens e depois inventar um enredo onde as relações entre esses personagens se estabeleçam. Nesse caso, sugerimos que a “passagem” seja criada depois da confecção dos bonecos.

Confecção do boneco (três aulas)

1ª aula > Peça a cada aluno que faça um esboço, em desenho, do boneco que pretende confeccionar, refletindo sobre sua estrutura (luva ou vara), sua personalidade, seu figurino e adereço e sua forma. A feitura do boneco levará pelo menos duas ou três aulas, pois é preciso calcular o tempo de secagem da massa e das tintas. Veja a receita da massa no quadro na página 71. Para facilitar o trabalho, tenha como base uma estrutura que lembre a cabeça de um boneco. Pode ser, por exemplo, uma cabaça ou uma pequena garrafa de plástico na forma redonda. A garrafinha de plástico é uma boa alternativa porque a boca da garrafa serve como pescoço do boneco e como encaixe para o dedo ou para a vara. Trabalhe a massa de papel-machê em cima dessa base. Envolve toda a base com uma camada da massa de, pelo menos, meio centímetro de espessura, e depois modele suas feições. Estimule os alunos a inventar diferentes tipos de nariz, boca e olho. Esses elementos do rosto também podem ser feitos com sucata do tipo tampinha de garrafa, botões contornados com a massa para fixar melhor etc. Deixe a massa secar por alguns dias. Enquanto isso, você pode trabalhar a história.

2ª aula > Com o rosto do boneco já seco, passe para a confecção da cabeça e a pintura. Apresente possibilidades para estimular a diversidade de personagens e seus estilos. O cabelo, por exemplo, pode ser de lã, de barbante, de fios, de papel, de massa, de espiral de encadernação, de cabelo sintético etc. A cor da pele poderá enfatizar dados da personalidade do boneco e não precisa seguir tonalidades reais. Os estudantes devem deixar a imaginação fluir. A secagem costuma demorar de um a dois dias.

3ª aula > Comece a confecção do corpo do boneco. Se for um boneco de luva, sugerimos que as mãos sejam feitas de papelão. Se for complicado confeccionar as luvas em chita ou em outro tecido, peça para cada aluno trazer uma meia velha, de preferência uma meia três-quartos, e a enfeite com rendas, fitas, papel laminado, pedaços de chita ou panos coloridos. Para finalizar, cole a gola da roupa no pescoço do boneco e deixe secar.

Caso você e seus alunos tenham optado por fazer a história a partir dos personagens, essa será a hora de criá-la. O ideal é que você divida a turma em grupos e cada grupo fique responsável pela montagem de uma passagem, pois geralmente o espaço interno da tenda é pequeno e não comporta um número muito grande de manipuladores. É importante registrar a versão final de cada história ao término da aula. Obviamente haverá mudanças no roteiro, mas procure relembrar junto com os alunos a história original.

Ensaaios

Esta etapa pode durar de duas a quatro aulas.

Reserve uma aula só para estudar a manipulação do mamulengo, seus movimentos, suas entradas e saídas, sua voz, e as “loas” de cada um. A figura do Mateus será primordial para a compreensão da história, pois fará a ligação entre a cena e o público.

Escolha um aluno bem extrovertido ou faça você mesmo o papel de Mateus, que será o mestre de cerimônias e ajudará no desenvolvimento da encenação, conversando com os personagens ou mesmo narrando a história. Como os alunos não têm uma técnica de emissão vocal muito desenvolvida, pode ficar difícil para o público entender o que está sendo dito dentro da tenda. A figura do Mateus será primordial para a compreensão do que se passa na cena, pois faz a ligação entre o espetáculo e o público.

Geralmente a encenação de mamulengo é acompanhada de uma pequena banda, comandada por Mateus, composta por pandeiro, triângulo, sanfona e zabumba. Para facilitar, você pode utilizar somente instrumentos de percussão leves, como pandeiro, chocalho, triângulo e um tambor para sons mais fortes. Lembre-se que a banda pode dar o clima para a cena (suspense, romance) ou mesmo fazer a sonoplastia (trovão, chuva, vento, passos, batida de coração).

Variações > Para a educação infantil, use “dedoches” ou “fantoques” a partir de bases prontas.



Dicas de manipulação

Você já reparou que os bonecos não se movem naturalmente como nós? Eles têm um jeito dramático de se movimentar. Como a maioria dos bonecos de teatro, os mamulengos não possuem uma expressão facial variante, é por meio da movimentação corporal que o público pode perceber sua emoção. Por isso, seus gestos são geralmente bruscos, muitas vezes exagerados e bem marcados. Quando o boneco está triste, fica arriado; quando está feliz, se expande, abrindo os braços e levantando bem a cabeça. Pesquise com seus alunos como podem ser esses movimentos.

Outra dica importante: quando o boneco fala, deve sempre gesticular para que fique claro que é ele o foco da cena. Se tiver dois ou mais bonecos em cena, os que não estão falando devem ficar parados para não confundir o público, a não ser que a cena peça que o boneco sem fala também esteja no foco das atenções.

Massa para fazer mamulengos (a partir do tradicional papel-machê)

Material: cola plástica e papel picado (pode ser papel higiênico, que é mais fácil de dissolver, jornal ou outro papel que possa ser reciclado; alguns educadores não gostam de trabalhar com jornal em função da tinta, mas se você deixar o jornal de molho de um dia para o outro, boa parte dela será dissolvida).

Pique uma boa quantidade de papel e deixe de molho em um balde d'água por meia hora. Jogue a água fora e coloque o papel molhado num liquidificador. Coloque um pouco de água e uma boa quantidade de cola, apenas o suficiente para bater, de modo que fique uma massa consistente. Se a massa batida no liquidificador ficar muito líquida, coloque mais papel bem picadinho e seco e mais cola. Se ficar muito seca, coloque mais cola. Continue misturando bem com as mãos, como se estivesse sovando uma massa de pão, até que ela adquira uma consistência que dê para modelar.

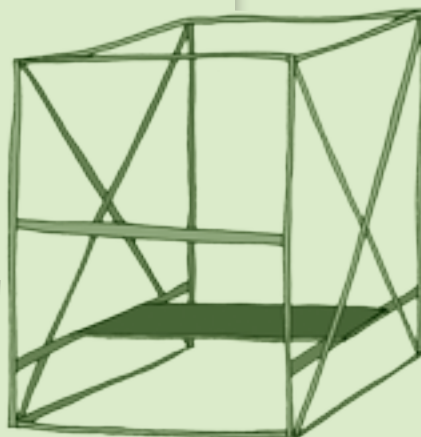
Obs: algumas pessoas gostam de adicionar produtos, como desinfetantes, para conservar a massa. Não recomendamos, pois além desses produtos ocasionarem risco de irritação à pele, a mistura da cola plástica e papel não é de fácil deterioração e os bonecos não precisam ter uma durabilidade que justifique o uso desses produtos.



Como montar a tenda ou empanada

Geralmente a tenda de mamulengo é como uma barraquinha, com telhado e paredes, tendo a parede da frente uma grande janela. Esse é o espaço cênico. Alguns mamulengueiros usam como cenário telões pintados, criando um ambiente específico, que determina o local onde a cena se passa. Esse telão é fixado na parede interna do fundo, de modo que o cenário seja visível pela plateia. A estrutura da barraca é feita em ripas de madeira ou bambu. As paredes são geralmente feitas de chita para que fiquem bem coloridas. O telhado pode ser feito de compensado ou papelão bem duro pintado, imitando um desenho de telhas.

Se você preferir, pode simplificar, fazendo a barraca apenas de uma ripa de madeira, da qual pende um pano de chita à frente para que os manipuladores não sejam vistos. Você pode usar duas pequenas escadas de abrir (de preferência de madeira) para sustentar a ripa na altura desejada.



4.3 Carnaval

O carnaval é tido como a festa brasileira por excelência. Brinca-se em todo o país. E embora ganhe coloridos diferentes em cada região, sua estrutura básica é sempre a mesma: mexe provocativamente com a organização social vigente e exalta o prazer. É sonoro, dançante e alegre. Celebra a quebra das rotinas: bebe-se de manhã, almoça-se no fim do dia; crianças e adultos vestem fantasias de personagens de lendas antigas ou da última notícia de jornal. Podem encarnar personagens míticos, lendários, de humor. O carnaval vive da paródia e, assim, propicia a inversão de papéis: o homem veste-se de mulher, as mulheres usam trajes incomuns. Usam-se máscaras, enfeites nos cabelos, alegorias. Às vezes roupas sumárias, ou apenas as indispensáveis. Às vezes roupas extravagantes. É a festa dos contrastes.

Os deslocamentos em grupos são quase sempre ruidosos. As ruas centrais das cidades são ocupadas, quem toca algum instrumento de percussão dificilmente o deixa em casa. Se, de fato, todo mundo pode batucar, também ocorre durante o carnaval a legitimação profissional de orquestras e estilos musicais. No Rio de Janeiro, tradicionalmente ocorrem disputas em torno dos sambas-enredos das escolas de samba, além das marchinhas e dos sambas de blocos carnavalescos. A invenção do trio elétrico, na Bahia, trouxe uma nova maneira de tocar e brincar o carnaval. Nas zonas rurais de alguns estados brasileiros, sobretudo no Nordeste, surgem formas exuberantes de brincar o carnaval, como os maracatus rurais, em Pernambuco.

Seu lema é estar contra o cotidiano e o senso comum. Estimula o ócio, embora exija grande energia de seus brincantes. Instiga a quebra das hierarquias e das disciplinas. Tripudia o tempo racional e, talvez por isso, seja referido como o tempo de um reinado ou de uma noite de sonhos. Mesmo entre os que não saem às ruas, por



Desfile das escolas de samba
Adalton Lopes
Niterói, RJ

razões de trabalho, religiosas ou outras, ninguém fica indiferente a ele. Até entre os que desistiram do carnaval, que também os há, a regra é esquecer o cotidiano. Descansar. E isso pode significar o desfrute de uma viagem ou virar as noites em casa, vendo os monumentais desfiles das escolas de samba pela TV. Para alguns, pode ser um período de ganhar dinheiro, sobretudo nas áreas de saúde, comércio e turismo.

Embora tenha oficialmente a duração de quatro dias, o carnaval, devido ao seu forte apelo turístico, pode durar atualmente até dez dias ou mais. Festa móvel, associada ao calendário católico, tem início tradicionalmente num sábado e finaliza na Quarta-feira de Cinzas. Nesse período inclui desfiles, bailes, concursos de fantasias e os mais diversos tipos de blocos – frevos, ranchos, empolgação etc. Se incluirmos os bailes pré-carnavalescos, dura quase um mês inteiro em algumas regiões do país. Nas grandes escolas de samba ou mesmo nas estruturas agremiativas organizadas, atuantes, sobretudo, nas capitais e nas grandes cidades, sua preparação absorve o ano todo. Em muitos contextos, é visto como uma síntese da identidade brasileira.

desfile de máscaras



Máscara de cazumba
Personagem de Bumba-meu-boi
Abel Teixeira
São Luís, MA

Objetivo > Experimentar o uso da máscara como elemento lúdico que permite vivenciar outras identidades.

Desenvolvimento da atividade > Você já reparou que quando colocamos uma máscara nossa imagem se transforma? Podemos mudar nossa voz e nosso comportamento também. No teatro, ela ajuda o ator a se transformar no personagem.

Reflita com seus alunos que tipos de máscaras eles conhecem. Existem máscaras para ocasiões diferentes? As máscaras são só usadas em festas? Quando usamos máscaras? Como são usadas em rituais religiosos e culturais e o que simbolizam? Qual é a festa popular que mais usa máscaras? De onde vem essa tradição? Quais são seus personagens (fofão, clóvis e outros)? Existem outras festas em que a máscara esteja presente? Lembre-se dos mascarados da Cavallhada, do palhaço da Folia de Reis, do cazumba do Bumba-meu-boi, e dos personagens que estão ligados ao período carnavalesco.



Nas festas populares no Brasil, é comum o uso da máscara estar referido ao ato de brincar. São personagens que brincam, deboçam, bagunçam e, às vezes, assustam. Proponha que seus alunos construam máscaras com esse objetivo. Peça para imaginarem um personagem que possa ter essas características. Como seria essa máscara? Que tipo de nariz, cabelo e outros elementos – como chifres, barbas etc. – ele teria? Mostre imagens de outras máscaras, como as de cazumba, clóvis, fofão, mascarados da cavalhada, arlequim, colombina, ou mesmo máscaras industrializadas.

Você pode fazer a base da máscara com papelão e os outros elementos com copinhos descartáveis de diversos tamanhos, fitas, palitos ou a massa de papel-machê, apresentada no capítulo sobre mamulengo. Também podem ser utilizados vários tipos de sucata, pedaços de brinquedos velhos, panos, rolhas, tampinha de refrigerante, lã. Todos esses elementos podem ser pintados com tinta guache depois de colados na máscara. Lembre sempre aos alunos que eles devem selecionar os elementos de acordo com os personagens que estão criando. O mesmo vale para as cores que serão usadas. Enquanto confeccionam a máscara, peça para que eles pensem no nome do personagem, na voz, como se movimentam, o que gosta de fazer etc. Peça para eles pensarem também na roupa para vestir um boneco que usasse a máscara.

A culminância da atividade pode ser um desfile de mascarados, que podem entrar sozinhos na passarela, em duplas ou em grupos. Um apresentador pode narrar a história dos personagens que entram na passarela e sugerir brincadeiras.

Variações > Você pode também organizar um baile de máscaras com marchas carnavalescas, ou um desfile do bloco dos mascarados pela escola. Vai ser bem divertido.

Personagem mascarado de cavalhada
Lunildes
Pirenópolis, GO



4.4

Outras manifestações culturais no Rio de Janeiro

Embora o Rio de Janeiro seja conhecido internacionalmente pelo seu carnaval, existem muitas outras manifestações culturais no estado. Uma delas é a festa junina. Apesar do nome, essas festas não são realizadas apenas no mês de junho, estendendo-se para os meses de julho e agosto. Vistas como o ponto alto do calendário escolar, talvez sejam elas as festas preferidas das crianças. Além disso, é um festejo tipicamente de rua. Atualmente, no Rio de Janeiro, as festas juninas diversificaram-se. Podem ser produzidas por meia dúzia de vizinhos, por associações de moradores, clubes, igrejas ou por iniciativa do poder público. E também se sofisticaram: além da inclusão de novos personagens na encenação do “casamento na delegacia” (quando o noivo abandona a noiva grávida e tenta fugir), foram criados novos tipos de quadrilhas (como a “quadrilha da roça”, a “quadrilha de salão” e a “quadrilha show”). Algumas dessas modalidades aderiram ao modelo da disputa carnavalesca e participam de concursos nos quais um júri atribui notas às coreografias e músicas.



Jongo
Padeiro Oliveira
Taubaté, SP

As festas vão se adaptando e é dessa forma que se mantêm vivas. Elas permanecem significativas, à medida que falam diretamente a cada um e às questões da coletividade. Recentemente, talvez em resposta ao gigantismo das cidades, ressurgiram em alguns redutos do Rio de Janeiro o jongo e outras manifestações tradicionais. O jongo hoje é reconhecido como bem cultural do patrimônio imaterial do

país. Ritmo de origem afro-brasileira, cultivado e liderado por velhos mestres jogueiros, tem conquistado adeptos, definindo novas zonas de influência.

O forró chegou do Nordeste, espalhou-se de forma vigorosa, e, como um fenômeno incandescente, atravessou o país. O ritmo valorizou o contato face a face, o dançar a dois, a entrega a uma coreografia, o prazer pelas dinâmicas coletivas... Por seu intermédio, a cultura da dança e do corpo, tão cara aos cariocas, atualizou-se.

Em vários pontos da cidade, renovaram-se o choro, o samba de roda, as cirandas. Abrindo pequenas brechas no cotidiano massificador, grupos de adolescentes (e outros com membros não tão jovens) passaram a se inspirar nas brincadeiras de Bumba-meu-boi e aprenderam a reverenciar os seus personagens e brincantes. Assim, por meio das festas – da carga cultural que elas portam e dos mediadores que nelas atuam –, são abertos canais de diálogo, possibilitando que os novos conteúdos sejam assimilados, e os antigos, lembrados.

No livro *O mundo da arte popular brasileira* (p. 75), pode-se saber um pouco mais sobre a Folia de reis e outras manifestações culturais.



festas e manifestações culturais do meu bairro

Objetivo > Estimular o interesse dos estudantes pelas festas e manifestações de seu contexto cultural, pelos mestres, foliões, brincantes e festeiros da região onde moram.

Desenvolvimento da atividade > Estimule os alunos a relembrar quais as manifestações culturais que conhecem ou já ouviram falar em suas comunidades. Proponha uma pesquisa que identifique mestres, foliões, brincantes ou festeiros ligados às festividades e manifestações identificadas. Convide-os para conversar em sala com os alunos e contar mais sobre as festas, seus significados, sobre as dificuldades na sua organização e participantes envolvidos. É possível também convidar um grupo da comunidade para fazer uma apresentação ou organizar a festa com os seus alunos.

Variações > Essa atividade suscita inúmeras variações, pois depende das informações que serão trazidas pelos estudantes.



Folia de Reis
Adalton Lopes
Niterói, RJ

5

jogos e diversões



Palhaço, personagem do circo
Adalton Lopes
Niterói, RJ

Os jogos e diversões estão presentes na arte popular de todo o Brasil. Essa temática encontrou em Adalton Fernandes Lopes seu grande intérprete. Por meio de muitos personagens e cenas, a obra desse artista nos oferece uma original possibilidade de leitura da vida fluminense. Através de suas modelagens ficamos sabendo do apreço dos adultos pelo carteadado, pelos jogos de azar (jogo do bicho) e por outros jogos, como o dominó, a dama, a sinuca e o totó. Ela também apresenta as rinhas de briga de galo e o lançamento de balões juninos, ambos hoje proibidos: o primeiro, pela crueldade a que são submetidos os animais, e o segundo pelos riscos de incêndio. Ainda aborda as disputas, sobretudo masculinas, presentes nos jogos praticados nas ruas, nas praças e na beira do mar, que consagram os espaços públicos como ambientes abertos ao convívio social. Por meio de suas esculturas Adalton qualifica a rua como um lugar democrático por excelência, ressaltando o espírito lúdico, uma das marcas características da população do estado.

No livro *O mundo da arte popular brasileira* (p. 52-55), essa diversidade de temas estimula a memória e permite a identificação com o que é trazido pelo artista, além de despertar a curiosidade pela descoberta de novas brincadeiras.



Jogo de damas
Adalton Lopes
Niterói, RJ

5.1 Adalton Fernandes Lopes

Um dos mais importantes artistas populares do Rio de Janeiro, Adalton desenvolveu uma obra que trata de maneira abrangente tópicos centrais da vida fluminense no século XX. Vivendo na periferia de Niterói e dedicando-se a muitas e diferentes profissões até se fixar como artista, revelou-se um cronista da realidade carioca dos subúrbios, mas não apenas isso.

O homem retratado por Adalton é o homem da rua, flagrado em suas múltiplas atividades: como trabalhador ambulante, como personagem do desfile das escolas de samba ou simplesmente se divertindo com amigos, jogando baralho, palitos ou boliche. O artista também abordou temas fortes, ligados à história do Brasil, à vida religiosa, como se vê na “Vida de Cristo” e à exploração dos pobres por meio do trabalho desumano, como mostra a sua obra intitulada “Serra Pelada”. Um traço sempre presente em sua produção é a interpretação da realidade a partir da valorização do homem comum.

Artista de grande criatividade, Adalton criou também imensas engenhocas, nas quais os personagens ganham animação a partir de um sofisticado sistema de cordas e polias que, acionado pelo público, conjuga música e movimento. Tanto na “engenharia” dessas geringonças quanto na criação de materiais alternativos ao barro (como o papel-machê), fica evidente a importância das técnicas desenvolvidas pelo artista para que os seus personagens possam suportar o movimento, ganhando leveza e maleabilidade.

O artista, juntamente com o mineiro Antônio de Oliveira, apresenta o maior conjunto de obras em exposição no Museu Casa do Pontal. No livro *O mundo da arte popular brasileira* (p. 56 e 90), pode-se conhecer mais sobre Adalton.

Na visita teatralizada, o artista é apresentado pelos versos abaixo, de Juliana Prado:

O Adalton mora em Niterói
Com massa secreta e argila ele constrói
Bonecos animados
Geringonças mil
Espalha com arte a cultura do Brasil

Arremesso na lata
Adalton Lopes
Niterói, RJ



Objetivo > experimentar a construção de uma geringonça e perceber toda sua complexidade.

Desenvolvimento da atividade > Depois da visita ao Museu Casa do Pontal, todos seus alunos já deverão ter se apaixonado pelas geringonças, pois são obras bastante lúdicas e que chamam atenção pela criatividade. A engrenagem utilizada é similar em quase todas as engenhocas. Que tal propor a construção de uma? Sugerimos que a turma seja dividida em grupos de três a cinco estudantes e que seja escolhida uma forma simples, como um boi ou outro animal, que mexe a cabeça para cima e para baixo ao girar da manivela. Veja a seguir cada passo do processo.

Geringonça de vaca ou boi

Material necessário > palitos de churrasco, fita crepe, linha, toalha de papel ou outro papel macio, uma caixa de sapatos ou similar e um pedaço de 40 cm de fio rígido de 4mm ou um arame da mesma espessura. Quanto ao acabamento, serão necessários papel, cola, tinta guache ou *pilot*. Você pode criar outros tipos de acabamento, usando tecido, miçangas, botões, sucata etc.

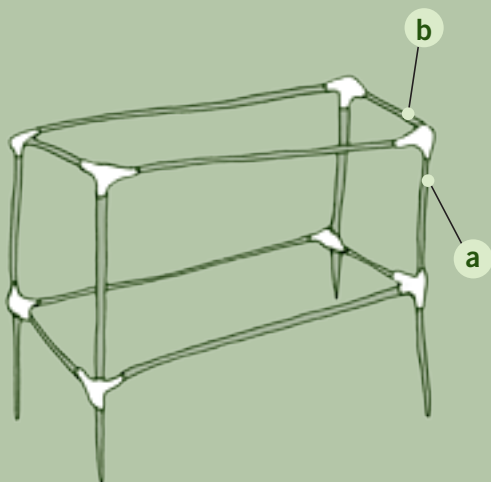
1º passo > Construção da estrutura do corpo

Material

peças a > oito palitos de 20 cm.

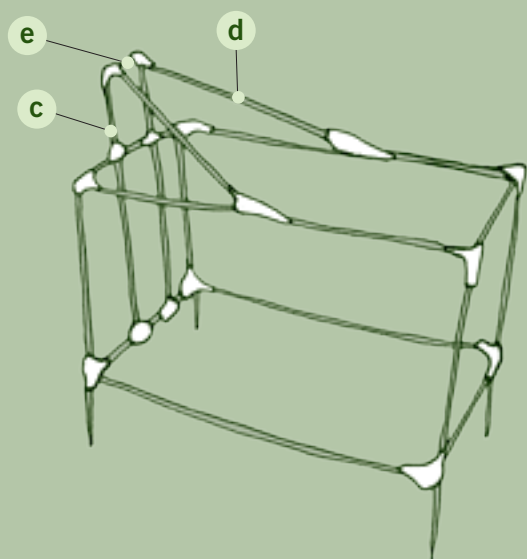
peças b > quatro palitos de 12 cm.

Faça dois retângulos de 20 cm x 12 cm, unindo com fita crepe duas **peças a** a duas **peças b**. Com as quatro **peças a** restantes, una os dois retângulos mantendo um espaço de 10 cm entre eles e uma sobra de 10 cm, que formará os quatro pés, como mostra a figura abaixo.



Geringonça

Na arte popular, algumas obras articuladas são denominadas “geringonças”. A geringonça é um tipo de máquina de fabricação caseira, que pode utilizar peças de outros aparelhos descartados. É feita pelo artista, que utiliza diversos materiais reciclados e, muitas vezes, cria peças, engrenagens e inventa sistemas para fazer movimentar figuras articuladas. Como é uma estrutura rústica e única, que poucos sabem mexer ou consertar, ganhou o nome de geringonça, que significa “coisa de duração ou estrutura precária”. A palavra “engenhoca” também é usada para definir esse tipo de obra, e embora seu significado no dicionário seja “coisa de fácil invenção”, essas estruturas são às vezes bastante complexas. O artista Adalton é um especialista em geringonças e muitas das que se encontram expostas no Museu Casa do Pontal são de sua autoria.



2º passo > Construção da estrutura do pescoço

Material

peças c > dois palitos de 17 cm.

peças d > dois palitos de 13 cm.

peças e > um palito de 3,5 cm.

Cole com fita crepe as **peças c** na estrutura, como indica a figura ao lado. Una as duas **peças c** com a **peça e**. Para finalizar, cole as **peças d** unindo as quinas das **peças c** e **e** nas **peças a**, como o desenho exemplifica:

3º passo > Construção da Cabeça e Pescoço

Material

peça f > um palito de 12 cm

peça g > três palitos de 3 cm, sendo duas com pontas para ser os chifres.

peça h > um palito de 4 cm.

duas folhas de papel-toalha

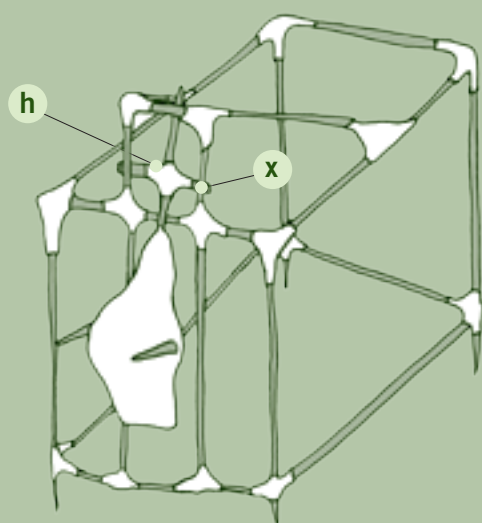
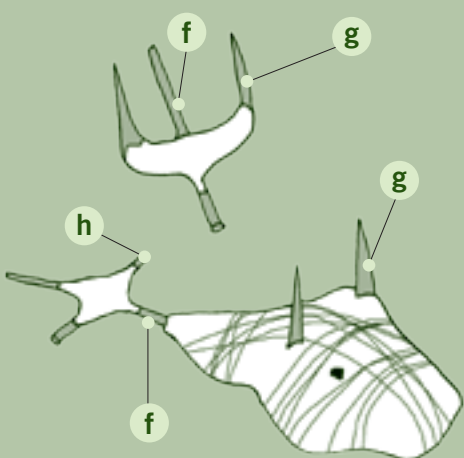
1 m de linha grossa

Una as **peças g** na **peça f** como demonstra a primeira figura abaixo. Depois cole também a **peça h** deixando uma sobra de 2 cm no final da **peça f**. Com papel-toalha, modele a cabeça do boi e use a linha para dar o formato final da cabeça, conforme o segundo desenho ao lado.

4º passo > Fixando a cabeça no corpo

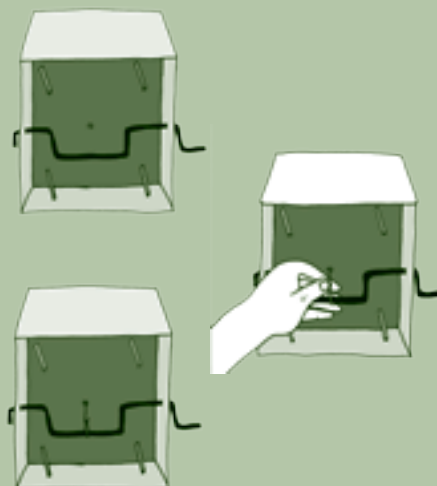
Amarre a **peça h** (o pescoço) nos **pontos x** usando uma linha. Não amarre muito apertado senão o pescoço perderá a mobilidade. Note na figura ao lado o resultado a ser obtido.

Amarre um pedaço de linha comprido na **peça h** na extremidade oposta à cabeça. Veja como ficará.



5º passo > Colocação da estrutura na base

Pegue uma caixa de papelão, vire-a de cabeça para baixo; assim servirá de base para a estrutura da geringonça. Marque o lugar dos pés na caixa. Faça furos nos lugares marcados e encaixe os pés, afundando-os até o fim. Faça um outro furo na caixa na mesma direção da linha que sai do pescoço. Passe a linha através do furo.



6º passo > Fazendo a manivela

Pegue 40 cm de fio rígido de 4 mm. Faça dois furos diametralmente opostos nas partes laterais da caixa. Modele o fio rígido na forma sugerida ao lado e encaixe as pontas nos furos. Deixe uma das partes bem mais longa que a outra, pois servirá de manivela.

Dobre a pequena parte que ficou sobrando do lado de fora da caixa para travar o fio. Depois, amarre a linha do pescoço na parte do fio rígido que ficou dentro da caixa.

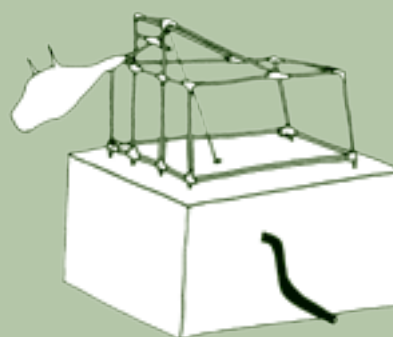
Em seguida, dobre a outra parte grande do fio que ficou de fora da caixa em duas partes de modo a fazer uma manivela. Veja como ficará.

A estrutura da geringonça já está pronta. Agora só falta o acabamento, que pode ser feito usando-se diversas técnicas, desde o papel-machê até o revestimento com tecido ou o emplastamento com papel e cola. Depois, inspire-se para pintá-la e enfeitá-la usando tinta guache ou acrílica, papéis, fitas etc.

Veja como pode ficar.

GERINGONÇA DESENVOLVIDA PELO MUSEÓLOGO SERGIO DOS SANTOS ESPECIALMENTE PARA ESTA PUBLICAÇÃO.

Variações > Você pode brincar com sua criatividade e fazer outros bichos ou mesmo figuras humanas. Na internet, é possível encontrar outras sugestões de geringonça, com demonstrações passo a passo em desenhos, fotos ou vídeo.



5.2 Circo

Atenção, minhas senhoras,
Meus senhores, garotada
O “Tomara que não Chova”
Promete noite animada
Com o rádio anunciando
Do nosso circo a chegada

Artistas em cujas mãos
Está o imprevisível,
Fazem justamente o que
Para nós é impossível
Dominam o corpo com arte
Verdadeiramente incrível.

FONTE: GONÇALO FERREIRA DA SILVA. *O CIRCO CHEGOU*.
ACADEMIA BRASILEIRA DE LITERATURA DE CORDEL, RJ, 1999.



Circo
Adalton Lopes
Niterói, RJ

Estes versos do cordelista Gonçalves Ferreira da Silva nos mostram o lugar especial que o circo ocupa no universo da cultura popular. Ele chama a atenção para seu caráter itinerante e enaltece o domínio que o artista circense tem do próprio corpo, capaz de fazer “o que para nós é impossível”. Seus versos louvam o malabarista, o acrobata, o equilibrista, o ilusionista.

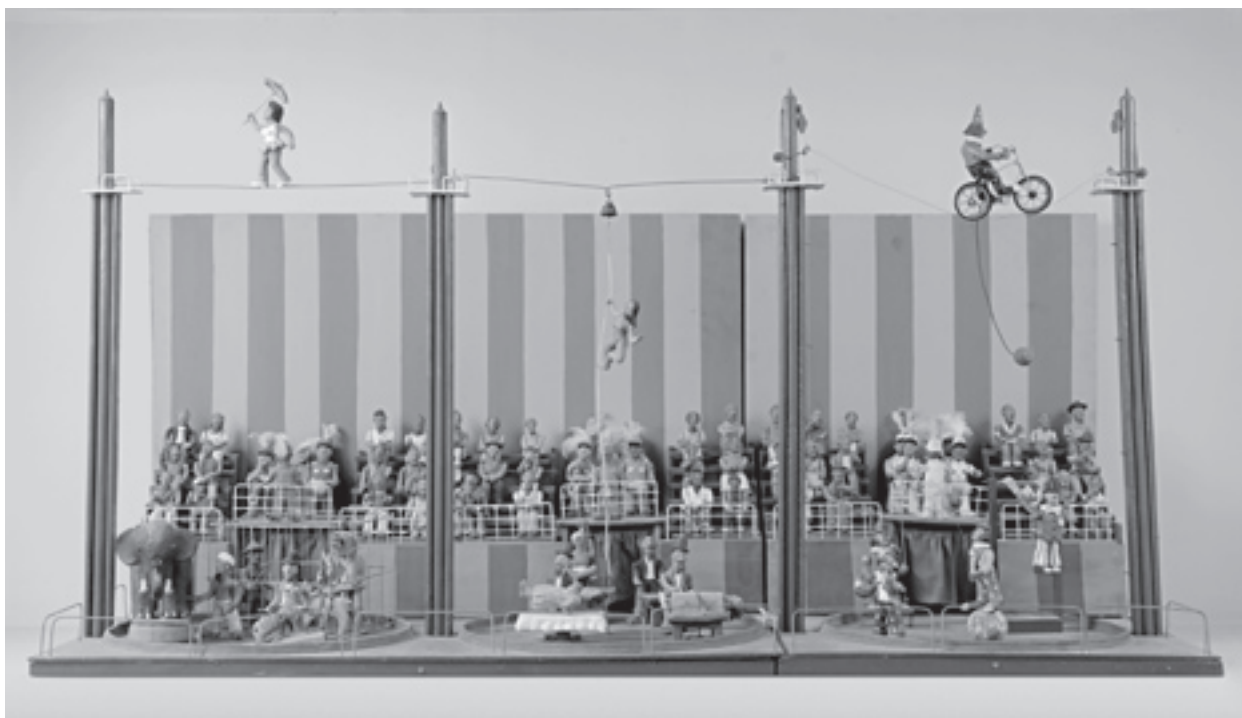
No Museu Casa do Pontal existem dois circos bem diferentes: o de Antônio de Oliveira é estático, esculpido na madeira; o de Adalton Fernandes Lopes é dinâmico, modelado no barro cozido, e os personagens movimentam-se por acionamento elétrico. Ambos apresentam um panorama dos profissionais circenses clássicos, com seus personagens mais impressionantes: a mulher-bala, o faquir, o engolidor de facas, o domador de leões, entre outros.

Atualmente, além dos circos tradicionais e das famílias circenses, é comum encontrarmos mágicos e palhaços que recriam a linguagem circense tradicional e se apresentam de forma independente. Também existem grupos de teatro, dança e trupes circenses com espetáculos diferenciados. Surgiram escolas de circo e se popularizaram os malabaristas amadores nos sinais de trânsito. Atualmente assiste-se a uma verdadeira “reinvenção do circo”, correspondendo ao que tem sido chamado de Novo Circo, ou Circo do Homem, no qual os animais estão completamente ausentes.

O circo traz à discussão as diferentes formas de arte que se conjugam no espetáculo de variedades. Como tema, permite pensar na ilusão de provisoriedade que o fato de ser itinerante faz supor. Contudo, nada é mais previsível e ensaiado do que um espetáculo dessa natureza, pois há toda uma estrutura que necessita funcionar com precisão.

Por que esse gênero de arte é tão atraente e interessante é uma pergunta que pode ser proposta para os estudantes.





Circo
Adalton Lopes
Niterói, RJ

o menor circo do mundo

Objetivo > Trabalhar o espaço circense e sua galeria de personagens.

Desenvolvimento da atividade > Propõe a seus alunos uma pesquisa sobre o mundo do circo – imagens e fotografias representando o circo e personagens circenses. Selecione com a turma os personagens que farão parte da brincadeira e cole as imagens em papelão espesso com base para ficarem de pé ou em palitos que possibilitem a manipulação de bonecos de vara. Depois, monte uma maquete do picadeiro e da lona com panos coloridos. Brinque de apresentar o espetáculo.

Variações > O espetáculo pode ser apresentado corporalmente pelos alunos. Cada um escolhe o personagem que quer representar. Os alunos podem criar suas vestimentas a partir de panos coloridos, sucata de pano ou carnaval, ou até mesmo com papéis coloridos. Vocês podem apresentar o espetáculo para outras turmas da escola.



Circo
Antônio de Oliveira
Belmiro Braga, MG



5.3 Jogos

Jogar pode ser muito divertido! Essa é a conclusão a que chegamos vendo o quanto os jogos estão presentes na vida de cada um de nós. O universo dos jogos, de que as crianças – mas não apenas elas – tanto gostam, é um mundo recheado de variadas regras. Por seu intermédio, as regras podem ser aprendidas e exercitadas de forma lúdica e divertida. É também uma maneira de experimentar uma atividade em que cada um participa para que o todo aconteça: trabalhar a alteridade, o respeito ao outro jogador e também o que chamamos de “espírito esportivo”.

No jogo também podemos refletir sobre os objetivos e as estratégias para se atingir uma meta. Muitos professores utilizam o jogo como dinâmica para passar conteúdos para seus alunos, mas, com todos esses valores e conceitos que carrega, ele já é em si um tema que pode ser bem explorado na educação.



Time de futebol
Zé Caboclo
Alto do Moura – Caruaru, PE

inventando um jogo

Objetivo > Exercitar a dinâmica do jogo, suas regras e objetivos.

Desenvolvimento da atividade > Converse com os alunos sobre os jogos que eles conhecem e gostam de brincar. Em seguida, divida-os em grupos e proponha que inventem um jogo a partir do folheto educacional recebido na visita à exposição permanente do Museu Casa do Pontal. O jogo deverá ter um objetivo, regras específicas e manual de como jogar. Criados os jogos, proponha que os grupos troquem suas invenções e que cada um pratique o jogo criado pelo outro grupo e depois relate como foi a experiência.

Variações > Com as crianças menores, você pode propor uma brincadeira a partir de jogos já conhecidos, como o jogo da memória ou bingo. Há também o jogo do casa-casa, no qual os alunos casam as imagens a partir de qualquer elemento, como tema, material, origem geográfica, cores etc., a ser elucidado pelo próprio jogador.



Pingue-pongue
Adalton Lopes
Niterói, RJ

6

bichos e artes do imaginário



Lampião-sereia
Manuel Galdino
Alto do Moura – Caruaru, PE

Se os conceitos em arte são sempre provisórios, em relação às artes periféricas eles tendem a flutuar com imprecisão ainda maior. A ideia de “artes periféricas” – populares, tradicionais, inconscientes, fantásticas, do imaginário, ingênuas – evocam a transitoriedade dos conceitos, e lembram que as classificações são datadas e feitas segundo o gosto, as escalas de valor e hierarquias de cada época e cultura. E, ainda, que geralmente, correspondem à maneira pela qual grupos que não participam de sua produção a apreendem.

Nas artes tidas como “fantásticas”, as obras abordam temas de formas inusitadas. Os discursos de seus autores, em geral, aparecem ligados de maneira densa às suas produções. É o caso, por exemplo, de Ulisses Pereira Chaves. Para esse artista, que em vida se manteve num contínuo transbordamento imaginativo, suas obras ganhavam autonomia e, à semelhança de seres humanos, se comunicavam com ele. Às vezes por meio de sonhos, às vezes por meio de mensagens trazidas pelas plantas, pelos ventos, pela energia do sol.

“Matéria daqui é barro. Se você ou qualquer pessoa levar minhas peças, eu falo com elas, onde elas estiverem. Eu sou Ulisses, eu invento. Eu falo com a natureza, o oxigênio, as plantas. Cada peça me responde. Se você pergunta, ela não diz nada. Se você pergunta, ela fica calada. Minhas peças falam comigo...” (Ulisses Pereira Chaves, 1995).

Nas fábulas, nas lendas, nas histórias tradicionais e na arte popular brasileira, é comum encontrar animais que falam, pessoas que viram bicho, bichos que casam com gente, seres ambíguos que aparecem no meio da noite e assustam pessoas e animais. Leia mais sobre as artes do imaginário nas páginas 46 e 47 do livro *O mundo da arte popular brasileira*.

6.1 Bichos e animais fantásticos

A arte popular escultórica da qual falamos tem início no universo agrário. O fato de seus principais autores viverem em estreito contato com a natureza resultou no aparecimento de muitas obras que envolvem a presença de animais, seja em suas relações com o homem, seja em seu ambiente natural. Surgiu também uma outra vertente de obras, na qual o homem aparece conjugado de maneira extraordinária com os animais, juntando elementos improváveis: cabeças humanas, pés de animais; corpo humano, cabeça de bicho etc. As obras que apresentam essas características têm sido entendidas como produto da imaginação, pois não existem no mundo real.

As esculturas populares que abordam esse tema e compõem o acervo do Museu Casa do Pontal podem ser agrupadas de diferentes maneiras. Suas principais vertentes abrangem o animal na natureza, os animais dos quais os homens dependem para sua sobrevivência, os animais na festa, os animais fantásticos e os mitos.

O “animal na natureza” trata quase exclusivamente da representação de animais e das relações que se dão entre diferentes animais, como o boi e a cobra ou o cachorro e o calango. Já “os animais que ajudam a sobrevivência dos homens” sublinham a necessidade e a dependência do homem em relação a outros seres vivos, seja porque muitos animais fazem parte da cadeia alimentar humana (pela via da caça ou da criação de animais), seja pela necessidade de contar com sua ajuda nos trabalhos, sobretudo na lavoura tradicional e como meio de transporte. Por sua vez, “os bichos na festa” abrangem as obras ligadas às festividades, nas quais os homens brincam com a ideia de se tornarem, eles próprios, parte do reino animal.

Essas últimas obras permitem a confrontação de dois diferentes registros: de um lado, o boi real, ícone da produção plástica popular, de representação mais naturalista, que se converte em dado cultural por sua própria importância na vida cotidiana; e, de outro, o boi estilizado, lúdico, da brincadeira. Os bois que aparecem nas encenações são coloridos, e suas pinturas e padronagens dialogam com os tecidos de chita. Sua representação é estilizada, demonstrando a desvalorização do boi concreto, como animal presente no dia a dia, e seu deslocamento para a esfera da fantasia e do imaginário, como personagem alegórico. Por fim, o quarto tema, “os mitos e animais fantásticos” aborda a presença dominante dos bichos nas fábulas e na fantasia.

Fisgando peixe
Selvino
Planaltina, DF



Objetivo > Refletir sobre a relação homem-animal na nossa sociedade.

Desenvolvimento da atividade > Peça para os alunos observarem as cartelas e pranchas fotográficas e identifiquem os animais que conhecem. Ajude-os a refletir sobre como os bichos reais são representados na arte popular e em que contextos. Cite, por exemplo, os animais em seu ambiente natural, nos contextos de trabalho, transporte, alimentação etc. Em seguida, questione-os sobre com que animais eles têm contato mais recorrente. Ofereça revistas e jornais e peça para eles encontrarem animais em diferentes situações. Em seguida, monte coletivamente um grande painel, diferenciando as imagens segundo os contextos a que elas remetem.

Variações > Em vez de usar recortes, você pode trabalhar com desenhos.



Alimentando galinhas e pintos
Autor desconhecido
Taubaté, SP

bichos imaginários

Objetivo > Trabalhar a criatividade e a capacidade de criar composições e de estabelecer relações entre dois ou mais elementos.

Desenvolvimento da atividade > Proponha que os alunos tragam recortes de imagens de animais que conhecemos. Peça-lhes que recortem pedaços desses animais e os misturem em novas composições, criando assim um animal imaginado. Eles também podem misturar animais com objetos. Tomando como base essa construção maluca, cada aluno deverá criar seu animal imaginário, utilizando diversas técnicas. Ele pode, por exemplo, trabalhar a tridimensionalidade com massa de modelar, barro ou papel-machê, elaborar a construção de imagens por meio da colagem de recortes de revistas ou desenhos, ou o desenho com lápis de cor e pintura. Os alunos podem também criar elementos novos para esse animal que não estejam necessariamente contidos na combinação das imagens recolhidas.

Variações > Com a educação infantil, sugerimos também a instigação do imaginário a partir da brincadeira “Você já viu?”, na qual são citados animais que portam objetos ou elementos fora de contexto ou fusões de elementos de diferentes animais (“um cachorro de sapato”, “um gato de vestido”, “um jacaré com bico de passarinho”, “uma girafa com asas” etc.). A divertida poesia “Quem mora?”, de Maria Mazzetti, também pode ser muito útil para despertar a criatividade das crianças.



Homem e sapo
Ciça
Juazeiro do Norte, CE



6.2 Galdino e a imaginação

Manuel Galdino foi um artista original e inventivo. Mas não começou a produzir suas obras muito jovem e, nem sempre teve sua produção compreendida por seus contemporâneos. Mudou-se para o Alto do Moura porque decidiu que queria ser artista e viver de sua arte. Criava versos e conectava sua obra plástica com a produção de poemas. Na arte cerâmica, inventou seres estranhos, nunca vistos, misto de bicho e gente, que atraíam a curiosidade de muitos, mas poucos compradores. Sua criação divergia radicalmente do que era produzido, então, no Alto do Moura. Ele propunha uma outra estética, altamente refinada, embora não tivesse tido qualquer iniciação formal em artes. Durante muito tempo, para sobreviver, vendeu seus serviços aos demais escultores: buscava o barro, tratava-o e auxiliava nas queimas. A partir da década de 1970, seus monstros e seres imaginários passaram a chamar a atenção do público mais sofisticado dos grandes centros, familiarizados com a vertente surrealista. Irreverente, Galdino não pôs limites à sua criação, nem se deixou intimidar pelo catolicismo dominante: criou gente adorando animal, Cristo vestido à moda sertaneja, e fundiu São Francisco aos personagens do cangaço. Também inventou monstros, animais devorando gente e outras imagens impactantes.

Leia mais sobre esse artista nas páginas 55 e 98 do livro *O mundo da arte popular brasileira*.

Artista é igual doido. Só vive se criar.

Sempre que invento uma peça faço uma história, aí escrevo ou canto. Todo dia rezo para minha inspiração não acabar. Para eu criar...preciso não sentir nunca um fracasso. Correr veloz como o vento. Fazer dos morros cangaço. Não faço nada dos céus. Mas da terra tudo faço.

VERSOS DE MANUEL GALDINO TRANSCRITOS DO CATÁLOGO DO MUSEU DO FOLCLORE EDISON CARNEIRO, CNFCP, FUNARTE.

narrativas fantásticas

Objetivo > Exercitar a criação de narrativas fantásticas a partir da observação de uma imagem.

Desenvolvimento da atividade > Converse com seus alunos sobre as histórias fantásticas. Quais são os ambientes propícios para imaginarmos coisas? No escuro ou no claro? Num lugar diferente? De noite, de dia, de olho fechado ou aberto? Pergunte se alguém já passou pela experiência de imaginar um monstro ou um fantasma a partir de sombras projetadas na parede. Ou de pensar numa situação gostosa e desejar que ela se realize. Afinal, os sonhos podem incluir pesadelos, mas também coisas boas e desejos realizáveis. Pergunte também se alguém já ouviu uma música ou um som e imediatamente imaginou uma imagem relacionada a ele.

Converse sobre Mestre Galdino e como ele inventava histórias para suas esculturas e desafie seus alunos a criar novas histórias a partir das imagens das cartelas e do folheto educativo do Museu Casa do Pontal.

Variações > Você pode conjugar essa atividade com a dos “bichos imaginários” (capítulo 6.1) e pedir que os estudantes inventem narrativas para os animais criados.



Figura fantástica comendo animal

Manuel Galdino

Alto do Moura – Cauraru, PE



créditos fotográficos

Fotos das obras

Anibal Sciarretta

pgs. 16, 24 primeira e segunda figuras, 33, 42, 44, 50, 60, 61, 68 acima, 73 esquerda, 77, 80, 88, 90, 92, 94

Rômulo Fialdini

pgs. 23 acima, 24 terceira e quarta figuras, 34, 37, 40 abaixo, 43, 47, 58, 87 acima

Lucas Van de Beuque

pgs. 11, 29, 30, 40 acima, 54, 57, 73 direita, 79

Lucas Van de Beuque e George Magaraia

pgs. 6, 23 abaixo, 41, 62, 64, 68 abaixo, 74, 75, 76, 78, 84, 85, 86, 87 abaixo, 91

Fotos de artistas

Ana Maria Chindler, Angela Mascelani, Cafi,

Claudia Márcia Ferreira, Guy Van de Beuque,

Lucas Van de Beuque, Marcel Gautherot Pii

pg. 25

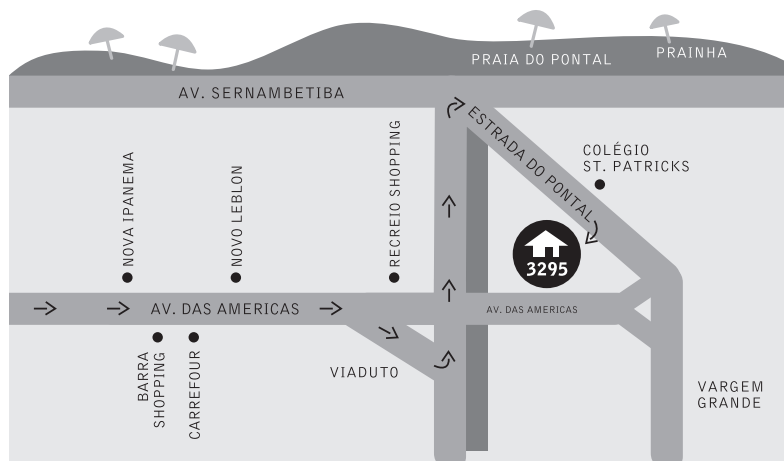
Fotos de contexto

Lucas Van de Beuque

pgs. 28 e 48

Juliana Prado

pg. 68



ARTE POPULAR BRASILEIRA

Museu Casa do Pontal

Estrada do Pontal, 3295

Recreio dos Bandeirantes

Rio de Janeiro, RJ – 22785-580

Tel/Fax: (021) 2490-3278 / 2490-4013

educativo@museucasadoportal.com.br

www.museucasadoportal.com.br